## 游戏模式：

融合魔兽争霸，星际争霸，红色警戒，海岛奇兵的战斗模式，策略决定结果。

加入魔兽争霸，星际争霸等的地图编辑器，可以自己制作地形，制作好的地图可以上传到服务器，并且可以提供给其他人下载。

可考虑模拟人生的培养方式。并增加可能出现的意外事件。

游戏需要分为PVE模式和PVP模式。PVE模式包括剧情和挑战，PVP模式暂时只考虑局域网内对战。

PVE模式的战斗主要为完成目标，如：摧毁，营救，逃脱。

PVP模式的战斗暂时考虑魔兽战场的模式，如：掠夺资源，争夺战旗。

游戏的战斗将会分为两种操作模式：无双模式和上帝模式。其中无双模式需要明显降低操作的复杂度，上帝模式则要提供更多的分队，并且提高玩家的视野范围。

可以根据两种操作模式分成两个阵营。每个阵营都有自己的英雄，不可使用敌对阵营的英雄。

英雄主要是影响部队。

## 游戏流程

进入游戏 🡪 选择游戏模式 🡪 选择操作方式 🡪 进入战斗 🡪 战斗结束 🡪 发表战斗结果 🡪 返回到选择操作方式界面进行下一步选择

## 战斗

“无双”和“上帝”两种操作方式

无双

相机：需要支持上下角度调整和缩放，能够平缓的跟随主角行动。

说明：这种操作模式需要提高玩家操作时的精确度，尽可能的降低操作复杂度，并且对英雄的任何操作都将直接影响所有部队。

技能：短时间内提高部队的攻击/防御/攻击速度/移动速度，直接伤害技能，本身具有较强的生存能力和战斗力，与高级兵种持平或稍高一些，要尽可能避免一个英雄可以单挑整个部队的问题出现。

上帝

相机：需要支持平移和缩放，并且可以通过点击分队图标来操作部队。

说明：这种操作模式需要提供给玩家更大的视野，但不要影响整体的表现效果，并提供战斗前的分队（任意分配或者兵种分配），以供战斗使用。

技能：战斗前准备，如埋伏，制造陷阱（包括但不限于伤害、传送等），战斗开始后持续X秒隐形，通过释放技能冻结对方部队，限制对方移动，锁定局部战场，保护本方部队短时间内不受伤害等。

## 战斗数值：

攻击力，

生命值，

能量（部分兵种），（释放技能，或者作为护盾类型的额外生命值）

攻击速度，

移动速度，

攻击类型，对空对地

攻击距离，

兵种类型（海陆空），

特殊技能（自动或由技能触发，需要能量，实现特殊效果），

攻击状态判定。

可能需要的属性：

防御力，

暴击，

兵种合成，

还可以考虑运输机等可以大幅提高移动速度的兵种。

## 英雄

初步设定：

无双模式

英雄本身的战斗力应该与兵种持平或略高，要避免英雄能力过强，导致1VN的情况出现。

主要提供光环类、直接伤害类、短时间强化类的技能。

上帝模式

英雄本身应该不具备任何战斗力。

主要提供战前准备（如设置英雄的传送点，敌方不可见，用来实现快速转移，类似风口，虫洞等），星际中限制类的辅助技能，三国群英传十面埋伏额外增加部队数量，可考虑部分技能需要读条或引导的方式来释放。

英雄不会死亡，无双模式下的英雄们可以具备攻击能力。

## 特殊事件

主要为地图的特殊事件，如：

每分钟在地图的某个范围出现一个持续5秒的火山（会对部队造成伤害），

随机出现风口，进入后随机出现在地图任何位置。

10分钟后开启一条道路或者开启一个明显可见的传送点，

15分钟之后有一定几率出现可攻击敌方英雄的时间，持续30秒。

## 地形

标准地图，有通行障碍，有大战场。

开阔地图，任何地方都可以成为大战场，需要有特殊小路，可以发生巷战。

海战地图，可使用海军和空军，以及通过运输机运输部分陆军兵种。

## 战斗模式

战斗模式分为PVE和PVP两种。

PVE模式

主要为完成目标任务，如在规定时间内营救XXX，需要击杀敌军数量，摧毁敌方基地。

PVP模式

最大战斗时间限制在30分钟以内，

主要是抄魔兽世界，战场决定战斗模式，如战歌峡谷的抢旗，阿拉希盆地的掠夺资源。

也可以考虑抄dota，摧毁敌方建筑。

还需要增加引导关卡，主要是提示操作，并且以后可重复进入。

PVE战斗主要是介绍游戏的操作，讲述游戏的剧情，提高个人操作水平，或是无尽任务挑战极限。

PVP战斗为游戏的主要核心，需要根据实际情况支持无线局域网内的对战，蓝牙对战，甚至是不同网络下的对战。

基本说明

兵营：每隔一段时间（或者达成某种目标）会出现新的兵种，生产模式可以参考红色警戒为样本，即在点击兵营后，点击其他位置作为出生集结点，或者是点击兵营后选择当前主要生产的兵种。

天赋（待定）：若是采用天赋，英雄本身可以作为科技树。可以加入英雄的升级功能，升级后小幅增加英雄属性，增加天赋点。天赋点可以是开启技能，也可以是用来强化技能或强化部队。

无双模式下英雄的任何操作都将影响到整个部队的行动，包括移动，攻击，释放技能等。英雄攻击的目标作为其他部队的主要攻击目标，如果距离太远，可考虑在英雄周围攻击其他目标。

上帝模式下可以分队战斗，英雄主要任务是通过释放技能影响战局，如造成范围性的持续伤害，锁定局部战场，限制敌方部队移动等。攻击判定类似，只不过攻击目标为点击的目标。

即：

无双模式下有更高的输出能力，攻击方式主要为单体输出，部队强化，更好的打击感。

上帝模式下有更强的控制能力，攻击方式主要为分队操作，范围技能，更好的视野。

PVP战斗模式描述：

资源掠夺：

通过抢夺一个资源点，先获得足够资源的一方胜利。资源点占领时间越长，资源积累的速度越快。占领的判定：区域内己方部队数量超过对方部队数量的XX以上。

抢夺战旗：

（待定，因为上帝模式的英雄是不进入战场地…… =\_=!）

## 装备系统

待定，因为会使游戏更加复杂。

## 技能系统

英雄（无双）：

每个英雄都会有四种技能，分别为光环类（被动），直接伤害类（主动），特殊效果（主动，会触发兵种的特殊技能）