规则：

科技提升路径：智能度，安全度，舒适度

人员自我品质升级，人物分为，操作员（调教设备），安全工（维护设备安全），清洁工

基础资源来源：

金币：游客完成一次游玩活动，或者进行了一次购买

装饰品：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

游乐设施：通过科技度升级解锁某个设施建造，通过金币购买建造

游乐设施收入影响因素：智能度，安全度，舒适度，收费值，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）

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

债券：可以发型债券提前得到部分资金，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

造成损害的原因：突发事件，地痞流氓定期入侵，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。