一、整体构思

1. 加入一个主角，不断地向上逃避水难

2. 整个系统用roguelike“分区域”的方式逐步引入，每个区域玩家会经过若干层然后到达下个区域

3. 各区域的情况设想如下：

第一区域 —— 主角几乎什么都不会，只会收获作物和躲避水难。在这个区域中玩家要学会在不被水给淹没的同时高效率地移动到作物格子处进行收获，并且理解作物的蔓生方式。

第二区域 —— 因为某种原因（比如主角捡到了更好的镰刀道具，或者由于随机生成机制发生了某种变化）玩家能够收获平台树（收获平台树应当是相对比较困难的事情，比如它更耗饥饿值），并且理解平台树的蔓生、收获和枯萎是类似地面上的作物的。

第三区域 —— 水的蔓延机制更凶，但是因为某种原因（比如平台树刷得更频繁，或者玩家拥有种植平台树的能力了）玩家更容易利用平台树。在这个区域中玩家更容易利用平台树就意味着有可能扩张游戏棋盘。（前三个区域我想设置在一个巨大的天井里，然后在第三区域中玩家如果扩张了棋盘就可能发现天井的壁沿，比如原本的棋盘是10\*10，然后扩张到20\*20时发现边上是墙壁不能再扩张了。）

第四区域 —— 玩家从巨大天井里出来重见天日，在这个区域有更好的光照所以植物生长得更快，原本追着玩家逐渐向上漫延的水变成了从井口向外涌的湍流瀑布，平台会随着水流向外扩散，玩家要防止自己被瀑布冲出去并且用平台把天井填满。

4. 玩家要怎么从一层爬到更上一层？

通过平台树。爬上一层需要消耗饥饿值，这样玩家立刻投入到新一轮的紧张找食物环节。

5. 爬上一层后平台的情况怎么继承？

前一层平台树平台会成为新一层的平台。除了平台树平台，前一层的某些普通平台会随着水浮上来（实际上就是在平台树平台以外的地方随机刷普通平台）。顺带，平台树平台可以设置成有比较高的肥力，这样它就有两个不同的用途：如果你不收获它它就会成为下一层的肥沃土地，如果你收获它它可以用来对抗水难。

二、具体方案

（施工中…）