游戏目标：

1. 游览不同地图的不同风景
2. 收集不同的物品

游戏实体：

1. 地图

总数为M个，每个地图m含有小地图m1，m2…

1. 物品

来源为地图拾取，用其他物品合成，或用货币购买

1. 货币

三叶草为单位

1. 特殊事件

发生在特定地图上的特殊事件，一个地图可以有很多可能发生的特殊事件。一般来说每天只出现一个特殊事件。

1. 任务：

实现方式：

1. 标题背景随机化
2. 选取地图随机化：每次出门时抽签，从M个地图里选取一个。24 h之内只能游览该地图以及附属小地图。每周有一次机会可以去玩家指定地图。
3. 地图事件随机化：地图上的一般事件或特殊事件在地图初始化的时候随机生成。随机的方式可以有很多种，重点关注特殊事件。原则上每24h只允许一个特殊事件出现。一个地图拥有一个特殊事件库。
4. 地图BGM随机化：一张地图可以有数个bgm，每24h只能播放同一个bgm
5. 天气随机化
6. 一个地图的特殊事件如果被玩家遇到，可以向玩家展示一些有趣的信息，比如某种物品的合成方法等。
7. 菜谱：特殊物品的合成方法，本身也属于特殊物品，可以货币购买或者拾取等等，当然也可以通过3中的方式间接获得。
8. 地图地形随机化：同一张地图可以做几个地形细节有略微差异，但其他东西诸如事件都一模一样的版本，将其作为新地图对待，给玩家造成地形随机的假象。
9. 拾取物品随机化：物品出现的地点随机化，物品性质随机化（比如四叶草的出现）
10. 一些较为特殊的物品需要采集较为一般的物品，在厨房进行合成后进行获得，也可以在商店购买。这些特殊物品可以帮助玩家开拓新的小地图（例如荧光伞照明），或者触发特殊事件，作为摆件放于家中，等等。