

# MilGet 游戏规则

## 等级

从低到高依次为：灰、红、橙、黄、绿、蓝、紫。

## 地图

地图大小为  $30 \times 30$ 。

## 操作规则

### 状态

每个格子有三种状态：隐藏状态、显示状态，打开状态。当且仅当一个格子为隐藏状态时无法看到这个格子的物品。

每一次操作必须令一个非打开状态的格子变为打开状态，而操作之前需要选择启动方式：

- （方式一）若该格是雷，那么扣除对应伤害的血量。若该格是其它物品，那么执行对应的效果。
- （方式二）若该格是雷，那么获得对应分数。若该格是其它物品，那么执行反向效果（若没有写明反向效果，则不执行任何操作）。

### 操作后的物品更新

每时每刻，你都可以看到所有非隐藏状态的格子周围 8 个格子的权值之和。

## 关卡

关卡越高，难度越大。每个关卡开始时，将会重置初始血量为血量上限，重置整个地图：将每个格子设为隐藏状态，并在部分格子生成雷以及一个格子生成其他物品。

开始游戏时，记曾经所有游戏的平均最终关卡编号为  $X$ ，总积分数为  $Y$ ，则可以设置的最大起始关卡为第  $\left\lfloor \frac{X}{2} \right\rfloor$  关，初始血量上限为 100。

### 关卡数据表

## 物品说明

### 雷

直接扣除伤害值的血量  $X$ 。

**反向效果** 获得  $Y$  点得分。

等级	灰	红	橙	黄	绿	蓝	紫
X	10	18	30	50	72	108	295
Y	5	10	20	40	80	160	320
权值	100	200	300	400	500	600	700

磁铁

直接清空与当前位置距离  $\leq X$  的雷。

等级	灰	红	橙	黄	绿	蓝	紫
X	2	$\sqrt{6}$	$2\sqrt{2}$	$\sqrt{11}$	$\sqrt{14}$	$3\sqrt{2}$	$2\sqrt{6}$
权值	8	11	14	17	20	23	26

叶片

随机恢复 X 点或  $Y \times$  血量上限点血量 (各 50% 概率)。

反向效果 扣除  $\frac{X}{2}$  点血量。

等级	灰	红	橙	黄	绿	蓝	紫
X	18	20	36	56	80	128	165
Y	10%	12%	15%	18%	22%	26%	30%
权值	1	1	1	1	1	1	1

枫叶

随机执行两个操作中的一个，概率各 50%：增加血量上限至 X；增加 Y 点血量上限（若增加后血量上限超过  $1.2X$ ，就重置为 X）。

反向效果 扣除  $\frac{X}{8}$  点血量。

等级	灰	红	橙	黄	绿	蓝	紫
X	115	135	158	186	230	264	306
Y	8	18	30	42	56	68	72
权值	2	2	2	2	2	2	2