目前想法是做成一个热更项目,在taptap平台上架并维护一段时间

宠物店

经营模拟向,一个刚毕业的大学生,毕业后打算用他/她在大学里打工挣来的钱开一家宠物店,

随机刷新有购猫需求的用户,玩家需要采用还价的方式将自己的猫咪卖出去,卖出去的钱将用于还房租以及购买设施和猫咪上

玩家进去游戏后需要选择宠物店的名字,简介.然后进入到剧情环节,讲述故事背景.之后就是新手引导.然后正式游戏

猫咪属性分为性格,外貌,体质,按三个总和分为C,B,A,S,SS,SSS阶每一阶都有自己的图片,

繁育时会根据父母的属性在一定程度上波动,游戏的游戏目标之一就是繁育出sss级宠物,所以繁育这块需要额外再做计划

宠物笼:用于管理猫咪,在这里查看所有猫咪,包括属性状态等,猫笼等级会影响可以存放的宠物数量

宠物设施(这类设施越多,可以在外活动的猫咪就越多,人气也就越高

出售宠物用品,药品(额外玩法外送,外送时概率触发隐藏事件,比如客户刚生一窝,有宠物可以出售,或者客户的宠物有额外病症,需要玩家诊断医疗，在草丛捡到猫，生病的流浪猫)

提供宠物服务(疫苗,绝育等),需要去学习和考取相关证书.

宠物遗弃收养

流浪宠物绝育救治

剧情街坊邻居,好感度,

玩家独特技能：魅力（提升好感度更容易，砍价难度降低等等）

猫:

性格:温顺,

粘人,调皮,

胆小,

毛色:

正常

变异

重量（按品种区间不一样）

高度（按品种区间不一样）

体质（按品种区间不一样）

暹罗猫

田园猫