战斗核心规则

##### 地图

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）

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

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\*加成地块宽度\*地块类型\*加成气候\*加成坡度\*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

##### 补给

只要有据点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：xxx

##### 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

##### 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

##### 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