游戏主模式：主要分为进攻方和防守方，进攻方在线操作，防守方布置完成守备后即可离线。准备引入回合数的概念（模拟时间限制）。

游戏扩展模式：竞技模式，以每周为单位组织，防守方（可实时进行守备位置的调整）与进攻方同时在线（这里需要考虑是回合制还是即时）。

游戏目标：进攻方在回合数内攻陷防守方主堡即获胜，防守方在进攻方攻陷主堡前耗尽进攻方血量或回合数即获胜。

地图内容：六边形单元格为基础单位组成的地图（具体大小实际体验过程中再确定，暂定10格边长）。

防守方：

主要任务：布置防守，尽量消耗进攻方血量，在主堡陷落前清零对手血量；或者尽量延缓进攻方行进速度，耗尽回合数。

主要手段：利用现有的防守型英雄，结合完全自由的地图，根据英雄特色，布置合理的防御体系，阻止敌人靠近主堡（主堡位置可自定义）。

限制条件：防守型英雄攻击只生效一次（扣除进攻方血量），技能只会触发一次。

进攻方：

主要任务：从地图边缘任意位置进入，攻陷防守方主堡即获得胜利并赢取相应奖励。

主要手段：利用现有的进攻型英雄完成侦察，清道的工作，从而在自身血条下降到零前或回合数清零前进入对手主堡。

限制条件：每次移动两格，血量5点，英雄主动技能只可使用一次，保有进攻英雄数量必须与当前血量一致（意味着如果损失血量，就需要放弃一个进攻型英雄）。

英雄初始设计案例：

盖伦：防守型英雄，防守周围一格内的单元格。

技能：如果成功完成攻击，下一回合不可使用技能。

赵信：防守型英雄，防守周围两格内的单元格。

技能：如果成功完成攻击，下两回合移动速度降为一格。

皇子：防守型英雄，防守周围两格内的单元格。

技能：如果成功完成攻击，直接跳过一回合。

拉克丝：进攻型英雄。

技能：直接打开一直线上1.5秒视野。

技能：抵挡一次伤害，不抵挡特效。

EZ：进攻型英雄。

技能：全图狙击一个防守英雄。

技能：攻击一个四个内的英雄。

物品：

眼：标记英雄位置（自动使用或手动标注）。

真眼：三格范围内英雄不可被探测。

其他内容可之后设计，上述只是给一个大概模式。