6/20会议内容记录

1. 排行展示前3玩家角色外观（知交外观）

排行榜界面及功能，展示前3玩家外观，满足女性玩家炫耀的目的，刺激冲榜。

1. 角色（知交）换装部位拆分需求，美术制作规则
2. 知交外观比拼玩法

玩家每次抽取2个报名玩家的知交外观对其进行投票，投完之后换下一组，每日前几次投票会获得奖励，投票周期结束后，根据获票统计进行排名。（知交付费较高的玩家，其知交被玩家抽取投票的权重值较高）

1. 据点战斗规则细化

5\*5的暗格内，藏有8个挑战事件，全部挑战事件完成则据点挑战成功。

挑战事件需消耗玩家资源完成挑战。

暗格内藏有增益道具，（临时属性加成，关卡奖励道具，彩蛋等）

属性道具增加玩家选择策略性，彩蛋提升玩家惊喜感，提升玩家推关卡的欲望。

1. Boss战玩法重新设计
2. 剧情资料搜集，人物属性设定

玩家身处家世背景

玩家属性定义及相关扩展。

1. 强调用户体验感

在游戏中要表现出玩家身份变化后NPC态度落差，增强用户体验。

1. 合照分享

玩家之间可以指派角色合照，并分享到社交软件。具体系统操作待定。

1. 衙门战斗模式

采用民国项目的战斗模式，具体系统文档。

1. 付费研究

《堡垒之夜》赛季通行证（英雄勋章）的付费系统。