

规则修改动机/前提：

- 依靠现有资源（终极细胞资源）
- 快速搭建（一个月内，走完 6个设计Demo流程 需要平均1周走一个 流程）
- 不能脱离“挂机类”游戏范畴
- 手机游戏
- “成长感，紧迫感”

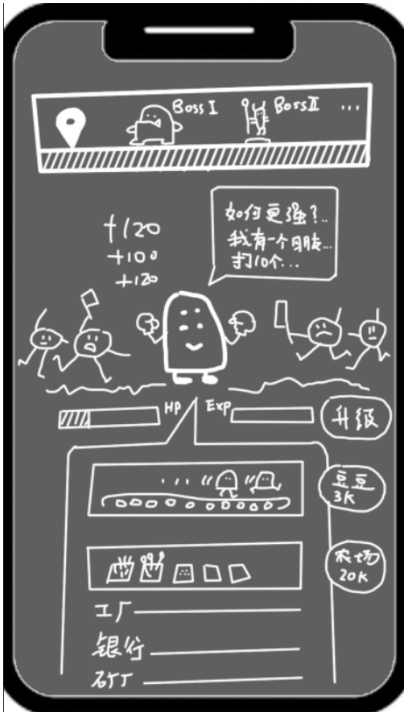
评价标准：

- 优雅度 = 需要在的每一个 行动 和 结果 之间有 可辨别的、统一的关系。
- 独特性 = 构成规则 与 操作规则 的紧密度。
- 独特性 越高越好。

参考的构成规则：

- 参考游戏：冒险大作战（AppleStore）
- **自动模块：**
  - 战斗表现
  - 游戏进度
- **手动模块：**
  - 主角数值变化
  - 游戏进度
- **资源模块：**
  - 购买/出售

操作规则：



- 首先你需要等待 **主角成长**。
- 你也可以 **通过点击** 主角，来帮助 **主角成长**。
- 成长过程中 会有 **敌人** 来进攻主角。

- **主角成长** 程度越高，越有可能击败 **敌人**。
- 击败 **敌人** 会产出 **货币**。
- 你可以用 **货币** 解锁/升级 **自动成长设施** 来帮助 **主角成长**。
- 你可以选择 **关卡冒险** 进行挑战。
- 当主角 **生命值** 为 0，**关卡冒险** 失败。
- 当主角 **所有敌人 生命值** 为 0，**关卡冒险** 成功。
- **关卡冒险** 失败：
  - 将保留 **货币**、**设施**、
  - 损失本关获得的 **主角成长**
- **关卡冒险** 成功：
  - 将解锁更难的 **关卡冒险**