

# <SSR>1dayPlus经济循环

## 基础资源

资源名	前期获得	循环期获得(主途径)	主要用途
木	采集	资源田	建造+装备打造
铁(零件)	采集	资源田	主基地升级+装备打造
粮(小麦)	采集	资源田	造兵

## 基础货币

货币名	前期获得	循环期获得	主要用途
银币	主线任务	每日任务+世界事件+资源兑换	购买养成材料
晶珀	章节奖励	充值+每日任务+世界事件	抽卡+加速
积分(骨头)	无	抽卡	兑换英雄碎片

## 资源放出

放出途径	类型	主产出	稀有产出	其它产出
主线任务	一次性	银币	晶珀	木铁粮+养成道具(教学或者体验)
每日任务	每日基础活跃	银币+装备强化	抽卡道具+晶珀	开迷雾
大世界野怪(se)	每日基础活跃	英雄经验+宠物经验	英雄突破	木铁粮
世界事件	每日基础活跃	银币+打造+强化	晶珀+英雄突破	开迷雾+雷达养成
资源地-木	战力验证	木	木板(装备打造)	
资源地-石	战力验证	零件	神秘粉末(装备打造)	
资源地-粮	战力验证	粮	蜂蜜(宠物经验)	
内城经营	每日基础活跃	木铁粮+兵	捉宠道具+木板(装备打造)	装饰建筑+罗灵
银币商店	每日限量购买	各项养成	抽卡道具	

放出途径	类型	主产出	稀有产出	其它产出
积分兑换商店	抽卡返利	英雄碎片		
资源回收商店	资源循环	银币		

## 养成模块

养成线	定位	功能	消耗	主要放出途径
主基地	主活跃	功能解锁、上限提高	时间(木铁+罗灵)	内城+大世界资源地
英雄获取	主付费	战斗英雄、工人	抽卡道具(晶珀)	基础投放+抽卡
英雄进阶	主付费	英雄属性*	英雄碎片	抽卡+积分兑换
英雄升级(突破)	活跃	英雄属性+	英雄经验书	战斗+世界事件
宠物获取	活跃+付费	战斗宠物	捉宠（采集南瓜）、抽卡(晶珀)	捉宠+抽卡
宠物升级	活跃+付费	宠物属性+	蜂蜜	战斗+世界事件+抽卡
装备获取	活跃+付费	英雄属性+	打造(木铁+神秘粉末)	内城+资源田+世界事件
装备强化	活跃	英雄属性+	强化材料	银币购买+世界事件
士兵获取	活跃	士兵数量+	小麦	内城+资源田