战斗核心规则

##### 地图

城市间距离短的60公里，长的300公里，一个格子10公里，军队行军最慢一日8里，正常15里，最快一日50里

一个地块

可通过地块

类型：平原，山地，渡口，据点，河流，冰封河块（陆军可通行，水军无法通行）

道路宽度：决定部队通过速率，越窄通过越慢，某个宽度值以下，无法提供后勤补给

气候：。。。

坡度：

朝向东南西北：俯（上游）仰（下游）

##### 部队移动

部队可以多个编组成一个整体移动，也可以单独移动，部队移动速度每进入一个地块就重新计算，计算方法为：

部队整体移动力\*地块宽度\*地块类型\*气候\*坡度\*再加成整个地块上军队人数计算得出，当地块上有敌军时，无法移动

部队移动按日行动，每日行动开始前会基于所处地块消耗粮草，部队移动力每日开始重新，处于行军状态部队，如果当日无法通过地块或者有剩余的移动力，移动力会累计到次日，如果部队状态切换到非行军状态时，累计移动力清零

##### 补给

只要有据点或者渡口相连的区域就有补给，部队消耗最靠近的据点补给，如果邻近据点补给不足部队消耗自身补给，玩家需要手动从各城市转运粮食，粮食转运有专门运粮队，其移动速度计算方式和部队同（这里凸显重镇作为大粮仓辐射周边城市的重要性）

补给消耗周期：每日消耗一次

每个据点有补给覆盖范围，大部分情况下，两个据点间的道路补给两个据点都能覆盖，某些距离较长的据点，单个据点只能覆盖大半，剩下得需要部队自身给养覆盖（比如由汉中到天水之间的路程）

补给断绝：

陆路补给由占领或者围困据点来切断补给，转运队所经过的据点被围困或者占领，转运队无法继续转运，会返回始发地

水路补给由占领渡口两岸据点或者冰封河面来切断补给

转运队会计算沿途据点所需粮草以及最后据点所需两倍粮草，在到达最终据点后补给最后据点，然后逐次补给回程途中其他据点

##### 渡口

为水路狭窄之处，与陆路交汇，通常附近有重镇防护，陆军可由渡口过河，水军可由渡口上岸，当河两岸重镇都被一方控制时，另一方水军无法通过该渡口

渡口附近地块通过水路与己方渡口边重镇提供补给

##### 据点

类型：关隘|城市

地形险易度：高中低

城防设施

驻军

粮草数量（决定守备加成）

关隘：星状拓扑，两个出入口，主要两面部署部队才能围困

城市：

战略意义（是否可经营为重镇，解锁高级城防设施和粮食仓储）：是否

首都：是否

人口

面积：围困需要的军队人数

城市周围是开阔地，开阔地与城市同为一个格子，移动到城市格子默认是在开阔地上，需用指令入城出城

##### 军队

##### 天时

气候：

以某一地块为中心，周围x个地块为一个气候计算块

季节：

##### 地利

##### 人和

##### 战斗

敌军路线预测

对策指定

策略修订

前后夹击

切断后勤

请君入瓮