# **元素迷宫规则介绍与符号说明文档**

版本：大作业版

# 游戏目标

元素迷宫为闯关制游戏，玩家的目标是从起点走到终点，即可通过一关。

# 游戏元素及其对应符号的说明

## 通行证类

* 1. 通行证

类型：可拾取道具

符号： （圆圈中间带一个大写字母，可以为A-Z中的任意一个，除了N）

功能：永久型通行证，持有它可以通过对应字母的门。

如果上面写了任意的大写字母X，可以被称作做X型通行证。

如被称为B型通行证。

* 1. 一次性通行证

类型：可拾取道具

符号： （三角形中间带一个大写字母，可以为A-Z中的任意一个，除了N）

功能：一次性型通行证，持有它可以通过对应字母的门，但是通过一次就会被销毁。

持有永久通行证时，不再消耗一次性通行证。

* 1. A型通行证规则

类型：特殊规则

描述：A型通行证为万能通行证，可以当做除了N以外的任何一种通行证使用，在同时持有其他对应通行证和A通行证时，优先使用其他通行证。

* 1. N型通行证规则

类型：特殊规则

描述：N型通行证可以用于通过门N。

特殊的是，它不会作为可拾取道具出现在游戏中，而是默认玩家开局即持有。但是，当手中有A型通行证或A型一次性通行证的话，N型通行证暂时失效，无法被使用。当手中没有A型通行证或A型一次性通行证时，N型通行证又可以继续使用。

## 道具类

* 1. 镐

类型：可拾取道具

符号：

功能：消耗一个镐，可破坏一个铁门或木门。

* 1. 锤

类型：可拾取道具

符号：

功能：消耗一个锤，可破坏一个木门。

## 边类

每个边类元素都有横纵两种，下文使用横边进行介绍，纵边同理。

* 1. 墙

符号：

功能：阻挡通行

* 1. 字母门

符号： （大写字母表示门检查的通行证的类型，可以为A-Z中的任意一个）

功能：持有对应通行证时即可通过

3.3条件门

符号：（由两个方向不同的箭头和两个字母组成。）

功能：持有通行证即可通过对应方向。如，向下通行时需要持有C，向上通行时需要持有B。

3.4单向门

符号： 

功能：只允许玩家按照箭头方向通过

3.5铁门

符号：

功能：阻挡玩家通行，使用镐破坏后消失

3.6木门

符号：

功能：阻挡玩家通行，使用镐或锤破坏后消失

## 场景类

1. 起点

符号：

功能：玩家进一关后初始站在起点上。

1. 终点

符号：

功能：玩家到达终点即可过关。

1. 传送点

符号： （数字1为编号，可以是任何值）

功能：玩家从邻格走到传送点，最终落脚点为另一个编号相同的传送点。

1. 岩浆

符号：

功能：玩家站在岩浆所在格子时，游戏失败。