# 游戏流程设计

目录

[游戏流程设计 0](#_Toc521843462)

[1. 游戏元素 2](#_Toc521843463)

[1.1 基础原料 2](#_Toc521843464)

[1.2 普通DNA 2](#_Toc521843465)

[1.3 特殊DNA 2](#_Toc521843466)

[1.4 普通生物 2](#_Toc521843467)

[1.5 特殊生物 2](#_Toc521843468)

[2. 合成系统 2](#_Toc521843469)

[2.1 基础原料生成 2](#_Toc521843470)

[2.2 普通DNA合成 2](#_Toc521843471)

[2.3 特殊DNA合成 2](#_Toc521843472)

[3. 生物生成系统 2](#_Toc521843473)

[3.1 普通生物生成 2](#_Toc521843474)

[3.2 稀有生物生成 2](#_Toc521843475)

[3.2.1 生物稀有度 3](#_Toc521843476)

[4. 交易系统 3](#_Toc521843477)

[4.1 基础原料生成交易 3](#_Toc521843478)

[4.1.1 基础原料购买 3](#_Toc521843479)

[4.1.2 基础原料生成加速器购买 3](#_Toc521843480)

[4.2 DNA交易 3](#_Toc521843481)

[4.2.1 普通DNA交易 3](#_Toc521843482)

[4.2.2 特殊DNA交易 3](#_Toc521843483)

[4.3 生物交易 3](#_Toc521843484)

[4.3.1 普通生物交易 3](#_Toc521843485)

[4.3.2 特殊生物交易 3](#_Toc521843486)

[5. 背包系统 4](#_Toc521843487)

[6. UI 4](#_Toc521843488)

[7. 区块链 4](#_Toc521843489)

# 1. 游戏元素

## 1.1 基础原料

游戏中有n种基本原材料，所有的合成都要消耗一定数量的一种或者几种原材料，如果合成失败原材料就直接被消耗掉了。

## 1.2 普通DNA

## 1.3 特殊DNA

## 1.4 普通生物

## 1.5 特殊生物

# 2. 合成系统

## 2.1 基础原料生成

## 2.2 普通DNA合成

## 2.3 特殊DNA合成

# 3. 生物生成系统

## 3.1 普通生物生成

## 3.2 稀有生物生成

### 3.2.1 生物稀有度

# 4. 交易系统

## 4.1 基础原料生成交易

### 4.1.1 基础原料购买

### 4.1.2 基础原料生成加速器购买

## 4.2 DNA交易

### 4.2.1 普通DNA交易

### 4.2.2 特殊DNA交易

## 4.3 生物交易

### 4.3.1 普通生物交易

### 4.3.2 特殊生物交易

# 5. 背包系统

# 6. UI

# 7. 区块链