



## 游戏玩法



[www.solchicks.io](http://www.solchicks.io)

# CONCEPT

## 概念

SolChicks是一个具有独特的"玩赚"("PvE")和宠物元素为核心的在线战斗式游戏。在战略层面上，我们的生态系统被设计得与Neopets一样庞大，但在我们的游戏系统中又有像暗黑破坏神那样的细节和复杂程度。玩家可以通过多种方式参与SolChicks，但大多数游戏将围绕着PvP战斗，玩家将与其他具有类似技能水平的玩家进行技能对决以获得奖励。

其中关键的区别因素是，SolChicks是由NFT驱动的，SolChick NFT将作为玩家的游戏头像。在最初的铸币厂，只有10,000个独特的"初始"SolChick NFT，使得所有者能够拥有玩赚(P2E)的特权。随着游戏的扩展，将有更多的铸币厂，但它们将只授予有限的特权，用以区别于原始铸币厂。

在这种游戏模式中，玩家可以期待通过以下方式赚取、获得奖励：

- 1) 赚取SolCoins（我们的游戏货币），可以在游戏中用于
  - a) 通过提高MMR，参与突袭，增强SolChick的实力，获得更好的奖励。
  - b) 从游戏中的市场上购买稀有和强大的道具，将其转售以获取利润。
  - c) 在市场上与其他玩家进行交易。
- 2) 赚取游戏中的奖励，这些奖励可以在现实世界的交易所（如Uniswap）进行交易
  - a) 爱的碎片（\$SLC）通过每周的宠物幸福等级礼盒和胜利的战斗中获得，可以用来繁殖和出售SolChick。
  - b) 权力之书（\$SPOWER）和学习之书（\$SLEARN），可在战斗中使用来为玩家的SolChick提供能量，或转卖它们，节省时间。
- 3) 花费\$SLC和\$CHICKS来繁殖新的SolChicks并出售它们
- 4) 通过每周的排行榜/MMR排名赚取CHICKS代币（拥有管理权和游戏收入权）

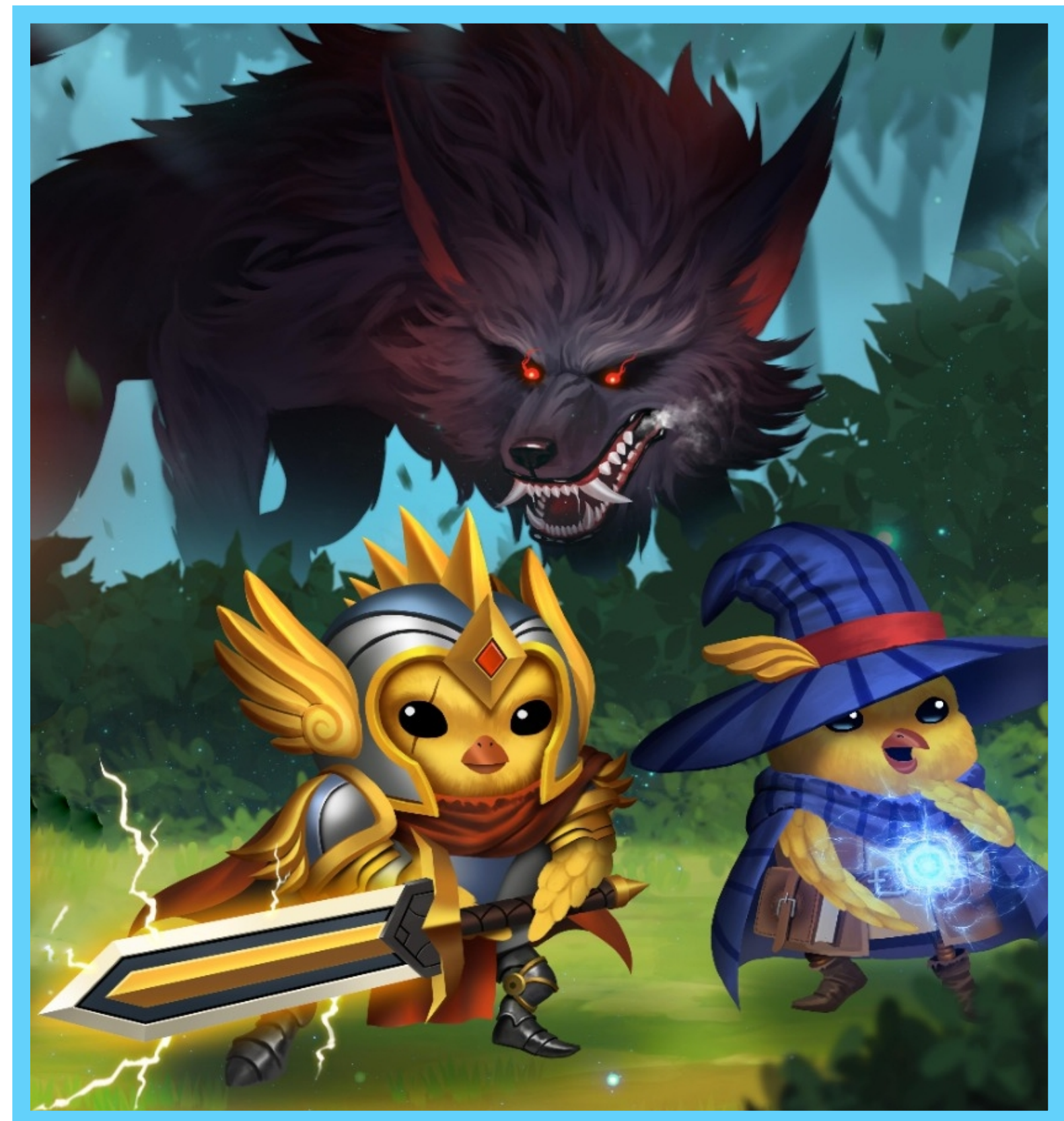
虽然许多机制和平衡细节在最终的游戏实施之前会有反复和变化，但这份游戏文件应该为读者提供很好的说明，即SolChicks团队设想的游戏在最终成为可玩的游戏时的情况。

# 游玩机制概览

如需进行游戏，玩家需要有一个Solana钱包，如Phantom或SolFlare，至少有1个SolChick NFT，并将它们连接到游戏客户端。玩家将使用他们选择的SolChick NFT作为他们的角色头像，或者支付1 Sol来创建一个没有属性的非NFT版本的SolChick，并从已保存的属性中开始（如下所述）。

我们游戏的目标是提高SolChicks的等级，这个过程分为4个不同的阶段，60级是游戏的最高等级。

- ▶ 教程（1-15级） - 这个阶段旨在让玩家熟悉SolChicks的世界和界面，以及宠物和建立联系的机制，会展示宠物如快乐和饥饿的属性。在这个阶段，SolChicks仍然是一个婴儿，因此在它达到更高的水平之前，还不能参加PvP战斗。这个阶段相对较短，正常游玩一周即可度过。在这个阶段，玩家能够对整个游戏中的互相联系机制有一个很好的理解。
- ▶ 雏鸟（16-30级） - 这个阶段会介绍PvP战斗系统和SolChicks的基本技能。玩家能够开始排队与其他玩家进行PvP战斗，获得基本奖励和经验。通过这些战斗，玩家能够学习并熟练掌握战斗机制，这是游戏的核心内容。在这个阶段，不会引入MMR。



# 游玩机制概览

- ▶ 进展(30-45级)-在30级时，SolChick将获得一些基本技能。玩家能够进行全面的战斗并获得MMR点数，这将决定他们的P2E奖励。在这个阶段，玩家开始通过积累资源和经验为最终的游戏做准备。
- ▶ 终局（46-60级）- 在这个等级阶段，玩家可以体验全套SolChick终局内容。在进阶阶段花了几个小时的玩家已经学会了所有40个基本的SolChick技能，并准备好迎接下一个挑战。达到终局阶段的玩家将能够（拥有众多选择）通过任务解锁等级、掌握特性、获得其他独特的奖励来使他们的角色获得最高属性，繁殖他们的SolChick，并参加突袭和竞赛。



为了不给玩家造成重复的体验，一旦玩家至少经历过一次整个SolChick游戏周期（即至少一个角色达到60级），他们能够通过花费力量之书来 "提升 "新的SolChick "盟友 "的等级，直到30级，并直接跳入进阶阶段。

SolChicks是一个基于NFT的游戏，我们鼓励进行SolChicks NFT的交易和交换，这样玩家能够体验SolChicks提供的广度和深度。为此，SolChicks实施了 "保存属性" 系统，该系统保留了每个角色的进度，与NFT无关。这意味着玩家可以将他们当前的SolChick NFT角色换成另一个角色，不必重新启动进度，无需收取SolCoin费用。每个玩家将有多达10个 "保存属性" 槽，每个槽代表一个独立的SolChick角色的游戏保存进度。换句话说，如果一个玩家购买了一个SolChick NFT，他们只得到NFT，而不是卖家的统计数据、等级、SolCoins等。

- ▶ 统计数据、技能以及进度（如等级、头衔和地位等）将与保存属性挂钩。
- ▶ 武器、物品、宝石和货币将跟随玩家的账户，可以在所有保存属性下使用。
- ▶ 个体特质升级（对于NFT属性）将被保存，但会被锁定，除非新的NFT具有所需的特质和属性才能解锁。

# 高度可定制的角色系统

SolChicks的目标是成为易于学习但难以精通的游戏。在这方面，我们设计了高度可定制但又易于理解的角色定制系统，它迎合了各种游戏风格，有利于进行实验，进行元游戏的演变。

## 主要属性

主要属性计算了SolChick的健康状况、伤害输出和减伤情况，这决定了SolChick在战斗中的整体表现。

耐力	增加血量和恢复速度
力量	增加物理伤害、物理伤害减伤和血量恢复的能力
灵敏	增加闪避几率，减少受到的法术和物理暴击伤害，增加法术和物理暴击伤害和攻击速度
智力	增加魔法伤害、魔法伤害减免、蓝条和法力再生

在第1级，每个SolChick保存属性从每个主要属性的6点基线开始，通过附加到保存属性的SolChick NFT的不同属性特征进一步提升属性。每升一级，保存属性的角色将获得3个属性点，玩家可以分配给任何想要的主要属性。玩家的分配是与保存属性是相关联的。

如需重置已分配的属性点（基线和NFT特性点不能重新分配），玩家可以使用PvP战斗中奖励的学习宝典（\$SLEARN）。同个属性点的重置会需要越来越多的\$SLEARN，直到一个上限（从50开始，每次增加1.5倍，直到最高3000）。

# 次要属性

次要属性是对SolChick的力量水平的进一步提升，使玩家在战斗中获得额外的优势。这些属性通过NFT属性或道具得到提升，如果协同得当（例如，急速突破点），将改变玩家游玩他们角色的方式。一些次要属性如下：

- 移动速度
- 专注力 - 减少技能施放需要的资源
- 急速 - 减少技能的冷却时间
- 法术暴击概率
- 物理暴击概率
- 复原力 - 减少受到的暴击概率和伤害

# 职业阶级

在45级时，玩家可以开始做任务，为他们的SolChick解锁职业阶级能力。我们的目标是以这样一种方式来设计阶级，鼓励玩家尝试和解锁尽可能多不同的职业阶级。每一个SolChick都可以适应任何职业阶级，只要他们完成了所需的适应活动，分配到该级别所需的属性点即可。例如，牧师需要玩家完成一系列的挑战（包括PvE和PvP），以及最低数量的力量和智力点数。此外，解锁职业阶级需要力量之书，虽然可以转入所有的职业阶级，但每个SolChick在任何时候都只能拥有6个职业阶级的2个，用于PvP。如果玩家选择改变他们的SolChick的职业阶级，他们可以使用 "重新学习之书" 来清空职业阶级槽。

我们对职业阶级的功能感到非常兴奋，并将在更多的细节中分享我们对职业阶级的想法。

# 专精

正在寻找终极专精玩法的玩家能够使用专精功能。每个SolChick将有机会获得4个可解锁的体质特性，这些体质特性可以进一步增加SolChick的力量水平。与传统的属性相比，专精的设计理念独特又有趣（例如，如果在过去7次攻击中未出现暴击，则必出现暴击），玩家需要在60级通过完成各种目标，花费资源（如力量之书）来解锁。

在游戏的后续更新之前，专精功能不会立即出现，在我们对平衡性进行更多次测试后，我们会分享更多的想法。

# 战斗系统

SolChicks将引入具有NFT元素的、全面的、平衡的战斗系统，适当地奖励玩家的努力和技能。战斗系统会动态变化，以技能为基础，不断变化的游戏规则使事情变得有趣。游戏将通过匹配评级（MMR）系统跟踪每个玩家，玩家的MMR将随着胜利和完成目标数量的上升而提高，反之则相反。



如需进入PvP战斗，玩家需要在主屏幕上选择"进入战斗"选项，然后将他们转移到战斗大厅，玩家可以选择他们的SolChick的等级，装备多达10个技能和道具（消耗品和装备），以优化他们SolChick的获胜机会。完成准备后，玩家将进入我们的匹配系统，跟与自己水平类似的MMR的玩家战斗。正式发布的游戏模式有1V1、2V2、3V3和自由竞争的死亡竞赛，未来可能会加入夺旗、控制点等模式。



一场游戏由3场战斗组成， 每场战斗通常持续5分钟左右， 最长时间为30分钟， 超时则宣布平局。 游戏结束后， 玩家能得到战利品盒子的奖励， 其中包含道具和游戏中的货币。 胜利的团队将获得更大份额的整体战利品。 MMR也将根据战斗的结果进行调整。



玩家也可以（虽然不建议）从战斗中逃跑。但是，从战斗中逃跑会严重惩罚玩家的MMR， 加入两场游戏之间的冷却时间， 24小时内逃离的游戏越多， 冷却时间就越长。

突袭将使用类似于PvP战斗的战斗系统（除了那些已达到60级的玩家联合起来对抗突袭BOSS的突袭）， 经过设计， 这即使对最有经验的玩家也具有挑战性。 突袭boss会有创新的机制， 能够推动匹配技能和消耗品的搭配界限， 玩家有多种方式可以击败他们。 如果玩家能够战胜这一挑战， 他们将获得称号、 稀有和季节性道具， 还有其他强大的神器的奖励。

# 技能

SolChick拥有技能库，可由玩家支配，可以在PvP战斗中使用，以实现各种目标。技能可以从各种渠道学习，如练级、书籍、等级和其他独特的任务，或从升级NFT属性和装备某些物品中学习。所有获得的技能都将与保存属性绑定，但来自NFT属性的技能除外（这些技能会被锁定），除非角色NFT具有所需的特质属性。

技能将按效用分类（进攻/防御/特技/终结）。在SolChicks中，技能包含基础的伤害/减伤/效果，然后根据主要/次要属性和其他因素来计算和组合。我们仍处于数据平衡的早期阶段，我们的目标是使其尽可能的数学化和精确化，减少战斗中的随机性，并为元游戏的进化和实验的培养创建健康的环境。



## 从游戏机制的角度来看，技能属于以下的情况之一

- 1) 主动的 – 按指令施放（如火球、全方位打击）
- 2) 受触发 - 满足条件时触发的效果（如再生）。
- 3) 被动的 – 被动效果（如暴击攻击、光环）

如需在战斗中使用技能，玩家必须在战斗前先装备该技能。每个SolChick在16级时开始有5个技能槽，到45级时最终增加到10个。一些技能可能会占用多个槽，这取决于它们的力量和平衡性。只有在SolChick达到使用该技能的要求（如属性、等级、职位阶级等）时才能装备该技能，在一些罕见的情况下，甚至可以装备某些属性/特性。已经装备的技能在战斗中不能被替换掉。所有的技能都会有一个冷却时间，以防止玩家疯狂按按键。还有1秒的全局内部冷却时间，以平衡玩家之间的延迟，但同时也保持战斗的动态性质。此外，技能的设计和平衡将尽可能地减少极端/瞬杀情况，以确保互动和有趣的体验。

我们将在接近推出正式游戏的时候发布更多关于技能和战斗数学的细节。

## 道具

在SolChicks有各种各样的道具。道具会有一些用途，并且大部分都可以在市场上进行交易。



# 装备

装备的主要目的是提高SolChicks的主要和次要属性，独特的装备/易用效果可以实现更多的游戏风格。SolChicks的装备系统结合了SolChick NFT的属性和特征，以及RPG游戏中更常见的传统装备系统。大多数装备可以在玩家之间进行交易，我们计划在不久的将来推出武器NFT。

在SolChicks，我们认为装备不仅是PvP的重要组成部分，而且还必须看起来很有美感。项目的关键设计理念是不影响SolChick的外观，允许它们保留自己的特征，使得道具功能更加复杂，同时也创建潜能，方便罕见的NFT特征的出现，创建更多价值。装备槽将涵盖5个主要的NFT属性，即头盔、眼镜、盔甲、靴子、配件，还包括一个武器槽和3个宝石槽。SolChicks只能装备空属性的物品。每件装备都有一定的装备要求，包括宠物的等级、属性或职位阶级。空特性的装备在使用一定数量后会损坏。

与非空属性相对应的装备槽会锁定特定特质的道具，无法改变。特质专用道具可以升级，许多道具提供不同的升级路径，以满足不同的游戏风格。例如，对于天使光环特质，玩家可以通过神圣之路升级，为希望扮演坦克的玩家增加法术伤害，进行暴击伤害的防御，并在最高级别的每场战斗复活一次；或者通过阴影之路升级，增加法术暴击伤害，还带有独特的技能 - 阴影燃烧，输出更多的爆裂伤害。与SolChicks的整体设计理念相一致，我们鼓励玩家进行实验，这些特定特质的道具可以用SolCoins重铸，玩家可以通过新的、不同的途径来锻造它，补充他们所需的战斗结构。特定特质的装备是不可破坏的，不会破损或消失，但是在一定次数的使用后，它们需要SolCoins来修复。此外，不同职位阶级或特质的物品套装可以共存，如果完成锻造，可以给予额外的奖励。

## 消耗品

为了给PvP战斗添加更多的战略元素，玩家可以装备和使用消耗品。顾名思义，消耗品是限制使用的物品，使用后具有强大的效果。可以在战斗中使用的消耗品类型包括药水（恢复血量和法力）、提升品（进行临时的力量增益）、灵药（全面提升力量水平）、炸弹（伤害/减伤）、实用物品（护盾/传送/诅咒等）。还有一些消耗品可以在战斗之外使用，这些消耗品会影响SolChick，例如可以教SolChick新技能的书籍。玩家能够在玩游戏时收集消耗品，并能够在市场上交易和出售这些消耗品。

我们将在接近推出正式版游戏时发布更多关于消耗品的细节。

## 装饰品

为游戏带来美学元素是很重要的。SolChicks的艺术团队正在不懈努力，为玩家带来高质量的艺术效果和动画。玩家能够为他们的装备找到或购买不同的皮肤，修改他们的SolChicks的外观，按自己喜欢的样子进行装扮。我们还计划提供卷轴/符文，可以修改玩家的技能和效果的外观。

## 其他

我们计划提供大量的酷炫物品，供玩家收集和交易。目前，SolChicks中的家具和收藏卡等物品正在开发中。我们还计划加入供玩家收集和使用的玩具和毛绒产品，可以加入到SolChicks当中，还有大量的食物可供选择，满足最挑剔的SolChicks。

# ☞ SOLCHICKS EVOLUTION



# PET 宠物游戏机制 AY

游戏有一个宠物界面，玩家可以以各种方式与SolChicks互动。这是为了增强玩家和他们的SolChick角色之间的所有权和纽带感，会产生实际的游戏影响。

## 喂食

玩家可以通过喂食和玩耍与他们的SolChick互动。虽然理论上SolChick永远不会饿死，但如果SolChick在一段时间内没有被喂养，会受到惩罚。相反，如果玩家对他们的SolChick保持良好的喂养习惯，则会受益。

	是否战斗?	战斗表现	繁殖	Proc特质?	获得经验
吃撑	是	100%	否	不适用	100%
喂养良好	是	110%	是	是	105%
饱足	是	100%	是	是	100%
饥饿	是	95%	是	是	100%
太饿了	是	80%	是	否	90%
快饿死	否	不适用	否	不适用	75%

玩家可以给他们的SolChicks喂食食物，如SolFeed和龙虾汤等，这些食物提供一定数量的幸福感和饥饿积分。与现实生活类似，喂食会受到边际收益递减的影响。换句话说，定期喂食（而非一次性喂食）才能达到最佳效果。

## 幸福感

幸福感是玩家应该追踪的一个重要指标，因为它被用来决定每周的奖励，包括经验奖励、爱的碎片和制作材料。SolChick越快乐，获得的奖励就越多。玩家应该给它们提供各种食物、持续游戏、赢得PvP战斗，不可以忽视它们的SolChick超过72小时，这样才能增加它们的幸福感。

## 繁殖

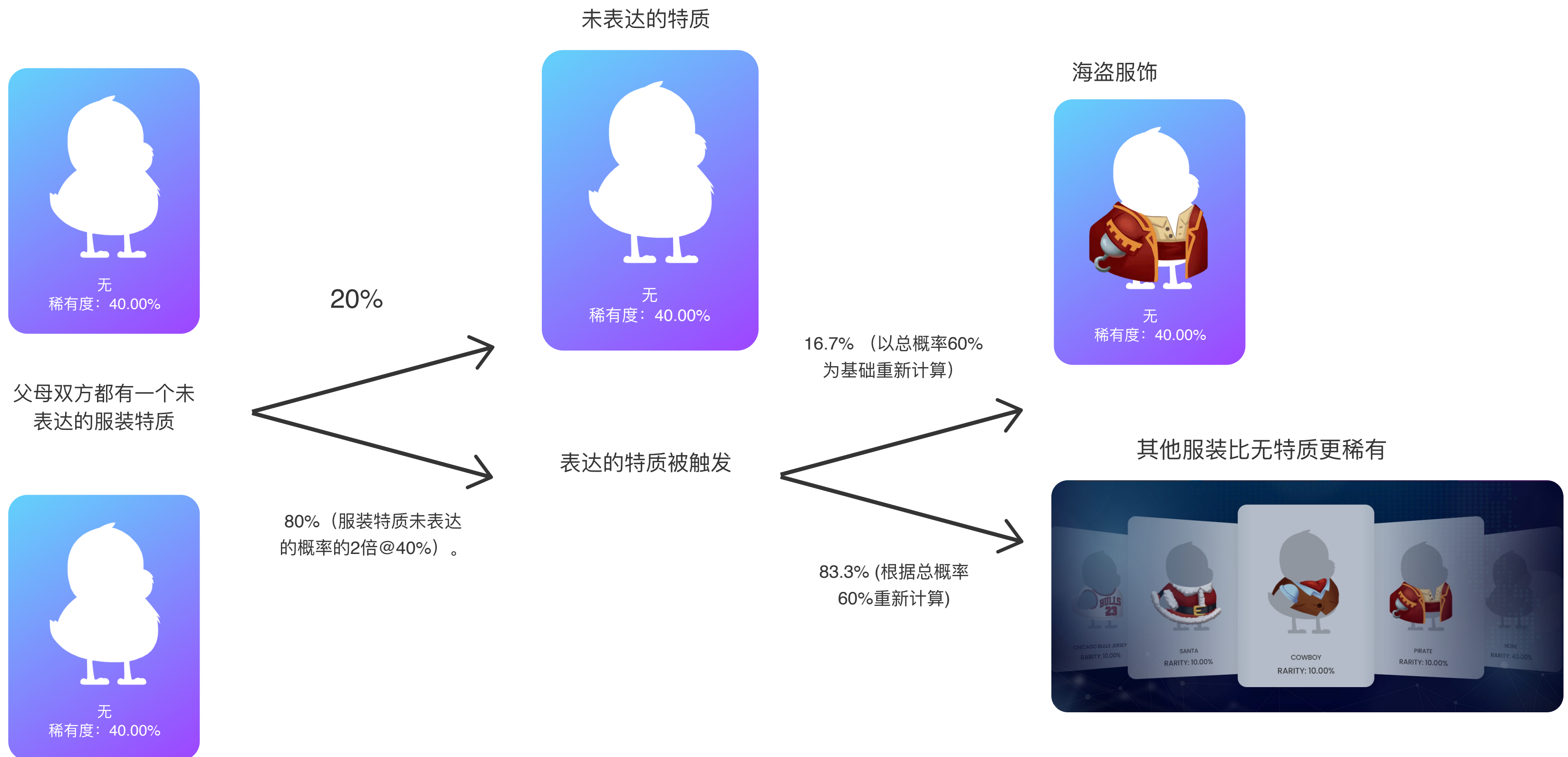
拥有两个至少45级的SolChicks保存属性的玩家可以开始繁殖一个新的SolChick。繁殖过程包括选择2个SolChick，花费爱的碎片，支付\$CHICKS费用来繁殖。碎片和\$CHICKS的总费用在每次SolChick交配时都会翻倍，并且会按照SolChick双亲的费用总和进行计算。蛋需要7天才能孵化，然后才能使用。此外，每个SolChick最多能交配7次，它们不能与自己的兄弟姐妹或父母交配。繁殖之间不会有任何停机时间，玩家能够立即使用亲代SolChick进行游戏和繁殖。

新生的SolChick将有机会在50%的几率内继承父母双方的特质，而不考虑每个属性的铸币稀有性。这条规则有两个例外，不可继承未表达的特质和隐性特质。



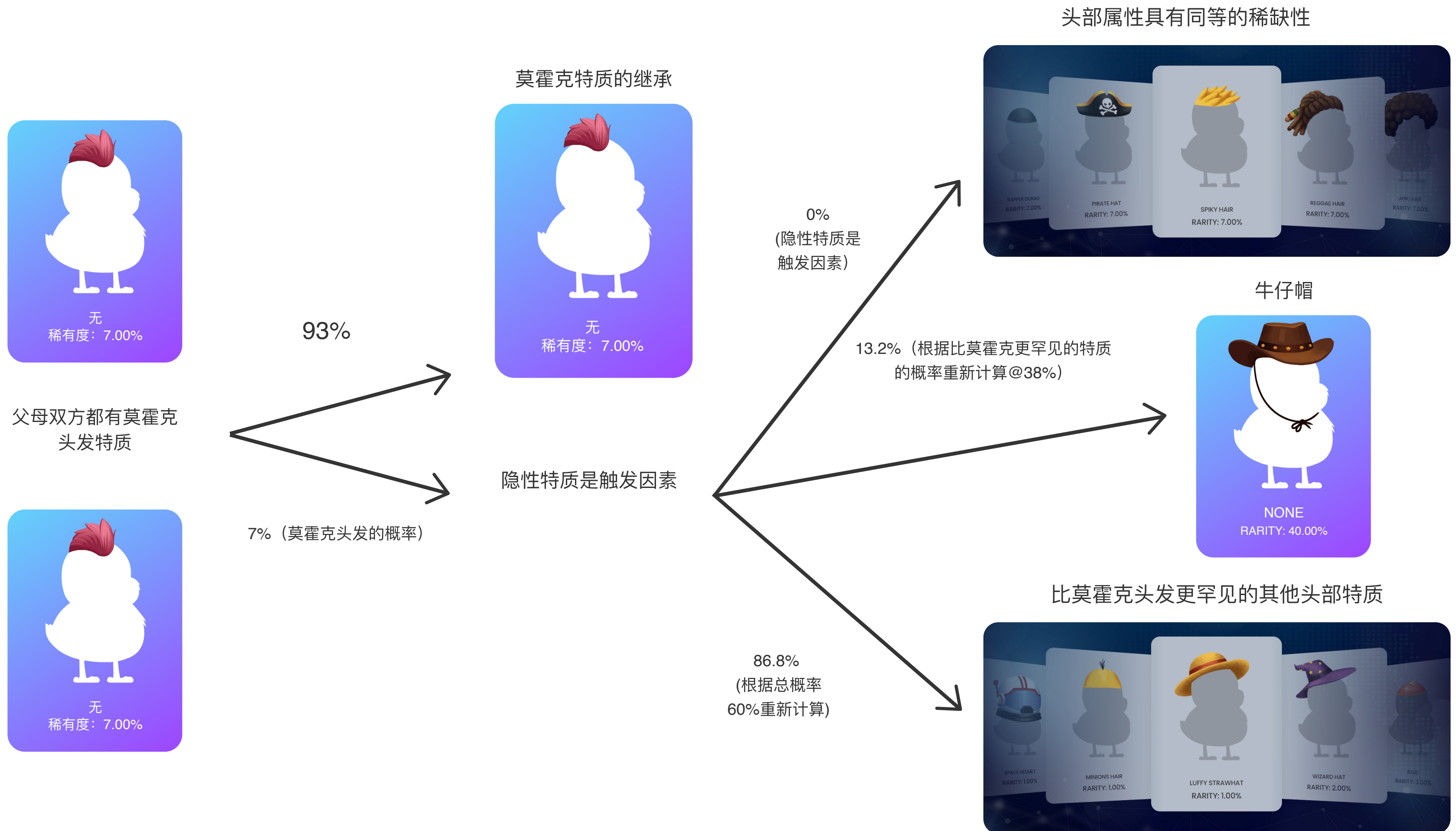
# 未表达的特质

有些SolChick有未表达的特质，被称为 "无 "或 "常规 "特质。对于这些SolChick来说，如果它们与另一只同样具有未表达特质的SolChick进行繁殖，它们的后代就有几率（相当于该属性出现 "无 "或 "常规 "特质的概率的2倍）把相应属性重新调整为更好的内容。这个系统激励了对裸SolChick的需求，因为通过繁殖两个对同一属性没有特质的SolChicks，他们的后代有一个概率会对该特定属性有一项明确的特质。例如，如果SolChick父母双方都有一个未表达的服装属性，他们的后代将有机会使其服装属性变成更好的东西。在这种情况下，后代滚出海盗服装的机会是13.33%，这是由产生未表达的特质效果的80%的机会乘以继承海盗特质的16.7%所得出的，这是在60%的总概率（100%-40%继承裸鸡的几率）的基础上重新计算的10%的原始概率。



# 隐性特质

如果父母双方在某种属性上具有相同的特质，就有可能表现出未知的稀有隐性特质，而不是显性特质。这意味着，如需获得隐性特质，可能在育种时需要收集具有类似特质的SolChick。所产生的特质总是比父母的特质更罕见。例如，如果父母都有莫霍克头发，并且触发了隐性特质效应，那么后代不会将头部属性变为雷鬼头发（7%）或非洲头发（7%）（它们与莫霍克头发（7%）具有同样的稀有度）。在这种情况下，父母都有莫霍克头发，生出牛仔帽小鸡的几率是0.92%，计算方法为7%的生效几率，乘以13.2%，13.2%的计算方法是：原始生出牛仔帽小鸡的概率5%乘以继承比莫桑克更稀有特质的概率38%（100% 减去20%的无特质概率再减42%的出现6个相同稀有度特质的概率）。



# 游戏经济

作为一个P2E游戏，SolChicks管理和规划各种相互交织的经济参数，为玩家、投资者和收藏家提供明确且有力的激励措施，这一点至关重要。

## NFT 经济

NFT只有10,000个铸币厂，这意味着最初最多只有10,000名玩家能够玩。随着时间的推移，能够通过繁殖慢慢增加Solchicks的数量，但毫无疑问，在一开始，流程会缓慢进展。即使所有原始的Solchicks都以最佳方式繁殖，在第一轮繁殖期过后也只产生5,000个品种，因为需要2只SolChick来创造一只新的SolChick，但在实际运营中，我们预期出现的新后代会更少，因为：

- 目前的繁殖机制意味着玩家将不得不玩两遍游戏才可以让两个小鸡至少达到45级。
- 此外，由于出现许多半裸的Solchick，大家不愿意花钱和碎片来繁殖它们，除非他们可以产生未表达特质。

因此，我们不能仅仅依靠繁殖来增加玩家的数量。

我们已经设计了以下解决方案，以解开玩家能力的限制，同时通过保持原始的10,000只SolChick的稀缺度来保持NFT经济的平衡。

- 当NFT所有者不积极玩游戏时，他们可以将他们的NFT放在市场上，供其他非NFT所有者的玩家借用。这些玩家会有自己的游戏账户/档案（与NFT所有者的档案分开），他们在游戏中获得的任何收入都会与NFT所有者分享（比率由质押品的供需决定）。
- 玩家可以以1 Sol的成本创建无限的新SolChicks（无属性）来开始游戏，但这些新的NFT看起来会与原始的NFT有轻微但明显的不同，获得的游戏收入份额明显减少，并且不能繁殖或交易。

此外，原有的10,000个NFT也将在游戏中给予特质奖励和价值累积，可以根据Solchick NFTs的稀有度和实用价值来体现收藏价值。通过爱的碎片机制培育新的SolChick会有成本要求。这使得培育新的SolChick的成本越来越高，这样可以保持稀缺度。



% 出现概率

Solcoin出现奖励

道具出现奖励

力量等级

幸福度回报奖励

喂养优势

繁殖费用

繁殖要求

专属任务

特殊技能



## 传说

出现概率: 0.10%

0.10%

30.0%

12.0%

112%

20.0%

达到饥饿的时间  
延长20%

500 碎片, 连续繁殖时  
每次费用为上次的2倍

稀有及以上稀有度

有

获得独家稀有技能



## 神话

出现概率: 1.9 %

1.9%

7.5%

2.0%

103%

15.0%

达到饥饿的时间  
延长10%

350 碎片, 连续繁殖时  
每次费用为上次的2倍

稀有及以上稀有度

有

获得独家稀有技能



## 稀有

出现概率: 13%

13%

5.0%

1.0%

101%

5.0%

达到饥饿的时间  
延长5%

250 碎片, 连续繁殖时  
每次费用为上次的2倍

无

无

无



## 不常见

出现概率: 25%

25%

1.0%

0.3%

100%

1.0%

无

175 碎片, 连续繁殖时  
每次费用为上次的2倍

无

无

无



## 常见

出现概率: 60%

60%

-

-

100%

-

无

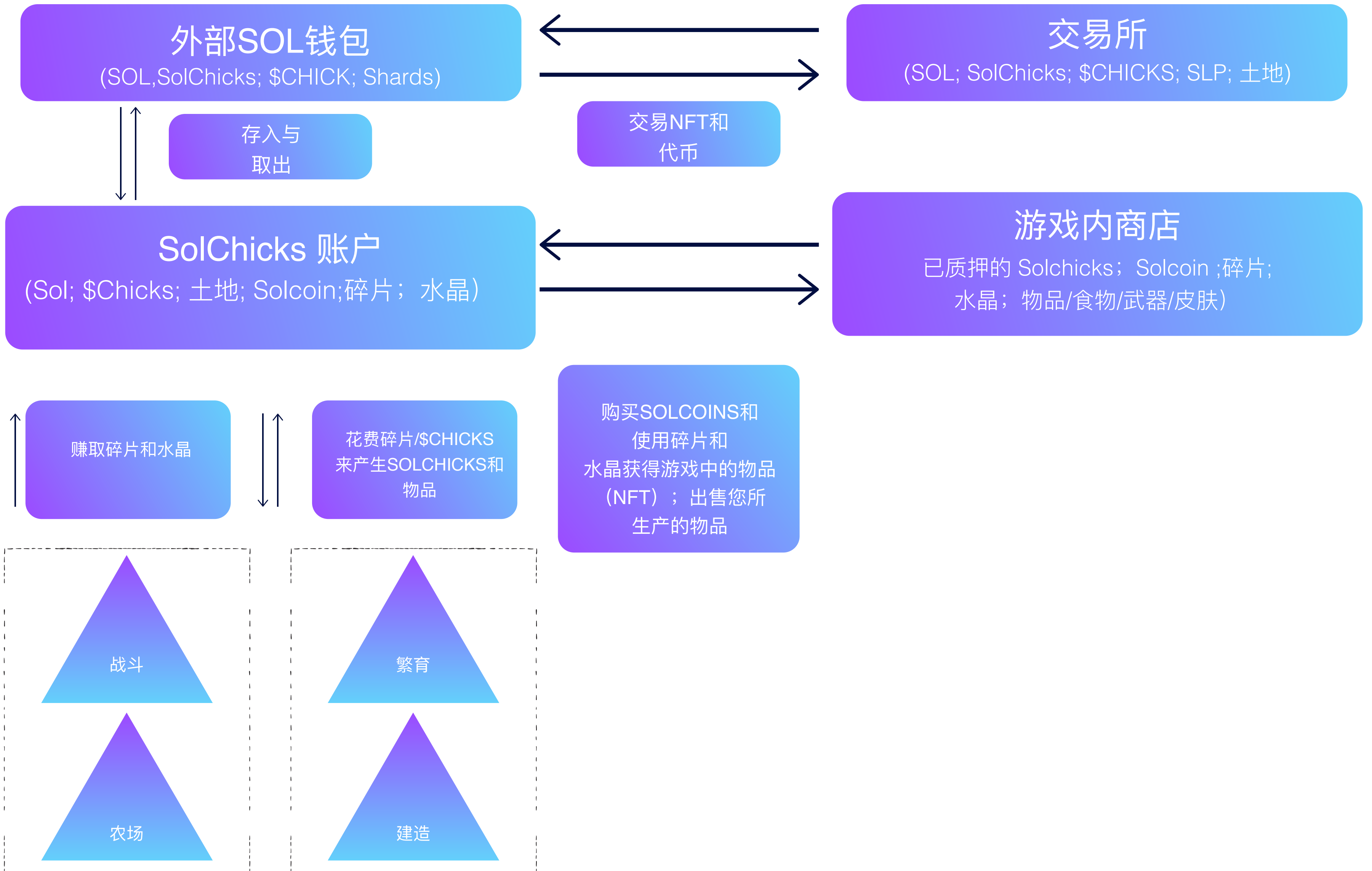
175 碎片, 连续繁殖时  
每次费用为上次的2倍

无

无

无

# 游戏经济



# SOLCHICKS 元宇宙

- 来源 - 玩家将参与奖励性的游戏循环，在游玩的时候获得游戏中和现实世界中的奖励。
  - SolCoins - SolCoins是用Solana购买的，不能兑换成现金。SolCoins可以在游戏中的互动中使用，比如从NPC供应商那里购买物品，以及在市场上与其他玩家进行交易。然而，书卷和爱的碎片是独立的资源，不能用SolCoin买卖。
  - 战利品箱 - 玩家通过完成目标和任务以及参与PvP战斗，在游戏中获得战利品箱的奖励。典型的战利品箱将包含SolCoins、消耗品、书卷、爱的碎片，以及低概率会出现装备和制作材料。战利品箱中的战利品的质量将根据玩家的MMR来决定。
  - SolCrystals - SolCrystals将被授予完成特定目标的高MMR玩家（例如：在单场比赛中造成超过x的伤害/对所有敌人造成致命一击）。SolCrystals不能被交易，可以在游戏中从市场上的NPC处购买稀有武器和装饰品，还有SolCoins。
  - 随机发现品 - 强大的消耗品/武器只能在较高的MMR战利品箱中发现，或在游戏中的市场上进行稀有品出售时出现。
- 使用 - 随着更多的物品通过游戏产生，游戏的机制和资源消耗点可以让玩家有意义地消耗他们的资源。为了平衡游戏中的经济并控制通货膨胀，谨慎的管理是必不可少的。
  - 游戏中，可以在市场上生成和销售道具
  - 市场上所有的P2P交易都有5%的分成
  - 装备在使用一定数量后就会损坏，这可以防止随着时间的推移，市场上的装备供过于求
  - 修复特定特性装备的成本增加
  - 书卷 /爱的碎片的需求随着时间/用途的增加而增加
  - 制作/升级/锻造装备将需要SolCoin和材料

# 市场

- 除了P2P销售，市场也会是游戏中产生道具供玩家购买的地方，作为资金的沉淀。
- 无限量的普通消耗品/食物等由游戏在拍卖式市场上出售，价格反映了特定消耗品的需求，可以用SolCoin或Solana购买。
- 无限数量的基本/可用武器由游戏在拍卖式市场上出售，价格反映了特定消耗品的需求，可以用SolCoin或Solana购买。
- 稀有装备甚至是装备NFT将定期发布并限量销售，除了SolCoin之外还需要SolCrystal来购买。
- 有限数量的其他强大的物品，如书籍/卷轴，将在一周/一天/一季的一定时间内更新。
- 装饰品需要用SolCrystals和SolCoins购买。

# 真实世界

一些会被作为NFT/替代货币空投的物品包括：

- 作为NFTs – NFTs的武器/宝石会有不同的磨损度（80-100%=新锻造。50-79%=初次打击。30-49% = 战争硬化。15-29% = 带裂纹的钢铁。5-14% = 狐狸的咀嚼玩具），这将在游戏中削弱它们的属性。
- 作为代币的书卷（重新学习的书卷/力量书卷） - 对资源的投资，帮助玩家节省时间和精力，不必再开始另一个保存属性/被使用的书卷将被消耗。
- 作为代币的爱的碎片（用于繁殖） - 投资创造更多的SolChicks来出售/游玩。用于繁殖的碎片将被消耗。
- 每星期，您将根据您的Solchick的快乐程度得到额外的爱的碎片的奖励。
- 这将创造经济收入，越来越多的资源被注入其中。