**人物属性：**

勇-

力量：造成伤害的基础，通过日常训练和战斗增加。

速度：造成多段打击的基础，通过日常训练和战斗增加。

体力：持续打击和承受伤害的基础，通过日常训练增加。

忍耐：减少体力损伤的基础，通过战斗增加。

谋-

胆智：发动谋略基础，通过日常训练增加和战斗增加。

语智：谋略成功的基础，通过日常训练增加和战斗增加。

术智：谋略效果的基础，通过日常训练增加。

明智：连续谋略的基础，通过战斗增加。

技-

劈砍：攻防兼备的打击技巧。

刺击：抛弃防御的打击技巧。

横扫：极耗体力的大力技巧。

格挡：抛弃攻击的防御技巧。

计-

分析：技能谋略的蓄积。

理政：处理内政和实施各类政策。

谈判：进行外交和影响整体环境。

策略：结合天时地利人和进行策略设计，如火攻，水攻，佯攻等。

特-

不同人物不一样。

玩法：主体是在地图上攻城拔寨，地图上只有两到三座城，战斗即时进行。每人开局两个将领，最多控制六个将领，部队兵力随主城升级而增加。玩家开局控制一个主城，一个主城内置一个府衙和一个军营。发育为辅，打架为主。

地图：

对战：

主城属性：繁荣度（5级），主政（一个位置），军营（五个位置）

- 每级可选择一个增幅：增兵（总兵力翻倍），精兵（解锁特殊兵种数+1），演练（某个将领升星）

- 设置好主政人员，即可自动产生“繁荣度”进行升级。

- 军营共有五个位置，每个位置都可以单独率部出发，也可联结成主副位置出发。

## 作废玩法1

附加属性：

忠诚度：忠诚度越低，被策反的可能性越大；忠诚度越高，反间谍能力越强。忠诚度随武将属性提升而提升，受敌方游说影响随时间下降，提升到“死忠”一般就不会下降了。

状态：待命，出征（一个主将，多个偏将），行政（一个主政，一个副官，一个外交）。

玩家的乐趣：武将养成，占领据点，两军对垒，团队游戏（两个对立的目标4vs4，占领洛阳，通过地图设计来达成平衡与竞争）。

玩家数值：钱，粮，兵，将。

**操作界面：**

玩家固定是主公身份，在府衙可以有主公特定的操作，在行军和营帐也一样。

起义界面（选择开局班底：比如刘备三兄弟，曹家一族，袁门子弟，汉室宗亲，地方割据势力等）。

主界面：包含场景功能（府衙相关，营帐相关，行军相关），地图功能（小地图预览，大地图可以发布简单的命令），人才管理功能，事件功能，地图事件+聊天功能。

府衙相关功能：议事（查看府衙具体情况），设宴（耗钱，处理外交关系，派遣外交使者），招贤（耗钱，招募新的将领），募兵（耗钱，耗粮，招募预备士兵），出征（配置队伍发布出征命令，耗粮）。

行军相关功能：急行军（降低队伍士气，增加行军速度），转向（更改行军方向）。

营帐相关功能：战术布置（三选一，正面，左翼，右翼），犒赏（耗钱，赢了增加士气），整顿（耗钱，输了增加士气），巡查（查看队伍具体情况），驻扎（缓慢回复队伍士气）。

大地图功能：标记。

人才管理功能：将领在待命状态才行。

事件功能：

府衙事件：内政官结合情况发来的政策多选一。

行军事件：前线战报，撤退，前进二选一。

地图事件+聊天功能：

天下大事件。

**府衙详情：**

府衙数值：繁荣度，农业值，商业值，军事值，声望值。

玩家开局控制一个据点，一个据点内置一个府衙。设置好县令，即可自动产生“繁荣度”进行升级。

农业值影响粮食产量，商业值影响银钱产量，军事值影响士兵种类和士兵，声望值影响武将招募的星级和结果以及繁荣度。

9个据点，16个营地，更多方形的空地。

地图上除了据点外，据点与据点之间的线路还有很多营地，可以用来相互攻占和补充兵力。

**军队详情：**

军队数值：行军速度，疲劳度，士气，兵种兵力。

* 兵种：兵种战力，兵种特性。
* 士气：增加或者减少最大战力的百分比，士气=主公操作+武将pk胜败+谋士策略。

战争计算：军队战力，迎战状态，战损比。

* 军队战力：决定战损，作战时长和胜负。

战力计算：兵种\*兵力\*迎战状态\*武将属性\*谋士策略\*士气

战力相较10倍，胜利方战损比为0，败方战损比100%。

战力相较3倍，胜利方战损比为5%以内，败方战损比50%以内。

战力相较2倍，胜利方战损比为5%以内，败方战损比20%以内。

战力相较1倍，胜利方战损比为5%以内，败方战损比5%以内。

* 迎战状态：主动（正面推进，袭击，埋伏，攻城），被动（被袭击，被埋伏，守城）。
* 战损比：开战前士兵的数量。