游戏设计 by zyx Edition： 1.0

游戏背景：威慑后一年内

游戏第一视角：澳大利亚政府

游戏目标：以澳大利亚政府身份宏观主导全人类向澳大利亚移民的过程，期间需要应对一系列比如传染病，粮食危机等形式的暴乱，并控制澳大利亚关口的开放程度，最终完成整个迁移

游戏时间：一年，若一年内提前完成整体迁移，则游戏提前结束，若一年内人口提前达到迁移人口目标，则游戏不会结束，将继续运行至年底。期间，危机继续发生。若澳大利亚政府被推翻，游戏直接失败，退出游戏。

游戏开始时间：威慑后六十天

游戏胜利目标：一年过去了，原先总人口为四十二亿，要求一年后迁移至境内的世界人口最少为三十五亿（暂定）。如果一年后其他大陆还有人的话，将被系统默认杀死，以某种方式计入失分（视为澳大利亚政府的不作为）。同时，澳大利亚政府必须存在。

Crisis and choice：crisis是各种随机突发事件，是整个游戏可玩的基础与必要条件。Choice则是玩家在crisis面前做出的决策，会影响失分以及各种参数。不同的Choice还会引发后续的事件，形成危机链。

失分：衡量澳大利亚政府对人类伦理的破坏程度，面对各种危机时做出抉择时，总有些抉择是违背伦理的，违背地越多，失分就越高。最终失分越少，游戏玩的就越好。即原先所说的残忍度。

游戏参数：失分统计，粮食储备，粮食增长速度（单位/每三天），粮食消耗速率，人口，居民健康指数，骚乱程度，群众满意度

骚乱程度：可以是一个百分比的形式，100%时政府倒塌，然后每到一个固定的百分比，弹窗显示一些对于玩家的警告，比如到达70%是，跳出弹窗：民众在堪培拉政府示威，警方投掷催泪弹反遭掌掴。 之类的

居民健康指数：也是百分比，初始状态为百分之百，由于疾病或骚乱（流血冲突）会有所降低。也可以有一个固定的恢复比例，随着时间的增长，健康指数缓慢回升（由于医生的存在）。

群众满意度：澳大利亚《每日邮报》定期做的一个抽样调查，显示群众对政府的满意程度，初始为百分之七十五。主要是一开始还比较没有发生骚乱的可能，就用这个指标预示骚乱发生的可能性，满意度越低，骚乱度也就随之越高，但没有直接关系。

粮食增长速率，粮食消耗速率：粮食增长速率一般情况下略高于消耗速率（大概高20%左右），且二者均随人口的上涨而上涨。消耗速率与人口呈正比例函数，而增长速率主要与人口有关（种田的人多了但短时间内科技无法改变），但也会受危机的影响。

游戏过程：开场介绍背景，介绍玩法，随后显示主画面，让玩家熟悉画面。时间开始流淌后，大概以1.5（暂定）秒一天固定流淌，当玩家想要调整策略或进行思考的时候，可以点击主画面的“暂停键”，然后可以查看地图，或是查看策略，想要恢复时再次点击暂停键即可。当澳大利亚政府被推翻时（这是骚乱程度太高触发的事件），游戏结束，跳出弹框。否则，一年时间到时，游戏同样结束，跳出结束语言，并显示失分及评语。

策略：指的是玩家在游戏中的各种选择的集合，将所有的事件显示于策略表中，玩家可以点击事件并进行重新选择，失分只可以增加不可以因此减少（防止作弊）。策略中的另一个部分就是调整关口流量，控制每天最多可以进来多少人（当然这个人数必须小于澳洲各大机场的客流量）。控制流量的好处在于：在粮食增长速度变为很低时减缓粮食消耗速率的上升，以及防止外面进来的人受到传染病影响，或是给予焦头烂额的玩家一丝喘息的机会，等等等等。策略显示于（暂定）主画面的下方，形式是一个按钮