1. 登录界面，完善账号注册。
2. 游戏大厅：
   1. 开始游戏(单人匹配，好友对战，人机对战）
   2. 载入进度
   3. 游戏设置
   4. 退出登录
3. 游戏开始，过场动画
4. 地图界面：
   1. 功能菜单：主公技能位，军师位（某些具有军师技的将领才能担任），国库（弹出，总金额及各城池税收及粮仓），赎回
   2. 城池功能： 设置太守（具有军师技的才能担任，且技能只影响一城）

招募将领

侦测或出征

将领调动

粮饷调动

* 1. 城池属性： 税收，每回合结算，50%转化到国库，50%转化到粮仓

粮仓，用来维持本城池的所有消耗，不能转移。

d) 城池路线：2.0版本先做个固定的路线。

1. 战斗界面：
2. 红色方在下方，蓝色方于上方。最多各三名武将，同一时间双方只能有一名武将出站。
3. 功能按钮：出击（回防），撤退
4. 滚动buff加成机制
5. 将领属性：

文官属性：智：5-15 影响收入

谋：1-5 影响消耗

名：1-100 影响招募概率

7.游戏机制

1. 主公技机制：游戏开始选择一个类型的政策，全局游戏都有效。
2. 军师位机制：在游戏过程中可以设置军师（唯一），军师位可以随时替换，需要消耗粮饷，对全游戏有效。

c）招募机制：三类（基础概率）。

消耗少量金钱发布纳士榜（1-4星出现概率（1/7,2/7,3/7,1/7），不出5星）

消耗中量金钱发布招贤榜（2-5星出现概率（1/7,3/7,2/7,1/7））

消耗大量金钱发布英杰榜（只出五星或不出将领（1/2,1/2））

d）侦测机制：消耗少量金钱可以看到太守、收入及存款。

消耗大量金钱可以看到太守、收入、存款所有武将。

e）出征机制：点击城池的出征，选择可攻击的城池，随后选择出征武将。

攻城战将于守城方回合开始。

f）将领调动机制：点击将领调动，选择可调往的城池，选择调动将领。俘虏机制：撤退失败会被俘虏，城破则该城全体文武将被俘虏。

g）俘虏赎回机制：战败方点击<赎回>按钮，然后选择提交金额，战胜方可选择接受与否。俘虏期：上限10回合。

h）粮饷调动机制：国库可以调动金钱到粮仓，粮仓不可以调动到国库。

i）滚动buff加成机制：力+1，+2，+3，-1，-2，-3。

泛红光的卡是对红方产生作用的，泛蓝光的卡将对蓝方产生作用，泛绿光的卡为恢 复卡，随机对某一方恢复5点体力，泛黑光的卡为特殊卡，随机对某一方造成10 伤害。

j）撤退机制：撤退时体力越少，被俘虏的概率越大。

k）战术回防机制：战术回防耗费5点体力值。