道路战争(Road War)

摘要

道路战争多人回合制对战游戏，支持2-4玩家。玩家可以根据随机地图的资源分布和地形，建造道路, 雇用部队, 相互抢夺资源。

胜利条件

1. 只有一名玩家基地血量大于0。
2. 回合用尽时，血量最多的玩家获胜（多位玩家血量相同设为平局）。

游戏初始

起始每位玩家的大本营等距的分布在10\*10(可能会准备大中小三种地图)的棋盘中, 地图随机产生, 包括障碍物, 每个地区的资源点。游戏一开始为第一回合。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 7 | 7 | 1 | 2 |
| 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 8 | 5 | 5 | 1 | 5 |
| 3 | 1 | 2 | 4 | 4 | 10 | 5 | 1 | 2 | 3 |
| 2 | 1 | 4 | 7 | 2 | 8 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 4 | 3 | 1 | 6 | 2 | 9 | 2 | 5 | 2 | 4 |
| 5 | 1 | 1 | 8 | 3 | 8 | 1 | 4 | 5 | 6 |
| 8 | 1 | 9 | 9 | 1 | 1 | 1 | 3 | 5 | 9 |
| 1 | 1 | 10 | 2 | 1 | 1 | 2 | 10 | 8 | 9 |
| 4 | 2 | 2 | 7 | 1 | 7 | 9 | 4 | 1 | 4 |
| 3 | 5 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 2 | 2 | 3 |

游戏流程

回合开始：玩家在上回合拥有的基础上增加所有完全控制的资源点的所有资源。

布置阶段：所有玩家同时使用资源部署部队，建筑和道路（，或者升级科技等级）。

战斗阶段：（战斗分成小回合执行方便结算，比如将1回合算成10回合）(STOPSHIP/Mingwei: team discussion)

1. 所有部队向最近可攻击的目标自动移动，如果走到了道路尽头会停止那个地方。如果遇到地方单位会在接触的地方停止。接触有两种

|  |  |
| --- | --- |
| A | B |

|  |
| --- |
| AB |

1. 魔法阶段：玩家5秒时间部署魔法
2. 伤害结算：优先结算魔法效果，双方剩余部队同时攻击。

回合结束

部署道路

新道路只可以建设在玩家完全控制的地区紧贴的地区，且该地区必须不为对方控制的地区。

玩家可以部署在已铺设的道路以改变该地区道路形状。

道路属性：（STOPSHIP/吴迪：设计道路所需属性）

部署部队

部队只可以放在完全控制的区域。（STOPSHIP/吴迪:是否可以重叠）

部队详细：（STOPSHIP/吴迪：设计多种部队，3-7种）

地区控制权

（STOPSHIP/Mingwei：team discussion）

备注：

Website: [104.197.237.205](http://104.197.237.205/)

Acc: [rainbowforcegames@gmail.com](mailto:rainbowforcegames@gmail.com)

pass: 2wsx4rfv