

# 游戏手册

本文档记录了战棋游戏的详细信息，包括单位、地形、移动、攻击和特殊机制。

## 单位

	符号	默认阵营	攻击类型	HP	ATK	位置	移动力	首次出现
士兵	S	己方	近战伤害	2	1	陆	3	任务1
坦克	T	己方	远程伤害 + 击退	3	1	陆	2	任务1
蜜蜂	B	敌方	近战伤害	2	3	空	3	任务2
战斗机	F	己方	战斗机类型	2	2	空	5	任务4
刺蛇	H	敌方	近战伤害 + 击退	1	2	陆	3	任务4

## 地形

	符号	首次出现
平原	两个空格符	任务1
山脉	∧	任务1
海洋	~~	任务1
森林	V	任务4

单位通过地形和其他单位所需消耗的移动力如下表所示：

	陆	空
平原	1	1
山脉	100	100
海洋	100	1
森林（任务4引入）	1	100
其他单位	100	100

# 攻击

## 攻击范围

攻击范围规定了一个坐标集合，单位在执行攻击时需从这个集合中选择一个坐标进行攻击。下面不同类型的攻击范围规定了不同的坐标集合。

### 近战

在地图的范围内，以自身为中心，上下左右相邻的格子。

### 远程

在地图的范围内，以自身为中心出发，上下左右的每个格子，直到碰到单位或非平原地形（包括该单位或非平原地形的坐标）。

### 战斗机类型

在地图的范围内，以自身为中心，上下左右相隔1个格子的格子。

## 攻击效果

### 伤害

对攻击目标造成发起攻击单位的攻击力的伤害。

### 击退

如果被攻击的目标是单位，则根据受到攻击的方向，击退该单位。单位被击退时的表现如下表：

	陆	空
平原	单位进入	同陆
山脉	单位HP-1，保持原地不动，山脉崩塌成平原	同陆
海洋	单位HP降为0	单位进入
森林	单位进入	单位保持不动
其他单位	两个单位HP-1，保持原地不动	同陆
地图边界	单位保持不动	同陆

### 特殊效果

- 坦克攻击山脉，会将山脉夷为平原，即原先的山脉地形会变成平原。
- 战斗机攻击目标时，会对目标上下左右相邻的四个（如果存在的话）单位产生击退效果。

## 特殊机制

任务4引入的新地形**森林**会在每次敌方回合（任务3引入）结束后立即产生特殊效果：森林会以自身坐标为中心，使长度为5的正方形内的所有单位增加1点生命值。。