造物主模拟计划（暂定名）

基础内容

类似企鹅岛的挂机游戏，基础框架是挂机扩建家园的套路。

整体的资源流程以金币和信仰为主，流程内容主要是金币开启新的区域（新的怪物作为表现形式），同时新的区域可以挂机更快的获取金币

游戏配有一些辅助内容，离线收集，常驻任务，刷新事件，梯度成就等辅助游戏发展，加快游戏节奏，促进玩家观看广告

游戏还有对应的充值货币-钻石，用来完成一些特定的功能和作为特定内容的奖励

背景设定

1. 成为了新世界的上帝，开始养育一拨人，并收获他们的信仰，展现更多的神迹
2. 然而我们的神迹也只有创造新的物种一条道，只能创造更多更强的物种
3. 恰巧的是人类总是在越强的物种前变得越团结，也越发虔诚的信仰
4. 那么创造更严酷的环境，就更加能促进种族的存续和发展
5. 这大概就是这个世界的道理吧

基础设定

1. 基本模式
   1. 游戏有个一个空阔的场景，有基础的内容点缀，大约是一个开阔的场景，森林或者荒漠，中间有一个开阔的区域是人类活动的地方
   2. 玩家可以在边缘的区域解锁新的怪物，每个怪物会有对应的产出表monster\_profit中的产出金币，同时金币可以升级怪物的等级，让怪物在同等时间中产出更多的金币
   3. 玩家积攒够足够多的金币可以解锁新的怪物，按照表monster\_unlock中的消耗配置，新的怪物可以获取更多的产出，同时在表现层面出现新的空地，然后怪物站在中间
   4. 游戏的基本表现形式是怪物头上有一个读条时间，具体是根据怪物的类型参考表monster\_timeofprofit，显示为血条类似，读条到底之后可以获取产出金币，怪物死亡需要手动点击获取，可以通过进化的途径变成自动获取
   5. 游戏中的金币还可以用来增加人口，人是游戏中的基本元素，即类似企鹅岛中的企鹅，需要通过金币增加人口，初始只有一个，增加人口花费见配置表citizen，
   6. 同时，人在环境中表现一些自主的行为，需要有对应的AI内容去控制，而且人还会每3秒在随意一个单位头上出现信仰，可以收集用来对怪物进行进化，单次产出信仰在表citizen中配置，进化怪物的花费和效果在表monster\_slayer\_upgrade中配置，比如第一次进化会让怪物变成自动获取金币
   7. 基本游戏的表现内容为怪物不停的被击杀，产出金币，金币升级怪物，生成更多的人口，解锁更多的怪物；人群产出信仰，信仰进化怪物获得更高的效率和便利
2. 辅助内容
   1. 成就内容
      1. 简单梯度内容的成就，每次完成之后给与10钻石，具体内容和梯度需要配置（暂时缺失配置）
      2. 比如升级怪物每50级，收集信仰100次，观看广告每六次
   2. 购物功能
      1. 购买钻石：内购方式获取游戏钻石
      2. 礼包兑换：游戏内按内购梯度配置的初期礼包，包含固定数值的金币和信仰，可以加速初期发展
      3. 时光券：消耗钻石获取对应时间额度的金币
   3. 离线积累功能
      1. 时光使者：能够记录玩家离线的时间，和本次上限时间的差值，根据插值去计算应当获取的金币和信仰，进行一定的折扣归还给玩家，可以点击获取或者看广告翻倍
   4. 随机事件
      1. 刷新金怪：大约在2min-5min之间刷新的一只金币怪物，点击之后会显示获取金币数和观看广告按钮，观看广告之后则该怪物会立马死亡变成金币
      2. 刷新礼包：一个在2min-5min之间刷新的一个礼盒，点击之后会显示获取金币数和观看广告按钮，观看广告之后则会立马变成金币
      3. 大灾变事件：大约在2min-5min之间刷新的一个事件，点击之后会显示获取的信仰数和观看广告按钮，观看广告之后会出现自然灾害然后给与信仰
      4. 烦恼BB：随机2min-5min会出现一个人物头上顶一个说话泡泡，点击之后会有一个说话弹窗，听取他的烦恼，然后获取金币
   5. 人物抽奖和收集功能
      1. 每次花钱购买新的人口时，都是从我们的蛋池中随机人物形象
      2. 我们对应配置不同预设的人物来丰富游戏的表现
      3. 并且特殊的人物可能会带有对应的光环功能，比如提升特定怪物产出金币百分比，比如提供小概率收获信仰翻倍等内容
      4. 同时给与一个展示人物图鉴的地方，获取之后即会点亮
   6. 社会发展任务
      1. 研究任务：研究任务循环出现，完成之后会给研究点数
      2. 研究内容：消耗研究点数可以升级对应的内容，并且提升研究阶段，研究阶段提升之后可以解放更高效果的研究内容（暂时缺失配置）