装饰品效果系统：将装饰品的效果反馈到主体上

包含属性： 基础buff加成效果：智能度，安全度，舒适度，收费值，维护成本

特殊buff加成效果：如此设备永远不会损坏等

联动buff加成效果：某种组合会产生额外的联动buff加成效果

设施系统：发挥设施的功能，包含装饰品槽位，人员槽位，会算出一个总的收益值。

包含属性： 智能度，安全度，舒适度，收费值，维护成本，

损坏度，

装饰品槽，人员槽位

特殊buff效果：无限槽位，通过消耗伟人得到的buff效果

收益值

人员系统：根据自身的技能等级和人物特质将加成收益反馈到设施收益上

包含属性： 技能等级，人物特质，

特殊收益加成效果：如此设备安全度达到100%（特殊伟人拥有）

特殊献祭加成效果：如献祭该伟人达到某个瞬间收益效果，或者一个长效收益效果（特殊伟人拥有）

联动buff加成效果：某种组合的人员会产生联动buff加成效果

工作时长，佣金

工作效率

商店系统：刷新珍贵资源，可以花费大量的金币完成购买活动

包含属性： 商品（包含特色设施，伟人）

资金系统：玩家拥有的流动资金

包含属性： 金币，玩家拥有的流动资金

负债系统：玩家因为购买商店中伟人等其他原因从社会上募集的资金，负债越多会影响到债券的评级和价格

包含属性： 欠款：玩家所发生的借款

利率：根据债券评级所得到需要增加得归还利息

债券系统：游乐场的价值评级，会估量负债和资产及上一轮收益值调整，收购敌对势力的所有债券即可获得胜利

包含属性： 评级：负债和资产及上一轮收益值调整

价格：每一股得价格

突发事件系统：随机出现得一些良性或者恶性得事件

包含属性： 事件链，事件选项，事件后果

奇幻任务系统：周时间，完成对战胜利后可以得到装饰品

包含属性： 轮盘系统

小游戏系统

外交系统：与其他势力得交互，包括两个敌对势力，一个地痞流氓势力

包含属性： 亲密度，资金交易关系，可以参考文明制作。

科技系统：提供全区域得设施得设备升级

包含属性： 智能度，安全度，舒适度。

AI系统：觉醒的人工智能，不随单局游戏进程的结束而销毁，引导玩家解锁他的科技等级，随着科技系统不断升级。最后侵入现实

包含属性： 觉醒等级，操纵等级，好感度等级

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。

侵入系统：ai可以做到的侵入措施

包含的能力：画面虚化，对话框信息乱弹，文字乱码，桌面映射，跳出游戏来到桌面，摄像头侵入，话筒侵入，耳机侵入，替换桌面背景，替换资源可以替换游戏内图片。