希望能增加地形通过系统和地形破坏和交互系统，比如可以堆石头，可以破坏石头，可以燃烧草丛，可以冰冻水面

比如三国志11的火球和落石。

地图据点这个设定不错

可以多少单位一起满足条件合力布置一个临时据点

加点BUFF, 还可以堵路口, 然后远程单位输出, 近战可以有些特殊设定，勇于常人什么的

然后好像是刘备自带神行，无视 ZOC

他那个设定是建筑周围一格属于 ZOC 区域，只能一格一格走

还有一个问题是：主角能不能自己造方块，主动营造高低差

三国志 11 里是造一个建筑要消耗好几个回合，边打边修

记得当时出征都带一个建筑队

高低差也就是靠这种建筑营造也可以，或者是不是飞起来就好了

多人合作吟唱大法，这个需要玩家走到固定位置上，组成特定阵型，比如摆成一个北斗七星状，可以吟唱哪些技能，要不要再严点，之前有个设定是：不同怪物牌有自己的颜色属性（地水火风），组成阵型需要特定颜色的怪物站在特定的位置上，放了一队基佬放魅惑当然不太行，要妹子啊，可以颜色摆的不对，比如火和水互克，水属性怪物摆到了火属性位置上，实力x0.5

能不能说一个阵有一个主要属性，比如一个阵属于火属性阵，  
站在火属性地块上还能有个加成，  
站在水属性地块上就会有个削弱

一个地块属性改变的魔法，在这边营造一个元素属性密集的地方，那搓出来的大火球更大，就相当于给地面一个buff用一回合的行动换后续的加成

有个问题是：结阵这个系统，想要做深的话，后期可能需要战场上有很多随从，否则人少的话阵型都比较简单

做咒语是不是很好玩，故弄玄虚至高大法，加一堆的前缀和名词，到时候主角做成一个小萝莉，念着这些台词，就很帅