

# 聯機功能

## 介紹

各位主人現在可以自由創建或加入聯機房間。在房間中，你可以與好友的桌寵實時互動，同步寵物狀態及交互行為，讓桌面不再孤單。



## 互動與設置

- **實時互動**：支持同步寵物狀態及交互動作（如：投喂、摸頭、聊天等）。



- **隱私設置**：主人們可以選擇關閉交互選項。開啟後，其他玩家將只能進行「投喂」和「說話」。
- **訪客表 (Visitor List)**

- 安全性：經過嚴格測試處理，不會因聯機導致壞檔等異常情況。
- 技術機制：完全基於 **SteamAPI** 實現，無外部服務器內容，保障連接穩定。
- 准入控制：只有在開啟訪客表後，其他玩家才能加入你的遊戲；若不開啟，則無人能進入。

## 聯機 MOD 同步規則

為了確保聯機體驗的一致性，系統遵循以下 MOD 同步邏輯：

MOD 類型	同步條件	表現形式
帶動畫 MOD	寵物主人已啟用 + 對方已訂閱	正常顯示並同步相應的動畫效果。
食物/物品 MOD	寵物主人已啟用 + 對方已訂閱	正常顯示物品，並支持跨玩家投喂。
代碼插件 MOD	雙方均安裝對應插件	若對方缺少插件，特殊功能無反應；但基礎指令（如動畫/說話）仍可觸發。
工作/其他 MOD	參考動畫 MOD 規則	不同步具體工作內容，僅展示對應的工作動畫。



## 投喂數據生效規則

為維護平衡，投喂好友的食物需通過以下「安全檢查」方可生效：

1. 投喂方資格：必須擁有「小標」（代表未使用作弊或超模屬性 MOD）
2. 食物屬性要求：\* 所有屬性必須為 增益效果。 \* 價格區間：\$1 < 價格 < \$100。 \* 必須通過系統的「超模判斷」檢查。
3. 被投喂方上限：單次聯機中，被投喂方收到的禮物總額上限為 \$1000 金幣

提示：若投喂成功生效，系統將提示「好友花費\$[價格]給你買了[食物名稱]」；若不符合規則，則不會顯示價格信息。

## 未來計劃

- 官方案例：即將推出聯機 MOD 案例——《蘿莉斯賽跑》
- **DLC 聯動**：未來支持在「桌籠小屋」中聯機。屆時好友可以進入小屋與家具深度互動，訪客表功能也將進一步細化。