

# 如何提高用户粘性

## 游戏性

### #急需解决

这是必须要考虑的问题。此服务在市场上还没有火起来，但是已经有了苗头，如花少北《把病娇治好了》这个视频用的就是AI,但是这个游戏是主机游戏，所以可能传播性不高。

## 项目目的

1. 鼓励每一个男生玩家善待自己女朋友
2. 为每一个想谈恋爱却没有找到的人提供聊天服务
3. 缓解人们压力

## 目前战略

1. 有不同的美女可以攻略，每一个美女有不同的身份以及背景
2. 随机性格匹配，这里会生成极难的美女故事背景，**为每一个挑战者挑战**
3. 为了激发挑战者的兴趣，我们会提供不同的**奖杯**供大家挑战和收集，并设计称号
4. 为了用户粘性，我们将会生成一个虚拟女友，为每一个专情的玩家提供长时间的服务，在好感度达到满级的时候，可进行时间流逝系统，让每个玩家体验女友变老的过程。

## 问题

1. 可能会触及到用户的一些依赖性问题，此系统必须要防沉迷，给用户经行适当的提示