# 游戏流程设计

目录

[1. 游戏元素 2](#_Toc521940573)

[1.1 基础原料 2](#_Toc521940574)

[1.2 普通DNA 2](#_Toc521940575)

[1.3 特殊DNA 2](#_Toc521940576)

[1.4 普通生物 2](#_Toc521940577)

[1.5 特殊生物 3](#_Toc521940578)

[2. 合成系统 3](#_Toc521940579)

[2.1 基础原料生成 3](#_Toc521940580)

[2.2 普通DNA合成 3](#_Toc521940581)

[2.3 特殊DNA合成 3](#_Toc521940582)

[3. 生物生成系统 4](#_Toc521940583)

[3.1 普通生物生成 4](#_Toc521940584)

[3.2 稀有生物生成 4](#_Toc521940585)

[3.2.1 生物稀有度 4](#_Toc521940586)

[4. 交易系统 4](#_Toc521940587)

[4.1 基础原料生成交易 4](#_Toc521940588)

[4.1.1 基础原料购买 4](#_Toc521940589)

[4.1.2 基础原料生成加速器购买 4](#_Toc521940590)

[4.2 DNA交易 5](#_Toc521940591)

[4.2.1 普通DNA交易 5](#_Toc521940592)

[4.2.2 特殊DNA交易 5](#_Toc521940593)

[4.3 生物交易 5](#_Toc521940594)

[4.3.1 普通生物交易 5](#_Toc521940595)

[4.3.2 特殊生物交易 5](#_Toc521940596)

[5. 背包系统 5](#_Toc521940597)

[6. UI 5](#_Toc521940598)

[7. 区块链 6](#_Toc521940599)

[8. 后续计划 6](#_Toc521940600)

# 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。每一种基础原料每个用户存储是有上限的（比如1W份）

## 1.2 普通DNA

游戏中有n种普通DNA，DNA分为m个等级，m级的DNA是由m-1级的普通DNA合成的。合成普通DNA的过程中有一定的失败概率，当合成普通DNA失败，普通DNA会被消耗掉。普通DNA合成配方是固定的，当合成条件成熟时可以看见更高等级的合成物的名字和配方。每一种普通DNA每个用户存储是有上限的（比如500份）。普通DNA可以分解，按照80%获取合成时的消耗。

## 1.3 特殊DNA

游戏中有与普通DNA种类一样多的特殊DNA，特殊DNA和普通DNA是一一对应的。特殊DNA的配方是不固定的。配方中的使用到的原料种类（这个种类和普通DNA合成的种类是不同的，应该要比普通DNA多）是不变的并且会告知用户需要使用到哪几种普通DNA和基础原料，但是普通DNA比例不固定，基础原料是固定的。每当一个特殊DNA合成成功之后，普通DNA的比例会再次随机生成。如果合成失败是不会消耗普通DNA的，但是会消耗基础材料。

一种特殊DNA是有上限的，当一种特殊DNA成功合成出来之后，上限减一，当上限等于0的时候这种特殊DNA被移除合成列表。（是否提供一种新的DNA作为替代？）

## 1.4 普通生物

暂时没有计划。

## 1.5 特殊生物

这是一种支持ERC721的Token。是由特殊DNA养成。随机生成稀有度不同的同一种生物。

# 2. 合成系统

## 2.1 基础原料生成

基础原料是随着时间慢慢生成的，用户可以直接在商城中购买数量或者生成速度加快的药剂。

## 2.2 普通DNA合成和分解

DNA分为m个等级，m级的DNA是由m-1级的普通DNA合成的。合成普通DNA的过程中有一定的失败概率，当合成普通DNA失败，普通DNA会被消耗掉。普通DNA合成配方是固定的，当合成条件成熟时可以看见更高等级的合成物的名字和配方。

普通DNA可以分解，按照80%获取合成时的消耗。

## 2.3 特殊DNA合成

特殊DNA的配方是不固定的。配方中的使用到的原料种类（这个种类和普通DNA合成的种类是不同的，应该要比普通DNA多）是不变的并且会告知用户需要使用到哪几种普通DNA和基础原料，但是普通DNA比例不固定，基础原料是固定的。每当一个特殊DNA合成成功之后，普通DNA的比例会再次随机生成。如果合成失败是不会消耗普通DNA的，但是会消耗基础材料。

# 3. 生物生成系统

## 3.1 普通生物生成

没有计划

## 3.2 稀有生物生成

TBD

### 3.2.1 生物稀有度

TBD

# 4. 交易系统

## 4.1 基础原料生成交易

这是商城的原型，基础原材料的购买只能官方购买（需要发行代币？）

### 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

没有计划

### 4.2.2 特殊DNA交易

没有计划

## 4.3 生物交易

### 4.3.1 普通生物交易

没有计划

### 4.3.2 特殊生物交易

官方提供位置然玩家可以出售特殊生物。

# 5. 背包系统

# 6. UI

# 7. 区块链

# 8. 后续计划