# 地形类与范围类效果

## 水域（地形）

当单位直接接触水域时，对其产生<水蚀>效果。

<水蚀>：目标-40%总移动速度，-25%总攻击速度，每秒受到相当于X伤害。

其中：X = 4%目标已损失生命值与2的较大者。

该地形所有效果始终对BOSS单位无效。

## 荫蔽区域（范围类效果）

位于该区域的美食与老鼠单位+25%基础攻速，老鼠更喜欢藏于荫蔽区域，在这个区域更利于回避攻击，因此获得20%伤害减免，该伤害减免效果在被阻挡时会被暂时移除，直至不被阻挡时恢复，美食在荫蔽区域更容易受到突袭因此受到伤害+25%。

## 迷雾（范围类效果）

位于该区域的美食、老鼠、人物单位获得<隐匿>效果，老鼠还会降低20%的总移动速度。

<隐匿>：闪避所有弹体类攻击（范围效果无效），并且无法阻挡单位。

## 风洞（地形）

分为开启与关闭状态；

\*关闭状态下与普通格子无异。

\*开启状态下，会将经过的老鼠单位向其移动方向推进3.5格，然后使其在落地后受到相当于其当前生命值25%的真实伤害并晕眩6秒；可以使其上的美食单位获得<乘风>效果；

\*<乘风>：目标悬浮，获得50%的攻击力与50%的攻击速度加成，并且不被选为攻击目标。

对地下单位、飞行单位、BOSS无效。

## 高空（地形）

若位于其上的非飞行类单位没有载具或者浮空手段，则会直接因摔落而阵亡。

## 云朵（场景道具类&范围类效果）

可以作为位于<高空>单位的浮空载具，防止其摔落阵亡，但是当同一朵云承载单位（包括美食、老鼠、道具、人物）总数超过5时，云朵会暂时破裂消失并在24秒后重新生成。

## 风域（范围类效果）

拥有一个固定的周期，并分为四个阶段：平稳态、加速态、匀速态、减速态，有两种风向：自左向右，自右向左，两种风向交替进行。

在平稳态时，无风，没有任何影响。

加速态时，风速会由0逐渐加到1.0标准速度，匀速态则会保持1.0的标准速度，减速态则会将风速由1.0标准速度降至0；在有风速时，风向若与老鼠单位移动方向相同，则该单位获得<顺风>效果，否则获得<逆风>效果，老鼠与<云朵>每帧会被强制推进等同于风速的距离，推进方向为风向。

<顺风>：受到伤害增加50%。

<逆风>：受到伤害降低50%。

该范围类效果的所有效果始终对BOSS单位无效。

## 岩浆（地形）

当单位直接接触岩浆时，对其产生<高温灼烧>效果，当单位通过载具间接接触岩浆时，对其产生<恒温灼烧>效果。

<高温灼烧>：目标+150%基础攻击力，+150%基础攻击速度，+300%基础移动速度，并获得冰冻类debuff与定身类debuff免疫效果，但每0.25秒受到相当于5%的最大生命值的灰烬伤害。

<恒温灼烧>：目标+50%基础攻击力，+50%基础攻击速度和+100%基础移动速度，并获得冰冻类debuff与定身类debuff免疫效果，但是当目标当前生命值高于15点时每0.25秒受到1点灰烬伤害。

该地形所有效果始终对BOSS单位无效。