·商店：

一个固定建筑物，可出售、购买，需要小人前往交互后在玩家ui生成交易界面，同时自动暂停时间。

招募小人也在此处。

·流浪商人：

交互机制类似商店，位置固定，产生和商品有随机性

·货币：

绿宝石，一种材料且同时为货币，购买商品时自动消耗

·游戏胜利条件-----修好祠堂

大量的基础物资、一些探索获得物品、钱、工人

·“奇观”

一种特殊的建筑，消耗较大，建成后对全局生效

例如：

灯塔：村民移速加一

水渠：土地肥沃度加10

预报塔：自然灾害前10天知晓自然灾害即将发生

·配方

由多种途径获得：总金币、人物等级、触发事件等

·自然灾害事件

有专门的弹窗事件，随后造成一定影响

·更多地块类型

如山地、矿脉等等

·更多小人属性

·更多工作台建筑