战备系统(α版)

城镇模块概要设计。

1. 设施

单位管理建筑 -- 升级 装备技能 保存队伍

单位购买建筑 -- 随机刷出单位，消耗角色券与金币购买。

被动抽取建筑 -- 消耗金币以抽卡形式获得被动

被动合成建筑 -- 消耗低稀有度的被动与金币，以博得更高稀有度的被动

设施升级建筑 -- 消耗金币升级设施等级，换的更好的效果

1. 资源

EXP -- 每场战役完成后，队伍中的出战单位会默认获得经验值，同时会获得额外的全局经验值，用来培养新角色

金币 -- 每场战斗根据战斗结果获得，作为各类行为的支付

角色券 -- 稀有资源，通过战役探索和部分敌人掉落获得，作为购买单位的额外凭证