游戏流程

1. 游戏开始：玩家可以在粗略地图中选择一个空白地点创建初始基地，也可以通过占领一个地点来建设基地
2. 玩法

a.探索（首次经过地块）

玩家通过探索地块绘制地图，不同的角色绘制地图的风格和标注点不同（迷雾探索）

玩家探索时会触发探索事件

玩家移动时会触发随机性事件中的路径事件

b.建设

消耗资源，建造建筑，可更换建筑组合

c.战斗

Rpg回合战斗

d.时间计算

以回合为单位，每回合玩家可消耗体力值行动（可消耗为0）。

每回合开始随机触发事件

玩家非事件状态下可选择结束回合

1. 玩家操作

移动

选中对应地块，计算并展示路径及消耗（超出现有体力无法移动），再次点击确认移动

事件选择

根据选择获取奖励或惩罚

1. 游戏结束

以玩家操作的所有角色均无法行动为游戏结束，游戏结束后本局基地作为下局游戏的随机区域出现

1. 游戏性操作

游戏暂停

游戏退出

游戏保存