**游戏简介**：

基于清华地图的战棋类回合制四人对战。各个势力通过占领食堂来获取资源，消耗资源来生产士兵，控制士兵来攻占新的食堂和消灭敌对势力的士兵，从而获取游戏胜利

（本游戏改编自**火焰之纹章**，4399上有该游戏）

**规则简介**：

**食堂**：

每个势力都由一定的食堂组成。

每个食堂有自己的等级，并依据等级为所属势力提供相应的人口值。食堂是玩家生产士兵的地方，高等级食堂对生产的速度有一定加成。

食堂有自己的耐久，升级可以提高食堂的耐久上限，食堂每回合会自动回复**5**耐久直至满耐久。食堂耐久被攻击至0或以下时食堂被攻占，被攻占的食堂等级归**1**（中立食堂被攻占等级不变），耐久变为最大耐久的**一半**。

食堂可以提供周围一定区域的视野。等级越高提供的视野越多。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **等级** | **人口** | **资源回复** | **征兵加成** | **最大耐久** | **视野** | **消耗资源** |
| LV1 | 10 | 4/回合 | 无 | 200 | 7x7 | 0 |
| LV2 | 15 | 6/回合 | 1回合 | 250 | 9x9 | 80 |
| LV3 | 20 | 8/回合 | 2回合 | 300 | 11x11 | 150 |

**士兵**：

士兵是一个势力扩张和发展的基本工具。

士兵由势力消耗资源在食堂里产生，每个士兵每回合可以移动一定距离（视兵种而定），并攻击一次（不同兵种有不同攻击距离）士兵可以为势力提供一定的视野（视兵种而定）。

不同兵种有不同的属性值，包括：攻击力、护甲、生命值、移动能力（**在不同地形上会受到不同影响**）、视野获取能力、射程。同时也会占据不同的人口数。

征兵需要时间，对于单个食堂，只能一个一个士兵地生产，即同一时间只有一个士兵在生产，其余在排队。同时若现有人口数超过最大人口数，将无法生产，生产队列将自动清空，为玩家返还相应的资源。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **兵种** | **攻击力** | **护甲** | **生命值** | **移动力** | **视野** | **射程** | **人口数** | **生产** |
| 轻步兵 | 25 | 15 | 100 | 3 | 7x7 | 1 | 2 | 4回合 |
| 轻弓兵 | 35 | 5 | 80 | 3 | 7x7 | 2 | 3 | 5回合 |
| 轻骑兵 | 40 | 10 | 100 | 5 | 11x11 | 1 | 5 | 6回合 |
| 投石机 | 10（x5） | 20 | 200 | 2 | 5x5 | 3 | 10 | 8回合 |
| 重步兵 | 30 | 25 | 150 | 3 | 7x7 | 1 | 5 | 7回合 |
| 重弓兵 | 45 | 15 | 100 | 3 | 7x7 | 3 | 8 | 9回合 |
| 重骑兵 | 50 | 20 | 120 | 4 | 9x9 | 1 | 10 | 9回合 |

**兵种消耗**：

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 兵种 | 轻步兵 | 轻弓兵 | 轻骑兵 | 投石机 | 重步兵 | 重弓兵 | 重骑兵 |
| 消耗 | 40 | 40 | 50 | 70 | 55 | 60 | 70 |

**结算方式**：

一个单位若对另一个攻击距离内的敌方单位发起攻击，则造成攻击力减去护甲值的伤害，若被攻击单位因此生命值小于等于0，则该单位死亡，该死亡单位**5x5**范围内所有属于击杀者势力的单位获得**50和（125-25xN）**之中的较大值的经验值，（N为能获得经验单位的总数）.

投石机对食堂攻击时伤害乘**5**倍

士兵单位分为三个等级，初始等级为一级，经验值到达**200**会自动升级，升级可以获得攻击力加成**5**和护甲**3**加成。后期考虑加入被动技能。

**获胜方式**：

在只有一方势力存活或达到300回合时，游戏结束。计算四方势力的各自积分进行排位。

积分计算方式为：**1x存活回合数+50x食堂数+25x击杀数**

**地图元素**：

地图大小预计为100 x 100个格子。

地图上会有不同的地形，初步分为：道路，河流，树林，山地，教学区，宿舍区。

**道路地形**：是最普通的地形，没有任何影响。

**河流地形**：所有兵种无法通过河流

**树林地形**：弓箭兵在树林地形时护甲提高**5**点。骑兵身处树林地形时攻击力提高**5**点。

**山地地形**：骑兵身处山地地形时下一次移动距离减少**2**，投石机下一次移动距离减少**1**。

**教学区地形**：投石机在教学区地形攻击力提高**5**点。

**宿舍区地形**：重骑兵、重步兵和重弓兵在宿舍区地形时护甲提高**5**点。

**地图设计一些细节**：

食堂周围应当适当环绕以教学区和宿舍区，不同食堂具体有区别。

基于清华地图设计出贯通整张地图的道路，并且每个食堂应当有道路连通。

体现出局部地理位置的战略重心特色，使某些关键食堂能够起到对一片区域的掌控（辅以不同的地形来实现）

选择6个位置分散，且战略价值相似的位置作为出生点食堂，暂时先不考虑拍卖食堂的出生方式，暂时使玩家随机获得出生位置。

食堂位置不一定要严格按照清华地图，比如地图左上角没有食堂就失去了战略价值，包括各种地形的设置，主要实现竞技性和美观，清华地图只是个参考。