### **小小三国 策划书**

策划案中的数值仅作参考；

目录

[小小三国 策划书 1](#_Toc11196)

[一．游戏背景： 1](#_Toc4939)

[二. 游戏概述： 2](#_Toc472)

[三：游戏基本的类 2](#_Toc28654)

[1. 兵种 2](#_Toc15397)

[2.建筑 4](#_Toc2311)

[3.将领： 9](#_Toc28413)

[4.敌人 11](#_Toc29624)

[5.道具 19](#_Toc11365)

[6.伤害类型 20](#_Toc11696)

[7.土地类型 21](#_Toc26633)

[四.游戏功能 21](#_Toc32194)

[1.科技树； 21](#_Toc12281)

[2.商店； 21](#_Toc14879)

[3.图鉴 21](#_Toc2175)

[五.其他 21](#_Toc10585)

[1.货币系统； 21](#_Toc27531)

[2.攻击机制： 21](#_Toc7332)

[1.士兵攻击方式： 21](#_Toc12415)

[2.敌人进攻方式： 22](#_Toc5353)

[3.攻击的优先级： 22](#_Toc1896)

[3.胜负条件 22](#_Toc4520)

[六：关卡： 23](#_Toc19168)

[第一关：镇压黄巾； 23](#_Toc24512)

[第二关：虎牢关大战； 23](#_Toc17972)

[第三关：初会袁绍； 23](#_Toc12176)

[第四关：官渡之战； 23](#_Toc14720)

[第五关：平定西凉； 23](#_Toc13588)

[第六关：镇压南蛮； 23](#_Toc29661)

本次所做修改如下：

**完善了目录，要看什么可以直接看，很方便；**1.策划中**为巨盾兵增加攻击力**；己方长枪兵描述做出改变

2.资源中步兵lv1更名为农民起义兵；

3.资源和策划中步兵lv2更名为步兵；

**4.策划中怪物删除步兵lv2；**

5.资源和策划中刀盾手lv1更名为斧盾手；

6.资源和策划中刀盾手lv2更名为刀盾手；资源中刀盾手lv2的图片更改；

**7.添加新怪物——弓骑兵；**

8.策划和资源中弓手lv1更名为弓手，弓手lv2更名为弩手；

9.策划和资源中骑兵lv1更名为骑兵，骑兵lv2更名为战斧骑兵；

10.资源中战车和运输兵更换，**策划中战车描述更改**；

11.怪物中删除先登死士和精英—鞠义；

12。**将领描述做了改进**；

## **一．游戏背景**：

西汉末年，黄巾起义，在乱世中招募将领，分封天下，组建起属于自己的势力吧。

在每个关卡都有背景故事，背景纯属虚构；

## 二. 游戏概述：

在不同的地形上组建你的军队，抵挡敌军的入侵。开局时有给定路线，敌人会沿着路线进攻你的阵地，合理的建设军营，利用不同军种的配合取得胜利。

## 三：游戏基本的类

### 兵种

#### 士兵属性：

1.兵种类型；

2.血量；

3.攻击力；

4.受击数.攻击该士兵的人数；

5.特性：与基础兵种默认属性不同的属性或者特殊效果；

６．寻敌圈：远距离攻击的士兵寻敌圈为其攻击范围，近距离的士兵寻敌圈为４０；（在防御塔范围内）

#### 兵种类型：

##### 1.步兵：

基础定位：具有较高的血量和近战能力，用于拦截敌人；

基础伤害类型：近战伤害；

基础速度：中；

基础攻击间隔：0.5s；

##### 2.弓兵：

基础定位：站在兵塔上远距离射击，与步兵配合有效的杀伤敌人；

基础伤害类型：远程伤害；

基础攻击间隔：0.5s；

基础移动速度：中；

##### 3.骑兵：

定位：造价高，机动性强，骑兵拥有可以支援，突击等作用；

基础伤害类型：冲锋伤害，近战伤害；

基础攻击速度：0.5s；

基础移动速度：快；

特性：**冲锋**：骑兵连续移动200距离后进入冲锋状态，冲锋状态下，骑兵移速增加50%，遇到敌人时会对敌人造成攻击力\*3点冲锋伤害；冲锋伤害属于范围效果；范围如图所示，范围大小为３０＊２０；

//冲锋机制的完善需要一个锁敌功能，即调整集合点时，可以将集合点指向移动的敌军；

### 2.建筑

军营概述：军营会产出一定数量的士兵，在士兵死亡后，过一段时间就会刷新。军营可以升级。

#### 军营基本属性：

指挥半径：以兵营为中心，以指挥半径为半径画圆，可以调动士兵前往圆内的任何一个地方。

建造费用：建造兵营所需要的金币；

拆除费用：拆除兵营所返回的金币，计算方式为累计建造费用的50%；

等级：使用金币升级军营，军营升级后，士兵变得更强，并且高级军营可以训练不同特性的兵种；

集合点：产出的士兵或者驻扎的将领都会集结在集合点;士兵复活后会前往集合点；

士兵刷新时间：每隔一定时间补充所有死亡的士兵；**默认集合点在兵塔内；**

注：士兵脱战后每秒恢复25%的生命值；

训练/建造费用：用来转换所用器械/兵种的费用；

士兵可以驻扎在军营中（即集合点在兵塔内），这样不会被攻击，但活动受限；

#### 军营类型：

1.弓兵塔

描述：有两名弓手在塔上进行射击；弓手不能出防御塔；  
LV1：可以训练弓兵lv1；

建造费用：90；

拆除费用：45；

弓兵Lv1属性：

兵种：弓兵；  
攻击力：5；

攻击范围：150；

LV2：可以训练弓兵lv2;

建造费用：130；

拆除费用：110；

弓兵lv2：

兵种：弓兵；

攻击力：10；

攻击范围：175；

lv3:可以训练连弩手和火弓手；//弓兵塔lv3的起始士兵还是弓兵lv2，只有支付训练金币才能训练连弩手和火弓手；

建造金币：180；

拆除费用：200；

1.连弩手：连弩手可以快速的进行射击；

训练金币：30；

攻击力：20；

攻击范围：200；

特性：**连弩**：连弩具有更快的攻击速度：0.3s；每连续攻击5秒后就需要进行1.5秒的装弩箭过程；

注：弓弩手脱战1.5s后就可以再次进行连续攻击；

2.火弓手：射出点燃的弓箭，对敌人造成持续的烧伤和火焰伤害；

训练金币：50；

攻击力：12；

攻击范围：200；

特性：特性：**火弓**：攻击伤害类型为火焰伤害和远程伤害；攻击会给敌人造成烧伤（持续3s，每秒造成攻击力\*1/3点火焰伤害）；

注：不同士兵造成的烧伤独立计算，单个士兵造成的烧伤层数可以叠加而不是覆盖，烧伤叠加层数没有上限；

##### 2步兵营：

描述：每次训练三名步兵；士兵可以在防御塔周围活动；

士兵重生时间：8s；

Lv1：可以训练步兵lv1；

指挥半径：150；

建造金币：90；

拆除费用：45；

步兵lv1：

血量30；

攻击力：1；

攻击范围：10；

lv2：可以训练步兵lv2；

指挥半径：175；

建造金币：130；

拆除费用：110；

步兵lv2：

血量：80；

攻击力：4；

移动速度：中等；

攻击范围：10；

攻击间隔：0.5s；

LV3:可以训练重步兵、长枪兵、巨盾兵；未训练之前仍然是步兵lv2；

建造金币：180；

拆除金币：200；

指挥半径：200；

重步兵：身穿坚固的护甲，左手持刀右手持盾；

血量：200；

攻击力：12；

攻击范围：10；

训练金币：50；

特性：1.**慢速**：移动速度慢；

2.**重甲**：坚韧的护甲可以抵挡50%的远程伤害；

2）.巨盾兵：手持巨盾，坚不可摧的防线；

血量：250;

攻击力：4；

训练金币：30；

特性：1.**嘲讽**：被攻击的优先级最高，在巨盾兵被消灭之前，所有敌人都会攻击巨盾兵；

2.**巨盾**：可以抵挡远程伤害；巨盾可以**吸收**（让范围效果变为单体效果）冲锋伤害，巨盾兵无法攻击；

3）.长枪兵：长枪兵具有更加灵活的攻击方式；

血量：100；

攻击力：15；

攻击范围：0~40;

训练金币：20；

特性：**投射**：对距离50内的敌人投射长枪；

##### 3.投石车

描述：投出巨石，造成范围伤害

Lv1：

属性：

建造金币：120；

拆除金币：60；

攻击力：8；

攻击范围150；

伤害范围：20；（以巨石落点为中心，半径为20的圆）；

攻击间隔：1.0s；

伤害类型：远程伤害；

lv2

属性：

建造金币：150；

拆除金币：135；

攻击力：20；

攻击范围：175；

伤害范围：20；（以巨石落点为中心，半径为20的圆）；

攻击间隔：1.0s；

伤害类型：远程伤害；

lv3

属性：

建造金币：200；

拆除金币：235

攻击力：45；

攻击范围：175；

伤害范围：20；（以巨石落点为中心，半径为20的圆）；

攻击间隔：1.0s；

建造金币：40；

特性：**落石**：对伤害范围内的敌人造成1.5s的40%的减速效果；

伤害类型：远程伤害；

##### 4.床弩：

描述：射出巨大的弩箭，造成直线伤害；

lv1：

属性：

建造金币：130；

拆除金币：65；  
攻击力：15；

攻击距离：150；

攻击范围：从塔到塔可以锁定的敌人之间的直线，宽为20；

攻击间隔：

特性：对第一个敌人造成100%的伤害；每穿过一个敌人伤害衰减20%，最低衰减到%40；（伤害衰减按递减计算）；

攻击间隔:1.2s;

伤害类型：远程伤害；

lv2

属性：

建造金币：160；

拆除金币：145；  
攻击力：40；

攻击距离：175；

攻击范围：从塔到塔可以锁定的敌人之间的直线，宽为20；

特性：对第一个敌人造成100%的伤害；每穿过一个敌人伤害衰减20%，最低衰减到%40；（伤害衰减递减，不是指数）；

攻击间隔：1.2s；

伤害类型：远程伤害；

lv3：

属性：

建造金币：200；

拆除金币：275；  
攻击力：60；

攻击距离：175；

攻击范围：从塔到塔可以锁定的敌人之间的直线，宽为20；

特性：**穿透：**伤害不再递减；

建造金币：30；

攻击间隔：1.2s；

伤害类型：远程伤害；

##### 5.骑兵营：

描述：每次训练3名骑兵，必须有骑兵将领的驻扎才会出兵，骑兵可以在全图范围内活动；

士兵重生时间：10s；

lv1：

建造费用：200；

拆除费用：100；

骑兵lv1：

攻击力：3；

血量：50；

攻击范围：10；

特性：**冲锋**；

lv2：

建造费用：300；

拆除费用：250；

骑兵lv2：

攻击力：10；

血量：150；

攻击范围：10；

特性：**冲锋**；

lv3：骑兵营：

建造费用：350；

拆除费用：425；

1.重骑兵：

训练费用：50；

攻击力：40

血量：300；

攻击范围：10；  
特性：**重装**：移动速度中等，攻击间隔为0.8s；；

**重击：**冲锋还对范围内敌人会造成2.5s眩晕效果；

注：眩晕效果不能叠加，只能覆盖（新的效果覆盖掉旧的，也就是眩晕时间最长只有2.5s）；

2.轻骑兵：

训练费用：40；

攻击力：25；

移动速度：快；

血量：200；

攻击范围：10；

攻击间隔：0.5s；  
特性：**马术**：移动状态即冲锋状态；

### 3.将领：

使用方式：在每次进入关卡的时候从将领中选择要出战的将领，将领最多选择三个；

将领特点**：**

1. 强大的作战能力；
2. 领兵能力：将领分为骑兵将领，步兵将领将领可以驻扎在特定的兵营中，这样可以使该兵营的指挥半径变为全图范围；
3. 将领死亡后经过30s复活，复活的将领会在驻扎的兵营处刷新，并前往集合点；
4. 将领具有该所驻扎兵营兵种的特性和基本属性；

#### 将领属性：

1. 将领类型：每种将领有特定类型:步兵将领/骑兵将领；
2. 将领所属军营；
3. 等级：将领等级与所属军营等级一致；
4. 血量：受等级加成；
5. 攻击力：受等级佳成；
6. 存活状态；
7. 移动速度；
8. 攻击间隔；

9. 受击数

注：将领脱战后每秒恢复25%的生命值；

#### 将领图鉴：

##### 1.赵云

类型：骑兵将领；

血量：100，每升一级+250；

攻击力：10，每升一级+20；

其余属性等同于其军营所训练兵种属性；

特性：**孤胆**：赵云100范围内的友军少于5个时，每少一个赵云攻击力和移动速度增加20%；

获得方式：完成第一关镇压黄巾后解锁；

##### 2.吕布

类型：步兵将领；

血量：150，每升一级+200；

攻击力:15,每升一级+20；

特性：**方天画戟**：攻击距离为20，造成范围伤害；效果如图所示：

以吕布为中心，半径为自身（宽度＋４０）／２的半圆弧；

**魔神降世**：吕布连续**击杀**3个士兵单位后，为自己恢复30%的生命值进入魔神状态

10s，魔神状态下，吕布增强60%攻击力，移动速度；魔神状态下击杀单位不会计入魔神降世；

范围效果如图：

**注：击杀即敌人死亡后，如果该敌人被吕布攻击过，就认为吕布击杀了一个单位；**

获得方式：完成第三关虎牢关大战后解锁；

##### 3.关羽：

类型：骑兵将领；

血量:200，每升一级+250；

攻击力：20，每升一级+20；

特性：**青龙偃月**：攻击时有20%的几率直接击杀敌人；对精英怪降为10%，对boss无效；

获得方式：在第四关初会袁绍中使用关羽**击杀**颜良和文丑后获得；

##### 4.张郃

兵种：步兵/骑兵；

血量：200；

攻击力：15，每升一级+20；

特性：**巧变**：可以驻扎两种兵营（步兵或骑兵），自身兵种特性根据驻扎军营决定；（默认状态为骑兵）；

获得方式：完成第五关官渡之战后获得；

##### 5.马超

兵种：骑兵；  
血量：280；每升一级加四百

攻击力：35；每升一级+15；

特性：**进击**：**击杀**一个目标后，攻击力和移动速度增强30%，持续3s；该状态只能覆盖，不能叠加；

**突进**：所率骑兵（包括自己）冲锋距离缩短为100，冲锋伤害变为攻击力的五倍；

冲锋速度由150%变为175%；

**注：击杀即敌人死亡后，如果该敌人被马超攻击过，就认为马超击杀了一个单位；**

获得方式：完成第六关平定西凉后获得；

### 4.敌人

#### 敌人属性：

1兵种类型；

2.血量；

3.攻击力；

4.攻击间隔；

5.移动速度；

6.伤害类型；

7.受击数；

#### 敌人图鉴：

##### 1.农民起义兵：

兵种：步兵；  
血量：20；

攻击力：2；

攻击范围：10；

损失生命：1；

掉落金币：2；

描述：孱弱的农民起义军，受不了官府的压迫揭竿而起。

##### 2.强盗：

属性：

兵种：步兵；

血量：80；

攻击力：6；

攻击范围：10；

掉落金币：8；

描述：借着战乱为所欲为的强盗，使世道更乱了。

##### 3.精英—强盗头目:

属性：

兵种：步兵；

血量：150；

攻击力：10；

攻击范围：10；

描述：强盗头目带领强盗四处劫掠；

／／就是放大后的强盗；

掉落金币：15；

##### 4.斧盾手:

属性：

兵种：步兵；

血量：100；

攻击力：1；

攻击范围：10；

特性：**盾**：抵挡50%的远程伤害；

掉落金币：6；

描述：斧盾手常做阵营的前锋，来抵挡弓箭手的伤害；

##### 5.刀盾手：

属性：步兵：

血量：200；

攻击力：4；

攻击范围：10；

特性：**盾**：抵挡50%的远程伤害；

掉落金币：10；

描述：刀盾手常做阵营的前锋，来抵挡弓箭手的伤害；

##### ６.弓手：

属性：

兵种：弓兵；

血量：50；

攻击力：3；

攻击距离：100；

掉落金币：6；

描述：练习过射击技巧的士兵。

##### ７.弩手：

属性：

兵种：弓兵；

血量：９０；

攻击力：8；

攻击距离：100；

掉落金币：6；

描述：弩箭具有更强的稳定性和杀伤力。

##### ８.步兵：

属性：  
兵种：步兵；

血量：４０；

攻击力：２；

攻击距离；１０；

掉落金币：5；

描述：步兵常用于正面作战的主力军；

##### 9.弓骑兵：

属性：

兵种：弓兵；

血量：160；

攻击力：10；

攻击距离：100；

掉落金币：10；

特性：**骑射**：移动速度**快**；

##### 10.长枪兵；

属性：

兵种：步兵；

血量：７０；

攻击力：5；

攻击范围：20；

掉落金币：10；

描述：手持长枪的步兵，拓展了攻击距离；

##### 11.骑兵： 属性：

兵种：骑兵；

血量：１５０；

攻击力：12；

攻击范围：10；

特性：**冲锋；**

描述：精锐的骑兵，可以用来冲破战线。

12.战斧骑兵：  
兵种：骑兵；

血量：２５０；

攻击力：１６；

攻击范围：10；

特性：**冲锋；**

描述：精锐的骑兵，可以用来冲破战线。

##### 13：统领；

兵种：步兵；

血量：600；

攻击力：25；

攻击范围：１０

特性：统率：为120距离内的士兵增强20%的移动速度和攻击力；

描述：统领作为部队的前锋出发，带领士兵进攻敌方的防线；

##### 14.铁甲近卫；

兵种：重步兵；

血量:250;

攻击力：15；

攻击范围：１０；

描述：身穿铁甲的近卫军，组成坚不可摧的防线；

##### 15.运输兵;

兵种：特殊；

血量：１００；

描述：负责运输粮草，部队的后勤兵；

##### 16.大戟士；

兵种：步兵；

血量：300；

攻击力：20；

特性：**近战精通**：对步兵伤害增加50%；

描述：袁绍手下的精锐部队，具有很强的近战能力；

##### 17.战车；

血量：300；

大小：40\*20；

移动速度：快；

特性:不可阻拦；战车载有四名步兵，战车被摧毁后步兵下次沿着原路线继续前进；

描述：载有步兵的战车，适合在平坦地面上作战；

##### 17.蛮兵；

属性：

兵种：步兵；

血量：250；

攻击力：15；

特性：再生：每隔10s就为自己恢复30%的生命值；从被攻击后开始计算；

描述：蛮族所属士兵，可以自我治疗；

##### **18.象兵：**

属性：

兵种：弓兵；

血量：1000；

攻击力：15；

攻击距离；120;

大小：２０＊２０；

特性：**慢速**：移动速度慢；

描述：坐在大象背上进行射击的弓兵：

##### 19.巫医:

属性：

兵种：步兵；

血量：150；

无法攻击;

特性：**巫术**：巫医80距离以内的的己方士兵每秒恢复5%的生命值，攻击力和速度增加20%；、

描述：巫医使用巫术治疗强化士兵；

##### 20.藤甲兵:

属性：

兵种:步兵；

血量：600；

攻击力:20;

移动速度：中等；

特性：**藤甲**：藤甲抵挡80%的近战伤害，但所受火焰伤害翻倍；

描述：身穿藤甲的士兵，藤甲具有很强的防御能力；

##### 21.西凉铁骑；

属性：

兵种：重骑兵；

血量：５00；

攻击力：40；

攻击范围:10;

特性：**御马**：移动速度增加50%，不可被减速；

描述：西凉人骁勇善斗，西凉铁骑更是骑兵中的超级精锐；

##### 22.精英—华雄

属性：  
兵种：骑兵；

血量：1000；

攻击力：40；

描述：华雄是董卓部队的前锋统领，死在华雄手下的名将不计其数；

##### 23.BOSS——吕布

属性：

兵种：骑兵；

血量：1500；

攻击力：65；

特性：方天画戟：攻击距离为20，攻击范围如图所示；

魔神降世：吕布连续击杀9个士兵单位后，进入魔神状态10s，魔神状态下，吕布增强60%攻击力和移动速度；；魔神状态下击杀单位不会计入勇冠三军；

描述：举世无双的第一猛将，手中的方天画戟横扫前方一切敌人；

##### 24.精英—颜良

兵种；骑兵；

血量：1200；

攻击力：60；

攻击范围：10；

特性：河北名将，与文丑并称为河北双雄，是袁绍进军中原的前锋；

##### 25.精英——文丑

兵种：步兵；

血量：1400；

攻击力：65；

攻击范围：10；

描述：河北名将，与颜良并称为河北双雄，是袁绍进军中原的前锋；

##### 26.BOSS——张郃

兵种：骑兵；

血量：2000；

攻击力：90；

攻击范围：10；

特性：破营：在张郃150距离以内的兵营如果其所属士兵（包括驻扎将领）全被击杀后，兵营被摧毁，不返还金币；

描述：袁绍手下大将，对战场形势具有很强的应变能力；

##### 27.BOSS——马超；

属性：

兵种：骑兵；  
血量：2800；

攻击力：200；

攻击范围：20；

特性：**进击**：击杀一个目标后，攻击力和速度属性增强30%（攻击力，速度，攻击速度），持续3s；（该状态只能覆盖，不能叠加）

**突进**：所率骑兵（包括自己）冲锋距离缩短为100，冲锋伤害变为攻击力的五倍；

冲锋速度由150%变为175%；

描述：西凉铁骑的统帅者，兼资文武，雄烈过人，一世之杰；

##### 28:BOSS——孟获

属性：

兵种:步兵；

血量：4000；

攻击力：100；

攻击范围：10；

特性：1.**再起**：每隔20s，孟获为自己恢复30%的生命值；

2.**狂暴**：生命值低于40%时，攻击力和速度增强40%；

描述：南方部落的首领，十分不服输。

### 5.道具

**概述**:道具可以在游戏中发挥作用；

**获得方式：**在商店中购买或者关卡掉落；

１）．战鼓：

作用：为所有士兵和将领恢复５０％的生命值，并在８ｓ内内增强全体士兵（包括将领）１５％的攻击力和移动速度；

价格：１０钻石；

#### ２）．咆哮：

作用：可以震慑敌军（使全体敌军眩晕2.5s）；

价格：１５钻石；

#### ３）．金币袋

作用：获得500金币；

价格：２０钻石；

#### ４）：壕沟：

作用：在道路上建造一个壕沟，阻挡骑兵的冲锋（从冲锋状态变为移动状态），不分敌我；壕沟可以使战车摧毁；

宽度：１０；

长度：路长；

价格：２钻石；

／／壕沟在特殊地形的建造方式会在地图设计时说明；

#### ５）：火带

在道路上建造一个长１００的火带，敌人经过时每秒对敌人造成４点火焰伤害；

价格：３钻石；

### 6.伤害类型

**1.远程伤害；**

**2.近战伤害；**

**3.冲锋伤害；**

**4.火焰伤害；**

### 7.土地类型

**１.道路，可抵达；**

**２.可建造防御塔，可抵达；**

**３.不可建造防御塔，可抵达；**

**４.不可建造防御塔，不可抵达；**

## 四.游戏功能

**1.科技树；**

详细内容待定；

**2.商店；**

可以用来购买道具；

**3.图鉴**

分为将领图鉴，军营图鉴和敌人图鉴；

# 五.其他

## 1.货币系统；

每次游戏通过都会有钻石奖励，钻石可购买将领，升级科技树；

## 2.攻击机制：

### 1.士兵攻击方式：

在锁定一个敌人后，一直攻击直到敌人死亡或越过攻击范围；

士兵与敌人之间一对一或多对一进行攻击；

在有多个敌人时，优先攻击最近的那个敌人。

### 2.敌人进攻方式：

1.敌人会沿着指定路线进攻；会与士兵进行一拖一的战斗；

2.敌人如果没有对线的士兵就继续沿着指定道路出发；

3.在锁定一个敌人后，一直攻击直到敌人死亡或越过攻击范围；

4.敌人按照波次进攻，下一波进攻到来之前会有提示，可以让敌人提前到来，这样会获得金币奖励；

5.但敌人成功攻进终点后，会扣除一定生命值；

6.敌人被攻击后第一个攻击该敌人的士兵会被该敌人锁定攻击，行进方式是士兵拦截敌人，士兵死亡后继续前进；

7.弓兵敌人和其他不一样：在有士兵进入弓兵敌人的攻击范围后，弓兵敌人停止，在弓兵敌人消灭所有士兵后继续前进；弓兵敌人攻击方式优先级：一对一>多对一；即有八个士兵八个弓兵敌人时，弓兵会八对八进行攻击，士兵被消灭剩四个后，八对四，而不是五对一，三对三；弓兵也存在寻敌圈；

**注**：存在嘲讽类的士兵（持盾步兵之类的），必须优先攻击具有嘲讽的士兵；即存在嘲讽士兵时，所有敌人必须把嘲讽士兵消灭后才能继续前进；

### 3.攻击的优先级：

1.受敌攻击数少的>受敌攻击多的 (也就是同时攻击该单位的人数)；

2.将领>士兵；

3.距离近的>距离远的；

//优先级按顺序依次判定；

注：关于受敌攻击数的检测是在寻敌圈内进行的；

//一对一，多对一的敌我攻击方式区别可以根据受攻击数来限制；

## 3.胜负条件

每次具有２０点生命值，生命值为零时失败，成功通关后获得５＋剩余生命值的钻石奖励；

# 六：关卡：

## 第一关：镇压黄巾；

## 第二关：虎牢关大战；

## 第三关：初会袁绍；

## 第四关：官渡之战；

## 第五关：平定西凉；

## 第六关：镇压南蛮；