# 战斗系统设计

## 简介

战斗系统采用回合制模式，分为攻守两方，一场战斗最长可以从春季开始直到冬季降临，攻方的胜利条件是全歼战场守军或者占领目标行省省会城市，守方胜利条件是全歼战场敌军或者坚持到冬季攻方强制撤退

## 核心战斗规则

## 士气，组织度与战斗力

## 接阵与破阵

## 战斗结果评判

## 战法

## 以多打少

## 包围

## 伏击

## 冲阵

## 谋略

## 后勤

## 战场

战场由x\*x的六宫格组成，

## **地形**

## **建筑**

## **战争迷雾**

## 季节

## 气候

## 部队

## **兵种**

## **人种**

## **属地**

## **补给**

## 后勤

## 战斗

## **野战**

## **结阵**

## **破阵**

## **攻城**

## 将领

## 事件

## 指令

## 战场提案