1.原创

2.简介

《新二战风云》是一款slg游戏，重点呈现二战时真实的玩家可参与的现代战争，采用2.5d风格，在多视角为玩家呈现画面

核心玩法不再是以PvP/PvE为主的，而是转向GvE/GvG，联盟一起打城市、打关隘，以及联盟之间的团体对抗

3.游戏世界观综述

二战及半科幻化的后二战时代

4.世界的起源/本源

唯物论/结合近代文明形成背景

5.本源力量体系

科学写实化的近代文明科技体系

6.世界地图

游戏中的单个世界，目前预计大小是400x240左右，共9.6万个区格，考虑满足技术上不超过10万格的要求；长宽比为5:3。多岛地形上展开

沙盘的主体是海洋，每个世界都是一片大陆（或者一片群岛）。在所有大陆的外围，有一个矩形的边框，边框外展示为迷雾效果（参考《Humankind》）

在游戏中同时存在着不同的世界

7.文明社会的构造

出了人们熟知的美苏德欧文明势力，还有新兴起的瓦尔基里势力，诞生于欧洲二战的末期

8.社会核心问题

统一世界，瓦尔基里使用的新兴技术时空裂缝装置，妄图统一每一个世界

9.主要矛盾

玩家军团之间的势力矛盾GVG，玩家军团和npc军团瓦尔基里的矛盾Gve

1. 游戏开始背景

二战及原创后二战时代

11.游戏时间发展

二战后期对接新gve，gvg玩法岛设定，玩家在开始进行军团家园内部的gve模式，地图发开的差不多之后接着将会采用赛季制开放新海岛地图，赛季结束关闭，以此无限延长时间线