一、概述

1.1 简介

游戏名称：进化

游戏类别：养成类游戏

游戏描述：以生物的进化为背景，玩家扮演的生物，通过完成不同的事件，进化出各种生物。

1.2 游戏特点

1、进化的随机性，可以获得不同的过程和结果，可玩性强。玩家之间也可以彼此交流经验和晒结果，会比较有吸引力。

2、有些进化会比较新奇意外，但大部分会比较符合情理和易于理解。达成进化的条件也需要符合情理，否则玩家很难进化出自己想要的样子。

四、游戏机制

开始玩家是一只单细胞动物（三叶虫等），每天只能喝水、爬行（待定）等。

随着时间推移，会进化成更高等的动物，多细胞动物、脊椎动物、鱼类、鸟类、哺乳类等等。

玩家会经历远古时代、恐龙时代、现代等，一直到未来。

不同动物，不同时代，可以做的事情不同，不同的事情会产生不同的效果，对后续的进化都会有影响。

玩家也会遇到危险，导致动物死亡，死亡后可能会进化，如果没有进化，就会由同一物种进入下一段人生。

4.1 进化机制

待定：

有一些数值，如肌肉（腿部、背部、翅膀等）、智力、肺活量、水性、寿命等等，可以再细分。完成事件之后相应数值增加。

当动物死亡时，如果数值达到某个标准，就可以进化成代表这个标准的动物。

有时进化需要完成一些特定事件，如果没有完成，就算数值达到了，也不能进化，或者是进化成别的物种了。

进化只会在死亡时发生。

进化的时候有动画，可以模仿口袋妖怪。有些进化如果比较突兀，可以附加一些说明或者自动触发事件。（如：狗进化成狗头人，会提示人狗杂交，搞笑的）

4.2 死亡机制

动物会有一个生命力，每个单位时间都会减少，因为一些原因会加速减少，如饥饿、受伤、生病等。当生命力为0时会死亡。生命力会因为动物的寿命不同而初始值不同。

一些特定的事件会直接把生命力降为0，如被吃了、摔死了、淹死了等等。

4.3 收费机制

待定：

1、每次死亡后都会有1个小时冷却时间，可以通过充值立即进入下一次人生。或者，通过充值直接购买重生次数，每次重生消耗一次。

2、每次死亡弹出广告。

3、死亡次数有限制，超出限制进化就结束了。人民币玩家可以延长这个限制。

七、更高级的内容

1、可以搞成网络版的，增加游戏内容的丰富性，玩家和玩家之间的互动和事件也会造成进化的不同

2、排行榜，可以根据几个数值综合出一个积分，做个排名。或者直接根据死亡次数和动物的先进程度做一个排名。

3、未来生物。现代之后还有未来，可以设计一些未来生物的样子。