

联机功能

介绍

各位主人现在可以自由创建或加入联机房间。在房间中，你可以与好友的桌宠实时互动，同步宠物状态及交互行为，让桌面不再孤单。



互动与设置

- **实时互动**：支持同步宠物状态及交互动作（如：投喂、摸头、聊天等）。



- **隐私设置**：主人们可以选择关闭交互选项。开启后，其他玩家将只能进行“投喂”和“说话”。
- **访客表 (Visitor List)**

- **安全性**：经过严格测试处理，不会因联机导致坏档等异常情况。
- **技术机制**：完全基于 **SteamAPI** 实现，无外部服务器内容，保障连接稳定。
- **准入控制**：只有在开启访客表后，其他玩家才能加入你的游戏；若不开启，则无人能进入。

联机 MOD 同步规则

为了确保联机体验的一致性，系统遵循以下 MOD 同步逻辑：

MOD 类型	同步条件	表现形式
:—	:—	:—
带动画 MOD	宠物主人已启用 + 对方已订阅	正常显示并同步相应的动画效果。
食物/物品 MOD	宠物主人已启用 + 对方已订阅	正常显示物品，并支持跨玩家投喂。
代码插件 MOD	双方均安装对应插件	若对方缺少插件，特殊功能无反应；但基础指令（如动画/说话）仍可触发。
工作/其他 MOD	参考动画 MOD 规则	不同步具体工作内容，仅展示对应的工作动画。



投喂数据生效规则

为维护平衡，投喂好友的食物需通过以下“安全检查”方可生效：

1. **投喂方资格**：必须拥有「小标」（代表未使用作弊或超模属性 MOD）
2. **食物属性要求**：* 所有属性必须为增益效果。 * 价格区间：\$1 < 价格 < \$1000。 * 必须通过系统的「超模判断」检查。
3. **被投喂方上限**：单次联机中，被投喂方收到的礼物总额上限为 \$1000 金币

****提示****：若投喂成功生效，系统将提示 * “好友花费 \$[价格] 给你买了 [食物名称] ” *；若不符合规则，则不会显示价格信息。

未来计划

- 官方案例：即将推出联机 MOD 案例——《萝莉斯赛跑》¹
- **DLC 联动**：未来支持在「桌宠小屋」中联机。届时好友可以进入小屋与家具深度互动，访客表功能也将进一步细化。