策划

1、一个多人对战游戏，有三四个阵营，一个阵营是FPS操作方式（人类），一个阵营是以第三人称主近战的操作方式（战士），一个阵营是以RTS操作方式（虫族），还可以增加个moba类似的操作的阵营

2、一个FPS游戏，把cod、战地、泰坦陨落等的元素杂糅在一起，可以有各种载具，场景破坏、泰坦机甲、连杀奖励