

战棋教程

一、游戏玩法



图 1

图标上查看技能详情和交互方式.

选择跳过会合后,本轮不行动并结束.

鼠标移动到操作按钮上可以查看详细信息和说明,鼠标移动到题图单元格上可以查该格属性和格上单位/物品的信息

移动后不会自动结束行动,而攻击、结束行动按钮和部分技能(详见游戏内介绍)会结束行动.

当轮到非玩家操作的角色行动时,会以图 2 方式标注其行动模式:用红色锚框标出其发动攻击的目标(如果执行攻击);用两个白色锚框分别标注出其移动前的位置和移动后的位置.

二、UI 说明

单位图标:

玩家操作角色在左下角用绿色光球标识出来,并在绿色光球右侧标识出其等级和经验,经验达到限制后自动升级,但升级带来的属性提升仅会在新游戏中生效.

图标位置在图 3 中注明



图 2



血量为单位存活判断的依据,如果血量为零,则单位死亡

护甲为单位提供防御,单位受到伤害优先消耗护甲,直到护甲耗尽后才消耗血量.每回合护甲会重置为护甲上限,因此护甲是长期作战的核心属性.部分特殊伤害会直接伤害血量.

单位类型注明该单位的类型,游戏中单位类型分为两个大类:

战斗性单位:

✚ 表示近战单位,攻击范围较近(只能攻击相邻格)

✚ 表示远程单位,攻击范围较远,但部分单位会受到最小攻击距离惩罚,不能攻击过近的单位

非战斗性单位:

❓ 表示该单位有对话提供,单位来到其下方可以触发对话.该单位被击杀对通过该关卡无影响.

❖ 表示任务目标(斩首),在特定关卡只有击杀该单位才能通过关卡.

❖ 表示任务目标(保护),在特定关卡需要保护该单位,如果该单位死亡,则任务失败.

控制按钮与通知栏:

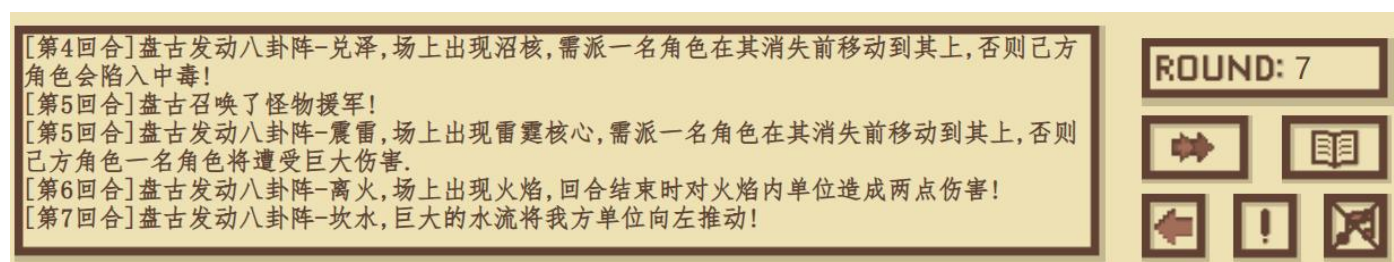


图 3

以图 3 为例,左侧较大图块中显示战场信息,尤其在后期关卡中较常使用,请及时查看.

右侧 6 个控制按钮从上到下、从左到右依次为:回合显示、跳过战斗、查看教程、返回大地图、查看任务目标、音乐开启/关闭.

三、关卡任务

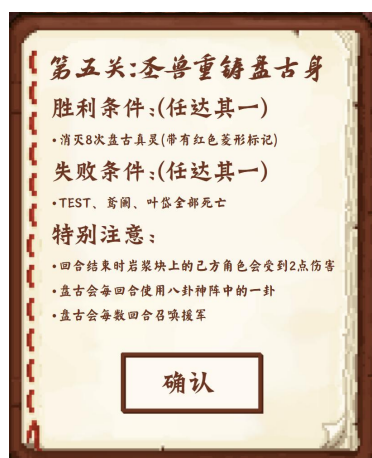


图 4

本游戏所有关卡胜利和失败条件并不完全相同,请注意观察进入战斗前的提示信息.多数情况下,玩家击杀场上所有单位可以获得游戏的胜利,全部己方角色阵亡游戏会失败.

此外,在游戏操作栏还有信息显示界面,在某些关卡会在该处显示任务提示,请多留意.

教程介绍到此为止,更多内容请自行在游戏内探索吧!