

欧美高端NFT链游--大嘴怪/小黄人链游源码开发定制-链游Gamefi游戏Dapp开发

产品名称	欧美高端NFT链游--大嘴怪/小黄人链游源码开发定制-链游Gamefi游戏Dapp开发
公司名称	深圳龙霸网络技术有限公司
价格	100.00/件
规格参数	大嘴怪/小黄:链游源码开发定制 dapp开发:dapp开发 NFT链游:链游源码开发
公司地址	深圳市龙华区民治街道民治社区1970科技园8栋115（注册地址）
联系电话	13632978801

产品详情

欧美高端NFT链游--大嘴怪/小黄人链游源码开发定制-链游Gamefi游戏Dapp开发

（详细了解欢迎电话联系）

===小黄人-NFT链游===

增加模块：

- 1、手机dapp端：增加 代币IDO预售(U购买)和 盲盒预售(代币)。
- 2、APP端：Uniapp生成半原生安卓APP（APK），功能和界面与手机dapp端一样。安卓APP采用扫码已经在dapp端生成过账号的二维码，用以识别钱包地址。
- 3、PC端官网：包含首页图文并茂的项目介绍，盲盒等IDO预售和NFT交易平台等，实际是扫码引导到手机端dapp的进行的，PC端都是项目功能介绍展示。
- 4、后台需要 能根据用户钱包地址查询用户的功能，展示该用户有多少下级，有多少收益等。

5、开发完成付完尾款，帮部署到客户服务器，并给前后端源码。

【详细功能】：

入金 购买盲盒，抽取卡牌 USDT或者1000游戏币

出金 宝石兑换代币出金

闯关、雇佣获得宝石

提现手续费基本费率5% 后台可以设置手续费

卡牌

一共有15张卡牌

每张卡牌有五个稀有度，稀有度：普通、稀有，传说，神话，金色神话（只能通过盲盒抽取）

召唤怪物概率 后台调可调节

召唤普通怪物的机率占比70（召唤100个，70个都是普通卡牌）

普通能力值为1

稀有能力值为2

传说能力值为3

神话能力值为4

普通金色怪物 能力值 50

卡牌背包

显示拥有的卡牌，有稀有度/战斗力筛选功能

卡牌合成，卡牌放生，卡牌出售，卡牌拍卖

卡牌合成升级

三张同种族、同类型的卡牌合成升级

合成成功收取手续费1000代币

普通怪物合成机率80%

稀有怪物合成机率50%

传说怪物合成机率30%

神话怪物合成机率20%

合成失败时卡牌和代币扣除

卡牌放生

卡牌放生不能赎回

放生天数，后台可以自行设置修改

将自己的卡牌放生，根据放生的天数获的盲盒

放生七天获得一个盲盒

放生十五天获得两个盲盒

放生三十天获得四个盲盒

1000游戏币挖宝一次

雇佣为临时挖宝，时间结束回收，雇佣小卡牌不可用于挖宝以外的其他玩法

卡牌挖宝，花费代币随机抽取一张卡牌进行雇佣

70% 普通 60天 共计收益 1100游戏币

15% 60天 共计收益 1200游戏币

10% 传说 60天 共计收益 1300游戏币

5% 神话 60天 共计收益 1400游戏币

挖宝期间卡牌不能赎回，卡牌挖宝可以生产游戏币，雇佣周期结束之后卡牌消失

雇佣花费的金额和雇佣时间，后台可以自行配置

旅行商店

玩家可以购买盲盒

可以购买项目方出售的卡牌

NFT交易市场/拍卖

交易成功 收百分之5手续费 使用usdt进行交易

顽疾可以将自己的卡牌出售或者拍卖

项目方会以盲盒价格随机竞拍不同品质的小黄人

需要设置初始价格

设置物品拍卖可以自定义拍卖时长

设置物品拍卖时自定义设置加价幅度

最后五分钟每次加价需要重新倒计时五分钟

拍买结束时项目方需要收取最终卖出价格5%的委托费，后台可配置

LP质押

玩家通过在博饼流动性矿池中获得LP通证到游戏内质押

怪物挑战--花费体力

闯关概率和奖励数值后台可以配置

每天每个玩家每个关卡只能挑战一次，不能跳关卡挑战，达到10关就无法挑战。无论昨天挑战到第几层，第二天从新开始

每个关卡挑战需求体力，体力可以使用代币购买

每挑战一个关卡需要耗费1个体力

玩家每天有5个体力，玩家可购买体力，每个体力100代币

卡牌通关概率

游戏这个比例研发时候设置成后台可调控

一二关：普通80% 85% 传说90% 神话100%

三四关：普通75% 80% 传说85% 神话90%

五六关：普通70% 75% 传说80% 神话85%

七八关：普通65% 70% 传说75% 神话80%

九关：普通60% 65% 传说70% 神话75%

十关：普通50% 50% 传说50% 神话50%

一至五关：金色普通100% 金色 100% 金色传说100% 金色神话100%

六七关：金色普通90% 金色 100% 金色传说100% 金色神话100%

八关：金色普通85% 金色 90% 金色传说95% 金色神话100%

九关：金色普通80% 金色 85% 金色传说90% 金色神话95%

十关：金色普通70% 金色75% 金色传说80% 金色神话85%

怪物宝藏--花费门

每个宝藏关卡每个用户一天只能挑战一次，不能重复挑战

冰雪宝库

玩家初始胜率10% 闯关成功奖励 怪物能力值*10

丛林宝库

玩家初始胜率5% 闯关成功奖励 怪物能力值*20

恶龙宝库

玩家初始胜率1% 闯关成功奖励 怪物能力值*30

世界BOSS关卡--花费门票

全服玩家共同关卡，通关根据贡献奖励游戏币

挑战世界boss需花费门票

每天在通过了怪物挑战的十层后才可以挑战世界boss，并且世界boss扣完血后才会新

增加5%概率

传说 增加10%概率

神话 增加15%概率

金色普通 增加20%概率

金色 增加30%概率

金色传说 增加40%概率

金色神话 增加50%概率

推广福利

推荐邀请直推奖

条件一、用户A至少购买一个怪物宝盒

条件二、用户名下直推用户累计购买10个盲盒

用户A获得一个免费盲盒，免费怪物宝盒没有上限。

瓜分用户入金 20%

推荐奖

用户入金的10%拿出来分

推荐用户消费

直接推荐人获得50%

间接推荐人获得5%，往上递推，直至分完

团队分红模式：邀请一个好友参与游戏，好友购买一个盲盒后视为有效邀请，获得1点邀请积分（当日瓜分后回收），1点游戏贡献点（有效）。

分红奖池：奖池资金分配，50%当日瓜分，50%流入第二天瓜分奖池。

邀请层级：直接邀请的才可以获得邀请积分，间接邀请只能获得游戏贡献点。账号购买一个盲盒，就可以获得一层间接邀请奖励，账户购买十个盲盒，就可以获得十层间接邀请奖励。