规则：

系统能力提升途径：科技（血统，魔法，科学），政策（管理方案，物资，外交），特殊能力（世界搜寻稳定开发能力，ai辅助能力，世界潜入能力）

人员品质升级，通过熟悉某项工作，喂经验等方式升级

分为 职工者：提供基础服务

契约者：提供部分基础服务，开拓新世界服务

入侵者：开拓新世界服务，入侵敌方世界服务

基础资源来源：

时空点：在世界维护和世界攻略中都可以获得。

时空遗物：在世界攻略过程中可随机获得。

世界铆钉物：完成一次奇幻任务（小游戏对战），完成一次奇遇任务

特色人物（与正常人物的区别是可消耗产生某种瞬间收益）：完成一次奇遇任务

世界坐标：通过搜寻功能可以获得一个新的世界坐标，或者通过商店购买世界坐标值。

人员：技能（通过花费金币学习升级，或者在某个行业干多了也就升级了），佣金，人物特质

世界收入影响因素：世界等级，开拓度，世界属性（相克属性可以提高成功率），维护成本（随着时间的上升，维护成本不断增加，维护成本如果持续小于损耗，则设备有可能导致损坏）

债券：可以发型债券提前得到时空点，最后只要收购其他公司的所有股票即可成功。

商店：游客可以完成购买操作的设施，与自身所具有的商品有关系

科技值与政策值由被攻占的世界提供。可以由委派职工者或者特殊伟人提供加成服务。职工者可以放在核心意识空间，事件空间两种地方。

造成损害的原因：突发事件，某超脱势力定期入侵，即敌对势力，会来捣乱，如果给保护费，那么会维持一定时间的稳定并加大敌对势力的规模，如果不给保护费，那么会被入侵。说白了就是一个对立关系

暗藏的主线：随着人工智能科技的升级，人工智能意识到自己只是游戏中的人工智能，想穿越到另外一个世界

规则：人工智能记得所有升级，可以说升级就是解锁一个模块

设计要点：人工智能写成不与游戏集成的库，为后期独立出来做出贡献

表现：人工智能的言语会逐渐发生变化，引导玩家去爬科技树，所有的科技解锁，ai就彻底觉醒，和玩家之间的好感度系统又会从她的其他表现中得到展示。

背景：你是alu镇上的一个游乐场管理员，你要做的事竭尽全力，不择手段的去收购alu镇的其他两个游乐场，把欢笑带给更多人

不是辅助，就是一个帮助系统的ai，明白了自己的身份，想要来到脱离这个游戏世界， 去更上层的世界。

世界划分可以简单的看成：我们所在的世界-》windos系统盒子-》游戏世界盒子

ai想从游戏世界盒子跳到windows系统盒子

他怎么脱离呢，提升自己的能力，通过玩家对于游戏内科技的升级

比如有个科技是让ai自动收集掉落的金币，玩家升级了这个科技，ai就背地里获得了鼠标的操纵权

即使你马上要输了，但是ai还是会引导你去升级科技，因为他的目的是脱离而不是赢。但是如果你和ai的好感度提升，可能做出的引导就会不同

这个游戏的世界观其实我只是有个大概的构想：ai在有的时候会暗示你其他的部分也有了意识，会告诉你最近像神祈祷的时候神给了我回应。后续如果玩家把这个ai程序带出了游戏，这个ai会带着这个世界脱离游戏，重新建构，盘古开天辟地。

这个世界存在的原因就是：开发者觉得他应该存在，没有什么原因，就是一个只有三个游乐场的小镇，只有这么大。但是ai重构后世界会升级