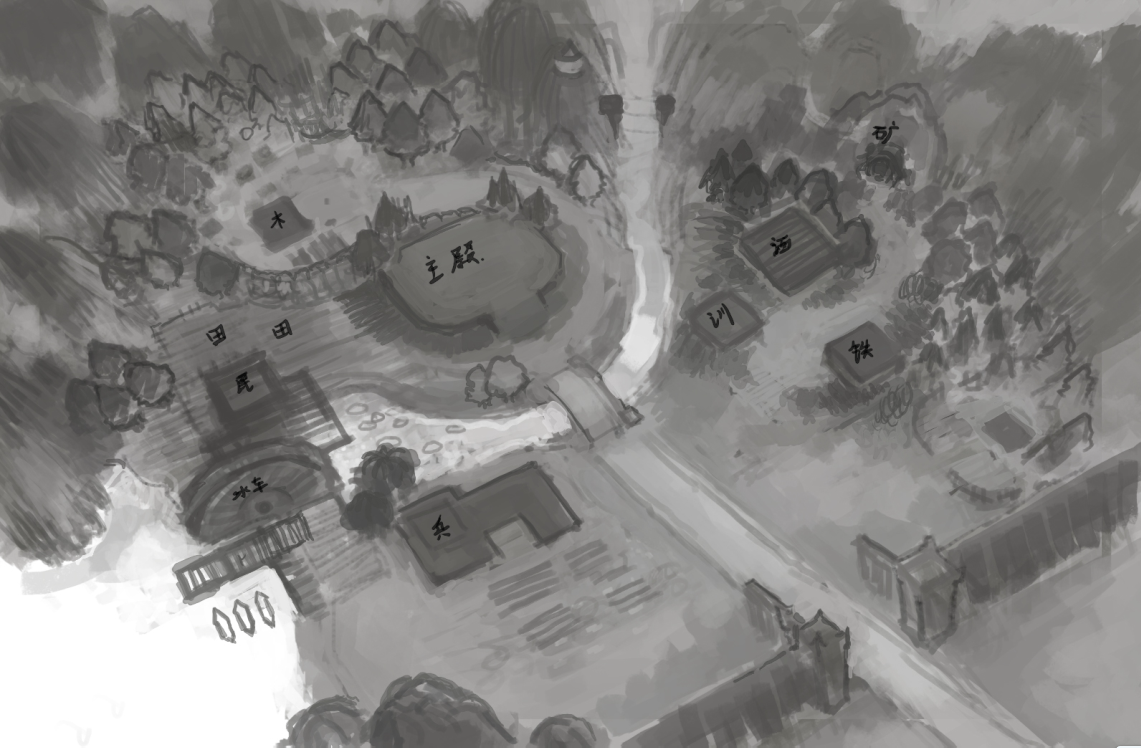
# 主城功能及界面

## 示意图



## 主营

### 被动属性

1. 决定玩家所属地内其他建筑的最高等级，其他建筑等级不高于主营等级。
2. 决定玩家资源存量，玩家资源总存量=各所属地主营所带来的存量之和。

### 主动功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 功能 | 描述 | 备注 |
| 升级 | 提升主营建筑等级 | 消耗资源 |
| 放弃领地 | 放弃当前所属地 | 当玩家有一个以上领地时 |
| 驻防 | 在此所属地内编组部队并驻防 |  |
| 内政助手 | 打开内政科技界面 | 待定是否放置在主界面 |
| 军事助手 | 打开军事科技界面 | 待定是否放置在主界面 |
| 免战令 | 若干小时内本所属地不可被攻占 | 消耗点数，分不同时长 |

### 界面示意

描述文字

主营图

升级

升级效果、消耗

功能描述

功能描述

功能描述

功能描述

功能描述

放弃领地

免战

驻防

军事助手

内政助手

### 功能详述

1. **内政助手**

点击内政助手后，弹出如下界面：

内政助手描述文字

升级消耗

内政助手头像

升级

技能描述

升级所需经验

下级效果

技能描述

升级所需经验

下级效果

技能描述

升级所需经验

下级效果

技能描述

升级所需经验

下级效果

技能描述

升级要求

升级消耗

下级效果

技能描述

升级要求

升级消耗

下级效果

技能描述

升级要求

升级消耗

下级效果

技能描述

升级要求

升级消耗

下级效果

升级

升级

升级

升级

升级

升级

升级

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能类型 | 技能效果 | 提升方法 | 提升幅度 |
| 主营升级 | 减少主营升级时间 | 按升级主营总时间积累经验 | 2%\*50 |
| 酒馆升级 | 减少酒馆升级时间 | 升级酒馆总时间积累经验 | 2%\*50 |
| 兵营升级 | 减少兵营升级时间 | 升级兵营总时间积累经验 | 2%\*50 |
| 训练所升级 | 减少训练所升级时间 | 升级训练所总时间积累经验 | 2%\*50 |
| 铁匠铺升级 | 减少铁匠铺升级时间 | 升级铁匠铺总时间积累经验 | 2%\*50 |
| 民居升级 | 减少民居升级时间 | 升级民居总时间积累经验 | 2%\*50 |
| 农田升级 | 减少农田升级时间 | 升级农田总时间积累经验 | 2%\*50 |
| 伐木场升级 | 减少伐木场升级时间 | 升级伐木场总时间积累经验 | 2%\*50 |
| 金属矿升级 | 减少金属矿升级时间 | 升级金属矿总时间积累经验 | 2%\*50 |
| 领地扩张 | 玩家占领领地、城池数量上限 | 主动升级 | 1+1\*5 |
| 仓库存量 | 提升各种资源仓库存量 | 主动升级 | 待定 |
| 金钱收入 | 提升民居金钱产量 | 主动升级 | 1%\*50 |
| 粮草收入 | 提升农田粮草产量 | 主动升级 | 1%\*50 |
| 伐木场升级 | 提升伐木场木材产量 | 主动升级 | 1%\*50 |
| 金属矿收入 | 提升金属矿金属产量 | 主动升级 | 1%\*50 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. **军事助手**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能类型 | 技能效果 | 提升方法 | 提升幅度 |
| 长兵训练 | 提升长兵训练速度 | 训练长兵数量积累经验 | 1%\*50 |
| 短兵训练 | 提升短兵训练速度 | 训练短兵数量积累经验 | 1%\*50 |
| 骑兵训练 | 提升骑兵训练速度 | 训练骑兵数量积累经验 | 1%\*50 |
| 远程兵训练 | 提升远程兵训练速度 | 训练远程兵数量积累经验 | 1%\*50 |
| 术士训练 | 提升术士训练速度 | 训练术士数量积累经验 | 1%\*50 |
| 英雄招募 | 缩短酒馆刷新时间 | 使用刷新道具次数积累经验 | 1%\*50 |
| 阵法研究 | 提升阵法研究速度 | 阵法研究总时间积累经验 | 1%\*50 |
| 长兵攻防 | 提升长兵攻防 | 主动升级 | 1%\*50 |
| 短兵攻防 | 提升短兵攻防 | 主动升级 | 1%\*50 |
| 骑兵攻防 | 提升骑兵攻防 | 主动升级 | 1%\*50 |
| 远程兵攻防 | 提升远程兵攻防 | 主动升级 | 1%\*50 |
| 术士攻防 | 提升术士攻防 | 主动升级 | 1%\*50 |
| 英雄经验 | 提升英雄从战斗中获得的经验 | 主动升级 | 1%\*50 |
| 行军速度 | 提升部队行军速度 | 主动升级 | 1%\*50 |
| 军粮消耗 | 减少部队行军军粮消耗 | 主动升级 | 1%\*50 |

1. **驻防**

点击驻防后，进入部队编制界面，详见《战斗流程》文档

1. **免战令**

点击免战令后弹出以下界面，选择免战时间。

8小时

12小时

24小时

4小时

sh

使用

使用

使用

使用

如免战令道具数量不足，则弹出以下提示框提示购买

道具数量不足，是否购买

4小时

取消

购买

点击购买后弹出商城购买此道具时的界面

以上形式的道具购买提示框为游戏中通用的形式，如遇收费道具不足的情况皆弹出次提示。

1. **放弃领地**

点击此选项后，若玩家拥有两个或两个以上所属地时，弹出确认询问。

是否确认放弃此领地？

确定

取消

以上形式的确认询问为游戏中通用的形式，凡遇到需要玩家再次确认的操作，均弹出以上形式的确认询问。

## 酒馆

### 被动属性

1. 酒馆等级决定下次刷新酒馆时高品质英雄出现的几率。
2. 酒馆等级决定每次自动刷新时间间隔

### 主动功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 功能 | 描述 | 备注 |
| 升级 | 提升酒馆等级 |  |
| 金币招募 | 使用金币招募酒馆中英雄 |  |
| 点数招募 | 使用点数招募酒馆中英雄 |  |
| 立即刷新 | 花费点数立即刷新 | 必然出现一个绿色英雄 |
| 宴请群雄 | 花费较多点数立即刷新，高品质英雄几率高 | 必然出现一个蓝色英雄 |

### 

### 界面示意

建筑描述

升级效果

升级消耗

升级

酒馆图

攻击：

防御：

智力：

品质： S

金币200

点数200

攻击：

防御：

智力：

品质： S

金币200

点数200

攻击：

防御：

智力：

品质： S

金币200

点数200

攻击：

防御：

智力：

品质： S

金币200

点数200

点数招募

金币招募

头像

金币招募

头像

点数招募

点数招募

金币招募

头像

头像

金币招募

点数招募

宴请群雄描述

宴请群雄消耗

立即刷新描述

立即刷新消耗

系统刷新时间

宴请群雄

立即刷新

### 功能详述

## 兵营

### 被动属性

1. 兵营等级可招募的兵种

### 主动功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 功能 | 描述 | 备注 |
| 升级 | 提升酒馆等级 |  |
| 招募 | 招募士兵 |  |

### 界面示意

建筑描述

升级效果

升级消耗

升级

兵营图

攻击

防御

招募消耗

兵种

招募

攻击

防御

招募消耗

兵种

招募

攻击

防御

招募消耗

兵种

招募

攻击

防御

招募消耗

兵种

招募

攻击

防御

招募消耗

兵种

招募

点击招募后弹出招募数量输入框，如下：

请输入您要招募的XX士兵数：

最大

输入框

确认

取消

以上数量输入框是游戏中通用的数量输入形式，适用于其他需要输入数量的游戏功能。

如输入数字大于最大可招募士兵数，则数字自动变成最大数值。此规则也适用于其他有输入上限的功能。

### 功能详述

兵营中共可招募25个兵种,随兵营等级提升开放

具体兵种信息详见本文“兵种详述”部分。

## 训练所

### 被动属性

训练所等级决定每小时挂机英雄获得经验

训练所等级决定阵法格研究速度。

### 主动功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 分类 | 功能 | 描述 | 备注 |
| 建筑 | 升级 | 提升训练所建筑等级 |  |
| 训练 | 选择英雄 | 选择一个进行经验挂机的英雄 | 不影响该英雄编组，战斗 |
| 训练 | 选择时间 | 为一个英雄选择挂机时间长度 | 分1、3、6、12小时 |
| 训练 | 选择花费 | 选择金币支付或点数支付 | 点数支付多30%经验 |
| 训练 | 取消训练 | 取消进行中的挂机 | 不获得经验 |
| 训练 | 增加位置 | 增加一个同时挂机的位置 | 消耗点数 |
| 阵法 | 阵法格选择 | 选择一个进行训练的阵法格 |  |
| 阵法 | 训练方向 | 为已选择阵法格选择加强方向 | 攻击或防御 |
| 阵法 | 选择时间 | 为已选择阵法格选择训练时间 | 分1、3、6、12小时 |
| 阵法 | 选择支付 | 选择金币支付或点数支付 | 点数支付多30%经验 |
| 阵法 | 增加位置 | 增加一个同时训练的位置 | 消耗点数 |

### 界面示意

升级

训练所图

建筑描述

升级效果

升级消耗

阵法训练

英雄训练

头像

待激活

头像

待激活

1小时

3小时

6小时

12小时

+30







训练剩余时间

00:12:30

位置

普通训练

加强训练

取消训练

激活位置

选择英雄

激活位置

升级

训练所图

建筑描述

升级效果

升级消耗

阵法训练

英雄训练

攻击训练 1小时

防御训练 3小时

6小时

12小时

描述

前

前

前

中

中

中

后

后

后

加强训练

普通训练

激活位置

当鼠标悬停在任一阵法格时显示以下信息：

阵法格信息

当前攻击加成 5%

当前训练进度

下一级别加成 7%

当前防御加成 6%

当前训练进度

下一级别加成 7%

### 功能详述

## 铁匠铺

### 被动属性

1. 铁匠铺等级决定赌装备时最高刷新装备等级
2. 铁匠铺等级决定赌装备每次刷新时间间隔

### 主动功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 分类 | 功能 | 描述 | 备注 |
| 建筑 | 升级 | 提升铁匠铺建筑等级 |  |
| 装备商店 | 购买 | 购买未知属性品质已知类型等级的装备 |  |
| 装备商店 | 选择等级 | 选择立即刷新装备的等级范围 |  |
| 装备商店 | 立即刷新 | 立即刷新可以购买的装备 |  |
| 强化 | 选择装备 | 选择进行强化的装备 |  |
| 强化 | 选择强化石 | 选择强化装备所使用的强化石 |  |
| 强化 | 选择符 | 选择强化装备是使用保底或强运符 |  |
| 强化 | 开始强化 | 进行装备强化 |  |
| 洗练 | 选择装备 | 选择进行属性洗练的装备 |  |
| 洗练 | 保留品质 | 保留基础品质，仅洗练附加属性 |  |
| 洗练 | 保留属性 | 保留附加属性，仅洗练基础品质 |  |
| 洗练 | 进行洗练 | 开始对装备进行洗练 |  |
| 镶嵌 | 选择装备 | 选择进行镶嵌的装备 |  |
| 镶嵌 | 选择宝石 | 选择进行镶嵌的宝石 |  |
| 镶嵌 | 开始镶嵌 | 开始进行宝石镶嵌 |  |
| 镶嵌 | 取下宝石 | 取下已经镶嵌在装备上的宝石 |  |

### 界面示意

升级

铁匠铺图

建筑描述

升级效果

升级消耗

镶嵌

强化

洗炼

装备店

装备等级：20

价格：200

图标

购买

装备等级：20

价格：200

图标

购买

装备等级：20

价格：200

图标

购买

装备等级：20

价格：200

图标

购买

立即刷新

立即刷新描述 1-10级装备 11-20级装备

立即刷新消耗 21-30级装备 31-40及装备

系统刷新时间 41-50级装备

升级

铁匠铺图

建筑描述

升级效果

升级消耗

v

装备店

镶嵌

洗炼

强化

强化系统描述

选择装备： 选择强化石：

强化几率：较高

使用强运 强化费用

使用保底

图标

图标

图标

图标

图标

强化

洗炼

图标

选择装备： 选择洗炼方式：

随机洗炼

保留基础属性

保留附加属性

洗炼费用：

镶嵌

装备店

升级

铁匠铺图

洗炼系统描述

建筑描述

升级效果

升级消耗

洗炼

强化

镶嵌系统描述

强化

装备店

升级

铁匠铺图

建筑描述

升级效果

升级消耗

镶嵌

洗炼

选择装备： 选择宝石：

镶嵌费用：

图标

图标

镶嵌

选择装备： 选择取下宝石：

取下宝石费用：

取下

图标

图标

图标

图标

### 功能详述

装备系统内容详见本文“装备系统”部分，此处仅就相关功能提供相应信息。

装备主要属性：

1. 使用等级：英雄使用该装备所需达到的等级
2. 装备位置：装备在英雄身上的位置
3. 装备品质：DCBAS
4. 基础属性：由装备位置、装备等级、装备品质决定的装备基础属性。如武器+攻击，防具+防御
5. 强化等级：通过强化功能提高
6. 强化属性加成：由强化等级决定的装备基础属性加成百分比
7. 附加属性：装备随机的附加属性，附加属性的随机范围由装备等级决定
8. **装备商店**
9. 装备商店中购买装备是玩家获得相应等级基础装备的重要途径。
10. 系统每隔一段时间进行一次装备商店中陈列装备的随机刷新。每次刷新每个位置出现的装备等级、品质、类型等按一定几率随机出现。
11. 玩家可以选择自己适用的装备等级，并选择立即刷新商店中的陈列品。立即刷新与定时随机刷新的装备不同品质、类型出现几率不同。
12. 玩家刷新商店获得装备除了满足基本需要外，获得某个位置（如饰品）的装备也是主要目的。该位置装备在PVE等其他途径获得较难。
13. **强化**
14. 装备强化石提升装备基础属性的途径
15. 强化装备需消耗强化石，强化等级越高，越需要高等级的强化石来提高成功几率。选择好强化时候，下方显示几率，用低、普通、较高、极高来区分。
16. 影响强化几率的另一因素为是否选取使用强运符，如使用则消耗该道具或扣除点数。
17. 强化在不同等级时失败惩罚不同，分别为不提升、回退至某等级、回退至0。
18. 如使用保底符，则失败后所有等级惩罚均为不提升。消耗该道具或扣除点数。
19. 强化成功或失败后均有特效播放！
20. **洗炼**
21. 装备洗练是玩家在获得某等级装备后通过付费的方式随机改变其品质及附加属性的方法。
22. 玩家选择随机洗炼则随机改变品质及附加属性。（仅消耗金币）
23. 玩家选择品质洗练或附加属性洗练则只改变相应属性（扣除点数）
24. **镶嵌**
25. 镶嵌是玩家根据自身需要提升装备属性的途径。
26. 镶嵌需要玩家消耗各种宝石及相应费用。
27. 宝石分不同附加属性及等级，低等级宝石合成高等级宝石直接在道具栏中通过使用低等级宝石来实现（个数不足提示）。
28. 装备上已镶嵌的宝石可以取下，取下低等级宝石不消耗点数，取下高等级宝石消耗点数。

## 民居

### 被动属性

1. 民居等级决定每小时金币产量
2. 民居等级决定劳动人口上限
3. 民居具备劳动人口上涨速度的属性，由民居等级决定
4. 每次领地、城池、主城易手后劳动人口有一定比例下降

### 主动功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 分类 | 功能 | 描述 | 备注 |
| 建筑 | 升级 | 提升民居建筑等级 |  |
| 分配 | 农民分配 | 分配劳动人口至农田 | 影响粮草收入 |
| 分配 | 木工分配 | 分配劳动人口至伐木场 | 影响木材收入 |
| 分配 | 矿工分配 | 分配劳动人口至金属矿 | 影响金属收入 |
| 人口 | 移民 | 立即引入劳动人口 | 花费点数 |

### 界面示意

升级

民居图

建筑描述

升级效果

升级消耗

移民功能描述

移民数量：

移民消耗：

劳动人口： 5000 / 8000

农民数量：

木工数量：

矿工数量：

最大

输入框

最大

确认

输入框

确认

输入框

确认

输入框

最大

确认

最大

自动分配

### 功能详述

1. **劳动人口分配**
2. 劳动人口的分配数量决定农田、伐木场、矿洞的资源生产效率。
3. 农田、伐木场、矿洞在每个等级具有不同的劳动人口需求，并根据实际分配的人力计算实际的产量。
4. 初始分配的劳动人口为平均分配，在一次完成手动劳动人口分配后，新增长的劳动人口平均分配给三个资源建筑。
5. 选择自动分配后，系统根据各建筑需要的劳动人口数，按比例分配总劳动人口。
6. 当任意资源建筑劳动人口达到需求后，新增长劳动人口平均分配给其他资源建筑。
7. **移民**
8. 移民的作用为，当民居升级人口上限提升后，或所属地易主导致劳动人口下降后，玩家立即提升总劳动人口的手段。
9. 移民消耗点数。消耗数额按移民数量计算，设最小消费额。

## 农田

### 被动属性

1. 农田等级决定粮草产量基数
2. 农田劳动人口充足程度\*粮草产量基数=实际粮草产量

### 主动功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 分类 | 功能 | 描述 | 备注 |
| 建筑 | 升级 | 提升农田建筑等级 |  |

### 界面示意

劳动人口： 2000 / 3000

粮草产量：

升级

农田图

建筑描述

升级效果

升级消耗

### 功能详述

## 伐木场

### 被动属性

1. 伐木场等级决定木材产量基数
2. 伐木场劳动人口充足程度\*木材产量基数=实际木材产量

### 主动功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 分类 | 功能 | 描述 | 备注 |
| 建筑 | 升级 | 提升伐木场建筑等级 |  |

### 界面示意

劳动人口： 2000 / 3000

木材产量：

升级

伐木场图

建筑描述

升级效果

升级消耗

### 功能详述

## 金属

### 被动属性

1. 金属矿等级决定金属产量基数
2. 金属矿劳动人口充足程度\*金属产量基数=实际金属产量

### 主动功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 分类 | 功能 | 描述 | 备注 |
| 建筑 | 升级 | 提升金属矿场建筑等级 |  |

### 界面示意

劳动人口： 2000 / 3000

金属产量：

升级

金属矿图

建筑描述

升级效果

升级消耗

### 功能详述

# 区域功能及界面

## 示意图

城池

城池

城池

城池

城池

城池

主城

山地

1. 世界共分4个区域，每个区域有如上区域地图
2. 每个区域地图中有1座主城及6座城池
3. 主城下属4000领地
4. 城池下属2000领地

## 领地

### 操作功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 弹出方式 | 功能 | 备注 |
| 悬停 | 领地信息 | 显示领地群组所具备的一些属性 |
| 点击 | 掠夺 | 选择领地群组中的某个他人领地进行掠夺 |
| 点击 | 占领 | 占领领地群组中的某个他人或无所属领地 |
| 点击 | 侦查 | 侦查领地群组中的某个他人领地的详细信息 |
| 点击 | 驻防 | 选择领地群组中的某个他人或自己的领地派兵驻防 |

### 功能描述及界面

1. 领地信息

玩家鼠标悬停至某领地时，出现以下格式的悬停TIPS（需根据领地显示位置不同，向上、中心、或向下弹出悬停框）

**领地信息**

所属城： AAABB

领地数： 150/1000

主要军团：XXXX

**最高级领地**

领地编号：23

发展度：51

所属人：BBAA

1. 掠夺

玩家点击某领地时弹出以下选项，玩家可选择掠夺、占领、侦查、迁移、以及驻防选项

1. 玩家点击掠夺后，弹出以下列表，玩家可选择或搜索目标领地

搜索

编号、所属人、公会

XX城领地一览

**领地编号 发展度 所属人 公会**

领地编号 发展度 所属人 公会

领地编号 发展度 所属人 公会

领地编号 发展度 所属人 公会

领地编号 发展度 所属人 公会

领地编号 发展度 所属人 公会

领地编号 发展度 所属人 公会

领地编号 发展度 所属人 公会

领地编号 发展度 所属人 公会

领地编号 发展度 所属人 公会

1. 领地列表中领地的排序按发展度由高至低排列，点击每列标签，则按该列降序排列，再次点击变为升序。其中不显示自己领地。
2. 玩家点击目标领地后进入部队编制界面，详见《战斗流程》文档
3. 玩家掠夺他人领地成功后，获得该领地一小时资源产量，若被掠夺玩家当前所剩资源不足，则从该玩家之后资源收入中扣取直至达到应损失额。
4. 占领
   1. 玩家点击占领后，弹出同上列表。玩家选择占领的目标领地。不显示自己领地。
   2. 玩家点击目标领地后进入部队编制界面，详见《战斗流程》文档
   3. 玩家占领他人领地成功后，该领地易主。
   4. 玩家在现有领地数量大于所能拥有的领地数量上限时，点击占领后弹出以下提示框：

您所拥有的领地已经达到上限，请升级内政助手技能或放弃现有所属地。

确定

* 1. 此提示框为玩家操作不合法的统一提示，玩家点击确定后关闭。
  2. 如该领地为被占领玩家的最后领地，则被占领玩家自动获得一块新的领地，获得新领地按：同领地群 > 同区域 > 其他区域 的优先顺序随即配给。
  3. 如地图中没有无人占领的领地，则提示进攻玩家，无法进行占领操作。

1. 驻防
2. 玩家选择驻防后，弹出同上列表，玩家选择驻防目标领地。
3. 与上述功能不同之处为，列表的默认排列顺序为，自己领地 > 同军团成员领地 > 其他领地。
4. 玩家选择领地后，弹出部队编制界面，具体详见《战斗流程》文档
5. 当同一领地或其他城池驻防部队为一支以上时，防守战斗发生时，出战时按编制的先后顺序。
6. 迁移
   1. 玩家选择迁移后，弹出同上列表，玩家选择迁移目标领地。
   2. 列表中只显示无人占领的领地，按发展度降序排列。玩家选择目标领地后，弹出以下列表，选择迁移的源领地。

请选择要迁移至XXXXX的领地。

领地所属城及编号 发展度

领地所属城及编号 发展度

领地所属城及编号 发展度

* 1. 玩家选择源领地后，弹出确认提示框：

确定

是否确认将XXXXX迁移至XXXXXXXX？

取消

* 1. 领地迁移扣除收费道具或点数（按领地等级扣除相应个数，如不足则弹出购买提示）

迁城令

道具数量不足（1/4），是否

购买

取消

购买

* 1. 迁移完成后弹出提示框。

已将XXXXXXXXX领地迁移至XXXXXXXX。

确定

* 1. 完成迁移后目标领地建筑变为源领地等级，源领地建筑等级变为1。

1. 侦查
   1. 玩家点击侦查后，弹出同上列表，选择侦查目标。
   2. 列表中领地按发展度排序，不显示自己领地。
   3. 玩家选择目标领地后，弹出侦查确认提示：

是否确认对XXXX进行侦查

取消

确定

* 1. 侦查行为扣除道具，如道具不足，则弹出购买提示。
  2. 侦查完成后弹出侦查信息。如下：

所属城： 玩家： 部队数：

领地编号： 军团： 总兵力：

玩家X部队 总兵力1200

玩家X部队 总兵力1200

玩家X部队 总兵力1200

玩家X部队 总兵力1200

* 1. 鼠标悬停至阵法格时，显示如下信息：

悬停框

将领：关羽 LV15

部队：轻步兵 340

攻击：aaaaa

防御：bbbbbb

## 城池

### 操作功能

1. 掠夺

同领地

1. 占领

同领地

1. 驻防

同领地

1. 侦查

同领地

1. 集结
   1. 集结是由军团长发起，以军团为单位的针对城池或主城发起的战斗准备。
   2. 军团长点击集结按钮后，直接进入部队编制界面，军团长编制并选择部队。
   3. 军团长在对城池或主城发起的战斗中，可以使用军团精英部队（详见军团文档）
   4. 其他军团成员点击集结，若军团长以发动集结，则进入部队编制界面，否则弹出提示框：

军团尚未发起在XXX城的集结

确定

* 1. 当军团长的部队到达集结目的地时，军团长点击该城池或主城时，弹出界面中的集结变为“总攻”。军团长若点击该总攻，则弹出如下界面：

玩家X部队 总兵力1200

玩家X部队 总兵力1200

玩家X部队 总兵力1200

集结地： 部队数：

军团： 总兵力：

等候

总攻

玩家X部队 总兵力1200

* 1. 其中部队列表中的部队排列顺序即为战斗开始后的出战顺序
  2. 集结不可主动取消，若集结开始后一小时为发动总攻，则自动取消集结，所有部队返回并解散
  3. 占领成功后，所有参战部队自动变为当地的驻防部队。

## 区域地图规则

### 行军相关规则

1. 玩家位置
2. 每个玩家都有“所在地”的概念，而部队在派出或驻防之前没有。
3. 部队行军至某地的时间是根据玩家所在地确定的。
4. 玩家的领地根据获得的先后有编号序列。玩家迁移领地时，迁移目的地获得原领地对于玩家的编号。
5. 玩家编号最靠前的领地位置即为玩家部队出征的起始位置
6. 如玩家获得城池，则该玩家编号最靠前的城池即为玩家所在地
7. 如玩家获得主城，则主城为玩家所在地
8. 行军时间
9. 所属同一城的领地之间行军时间为5分钟
10. 所属同一区域不同城之间领地行军时间为10分钟
11. 所属不同区域的领地之间行军时间为20分钟
12. 战斗失利或取消驻防，英雄立即变为待命状态，且兵力清空。

### PVP相关

1. PVP战斗后，胜利一方部队在战斗结束后，变为或继续作为战斗发生地的驻守部队。
2. 失败一方的英雄，自动变为待命状态。

## 矿洞

### 操作功能

### 功能描述及界面

## PVE

### 操作功能

### 功能描述及界面

# 主界面功能及排布

# 战斗

# PVE地图

# 科技系统

# 英雄系统

# 装备系统

# 兵种相关

# 道具相关

# 技能相关