### 一．主体

1. 非回合制，类似于V2，以天为单位，小步前进
2. 大地图，非格子，类似于RTW，想走哪走哪
3. 大地图上由几个国家组成，国家由城池组成，类似于RTW
4. 国家有威望、军事、经济的分数，按照总和排名
5. 最终以征服世界为胜利

### 战斗系统

1. 战争以部队为单位，部队必须由将领带领，将领死了会自动提拔将领
2. 将领也是人物，部队的作战能力除了本身素质，还由将领左右
3. 部队由N个旅构成，每个旅由固定的人口构成，每个旅有自己的经验加成
4. 战斗过程中，自动计算，随着时间推移，决出胜负
5. 战斗结束，会有俘虏，会有选项决定操作，比如斩杀或者收编，做出的决定会影响人物性格
6. 收编的俘虏，会变成人口和相应的兵种，但是会在战斗中叛变，尤其是将领不强或者战斗局势不妙
7. 影响战斗数值有：天气、地形、攻击、防御、士气、血量等等
8. 旅经验和将军能力会左右这些数值
9. 战斗中可以选择逃跑，否则就会被原地消灭或者被俘虏
10. 部队会有粮草随行，吃完后部队开始减员并且士气大减，需要再派出粮草队支援
11. 攻城战，可以选择劫掠屠城毁城占领
12. 军队发生减员，需要进城补充军人才会满员

### 城池系统

1. 国家由城池组成，人口都只存在于城池中
2. 玩家可以选择筑新城，新城名字随机，人口会逐渐从附近的城池中转移过来，人口也会逐渐的增长
3. 每个城池会产生经济收入，经济收入以人口单元为基础计算
4. 城池的管理者太反动可能起兵造反，人口太反动也会造反，管理者会被直接谋杀掉
5. 城池会有建筑选项，可以打造成堡垒，也可以打造成粮食基地
6. 收入支出都是日结

### 经济系统

1. 收入有：农业、矿业、盐业、贸易、人头税、战争赔款
2. 农民会产生粮草，手工业者产生铁，这两样是战略物资，存放于城池中
3. 各个部分有对应的科技来加成，也有对应官员进行增减
4. 人口中的农民决定农业，手工业者决定贸易，还有盐商，矿工等等
5. 支出则是各种官员、贵族、将军、士兵开销，以及征兵费用

### 皇族系统

1. 开国皇帝由玩家选择姓名，然后就生儿育女的传承，如果没儿子，游戏结束
2. 女儿可以选择嫁给小弟或者小弟儿子，这样可以提高忠诚度，也可以嫁到外国，作为筹码
3. 儿子也可以选择娶小弟的女儿，也可以取外国公主
4. 皇族的男性可以当人物使用，打仗管理内政等，皇帝出征，士气将会很高
5. 需要选定太子，如果坐镇城池的小弟，忠诚度不够或者野心太高，容易发生叛乱
6. 皇帝的缺点能够快速的传染到内政大臣中，昏君左右无忠臣

### 人物系统

1. 人物即是皇帝手下的官员，可以带兵打仗，可以进内政处理事务，可以研发科研，可以管理城市，还可以外交游说
2. 人物有很多属性，比如：智商、情商、懒惰、贪财、好色、易怒等等，各种属性会影响具体的行为，行为和随机事件以及玩家的决定也会带来属性的变化
3. 人物有相应的财政支出
4. 人物有生老病死，还有生儿育女，玩家可以在人物资源池中提拔合适人才
5. 也可以通过内政的科举制度选举合适人才
6. 人物均有对应的绰号，比如经常屠城，就是屠夫，太好色就是淫棍
7. 人物资源池由皇帝的特点决定大小和好坏，比如昏君就都是些贪官，所以任用皇帝很关键
8. 人物的任用和太子的任用由玩家操作

### 外交系统

1. 外交无非是结盟、宣战，背信弃义将会减去国家威望
2. 没有V2那样的战争目标和分数，对于玩家不可见，比如AI连续丢掉城池，会选择议和
3. 有战争赔款与割地

### 科研系统

1. 由人物来研发，速度取决于人数和质量
2. 科研路线有军事、经济、内政等方向，对于相关的系统有相应加成

### 内政系统

1. 科举制度保证定时的有合适人才
2. 税收制度保证更好的收税
3. 民生制度保证更好的提高民众的幸福感，否则容易叛乱
4. 科研制度保证更好的研发创新

### 人口系统

1. 全国总人口在1亿左右，系统类似V2
2. 人口由一个一个小单元组成，每个单元比如是1k人，有自己的属性，比如叛乱度、职业、文化水平
3. 税收按照人口基数和税收比例来收取，和管理税收的官员也有关系
4. 征兵会把农民等职业的变成军人，并支付军人工资，这部分人口的税收也会没有，整编同理
5. 一个部队旅由10个人口单元组成，减员以1个单元为单位
6. 具体数值可以再调整