

1. 师徒系统
2. 打赏发起者
3. ToB定制活动框架，如婚礼，会议等
4. 参与活动随机爆趣币和装饰、活动权限
5. 循序渐进测试趣饰的需求，先给几个免费选项，观察是否用用户调整趣饰设置，是否有用户反馈趣饰太丑，再来考虑趣饰的需求程度并按情况进行满足
6. 好友活动状态，类似于STEAM中的用户游戏状态，在线离线等
7. 好友亲密度，类QQ的亲密度系统
8. 按趣能、分区、能级划分门槛的群
9. 用户截取一段音乐作为个性介绍音乐
10. 趣友排序规则：按状态、按亲密度、按字母序
 1. 如何发展支付？依靠的基本场景是活动内容支付。商家提供内容，平台提供用户和渠道，商家为用户和渠道付费。一开始先免费，通过返利的方式实现免费，一般费用返给商家，一般费用返给用户，从而为商家和用户提供更比其他平台更得利的活动内容购买途径。通过这种方式，一方面来拉拢商家和用户，促进规模效应的形成；一方面培养用户的支付习惯，发展支付版图。