主选：

1. 肉鸽
2. 多文明混合
3. 可以有不同流派的玩法

备选

1. 每回合随机招募一些冒险者，达到要求的冒险者可以做某些任务。获得常驻民可以永久保留
2. 每局游戏在同一个世界中，每局会在世界中创建一个新的部落，每次创建新的部落，世界时间将流逝100年，这100年中原本的部落可能会发展、合并、消失
3. 每次创建的部落都是一个随机文明的部落
4. 在经过100年的发展后，合并的部落可能会多文明共存，消失的文明可能会留下遗迹，可用于探索获得文明遗物
5. 留存的部落会拥有一个部落存在年限，一般来说，部落历史越悠久，就越强大
6. 单局游戏目标：带领部落存活百年

玩法特色：

1. 当世界中没有部落时，创建部落，此时游戏玩法为单纯的文明发展，保护部落
2. 当世界中已有单个部落时，部落间可能会出现合作或者战争
3. 当世界中有多个部落时，部落间可能出现合作、战争、奴役等情况

（当前世界怪物较为强大时，合作概率更高）

玩法综述1：

1. 每回合招募一定数量的士兵
2. 每回合可以派遣士兵去探索不同的区域，以及挑战遗迹
3. 探索与挑战过程中会发生战斗与随机事件，可能会使士兵变得更加强大，也可能会将士兵消灭，更强的士兵将拥有更高的存活率
4. 士兵存活下来后会获得对应的经验值，等级提升将提高基础属性，通过探索与挑战士兵可能获得特殊天赋或技能
5. 参与过一次探索与挑战的士兵将暂时在部落中活动，但是无法再次参与探索与挑战
6. 每10年会经历一次兽潮，所有在部落中活动的士兵与这一年新增的士兵都会参与守城战，守城失败则游戏结束，守城成功则存活的士兵都将正式加入部落，可供后续探索与挑战使用
7. 城中的士兵会自动在已探索与已挑战的区域做任务，任务完成会获得一定量的忠诚度，忠诚度达到100点，则士兵将正式加入部落
8. 忠诚度低于60时，士兵将永远离开部落
9. 城中士兵任务失败会降低忠诚度，玩家可以限制士兵的探索区域
10. 其他……

玩法综述2：

1. 玩家进入游戏为一名士兵的角色，初始等级1，职位无，金钱100
2. 进入游戏后，若没有自己创建过部落，将加入一个随机生成的部落中，若已创建过，可以选择随机或已有部落（所有创建过的部落在某个模式，或者某个阶段会在一个世界中出现，可以进行多部落的玩法）
3. 加入部落后，每个月需要缴纳50金钱，当要缴纳金钱时，如果金钱不足，将会被逐出部落成为流浪者
4. 部落会发起探险与挑战任务，玩家需要参与任务，获得金钱与经验，金钱会上交1成给部落管理者，任务失败时会扣除10金钱（根据死亡者的等阶会有不同）用于复活，金钱不足游戏将会结束
5. 被逐出部落后将可以看到3个现有部落的任务，部落对外的任务会更加危险，也会有更高的收益，并可以与其他流浪者一起参与任务，完成任务有金钱与经验，金钱不用上交，但是当任务失败时，需要花费20金钱复活，如果没有金钱，游戏将会结束
6. 在拥有足够金钱后，可以建立中间商工会，接受部落任务后向其他部落成员发布，只有加入公会的成员可以接受，接受该任务的成员完成任务后将需要上交2成金钱给工会，当成员每个月没有足够金钱缴纳时，将由工会帮助缴纳（用较强的成员养活较弱的成员，慢慢发展，玩家也可以选择不帮助缴纳让成员离开部落，但是会降低工会信誉度）
7. 部落成员在拥有足够的金钱与荣誉值后也可以选择招募人手离开部落创建一个自己的部落（需要达到5个人），一般情况下原部落与新建部落间关系将会很差（因为会减少原部落的总资产，并且带走原部落的成员）
8. 部落成员如果金钱与荣誉值足够多，也可以选择成为当前部落的管理者，但需要与原管理者发生战斗（待定）
9. 流浪者参与任务存活后，会直接获得一起存活的流浪者的信任，当拥有5个追随者时，可以自行创建一个部落，并担任部落管理者
10. 多部落玩法待定

任务介绍：

1. 每个月会进行四次任务
2. 任务流程：五个人一起参与任务，任务玩法为房间探索，每进入一个房间，会随机获得金钱、发生战斗、其他随机事件，当发生战斗或部分随机事件时，玩家可以选择逃跑，逃跑时不会有直接损失并且可以带走以获得的金钱，但当未逃跑的人有存活者时，存活者将敌视你，并且你的信誉度会下降。每次任务有若干个房间，房间全部探索完视为任务成功，若有其他人存活，信誉度与好感度会上升

要点：分为普通部落成员，流浪者，工会管理者，部落管理者

不同身份不同玩法，

普通成员与流浪者需要参与任务

工会管理员主要是管理工会，其他的玩法待定（比如参加多工会的任务，很多人参与任务的淘汰赛）

部落管理员管理部落，其他玩法待定

任务要点：一般来说，不同npc有不同能力，也有不同性格，有些可能会在任务中随时背叛你（玩家可以看到这些属性），在你做出前进或逃跑前，可以与npc交涉，npc会告诉你他想留下或者逃跑（真假需要自行判断），然后玩家根据会留下的人的情况决定是否继续，（工会成员实话概率会提高），这个游戏里逃跑没有惩罚，所有设定是除非他恨你，或者单纯性格差，想要独吞一部分收益（逃跑时，如果有些公共的金钱未分配，将会由逃跑者带走），才会骗你

如刚开始部落人很少，每天会有一定数量的流浪者加入部落中（受部落的信誉度，收的税，等影响