1. 概述
2. 获取方式
3. 将领技能
4. 属性参数
5. 装备
6. 概述

将领是用户可操作的唯一战斗单位，每个将领可以带一个兵种，并且兵种跟将领的关系可以修改，每个将领可以带某一数量的士兵，升级装备或者升级人物的时候会增加士兵的数量

1. 获取方式
2. 可以通过酒馆或者某些活动获得
3. 不同的方式获得的将领类型不一，但是某种方式都可以获得一些不同的优质将领
4. 某些超级将领只能通过金币购买等方式获得
5. 将领普通技能

将领的普通技能是根据带兵的不同有所区别，将领的普通的技能就是兵种的技能

1. 属性

属性为每个将领固有的属性，可以通过强化装备，强化自身等方式得到增强

1. 攻击力：战斗时通过攻击力达到减少对方士兵数的目的，可以通过强化武器等方式得到攻击力的加成，某些武将天赋技能也可能提高带领某些特殊兵种的将领的攻击力

2. 防御力：战斗时通过防御力达到抵消对方攻击力的作用，可以通过强化防御装备或者某些武将天赋技能达到提高防御力的目的

3. 士兵数：为武将的生命值，如果士兵都阵亡，则武将战死

五、天赋技能（暂未开发）

每个将领有可能会拥有自己的技能，技能都是跟人物的历史存在感相关的，而且都是跟随某些前辈的将领学习到的，比如前世吕布，前世关羽等等，这些图应该白黑版的

玩家可以某些活动或者酒馆遇到某些前世英雄，然后学习到天赋相关技能，学习天赋技能的时候会覆盖掉之前的天赋技能

比如：

前世吕布：无敌 增加全部部队攻击力的2%

前世张飞：狂化 增加全部部队的攻击力2%

前世黄忠：神射 增加所有弓兵部队2%的攻击力

前世曹仁：坚守 增加所有部队2%的防御力等

七、兵种切换（暂未开发）

每个将领都可以进行各个兵种的切换，但是需要某些特殊的道具才可以切换，道具获得的方式也较为苛刻，只能通过金币购买等方式

八、 将领暴击

暴击技能就是将领的兵种的技能，在百分比的概率下触发技能，然后触发兵种的技能对对方造成伤害