

游戏名称：Web3.0 宠物游戏

基本要素：

1. 农场种菜偷菜：

- 玩家可以拥有自己的农场，种植各种蔬菜、水果和植物。
- 玩家需要耕地、播种、浇水、施肥和收获作物。
- 同时，其他玩家也可以来偷取你的作物，玩家需要设置防守措施来保护自己的农场。

2. 宠物探险：

- 玩家可以与自己的宠物一同探险，探索各种神秘的地方和寻找珍贵的宝藏。
- 探险过程中会遭遇各种怪物和陷阱，需要与宠物一起战斗和解决谜题。

3. 守护农场：

- 宠物可以被指派为农场的守卫，保护农场免受偷菜的入侵。
- 每个宠物有不同的守卫技能和特点，可以进行升级和训练，提高守护能力。

4. 宠物繁殖：

- 玩家可以进行宠物繁殖，培育出更强大的后代。
- 宠物品质、健康值和基础属性会影响繁殖结果，高品质和优秀基础属性的宠物繁殖出的后代更强大。

5. 宠物基础属性：

- 攻击力：宠物的物理或魔法攻击能力。
- 防御力：宠物的物理或魔法防御能力。
- 生命值：宠物的最大生命值。
- 速度：宠物的攻击速度或行动速度。
- 技能效果：宠物特殊技能所带来的额外效果。

6. 宠物品质：

- 宠物品质分为普通、稀有、史诗、传说等多个等级，品质越高宠物属性越优秀。
- 玩家可以通过培育获得更高品质的宠物。

结合宠物品种，设计相应的性格、技能和特点：

1. 狗狗：

- 性格：忠诚
- 技能：搜寻藏宝、敏锐嗅觉、战斗警戒。
- 特点：狗狗拥有敏锐的嗅觉，可以用于追踪和搜寻隐藏的宝藏。它们还可以战斗并警戒农场，保护玩家的财产免受入侵。

2. 豚鼠：

- 性格：好奇
- 技能：挖掘宝藏、迅速收获、心灵治愈。
- 特点：豚鼠擅长挖掘地下宝藏，帮助玩家发现和获取珍贵的资源。它们可以迅速收获农

作物，并拥有治愈心灵的技能，帮助恢复精神状态。

3. 猫咪：

- 性格：机敏
- 技能：狩猎小动物、高空跳跃、隐身潜行。
- 特点：猫咪擅长狩猎小动物，为玩家带回食物和资源。它们可以高空跳跃，探索难以到达的地方，并运用隐身潜行技能偷偷接近目标。

4. 鹦鹉：

- 性格：灵活
- 技能：空中侦查、天空传递、歌唱回复。
- 特点：鹦鹉可以进行空中侦查，为玩家提供远距离的情报和宝藏地点。它们擅长在农场中快速传递物品和信息，并能通过歌唱回复技能为队友提供生命值恢复。

基本设定

1. 基本道具：

- 宠物盲盒：打开它可以获得一个随机的宠物（宠物的属性是随机产生的）。
- 宠物背包：外出冒险时有机会获得双倍宝箱。（宝箱可以打开随机道具）
- 宠物口粮：补充宠物体力。
- 宝箱：打开宝箱可以获取其他功能道具；药品、玩具、宝石、木材等，宝箱是获得游戏道具的唯一来源。宠物的品质会影响宝箱的品质，品质越高的宝箱获得的道具越多。

2 基本游戏设置：

- 农场种菜偷菜：
 - 玩家进入游戏可以获得一块基础农场，可以种植各种蔬菜、水果和植物。
 - 玩家需要播种、浇水、施肥和收获作物。出售作物可以获得游戏币，可以花费游戏币来扩大种植面积。
 - 其他玩家也可以来偷取你的成熟作物，玩家需要设置防守措施来保护自己的农场，也可以偷取其他玩家的成熟作物。
- 防守措施：

每次只能设置一名宠物进行守卫。

 - 狗狗：有几率可以抓获偷菜的玩家，被抓获的玩家将需要付出少量的游戏币作为赔偿。
 - 豚鼠：可以挖掘陷阱，陷阱有几率控制偷菜的玩家，被控制的玩家会需要 10 分钟的时间来挣脱陷阱，并在 24 小时内无法再次偷取该农场的作物。
 - 猫咪：可以隐身潜行技能偷偷接近目标，并从目标身上获取少量游戏币。
 - 鹦鹉：可以发现并进行警告，阻止他偷取成熟作物。
- 探险：
 - 玩家每天只能安排一只宠物进行一次探险活动，探险可以获得宝箱。

- 玩家可以为宠物进行装备：背包、幸运宝石、功能饮料。
 - a) 装备背包有几率获得双份宝箱
 - b) 幸运宝石可以提升获取的游戏币数量
 - c) 功能饮料可以延长探险时间
 - 宠物的特点会对探险产生影响。
-
- 散步：

人宠互动模式（需要调用 GPS+步数检测），每天都可以和宠物进行散步，散步可以获得游戏币奖励。

初始一只宠物可以获得 10 分钟的散步时间，每增加一只宠物可以额外获得 5 分钟的时间。

需指定一只主宠，将根据主宠的互动属性获得对应的散步奖励，每次散步宠物都会消耗体力，需要口粮进行恢复。

散步速度：1-6 公里/小时。
-
- 宠物互动属性：

宠物的初始属性是随机生成的，随着宠物等级的提高，可以获得自由属性点。

玩家可以将自由属性点分配给心情值或体力值。

 - 心情值：心情数值越高，散步获得的收益越高；可以通过加点提升数值。
 - 体力值：体力数值越高，口粮消耗越少；可以通过加点提升数值。
 - 健康值：上限为 100 点，会随着时间的缓慢减少，健康值会影响繁殖后代的品质，可通过药品恢复
-
- 宠物等级：
 - 宠物初始等级为 0
 - 可以通过训练升级（需要消耗玩具和时间）。
 - 宠物最高等级为 30 级（初步设定）。
 - 宠物等级提升可以提升宠物的基础属性
-
- 市场交易：
 - 玩家可以通过市场购买和出售宠物、道具和成熟作物。
-
- 宠物小屋：
 - 每个账户都有一个独立的宠物小屋，初始的宠物小屋最多可以养 3 只宠物。
 - 宠物小屋可以通过宝石、木材和游戏币进行升级，升级后可以增加宠物的数量。
-
- 宠物对战：

玩家可以交纳一定数量的游戏币安排自己的宠物进行攻擂或守擂，胜利的玩家可以获得所有游戏币作为奖励。

● 宠物繁殖：

Reproduction results				
<i>Quality</i>	Common	Rare	Epic	Legendary
Common	100.00%	50.00%	30.00%	1.00%
Rare	50.00%	100.00%	70.00%	30.00%
Epic	30.00%	70.00%	100.00%	70.00%
Legendary	1.00%	30.00%	70.00%	100.00%

Causality				
	Common	Rare	Epic	Legendary
Mood	$1 < x < 10$	$10 < x < 20$	$20 < x < 50$	$50 < x < 100$
Stamina	$1 < x < 10$	$10 < x < 20$	$20 < x < 50$	$50 < x < 100$
Attack	$1 < x < 10$	$10 < x < 20$	$20 < x < 50$	$50 < x < 100$
Defence	$1 < x < 10$	$10 < x < 20$	$20 < x < 50$	$50 < x < 100$
Life	$1 < x < 100$	$100 < x < 200$	$200 < x < 500$	$500 < x < 1000$
Speed	$1 < x < 10$	$10 < x < 20$	$20 < x < 50$	$50 < x < 100$

3 钱包设定

每个钱包都对应一个游戏账户，玩家可以通过钱包，完成 MNO 和游戏币的兑换。