* 游戏机制：
  + 单位（unit）：单位是游戏中进行攻防的主体，如玩家控制的英雄和自动生成的幽灵等都是单位。
    - 通用属性：
      * 坐标：由于地图可以被近似看作一个二维平面，因此用两个浮点数描述每个单位的坐标（根据情况或许可以选择采用以玩家的基地为中心的极坐标系）。
      * 体积：单位所占用的空间。每个单位可以被近似地看作一个capsule，而其所占用的空间在二维平面上即可被视作一个以坐标为中心的圆。“某单位的体积为2”即表示此单位在二维空间上形成了一个直径为2的圆。
      * 攻击力：每次攻击所能造成的最大伤害值
      * 防御力：每次攻击造成的实际伤害=攻击力-防御力
      * 生命值：若生命值<=0则单位死亡
      * 攻击间隔：包括从准备攻击到攻击生效所需要的帧数（前摇）以及攻击后动画的帧数（后摇）
      * 移动速度：包括在正常道路上移动时的移动速度以及攀爬时的移动速度
      * 攻击距离：单位距离目标单位的距离<=攻击距离时则可以攻击
      * 索敌距离：使单位能够让目标单位处在自己的攻击距离内，所需要移动的最短距离。
      * 技能：记录了该单位所能够使用的技能。
      * 攀爬能力：定义了单位能够攀爬的最大高度差。
      * 是否可穿透：定义了单位是否可穿透其它单位，以及单位是否会被其它单位穿透。
      * 是否飞行：定义了单位是否是飞行单位（飞行单位只能被飞行单位或远程单位攻击，且只能被飞行单位阻挡）
    - 以下是只属于玩家的单位的属性：
      * 花费：征召该单位所需要消耗的灵魂碎片数。
      * 等级：该单位当前的强化等级。
    - 特殊能力：部分单位（主要是我方单位）可以拥有一些特殊能力（类似技能）。敌方的特殊能力将在时机合适时被自动触发，玩家的特殊能力则分为主动（玩家主动控制发动时机）和被动（将会自动被触发）两种。
    - 敌方单位
      * 幽灵：敌方的基本单位，体积为2，拥有中等移动速度和低属性的近战单位。
      * 厉鬼：敌方的进阶单位，体积为1，低属性。拥有特殊能力自爆，在接触到我方单位后，以自杀为代价，对我方单位造成忽略防御力的大量伤害。
      * 尖啸鬼：敌方的进阶单位，体积为1，低属性，可以远程攻击；在攻击时，停止移动。（打一下走一下）
    - 我方单位
      * 大盾：体积为2，拥有高防御力、高生命值、中等攻击力、低移动力的近战阻挡单位。在经过一次升级后，拥有特殊能力【展开】，当展开时，体积变为4，无法移动和攻击，防御力增强。
      * 弓箭手：体积为2，拥有高移动力、低防御力、低生命值、中等攻击力的远程输出单位，攻击距离为5。在经过一次升级后，拥有特殊能力【剑雨】。当处于剑雨状态下时，无法移动，攻击间隔边长，攻击变为射向目标区域的一片有范围伤害的剑雨。，
  + 单位的行动：
    - 敌方单位的基本行动模式：
      * 从当前所在位置沿最短路径向玩家的基地移动；移动过程中，如果有玩家的单位出现在索敌范围内，则向玩家单位移动；如果有玩家单位出现在攻击距离内，则在继续向基地移动的同时攻击玩家单位。
    - 我方单位的基本行动模式：
      * 当没有玩家命令时，单位在原地待命；如果有敌方单位出现在索敌范围内，则向敌方单位移动；如果有敌方单位出现在攻击距离内则攻击。
      * 玩家的命令：
        + 移动：玩家单位向目标地点移动，同时攻击进入攻击范围内的敌人。
        + 移动攻击：玩家单位向目标地点移动；移动过程中，如果有敌方单位出现在索敌范围内，则向敌方单位移动。
        + 驻扎：玩家单位停留在原地不移动，攻击进入攻击范围内的敌人。
        + 待命：取消玩家单位当前的命令，让玩家单位在原地待命。
    - 单位之间的战斗：
      * 攻击距离：当一方的单位A进入另一方的单位B的攻击距离内，则单位B开始对单位A发动攻击，直到单位A死亡或单位A离开单位B的攻击距离；在单位B对单位A发动攻击时，若单位A2也进入单位B的攻击距离内，则单位B继续攻击单位A。
      * 单位攻击的过程：单位A对单位B发动攻击，可以被分为三个阶段：抬手、前摇、后摇。
        + 抬手：此时，若单位B离开单位A的攻击距离之外，则攻击被取消。
        + 前摇：当前摇开始时，攻击已经无法被闪避。当前摇结束时，远程攻击单位的弹药被发射、近战攻击单位的伤害被结算。
        + 后摇：后摇可以通过对单位A发起其它命令来取消。
  + 地形：游戏中的所有单位都是活动在地形上的，不同的地形定义了单位的不同可通过状态、还可能会给单位带来各种各样的状态。
    - 属性：
      * 通过属性：包括可通过，可被攀爬，不可通过等。
      * 空间属性：所有地形都以在二维平面上的投影面积为1x1的正方形地块通过某种规律组合而成。同时，地形拥有有高度属性。

例如，一片房屋可以是由一片高度为１的６＊１０的地块以及在上述地块中心的高度为２的２＊２地块所构成的；又例如，一片高度为0的平地和一片高度为1的房屋或平地相邻，则自动在两片地块的相接处形成悬崖，只有具备攀爬能力的单位可以通过。

有时，高地块与低地块不会直接相连，而是存在一些缓冲地块，此时就形成了斜坡。每个斜坡地块需要记录四个角的高度值，以及计算得到的坡度值。

* + - 谜之黑雾：整片地图在最开始都会被笼罩在谜之黑雾中，谜之黑雾无法被任何单位通过，包括飞行单位。随着游戏的进行，黑雾会自动被逐渐解开，为怪物们开辟进攻玩家基地的通路。
    - 地形的种类：
      * 平地、桥梁等：可通过。
      * 斜坡：根据坡度陡峭程度的不同，可以被不同的单位通过。
      * 房屋、悬崖、墙等：根据相邻地块的高度差以及单位的攀爬能力，决定是否可以被攀爬。
      * 河：只有部分特殊单位可以通过。
      * 门：被打开前属性和墙相同，被打开后属性和平地相同。
  + 胜负：
    - 当到达规定时间，玩家的基地仍然存活，则玩家胜利。
    - 若在规定时间之前，玩家的基地已经被摧毁，则玩家失败。
  + 成长系统：
    - 每局游戏中：
      * 在每局游戏中，玩家通过击败敌人单位等方式可以获得灵魂碎片，通过消耗灵魂碎片可以派遣更多的单位、升级玩家已派遣的单位等操作。
        + 灵魂碎片的取得方式：

击败敌人单位

地图上会有零散的可以被取得的灵魂碎片

* + - * + 灵魂碎片的作用

派遣单位：消耗一定数量的灵魂碎片，征召一名新的英雄进入战场。新英雄将会出生在玩家的基地处。同一英雄，被征召的次数越多，则征召花费越高。

升级单位：消耗一定数量的灵魂碎片，为英雄提升等级。提升等级可以增强英雄的攻击力、防御力等基本属性，同时当英雄达到一定等级时还可能能获得特殊技能。等级越高，为英雄提升等级的花费越高。