风格，萌系

登录注册，保存对战。

战斗新增机制：

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。

撤退机制：撤退时体力越少，被俘虏的概率越大。

战术回防机制：战术回防耗费5点体力值。

详细文字描述：萌化

时间体系：先后手回合制。

先手玩家选择进攻城池，后手玩家的回合才开始进行战斗。

在另一名玩家的回合内，己方玩家可以选择是否花费金币观战，了解敌情。

地图可玩性：招募，内政：至少包括金钱（用来招募，用来侦测敌情）

地图buff，主公技，军师位。（可互补，可增强）

武将或者文臣增加军师技，只有有军师技的才能当军师。

城市属性：每月收入，内政官。

侦测：守城武将，总体金钱。

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。

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。

招募机制：三类。

消耗少量金钱发布纳士榜（1-3星概率大，4星或不出概率低，不出5星）

消耗中量金钱发布招贤榜（2-4星概率大，5星概率低）

消耗大量金钱发布英杰榜（只出1，2，5星且等概率）

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。

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。

守城方回合开始。

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。

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

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。