## 三国志战略版\_龙咸臣

1. 系统功能：见Xmind图片
2. 玩到系统和功能的顺序
   1. 进入游戏后进入新手教程先接触到了主城系统，剧情和地图系统
   2. 随着地图系统和剧情引导接触到资源和对战系统
   3. 接触部队和武将系统
   4. 好友系统中的索引系统，由剧情引导入尚书台界面
   5. 因为需要学习战法的需求接触到招募和战法系统
   6. 战报系统
   7. 同盟系统，参与了同盟攻城战争，使用了建筑营帐、同盟好友聊天、同盟战报等功能。获得了同盟资源加成和金币奖励
3. 核心玩法：
   1. 单人玩法：不断升级主城和武将，主城的升级相对简单有资源就可以，只是升级的顺序玩家考虑一下，总体来说区别不大。游戏更多的重心在于武将的养成对于不同战斗采取针对性的部队配置，武将升级需要不断的战斗和用战法点升级战法和学习新战法，同时需要考虑部队的配置。因为兵种适性的原因，理想状态是每个兵种都可以组成一队适性A-S的部队。高级的时候还需要考虑武将间缘分加成。战斗前做好充足准备例如提前侦查、在需要攻占的地点前修修建营帐以保留士气值。针对侦查这种模式下个人武将的发展的应该是大于攻略城池的，在单人模式下一个人如果想攻略高级城池是可能性不大的因为兵力悬殊太大，攻城更多是作为获取资源和领地的手段，目的还是为了武将养成
   2. 同盟玩法：武将养成依旧是重要元素，养成强劲的部队和武将依然对于同盟战非常重要。但是同盟战的目的是占领很多城池和冲榜去拿赛季排行奖励，主要目的就是攻城和扩展而不是资源，虽然资源也是重要诱因。