1. 核心玩法

游戏类型：塔防 + 种植 轻策略模拟

主题：通过种植植物抵御自然灾害，保护生态环境，改善极端环境。

核心机制：

玩家在塔防区域直接种植植物，植物既是防御塔，也是需要照顾的生命体。

植物有五行属性（金、木、水、火、土），与自然灾害（怪物）的五行属性相生相克。

玩家需要根据自然灾害的属性选择合适的植物进行防御，同时满足植物的需求（浇水、施肥等）。

2. 游戏规则

2.1 游戏目标

玩家通过种植植物抵御自然灾害，保护农田环境。

每成功抵御一波自然灾害，农田环境会得到改善（例如，沙漠变绿洲、洪水退去等）。

游戏共有10个关卡，每个关卡对应一种自然灾害，以及可以解锁不同种类的植物，玩家需要收集这些植物去抵抗自然灾害并恢复生态平衡。

2.2 游戏流程

准备阶段：

每关开始前，玩家会看到下一波自然灾害的属性提示（例如：“下一波灾害：沙尘暴（金属性）”）。

玩家根据提示选择合适的植物种子进行种植。

种植阶段：

玩家在塔防区域直接种植植物，植物需要一定时间成熟，植物成熟后会自动攻击自然灾害（怪物）。

照顾植物：

植物有随机需求（浇水、施肥、除虫等），玩家需要及时满足这些需求，否则植物会枯萎。

玩家可以删除枯萎的植物，重新种植新的植物，也可以根据需要替换不同的植物。

战斗阶段：

自然灾害按照波次进攻，玩家需要利用五行相克的原理抵御灾害。

如果植物的属性克制自然灾害，则植物对灾害造成双倍伤害。

如果自然灾害克制植物，则灾害对植物造成额外伤害。

关卡结束：

成功抵御所有自然灾害后，玩家获得奖励（如经验值、稀有种子等）。

农田环境得到改善，解锁新的植物和关卡。

3. 五行属性与自然灾害

3.1 五行属性

植物和自然灾害都有固定的五行属性：

金：沙尘暴

木：蝗灾

水：洪水

火：野火

土：泥石流

五行相克关系：

金克木，木克土，土克水，水克火，火克金。

如果植物的属性克制自然灾害，则植物对灾害造成双倍伤害。

如果自然灾害克制植物，则灾害对植物造成额外伤害。

3.2 自然灾害设计

沙尘暴（金属性）：

覆盖大面积区域，降低植物的攻击范围。

被火属性植物克制。

蝗灾（木属性）：

快速移动，成群结队，直接啃食植物。

被金属性植物克制。

洪水（水属性）：

淹没农田，减缓植物的生长速度。

被土属性植物克制。

野火（火属性）：

快速蔓延，烧毁路径上的植物。

被水属性植物克制。

泥石流（土属性）：

缓慢但强力，直接摧毁路径上的植物。

被木属性植物克制。

4. 植物设计

4.1 植物种类

每种植物有固定的五行属性和攻击方式：

金属性植物：发射金属刺，对木属性灾害造成双倍伤害。

木属性植物：藤蔓缠绕，对土属性灾害造成双倍伤害。

水属性植物：喷射水流，对火属性灾害造成双倍伤害。

火属性植物：喷射火焰，对金属性灾害造成双倍伤害。

土属性植物：投掷石块，对水属性灾害造成双倍伤害。

4.2 植物需求

植物有随机需求（浇水、施肥、除虫等），玩家需要及时满足这些需求：

浇水：点击植物并拖动水壶图标。

施肥：点击植物并拖动肥料图标。

除虫：点击植物并拖动杀虫剂图标。

如果需求未及时满足，植物会枯萎并失去防御能力。

4.3 植物升级

玩家可以使用经验值升级植物，提升其攻击力、射程或特殊效果。

升级后的植物外观会发生变化，攻击方式也会更加强大。

5. 资源与道具

5.1 资源类型

阳光：用于种植和升级植物。

经验值：用于升级植物。

种子：每关开始时随机获得一定数量的种子，种子类型决定了植物的种类和属性。

5.2 道具

五行肥料：可以临时提升植物的攻击力，使其对特定属性的灾害造成额外伤害。

护盾：可以保护植物免受自然灾害的额外伤害，持续一段时间。

加速剂：可以加快植物的生长速度。

6. 关卡与叙事

6.1 关卡设计

游戏共有10个关卡，每个关卡对应一种濒危植物。

每关的难度逐渐增加，自然灾害的种类和强度也会逐渐提升。

每关结束后，玩家会解锁新的植物种类，并看到农田环境的改善。

6.2 叙事主题

游戏通过关卡推进讲述一个环境保护的故事：

玩家从一个被自然灾害摧毁的荒地开始，通过种植植物逐步恢复生态平衡，最终将荒地变成生机勃勃的绿洲。

每种植一种濒危植物，玩家可以解锁相关的科普知识，了解这种植物在现实中的保护意义。

7. 艺术风格

植物设计：参考《植物大战僵尸》，《保卫萝卜》等游戏卡通风格。

自然灾害设计：自然灾害的视觉效果震撼但不恐怖，例如沙尘暴是黄色的风沙，洪水是蓝色的水流。

环境变化：每成功抵御一次自然灾害，农田环境会逐渐改善（例如，沙漠变绿洲、洪水退去后土地恢复肥沃）