**Fighter 规则**

V 1.0

游戏为著名拍手游戏“攒波防”游戏改编，在此基础上稍增加游戏规则增加趣味性。

**游戏类型：** 多局 回合制

**参与人数：** 2人

**游戏决策顺序：** 两个玩家同时决策

**游戏决策：**

1. 攒RESTORE： 增加“气(MP)”1点；

2. 升级RAMPAGE： 拥有大于等于2“气”时可以使用升级；

3. 波ATTACK： 可以使用小于等于自己拥有的“气”，来发动攻击，分别有“攻1”，“攻2”，“攻3”，“攻4”；(ATTACK\_1~4)

4. 防DEFEND： 可以使用“防1” 或者 “防2”，其中“防2”需要消耗1“气”。(DEFEND\_1~2)

**游戏具体说明：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 决策 | 状态 | 气(MP) | 效果 |
| 攒 RESTORE | 任意 | +1 |  |
| 升级RAMPAGE | 升级前(LV=0) | -2 | 升级后(LV=1) |
| 升级RAMPAGE | 升级后(LV=1) |  | 错误操作 |
| 攻1 ATTACK\_1 | 升级前(LV=0) | -1 | 使用攻击1 |
| 攻2 ATTACK\_2 | 升级前(LV=0) | -2 | 使用攻击2 |
| 攻3 ATTACK\_3 | 升级前(LV=0) | -3 | 使用攻击3 |
| 攻4 ATTACK\_4 | 升级前(LV=0) | -4 | 使用攻击4 |
| 攻1 ATTACK\_1 | 升级后(LV=1) |  | 错误操作 |
| 攻2 ATTACK\_2 | 升级后(LV=1) | -1 | 使用攻击2 |
| 攻3 ATTACK\_3 | 升级后(LV=1) | -2 | 使用攻击3 |
| 攻4 ATTACK\_4 | 升级后(LV=1) | -3 | 使用攻击4 |
| 防1 DEFEND\_1 | 升级前(LV=0) | 0 | 使用防守1 |
| 防2 DEFEND\_2 | 升级前(LV=0) | -1 | 使用防守2 |
| 防1 DEFEND\_1 | 升级后(LV=1) |  | 错误操作 |
| 防2 DEFEND\_2 | 升级后(LV=1) | 0 | 使用防守2 |

**细节说明：**

如果操作时“气”数目不够，则视为错误操作。所有错误操作都将直接判负。

**胜负判定：**

当对手使用“攻1”、“攻2”的时候，如果处于“升级”或者“赞”状态都将直接判负。

当对手使用“攻3”时，如果不使用“防2”或者“攻3”、“攻4”则直接判负。

当对手使用“攻4”时，如果不使用“攻4”则直接判负。

当双方使用“攻”的时候，数字小的都将被判负，数字最大的将存活，相等则继续。

游戏超过100回合未决出胜负则算平局。

**积分制度：**

两人游戏一共进行100局，胜多者获胜。如果游戏过程中，某一方AI发生超时，运行错误等情况的时候，直接判负。(若同时出错，则算平局)