100\*100空间

支持某种特定生命的自然出现、自然消亡。害怕孤独。

可以根据区域的情况产生或强或弱的新物种

能模拟不同物种间的捕食关系、允许不同物种间存在共生关系

传代过程中，允许进行属性的微调或者大改，也即遗传和变异

允许环境资源限制，并依据适应性的强弱决定生死

疾病因素，可随机的产生，并且疾病具有遗传性，传染性，可能会自愈

自然环境会自我演化，往好的或者坏的方向发展

//能进行自动统计，算出区域内的优势种，甚至规模群落

特别强的动物必须得捕食其他的生命才能活到下一轮

初始时：按照随机产生物种的方法，产生一定量的生命。

出现和消亡：一轮繁衍结算时，对每个格子进行讨论，一个生命周围同种生物少于或多于一定的量会消亡，一个无生命的格子周围的同种生命多于一定的量则会产生新生命。若不满足上述条件则格子不发生变化。

新物种产生：结合区域中自然条件，和物种情况，生成能适应环境，且与区域内生物存在比较相近的生物属性。不同的物种具有不同的颜色加以区分。

模拟物种关系：

捕食&共生：在自然生成和取食自然资源的轮次，如果一个有生命的格子的周围的强的生物比弱的或同等级的生物数量多，则该格子被捕食。捕食将带来能量。

遗传变异：在格子自然生成的过程中，正常情况下，是取生成它的格子的属性进行微处理得到最终属性，在异常情况下，会产生较好或较坏的属性变异。

环境限制：环境内在游戏初可以配置一定的自然资源，在生成的一轮过后，在捕食共生判定之前，按照生物的生命等级的反序进行排序，并分配资源，分配不到自然资源的生物会饿。

饥饿计算：自然取食和捕食过程都会带来能量，捕食所带来的能量可以等效为对自然资源的需求，在三轮结束后，判定是否摄取了足量能量，若不足则饿死。因捕食而产生的多余的能量可以被积累（但有上限）。

疾病系统：

特性：疾病通常是较为温和的，即各种传播突进的概率相对低，偶尔会有烈性传染疾病

产生：极低的概率突然出现，区域生物死亡数目影响疾病产生的概率。但总的来说还是特别低的那种，即一盘游戏几乎出不来几次病毒。

传播：依附于生物而存在，在繁衍过程中，依概率传递，临近格子存在传播可能（一个轮次），捕食将更有概率得病。

治愈：病毒本身有概率被自愈，生命自愈后会携带有抗体，抗体携带者本身将降低感染的概率。有病个体周围有抗体携带者，将更容易自愈，一般个体周围若有抗体携带者，则不易被感染。

环境演化：生命数量过多，会造成环境破坏，生物死亡和生物数量较少，会使得环境优化。（有上限，无下限）

统计计算：对自然环境的能量，及生物加权统计量以及生物数量的稳定性进行评估，得到对小区块的打分。