澜玉虫的复仇（初步设想）

等级：灰，蓝，白，红，金

体积：未定(以虫子的大小来衡定)

注：等级优于体积

颜色分深浅

升级时，逐渐出现下一级的颜色斑点

攻击：吸血，蛊惑

道具：

控制其它虫子{金-3->红-6->白-8->蓝-10->灰-}

攻击上级，忠诚度下降

上级升级对下属有好的影响

允许强行控制，会造成较大的精神力需求

虫子的属性：

｛

1. hp
2. Mp精神力（与能控制的虫子数量有关）
3. 直系下属(上升, 叛逃率上升)
4. 忠诚度(上升, 叛逃率下降)
5. 直系上司
6. 攻击力(上升, 叛逃率上升)
7. 叛逃率
8. 获益度（在此状态下的收获程度）(上升, 叛逃率下降)
9. 上缴率（战得品上交的多少）如：80% (上升, 叛逃率上升)
10. 自主度(上升, 叛逃率上升)
11. .执行度

｝

行为：叛逃，执行度不高

虫虫之间为竞争关系

从虫巢出来后的虫进行漫游行为

虫巢放置在固定的们置（整个场景描述为一个圆空间，然后虫巢吸收日月精华，进而产生各种虫子）注意：输入能量（即产生的虫子）要于内部能量消耗。

支持：骚扰战术，变异虫，间谍

变异虫产生法：指定一种终级的虫（各方面属性最优），对其最成属性乘以一个小于1的随机数字来产生

部队邻居之间有友谊度（骚扰其中一方的话，会造成一定的友谊度下降等）

命令传递：由上级一级一级往下传

收获度：关系虫的利益

灭掉一只虫后：有相应收获（如：精血，各种材料）

精血：可以吞食

升级：{

分有四种血条：金，白，红，蓝（血条长度与等级相关，高级需要更多血）

方式：吞食相应精血，增加上述血条，

当1.高级的血条先满时，进阶一级，体积不变。且以下级精血条清空

2.此级或以下先满时，体积变为最小，升一级。

灰色虫子为纯粹苦力和粮食（几乎无自由思想，比较愚笨）

}

上司升级对下属有好的影响

叛逃对上司有少许坏的影响

奖励对下属有好的影响

被派出去有坏的影响

祭献下属有坏的影响

攻击方面：1.攻击力

2.躲避率

3.经验（如：久经沙场，初出茅庐，影响灵活性）

4.悟性

开战时：

1. 下属可以进行求援（分有求援等级）
2. 上司根据求援等级进行相应处理
3. 上司下达一个总目标（下属进行完成这个目标）
4. 判断相应战况{1.需不需要求援2.是必胜：继续攻击3.是必败：进行撤退请求
5. 上司可下达一个死命令攻击

注：其中上述行为均有好和坏的影响

休息时：对总体有较小好的影响

训练时：与一个弱小的部队开战，进行掠夺，训练经验

下达命令流程：

1. 上司下达一个命令
2. 下属进行分析，考虑各种影响，评估，并作出相应的行为，若评估可行，则执行，若不可，则不执行。

相互攻击时的流程：

1. 攻击方传递一个攻击行为给被攻方
2. 被攻方分析并做出相应行为（如：hp下降）

招揽行为：（利用精神力对其它虫子进行控制）

1. 对周围一定半径圆，发出欲招揽的信号（其中包括各种数据）
2. 收到信号的虫子进行分析并选择

求入队行为：（虫子自愿加入部队）

1. 虫子看到一个大部队，并欲加入其中，以提高收益率
2. 向部队发送欲加入信号
3. 部队回应（并相互协商和确定是否可加入）

漫游行为：（影响独立度）

1. 若长时间收益很小，独立度下降

请求行为：

1. 下属对上司进行请求（如hp太少，进行回撤请求）

回应行为：

1. 上司对下属进行请求的回应（如：允计回撤）

自主度：影响下属碰到请求及各种事务时，向或不向上司请求。自主度高时，自主作出决策

智慧度：影响决策的相对有效性

友谊度：影响他人对你的帮助程度（0为不帮助）

恶感度：影响两个人会不会相互攻击（下达攻击命令时，可转为恶感度的增加）

一个这样的世界描述为：1.一个圆，其中有一些障碍物如石头2.固定一些虫巢以产生低等虫子3.虫子相食以进化

补充：

玩家控制一个虫子（要突出显示如金前角），然后利用这些虫子的行为进行操控大量的虫子。

上级可以对下下属进行命令，会造成直系下属忠诚度下降，对下下属忠诚度上升。

上司可以对下属的各属性进行一定的控制，如允许下属控制的人数

虫子的群集行为实现:各虫子保持一张与之是竞争关系的虫子的表,并向上司靠近并远离竞争对手

游戏具体实现：自顶向下分析

1. class World {//提供环境与物体之间的信息交流，以共享数据的方式实现
2. addObject();
3. }
4. Class Insect{
5. }