# 梗概

我们以创造一个时代的游戏记忆为愿景，将“怀旧、回忆、狂热、极致、专精”每个特质融入到每一位宝贝玩家的心中

我希望下一个十年，我们的产品能够勇于表达自己，并且能以一个我们喜欢的方式获得成功。

复兴版是由一群 忠实玩家自发组织并建立的**非营利性项目**，  
主要宗旨是重建 ，留住美好回忆。

我们使用的客户端文件大部分都是玩家根据以前的截图进行重新制作的，也有少部分来源于先前的浏览器缓存，服务器端软件由 负责开发和维护。

客户端中的部分Flash动画、图片、音乐等素材版权归 所有

复兴版服务器端程序由 开发并拥有版权。

复兴版开发者及管理者是利用业余时间对复兴版进行管理和维护，我们只能尽力去复原游戏体验，并不能对最终的体验效果和服务时长做出承诺。

我们会尽最大可能去优化游戏体验和延长服务时间，但由于不可抗力（如：版权方要求、众筹资金无法维持服务器运行等）的存在，服务也可能会随时终止。

为了复兴版的可持续发展，请尽量内部交流、低调游戏，感谢大家的支持与配合。

很感激大家，能陪着复兴版一路走来，没有你们，就没有复兴版的今天，

在此，对你们的奉献和热情表示感谢。

------

大部分的BUG和已知问题都是由于文件缺失导致的，虽然我们已经尽力去搜集曾经遗留的游戏资源，但是很遗憾，我们仍然缺少很多关键文件，如果您之前留存过这些文件，欢迎提供！

目前使用的客户端的文件是 的，由于年代久远，有很多文件缺失导致部分用品点击后没有反应或者动画错误。在搜集到可用文件之前，此类问题暂时无法修复。

有些功能是因为文件缺失导致无法使用、有些功能是还没来得及开发、有些活动过于陈旧，实现了也没有吸引力，策划组会在将来推出一些活动来代替，敬请期待。

------

以前的帐号还能使用吗?

不能！

根据 的公告，关服之后 所有数据已经被删除。

所以在复兴版中，您需要重新注册帐号。您可以使用以前的账号或者昵称来注册。

# 细节说明

1、直接放置在地下的物品是可以被好友使用的

2、去园林屋买种子，种子可以种在好友家，一个好友家只能种1个，最多只能种10个

3、开心学堂，每天可回答3个问题，答对后加金币和经验, 到了一定阶段会可获得欢乐币

4、走在小镇上，从每一棵树中间穿过去，概率会从树上掉下来1金币，极小概率会掉下来30金币

5、每24小时之后，给宝贝们发零花钱，钱数在450-600之间随机不等，好友可偷走35个，钱数低于500时不能再偷了。

6、CD光盘不再有自定义功能，而是选择特定的预设音乐。

# 数据库

## 基本信息(表、以下每个字段都是一列、一行对应一个玩家)

编号：从0开始的整数，根据注册顺序先后进行排序

用户名：唯一的，这是主人的名称，也是登录游戏的名称

密码：这是登录的密码

注册时间：

## 宝贝信息(表、一行对应一个玩家)

宝贝名：不唯一的，这是宝贝的名称

年龄：即注册日期到目前日期直接的年数

性别：宝贝的男女

称号：当前所使用的称号

金币：

宝贝币：

等级：

经验值：

下次发零花钱的时间：24小时一发

饥饿值：

沐浴值：

快乐值：

口渴值：

体力值：

膀胱值：

爱情值：

## 游戏记录信息(表、一行对应一个玩家)

跳绳最大跳数

跳绳总跳数

跳绳总次数

飞盘最大接数

飞盘总接数

飞盘总次数

皮球最大次数

皮球总接数

皮球总次数

跳远最远距离

跳远总次数

跑步最快速度

跑步总次数

标枪最远距离

标枪总次数

花费金币总数  
获得金币总数

花费宝贝币总数  
获得宝贝币总数

## 物品信息(表、使用三张表来统计所有玩家的所有物品信息)

**对于物品信息，需要考虑如下因素：**

**1、背包的容量理论上是无限的。**

**2、背包内的同种类物品可以堆叠**(同一玩家的同一物品如果物品状态不一样，则不能堆叠)

**3、大多数物品具有动态属性，例如食物的过期时间、物品耐久度、物品状态等等**

**绝不考虑为每个玩家单独建立一张物品表，这会导致大量冗余表，而且管理和查询数据会很复杂！！！**

**要求的实现方式：分表结构和关联关系设计**

**1、玩家表 (players) 记录玩家的基础信息。**

**CREATE TABLE players (**

**id INT PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT, -- 玩家唯一标识**

**username VARCHAR(50), -- 玩家用户名**

**……**

**);**

**2、物品表 (items) 存储所有物品的静态信息。**

CREATE TABLE items (

id INT PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT, -- 物品唯一标识

name VARCHAR(100), -- 物品名称

type VARCHAR(50), -- 物品类型（如：食物、家具、服装等等）

max\_stack INT DEFAULT 64, -- 堆叠上限

description TEXT -- 物品描述

);

**3、玩家背包表 (player\_inventory)**

CREATE TABLE player\_inventory (

id INT PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT, --玩家背包表内的唯一标识

player\_id INT, -- 外键，关联玩家表

item\_id INT, -- 外键，关联物品表

quantity INT DEFAULT 1, -- 当前物品数量

attributes JSON, -- 动态属性（建议是JSON格式，存储耐久度、过期时间、当前物品状态等等）

FOREIGN KEY (player\_id) REFERENCES players(id),

FOREIGN KEY (item\_id) REFERENCES items(id)

);

**数据示例：**

**玩家表 (players)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **id** | **username** | **…** |
| 001 | 小红 | … |
| 002 | 小绿 | … |
| 003 | 小白 | … |

**物品表 (items)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **id** | **name** | **type** | **max\_stack** | **description** |
| 280 | 苹果 | 食物 | 64 | 恢复10饱食度 |
| 281 | 电视 | 家具 | 64 | 可恢复快乐度 |
| 282 | 红色T恤 | 衣服 | 64 | 可穿戴 |

**玩家背包表 (player\_inventory)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **id** | **player\_id** | **item\_id** | **quantity** | **attributes** |
| 1 | 001 | 280 | 2 | {"变质": "否","保质期": "2025-01-15 14:00:00"} |
| 2 | 001 | 281 | 1 | {"状态": "正在播放"} |
| 3 | 002 | 280 | 3 | {"变质": "是","保质期": "2025-06-30 12:00:00"} |
| 4 | 002 | 281 | 1 | {"状态": "关闭"} |
| 5 | 002 | 282 | 1 | 无 |
| 6 | 003 | 280 | 1 | {"变质": "否","保质期": "2024-11-30 12:00:00"} |
| 7 | 003 | 280 | 1 | {"变质": "否","保质期": "2024-12-30 18:30:00"} |
| … | … | … | … | … |

**获取玩家001背包中所有物品：**

SELECT

pi.id AS inventory\_id, -- player\_inventory表的别名是pi，items表的别名是i

pi.item\_id,

i.name AS item\_name,

i.type AS item\_type,

pi.quantity,

pi.attributes

FROM

player\_inventory pi

JOIN

items i

ON

pi.item\_id = i.id

WHERE

pi.player\_id = '001';

**玩家003获得一台关闭状态的电视(建议使用存储过程实现)：**

1、先查看是否有所有字段都相同的记录，有则更新数量

2、如果没有找到相同的记录，则插入新记录：

DELIMITER $$

CREATE PROCEDURE AddOrUpdateItem(

IN p\_player\_id VARCHAR(10), -- 玩家 ID

IN p\_item\_id INT, -- 物品 ID

IN p\_quantity INT, -- 数量

IN p\_attributes JSON -- 动态属性

)

BEGIN

-- 定义一个变量，用来存储是否有匹配的记录

DECLARE existing\_record\_id INT;

-- 查找是否有完全匹配的记录

SELECT id INTO existing\_record\_id

FROM player\_inventory

WHERE player\_id = p\_player\_id

AND item\_id = p\_item\_id

AND attributes = p\_attributes

LIMIT 1;

-- 如果找到匹配的记录，更新数量

IF existing\_record\_id IS NOT NULL THEN

UPDATE player\_inventory

SET quantity = quantity + p\_quantity

WHERE id = existing\_record\_id;

ELSE

-- 如果没有匹配的记录，插入新记录

INSERT INTO player\_inventory (player\_id, item\_id, quantity, attributes)

VALUES (p\_player\_id, p\_item\_id, p\_quantity, p\_attributes);

END IF;

END$$

DELIMITER ;

CALL AddOrUpdateItem('003', 281, 1, '{"状态": "关闭"}'); --调用存储过程

**触发器版本：**

DELIMITER $$

CREATE TRIGGER BeforeInsertInventory

BEFORE INSERT ON player\_inventory

FOR EACH ROW

BEGIN

-- 定义变量存储是否有匹配的记录

DECLARE existing\_record\_id INT;

-- 查找是否有相同的记录

SELECT id INTO existing\_record\_id

FROM player\_inventory

WHERE player\_id = NEW.player\_id

AND item\_id = NEW.item\_id

AND attributes = NEW.attributes

LIMIT 1;

-- 如果找到记录，更新数量并取消当前插入

IF existing\_record\_id IS NOT NULL THEN

UPDATE player\_inventory

SET quantity = quantity + NEW.quantity

WHERE id = existing\_record\_id;

-- 阻止触发器继续插入新记录

SET NEW.quantity = NULL;

END IF;

END$$

DELIMITER ;

INSERT INTO player\_inventory (player\_id, item\_id, quantity, attributes) VALUES ('003', 281, 1, '{"状态": "关闭"}');

# 成就系统

拜访好友25位：宠物了解小镇

拜访好友100位：大规模的拜访

拜访好友300位：社交达人

玩耍皮球连续15个：玩耍皮球

玩耍皮球连续30个：玩耍硬质棒球

玩耍皮球连续50个：专业球员

飞盘连续接10个：经验老手

飞盘连续接25个：上帝之手

飞盘连续接40个：极限飞盘手

跳绳连续跳20次：跳绳入门

跳绳连续跳50次：初级跳绳运动员

跳绳连续跳100次：超级跳将

购物消费500金币：购物新手

购物消费3000金币：购物达人

购物消费10000金币：购物狂

不同的帽子收集3顶：帽子收集新手

不同的帽子收集10顶：帽子迷

不同的帽子收集30顶：帽子狂

不同的T恤收集3件： T恤收集新手

不同的T恤收集10件： T恤爱好者

不同的T恤收集30件： T恤狂人

不同的裤子收集3条：有条裤子穿就不错了

不同的裤子收集10条：裤子达人

不同的裤子收集30条：裤子收集狂

不同的鞋子收集3双：鞋子收集者

不同的鞋子收集10双：爱鞋达人

不同的鞋子收集30双：我为鞋狂

不同的饰品收集3件：饰品爱好者

不同的饰品收集10件：饰品迷

不同的饰品收集30件：饰品狂

赠送5件礼物给不同的好友：不是小气鬼

赠送25件礼物给不同的好友：无私的好友

赠送50件礼物给不同的好友：圣诞老人

环保盒积累7500点回收积分：环保公民

环保盒积累30000点回收积分：环保卫士

环保盒积累150000点回收积分：环保大使

跨栏10次：跨栏入门

跨栏100次：跨栏热爱者

跨栏250次：跨栏健将

标枪10次：标枪入门

标枪100次：标枪热爱者

标枪250次：标枪健将

跳远10次：跳远入门

跳远100次：跳远热爱者

跳远250次：跳远健将

收获9颗植物：种植入门

收获50颗植物：种植熟手

收获500颗植物：园林宝贝

# 物品系统

## 食物

1、可食用(仅加饥饿值和口渴值)

2、可使用(不加饥饿/口渴值但有特殊效果，例如恢复体力、药剂、其他BUFF)

3、不可使用(食材原料，烹饪后才可食用)

**食物腐败条：**

长时间不吃的食物：腐败效果，食用后可能会降低饥饿值、快乐值、膀胱值

放入冰箱的食物：腐败效果会推迟

**食物啃食条：**

某些食物不一定一下子就吃完，可以在吃到一半的时候停止进食。

## 家具

1、仅摆放-挂墙

2、仅摆放-物理

3、可坐家具

4、可躺家具

5、厕所家具

6、洗澡家具

7、开关家具(灯、电视)

8、门

9、乐器(能够发出声响)

10、游戏机(具备独立的子UI，例如手机、电脑、计算器、羽毛球、扑克牌等等)

11、告示牌(可自由书写文字)

**乐器：**

乐器类物品具备三种可供使用的模式：

1、常规模式，让乐器以真实状态发声，只为让玩家熟悉乐器的发声方式

2、琴键模式，让乐器以钢琴键的模式发声，为了让玩家能够灵活控制发音高低

3、演奏模式，为当前场景内的所有乐器各分配一个琴键时间轴，时间轴内可控制各种乐器的音长、音调、强度，为了让玩家能够谱曲

当前场景内乐器发声可以被当前场景内的玩家听到

一个乐器同一时间只能由一个玩家演奏，且一个乐器只对应演奏模式中的一条琴键时间轴

**模拟某个乐器的发声，每个音符只需考虑以下要素即可：**

**音调：**每个音符都对应一个特定的频率，音调高低由声音波动的频率决定，不建议录制真实乐器的每个音，而是改用音频合成算法生成各个八度的音调

**音长：**音符都有发声的时长，控制音符的持续时间来表达音符的音长

**强度：**除了在音量上加以改变，还需要从波形的角度，强音时用“明亮”波形的锯齿波，弱音时用“柔和”的正弦波

**扑克牌：**

拥有扑克牌的玩家可以在当前场景开设一个房间，其余玩家可以参与进来或观战：

1人1副玩法：Windows纸牌、金字塔纸牌、空当接龙

1人2副玩法：蜘蛛纸牌

2人1副玩法：21点

3人1副玩法：斗地主

3人2副玩法：炸金花(拼三张)

4人1副玩法：拱猪、疯狂的八点、桥牌、十三张‌

4人2副玩法：升级拖拉机、掼蛋、德克萨斯扑克

5人4副玩法：保皇

6人4副玩法：够级

X人2副玩法：干瞪眼、UNO、斗牛

**麻将：**

1人1副玩法：麻将泰坦

4人1副玩法：

**象棋：**

**国际象棋：**

**飞行棋：**

**围棋：**

## 玩具

1、仅摆放

2、特殊功能(小犬、章鱼弟弟、僵尸君、乔巴、波斯猫)

## 服装

1、衣服

2、裤子

3、鞋子

4、帽子

5、眼镜

6、首饰

7、假发

8、翅膀

9、其他挂件(最多放三个，放置位置可自定义)

## 强制拥有的物品

1、肥皂

2、刷子

3、飞盘

4、跳绳

5、球

6、垃圾桶

# 信息条系统

## 快乐条

**过低时：**

过低时会口吐芬芳、说牢骚话

过低时很多益智性项目无法进行(例如演奏乐器)

## 沐浴条

**恢复：**

拖动肥皂手动搓澡，每搓一下30%的概率增加10点

将肥皂扔给宝贝搓澡，每搓一下100%的概率增加30点

直接在浴缸里洗澡，100%的概率增加100点

**过低时：**

过低时出现苍蝇效果

过低时无法和NPC对话

## 饥饿条

**过低时：**

过低时会口吐芬芳、说牢骚话

过低时行走缓慢

过低时垂头丧气

## 口渴条

**过低时：**

过低时会口吐芬芳、说牢骚话

过低时进食困难

## 体力条

**恢复：**

站立5分钟，体力自动上升1点

坐下4分钟，体力自动上升1点

躺下3分钟，体力自动上升1点

微型体力药剂+5体力

小型体力药剂+10体力

中型体力药剂+20体力

大型体力药剂+100体力(5宝贝币)

**过低时：**

过低时大多数项目无法进行

## 膀胱条

**过低时：**

过低时大多数项目无法进行

# 交易系统

大多数物品系统内的物品可以进行交易

过于稀有的限量版物品无法交易

系统强制拥有的功能性物品无法交易

交易方式可以分为“金币、宝贝币、金币/宝贝币组合”进行交易，价格在0-50000之间

开放好友物品互赠模式，但需要缴纳快递费300金币

# 游戏系统

## 体育馆

## 沙狐球

## 你画我猜

## 连连看

## 动物棋

## 心脏病

# 在线聊天系统

对于离线玩家，默认都宅在家

对于在线玩家，所有玩家的位置都是实时共享的

开放聊天框功能，发送对话的方式有两种，一是在当前地图内发送、二是在世界频道发送

**在同一场景的两个玩家有如下互动方式（可选择赌金币）：**

1、猜拳

2、井字棋

3、猜大小

# 经验升级系统

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 下一级所需经验 | 目前总经验 | 房间数 | 宝贝称号 | 地下室数 |
| 1 | 19 | 1 | 1 | 新生宝贝 | 0 |
| 2 | 30 | 20 |
| 3 | 50 | 50 |
| 4 | 150 | 100 |
| 5 | 250 | 250 | 2 | 调皮宝贝 |
| 6 | 500 |
| 7 | 750 |
| 8 | 500 | 1000 |
| 9 | 1500 |
| 10 | 2000 |
| 11 | 2500 | 3 | 快活宝贝 |
| 12 | 3000 |
| 13 | 3500 |
| 14 | 4000 |
| 15 | 4500 |
| 16 | 1000 | 5000 |
| 17 | 6000 | 4 | 天才宝贝 |
| 18 | 7000 |
| 19 | 8000 |
| 20 | 9000 |
| 21 | 10000 |
| 22 | 11000 |
| 23 | 2000 | 12000 | 5 | 魅力宝贝 | 1 |
| 24 | 4000 | 14000 |
| 25 | 6000 | 18000 |
| 26 | 8000 | 24000 |
| 27 | 10000 | 32000 |
| 28 | 12000 | 42000 |
| 29 | 14000 | 54000 | 6 | 明星宝贝 |
| 30 | 16000 | 68000 |
| 31 | 18000 | 84000 |
| 32 | 20000 | 102000 |
| 33 | 22000 | 122000 |
| 34 | 144000 |
| 35 | 166000 | 7 | 皇家宝贝 |
| 36 | 188000 |
| 37 | 210000 |
| 38 | 232000 |
| 39 | 254000 |
| 40 | 276000 |
| 41 | 12000 | 298000 | 8 | 超级宝贝 | 2 |
| 42 | 22000 | 310000 |
| 43 | 332000 |
| 44 | 354000 |
| 45 | 376000 |
| 46 | 398000 |
| 47 | 46000 | 420000 | 9 | 梦幻宝贝 |
| 48 | 51000 | 466000 |
| 49 | 57000 | 517000 |
| 50 | 63,000 | 574000 |
| 51 | 70,000 | 637000 |
| 52 | 78,000 | 707000 |
| 53 | 86,000 | 785000 |
| 54 | 96,000 | 871000 | 天台 | 神气宝贝 | 3 |
| 55 | 107,000 | 967000 |
| 56 | 118,000 | 1074000 |
| 57 | 131,000 | 1192000 |
| 58 | 177,000 | 1323000 |
| 59 | 300,000 | 1500000 |
| 60 | ∞ | 1800000 |

## 特殊称号

财神宝贝：当前金币累积有500000

靓丽宝贝

开心宝贝

奇迹宝贝

花岗岩宝贝

# 打工/钓鱼系统

# 食物烹饪系统

这类食物需要由其他可食用或不可食用的食品组合而成，这类食物恢复的饥饿值往往很高

做成食物的阶段主要有三个：

1、选材阶段，不同的食物所需原料不一样，第一次烹饪时需要猜测所需原料（只猜出种类即可，不用管数量和顺序），二次烹饪即可直接查看所需原料

2、火候控制阶段，即出现一个带有游标的滚动条，游标停在合适的位置，才能进入下一阶段

3、等待阶段，不同的食物再等待若干分钟即可烹饪完毕

# 充值系统

# 结婚系统

# 任务系统

## 自动运营

从周一到周日，每天具有特定的任务，如此循环。

周一：黄金矿工

周二：

周三：

周四：

周五：

周六：

周日：

## 主线任务

即每个账号固定需要完成的任务，一个账号只能做一次。

# AI宝贝聊天系统

只停留在设想阶段，是否实现有待商榷。