**怪物训练师玩家交互系统**

**1 BOSS遭遇系统**

玩家在查看宠物状态时，有一定几率会遭遇到世界BOSS。玩家可邀请好友共同对抗BOSS，战斗模式为全自动模式，玩家不需要主动参与。世界BOSS被击败后，所有击败BOSS的玩家都会获得一定奖励。

**2 排行榜系统**

方案一 玩家的三只主宠的战斗能力将会转化为战斗数值，依靠数值跟自己好友列表中的好友进行对比，按分数高低进行排名，每周日24点进行一次结算，玩家将根据自己在排行榜中的排名获得一定奖励。

方案二 系统每天跟新一定量的日常任务，根据玩家完成任务的完成度进行排名，排行榜前三名可获得奖励。EX 10-11点，击杀草系怪物数目最多 ，自动生成排行榜，前三名获得奖励。

**3 PVP系统**

方案一 玩家可以邀请自己好友，或者在服务器上自动寻找对手，进行PVP战斗而获得奖励。

方案二 赌注系统 玩家可选择游戏币，精灵石，宠物，道具等作为赌注，获胜的一方可以获得该赌注。失败的话，删游戏吧亲

**4 战利品偷盗系统**

当玩家查看好友宠物状态时，可窃取该时间段内宠物随机事件获得的奖励。宠物以动态形式表现，可能在进食，可能在挖宝，每一个随机事件都可能获得奖励，当玩家查看宠物状态时，若宠物此时正好获得相应奖励，玩家可窃取该奖励。EX 玩家好友有金系宠物，玩家查看该宠物状态时，宠物正在挖矿，系统将自动提示是否窃取该挖矿奖励。

**5 好友喂食系统**

玩家可以给自己好友的宠物进行喂食，每天可以给每个好友宠物进行喂食一次，被喂食的宠物在战斗中将获得BUFF加成，BUFF为随机加成。每个宠物只能获得一种增益BUFF，玩家要自行选择。