

# Genopets : Move2Earn 与 RPG 链游系统开发软件

产品名称	Genopets : Move2Earn 与 RPG 链游系统开发软件
公司名称	河南漫云科技有限公司
价格	1000.00/件
规格参数	漫云科技:Genopets : Move2Earn
公司地址	郑东新区升龙广场3号楼A座3202
联系电话	13103827627 13103827627

## 产品详情

自从AxieInfinity上线以来，我们对GameFi和元宇宙的看法一直在变化。用Vitalik的话来说，“想知道人们真正想要什么，现在还过早”，我们比较同意他的说法。但是，作为Web3风投基金，我们的愿景是发现新项目，并利用qukuailian技术为其赋能。我们认为，Move2Earn与RPG结合是未来的趋势，而Genopets恰好把握住了这个趋势，因此我们在2021年就投资了这个项目。

Degame和playtoearn.online的数据表明，2022年Q1季度qukuailian游戏的整体交易量为63.22亿美元，其中Harmony占48.58%，Ronin占26.85%，BSC占14.25%。由于玩家数量一直稳定在120万左右，游戏题材的可玩性对qukuailian技术有极大的推动意义。2022年Q1季度GameFi行业报告还指出，新上市的Token中，20-30%与GameFi项目有关，平均交易量为10万美元。

通过截取Degame和Coingecko数据里的关键全球指标，并对genopets的游戏经济性和可玩性开展研究，结果显示，目前Genopets项目在GameFi领域排名第24。

### 游戏经济性和可玩性

Genopets是即将推出的一款move-to-earn（边运动边赚钱）游戏，它将社交健身激励、免费游戏机制和玩家控制的Web-3经济相结合。和Pokemon-GO类似，这款APP要求玩家四处走动，而不是坐在电脑前。游戏围绕一只兼具宝可梦和动漫风格的虚拟动物--Genopet展开。每天行走的步数可以转换为能量或E，E可以实现若干功能，如升级Genopet。

但是，“move-to-earn”的这种方式，真的能保证游戏社区的活跃度和用户生命周期吗？看似简单的游戏，真的有可玩性吗？

注册后，你会得到一个免费的Genopet。玩家在开始前必须回答的一些问题，以此来创建个人Genopet。行走可以积累步数，而步数可以转化为能量，同时能量可用来提升Genopet等级。步数是游戏重要的部分，游戏中的经济飞轮与玩家产生能量的数量有关，这些能量存储在链上，不会被跟踪。但作为游戏中稀缺的资源，游戏里的大多数功能玩法都需要消耗能量。

### 什么是能量？

能量转换为游戏增添了战略性和复杂性，并吸引玩家主动地参与游戏以获得更多能量，同时也给玩家带来了趣味性——玩法简单，“不费吹灰之力”。此外，步数只在当天有效。因此，无论你走了多少步，除非你将这些步数存入银行（将其转换为能量），否则第二天步数就会清零。步数和能量的转换公式不是线性的，也就是说能量不会与步数成比例地增加。在能量转换计算中，“步数效率系数”发挥了作用，同时也为游戏增加了理论优势，即从22级开始，创世genopet的每一步都会消耗更多的能量（附录A）。

提到能量时，能量效率也不可忽视。转换率并不是恒定的1：1。它受到各种因素的影响，包括行走的步数、存储的步数、Genopet的等级和心情值，这些将在后面解释。我们的初衷是在预防技术滥用的同时，倡导“playforfun”的社区价值观，从而给玩家营造养电子宠物的怀旧氛围。现实生活中的运动员不一定会获得胜利，相反，胜利与一个人的自律程度和游戏战略选择有关。此外，该游戏还增加了一个选择，玩家可选择投资1个创世genopet，或者从低级别genopet开始。由于等级直接影响能量转换率，购买创世genopet后，根据步数效率系数，游戏提升等级所需的时间会相应地缩短（附录B）。

能量是游戏中的“活跃”货币，可确保玩家真正参与到游戏中，而不是跳过游戏的主体部分。它要求：

- 通过转换为你的Genopet获得XP
- 收获KI，换取能量
- 喂食、抚摸并与你的Genopet玩耍，以保持良好心情
- 之后开始PvP和PvE行动

什么是心情值？

心情值反映了你的genopet的精神和身体状态，由营养（40%）、喜悦（40%）和爱（20%）决定。

营养代表Genopet的身体状态，占心情值的40%，匀速递减8小时，8小时后降为0。为了防止营养值清空，可以进行喂食。玩家通过小游戏给Genopet投掷食物。食物能提高营养值，具体数值取决于所使用的食物。通用食物开放给所有玩家，而特殊的NFTs形式的食物有额外的效果和好处。

喜悦是精神状态的一部分，也占了心情值的40%。50小时后会清零，可通过玩耍游戏恢复。与喂食类似，玩耍也是一个小游戏，可使用通用道具和NFT道具。不同的道具对应不同的小游戏。

后，爱是精神状态的第二部分，占20%。持续时间超过80小时，该值不通过小游戏提升，而是使用一个带动画效果的能量。用后效果立现，可重复进行，但不会增加心情值。

## 升级

如前所述，能量按1比1比率转换成XP。Genopet升级共包括12个阶段和78个等级，每阶段的物理形态都会发生变化，外观和尺寸也会变大。满级后，Genopet仍然可以收集能量，也就是说收集到的能量可用在其他活动上，不用再考虑留能量升级这一问题。因此Genopet的等级（在链上跟踪）理论上应该与它的价格成正比。

以上介绍了move-to-earn游戏的战略深度，它不是传统意义上的简单且被动的游戏。但是，是什么使得这个游戏具有特殊性，而游戏里哪里可以真正地“挣钱”呢？也许答案是栖息地管理，这也是迄今为止游戏中令人期待的功能。

## 栖息地

栖息地是游戏中的重要资产，为游戏增加了多种可玩性。栖息地代表着Genoverse的土地，可以在合作市场和交易平台以NFT的形式出售。栖息地分为三个等级，从第1级开始。每达到新的等级都可进行升级，接下来我们会对其展开描述。