//生存，塔防，策略，rogue

//主要玩法 - 生存(抵御敌人)-升级最高科技逃离星球(主线玩法)- 界面参考皇室战争(每一回合四周会出现敌人攻击大本营)，建造防御工事，升级基地(升级科技，出现新的建筑，会触发新的事件)

//每回合或者没5回合出现不同的事件，事件只在当回合产生影响，事件会有各种类型，对资源，建筑，敌人，都会产生影响(某些遗物，角色，建筑会影响事件出现的概率)

//首领:普通人(均衡发展)地精(侧重建筑)，商人（侧重资源）战士(侧重战斗)....首领会有各自的职业特性

//天赋:不同首领有不同的天赋树，每局游戏结算产生天赋点解锁天赋树属性

//敌人：主要目的攻击大本营，大本营被摧毁游戏结束，攻击建筑会对建筑造成损伤，影响建筑性能(伤害，射速，攻击范围)

//敌人种类：近战兵(攻击发电厂，矿场，酒馆，教堂这类建筑)，远程兵(攻击防御工事)......

//建筑：生产类，发电厂，矿场，酒馆，教堂，商店，铁匠铺，旅馆，同种类的建筑会产生羁绊

//建筑：进攻类，箭塔，投石车，防御塔(减速光环/加速光环)

//建筑：建筑升级会产生新的属性词条，比如对生产类建筑就是提升建筑功能概率，解锁新物品，攻击类建筑增加更多进攻手段，普通的比如攻击力，攻击速度，攻击范围，复杂的类似增加元素属性，稀有类别比如复制一个当前建筑

//建筑(后期考虑)：有不同种类建筑，类似魔兽争霸人族，精灵族，兽族，同种类的建筑会产生羁绊

//遗物：会产生永久效果，对资源，建筑，敌人，都会产生影响，遗物有正面效果也有负面效果

# 2023年1月4日新增(薄震)

主要资源:木材(初期资源)，石材(二级资源)，铁(三级资源)黄金(重要资源，用来升级，维持建筑消耗，与其它势力交易)

基础属性（防御塔和敌人共有）:

**攻击力：**范围伤害，例如7-10每次攻击从中随机一个数字，具体数值主要受运气影响，技能，事件，遗物也可以通过提升运气或者使伤害固定

**暴击率：**

**暴击伤害：**

**闪避率：**

**防御力：**

**攻击速度：**

**技能CD：**

**元素属性：**

**移动速度：**

特殊属性:眩晕，眩晕抗性，流血，流血抗性，减速，减速抗性，元素属性抗性，破甲

特殊累计属性:

1：每帧进行眩晕检测，打断攻击/施法

2：冰元素攻击减速，累计到X值，冰冻效果

特殊属性:反隐，可以看到地方隐藏单位，有概率看破幻术

幻术：敌人技能，本体隐藏，复制召唤友方幻想攻击建筑，若无发勘破幻术，防御塔优先攻击幻象

伤害范围：单体伤害，范围内全体敌人，范围内固定数量敌人

进攻类建筑属性：

1. 对空/不对空
2. 攻击具有优先级，例如优先攻击最近的敌人，护甲最高的敌人，元素属性相反的敌人，等级最高的boss，优先攻击围墙内的敌人，优先攻击正在攻击生产建筑的敌人....，可以作为属性出现在建筑面板上，高级建筑可以以此设定优先级

敌人:

//遗物：会产生永久效果，对资源，建筑，敌人，都会产生影响，遗物有正面效果也有负面效果，某些遗物多个碎片组成，集齐后会有强大效果

# 2023年1月5日新增(薄震)

白天探索冒险，升级建筑，搭建防御工事，夜晚防御怪物