# 表0 洞君

动作：

Appear（钻地出现）=1.083s

Disapear（钻地消失）=1.417s

Idle（待机）

Dig（挖洞）

Jump（跳跃）= 1.167s

Stun（晕眩）

Die（死亡）

这是玩家们会遇到的第一个BOSS，但是它并不平庸，也绝非等闲之辈。从第一战中告诉玩家，美食大战老鼠进化版的BOSS战主要基调也是维持阵型完整性的前提下对BOSS造成伤害，以逐步击破BOSS。

以下是该BOSS的通用机制：

<无底洞>：依附于格子上，使该格子具有<高空地块>的功能（会使位于其上的非BOSS单位摔落），在生成后CaveAliveTime(=15)秒会消失。

<管道>：依附于格子上，拥有Pipeline\_Hp(=900)生命值，总是以对的形式出现，且一侧的管道被破坏会导致另一侧的管道也被破坏，不被投掷类攻击视为攻击目标，正面能够吸收直线型弹幕，并将之从另一侧管道的正面射出；对于老鼠单位来说，迎着管道口的老鼠也可以被管道传递到另一侧；<管道>不免疫爆炸灰烬效果，这意味着只要一个炸弹类卡片就能摧毁管道。以任何形式被摧毁时且不在<高空地块>上都会在当前格子留下<无底洞>。

传送效果对BOSS无效。

以下是该BOSS的技能描述：

<修筑管道>：洞君挖洞消失（Disappear）并在原地留下一个<无底洞>，在右侧二列中存在有效格子的所有行中随机选择一行出现(Appear)，自我晕眩t0\_0(=6/3/0)秒(Stun)，然后尝试在原地挖掘(Dig)出一个<无底洞>，随后自身跳跃(Jump)一格进入<无底洞>(Disappear)，然后在右侧四列中所有含有可攻击卡片的行中随机挑选一行所在格子钻地(Appear)而出，然后自我晕眩t0\_1(=6/3/0)秒(Stun)，之后尝试在自身右侧一格与原先生成<无底洞>的格子处生成一对单向<管道>(Dig)，然后向左侧进行num0\_0(=0/1/2)次跳跃，每次跳跃前进2格，并对落地点所在格所有可攻击单位造成dmg0\_0(=900/900/900)\*(当前攻击力/10)的伤害。

如果新修筑的<管道>恰好在原有的<管道>之上，则会立即摧毁原有的那对<管道>。

<踩踏事故>：洞君挖洞消失(Disappear)并在原地留下一个<无底洞>，洞君在右侧一列中存在有效格子的所有行中随机选择一行出现(Appear)，自身晕眩t1\_0(=6/3/0)秒(Stun)，然后进行num1\_0(=2/2/3)次跳跃(Jump)，每次跳跃前进2格并对落地点所在格所有可攻击单位造成dmg1\_0(=900/900/900)\*(当前攻击力/10)的伤害，最后再进行num1\_1(=0/1/1)次大跳(Jump)，造成伤害的同时对3\*3范围内的单位造成StunTime1\_0(=-/3/6)秒的晕眩效果。

## 第一阶段：生命值hpRate[0](=50%)~100%

无特殊说明。

## 第二阶段：生命值hpRate[1](=20%)~hpRate[0](=50%)

无特殊说明。

## 第三阶段：生命值0%~hpRate[1](=20%)

无特殊说明。

# 表2 法老

动作：

原型：

Appear（出现以及揭开棺材板）= 3.917s

Disappear（合上棺材板以及消失）= 3.667s

AttackLeft（左手拍地板）= 1.833s

AttackRight（右手拍地板）= 1.833s

Cast（施法）= 4.167s

Idle（待机）

真身：

Appear（棺材板破碎真身出现）= 0.917s

Attack（挥法杖）= 1.000s

Cast（施法）= 2.000s

Charge（缠绷带）= 1.417s

Idle（待机）

Die（死亡）= 1.583s

这是一个以召唤为主题的BOSS，也是美味岛的最终BOSS，于是：

法老具有两个形态：<法老原型>与<法老真身>，两个形态下技能组会有所差别。

<法老原型>：外观是一个大型棺材盒，在棺材盒闭合时获得Defence(=100%)的减伤，总会以<法老之咒>、<神秘祭祀>、<唤醒仪式>、<神秘祭祀>的顺序循环攻击。

<法老真身>：法老的本真姿态，陆地单位，全程可被攻击，总会以<神秘祭祀>、<法老王之咒>、<神秘祭祀>、<唤醒仪式>的顺序循环攻击。

在“神殿”的普通关中，法老会第一次以最终BOSS登场，并且特别的，在该关卡下法老只会以<法老原型>姿态出现并被击退钻入地下战术撤退。

以下是法老的通用机制：

<诅咒>：受到该效果的目标受到伤害增加AddDamageRate(=100%)；若目标死亡时拥有该效果且目标当前位置位于左四列中心右侧（不包括左四列正中心），则会在原地掉落一个<棺材盒>，<棺材盒>落地时对半格范围内的单位造成DropDamage(=900)点伤害和StunTime(=4)秒的晕眩效果。

<诅咒>对人物与BOSS无效。

<棺材盒>：盒盖拥有LidHp(=900)生命值，盒体拥有BoxHp(=300)生命值，生成后，会在盒盖生命值归0时或者LidOpenTime(=3)秒后揭开盒盖，在揭开盒盖后产生<木乃伊鼠>，若棺材被提前击碎则会立即产生<木乃伊鼠>。

<木乃伊鼠>：拥有MummyHp(=100)生命值，攻击前摇较长且移动速度较慢，被阻挡时会对阻挡者施加<诅咒>效果，自身也免疫<诅咒>效果，木乃伊鼠在出现的第MummyAliveTime(=18)秒后会自行解体死亡。

<绷带束缚>：范围效果，进入该范围的目标会被施加<诅咒>效果；除此之外还会被施加<晕眩>效果，<晕眩>效果持续到离开这个范围为止，范围爆炸效果可以提早移除该效果；该效果以任何形式被移除时且绷带当前位置位于左四列中心右侧时（不包括左四列正中心）会在原地生成一只<圣甲虫>；绷带本身拥有(=900)生命值，但不会被常规射弹击中且不能被选取为攻击目标，通过范围伤害使得绷带生命值归0时也会提早移除该效果。

<圣甲虫>：拥有BugHp(=100)生命值，在生成时处于2秒的晕眩状态，获得持续3秒的99%减伤，之后在4秒内移动速度由0提高到6，被阻挡时立即对阻挡者造成自身攻击力(=900)点伤害，然后自身死亡；免疫<诅咒>效果。

法老在被击败后会立即解除自身施加的所有<诅咒>效果，并移除所有<绷带束缚>效果。

以下是法老的技能：

<法老之咒>：法老移动到第4行最右侧，然后从右侧第3列起，到右侧第r0\_0(=5/6/7)列，对该区间的每列依次施术，该法术会选取该列中生命值最高的可攻击友方单位作为目标，然后对其所在位置使用<绷带束缚>效果，如果没有合适的目标则随机取该列的任意一行对应的格子作为目标，之后停滞t0\_0(=3/1.5/0/-/-)秒。

<法老原型>姿态移动时间为固定的棺材盒闭合、钻地、出土、开盒的时间之和(=7.584)s。

<神秘祭祀>：法老在左侧6列到左侧8列、上侧2行到下侧6行所包裹的矩形开区间中随机挑选一格作为目标地点，然后移动到该目标地点，对自身正前方一格及其上下相邻格正中心使用<绷带束缚>效果，之后停滞t1\_0(=2/1/0/2/1)秒，然后再重复前述的动作count1\_0(=0/0/0/1/1)次。

<法老原型>姿态移动时间为固定的棺材盒闭合、钻地、出土、开盒的时间之和(=7.584)s，<法老真身>姿态移动时间为t1\_1(=-/-/-/3/2)秒。

<唤醒仪式>：法老移动到第4行最右侧，然后施术拆解绷带，移除场上所有<绷带束缚>范围效果，之后停滞t2\_0(=6/4/2/2/0)秒。

<法老原型>姿态移动时间为固定的棺材盒闭合、钻地、出土、开盒的时间之和(=7.584)s，<法老真身>姿态移动时间为t2\_1(=-/-/-/3/2)秒。

<法老王之咒>：法老在t3\_0(=-/-/-/6/4)秒内移动到第4行最右侧，从第一行至第七行，依次对每行最右侧可攻击友方单位所在位置施加<绷带束缚>效果，如果没有合适的攻击目标则本次攻击失效，之后停滞t3\_1(=-/-/-/2/0)秒。

事实上，<法老王之咒>是<法老原型>姿态下<法老之咒>的升级版。

## 第一阶段：生命值hpRate[0](=80%)~100%

<法老原型>姿态。

## 第二阶段：生命值hpRate[1](=65%)~hpRate[0](=80%)

<法老原型>姿态。

## 第三阶段：生命值hpRate[2](=50%)~hpRate[1](=65%)

<法老原型>姿态。

## 第四阶段：生命值hpRate[3](=20%)~hpRate[2](=50%)

在达到该阶段时，<法老原型>姿态会暂时获得100%的减伤效果，并且等待当前技能施放完毕后，转换为<法老真身>姿态，然后技能组变为<法老真身>的技能组循环，在释放第一个技能时移除该减伤效果。

## 第五阶段：生命值0%~ hpRate[3](=20%)

<法老真身>姿态。

小贴士：

如非必需，请不要在已被诅咒的卡上替换同类型的卡片，因为这样会先触发诅咒卡被移除时的棺材掉落效果，棺材掉落时会再将替换后的卡片砸毁。

# 表3 冰渣

动作：（末端的0代表冰渣，1代表火渣）

Appear0（闪现出现）= 0.833s

Disappear0（消失）= 0.75s

Charge0（蓄力搓球）= 0.667s

Idle0（待机）= 1.0s

Attack0（光击）= 1.417s

Die0（去世）= 3.333s

冰渣总会以固定的顺序出招，具体为：<施放元素法球>、<光击>依次循环；并且，冰渣拥有两种形态：<冰魔法师>和<火魔法师>，起始一般为<冰魔法师>，且在每次技能组循环一遍结束后切换成另一形态，不同形态下的技能效果会有所区别。

为了方便说明，引入以下在该BOSS环境下的特殊机制：

<冰魔法>：在施加时，若目标已持有<火魔法>效果，会引发爆炸，对该单位造成dmg\_boom(=900/900/900)\*(自身当前攻击力/10)的无来源灰烬伤害。（对BOSS、人物单位无效），被击败后会移除自身所施加的<冰魔法>效果。

<火魔法>：在施加时，若目标已持有<冰魔法>效果，会引发爆炸，对该单位造成dmg\_boom(=900/900/900) \*(自身当前攻击力/10)的无来源灰烬伤害。（对 BOSS、人物单位无效），被击败后会移除自身所施加的<火魔法>效果。

<元素相异>：若自身为<冰魔法师>形态，且目标持有<火魔法>状态效果；或者自身为<火魔法师>形态，且目标持有<冰魔法>状态效果，则称目标与自身<元素相异>。

在基础阶段时，BOSS的技能描述如下：

<施放元素法球>：冰渣瞬移（Disappear0)（Appear0）到与自身<元素相异>的可攻击卡片数最多的一行的右一列右侧，然后尝试集中法力（Charge0）产生元素法球，集气需要花费t0\_0(=5/3/1.334)秒，随即产生元素法球，然后原地停滞t0\_1(=2/1.75/1.5)秒（Idle0）。

元素法球分为<冰球>与<火球>，描述如下：

在<冰魔法师>形态下产生<冰球>，<冰球>会向本行左侧快速推进，并向沿途的所有单位施加<冰魔法>与t0\_2(=3/6/9)秒的冰冻效果，在<冰球>到达左侧第四列时会爆炸并且对3\*3的卡片施加<冰魔法>效果以及t0\_2(=3/4.5/6)秒的晕眩效果。

在<火魔法师>形态下产生<火球>，<火球>会向本行左侧快速推进，并向沿途的所有单位施加<火魔法>与t0\_2(=3/6/9)秒的晕眩效果，在<火球>到达左侧第四列时会爆炸并且对3\*3的卡片施加<火魔法>效果以及t0\_2(=3/4.5/6)秒的晕眩效果。

如果所有行元素相异的卡片数量都一行多，那么选取规则改为选取可攻击卡片数量最多的一行，这种情况一般会发生在这个技能第一次施放时。

<冰球>与<火球>会吸收直线子弹攻击，并且免疫子弹攻击的伤害，使用炸弹类型的卡片可以直接摧毁<冰球>或者<火球>，特别的，使用冰桶炸弹能够直接摧毁<火球>。（事实上冰火球的本质是一只隐形的老鼠在驱动，但它不防爆，或者特别的在火球时被冻住了时会死亡，死亡时会连带球一起爆炸）。

元素球的初始速度为v0\_0(=3/3/3)，会在生成3秒后逐渐加速到v0\_1(=6/9/12)。

<光击>：冰渣瞬移（Disappear0)（Appear0）到拥有最接近右侧的最左侧卡片的行，蓄力t1\_0(=3/1.5/0)秒（Idle0）后，发射num1\_0(=4/3/5)颗<光弹>（Attack0），然后发射num1\_1(=0/1/1)发<元素弹>（Attack0），每发弹幕攻击需要间隔t1\_1(=2.25/2.25/1.5 总时间都是9)秒（Idle0），然后原地停滞t1\_2(=1.5/0.75/0)秒（Idle0）。

<光弹>：对目标造成dmg1\_0(=900/900/900) \*(自身当前攻击力/10)点伤害。

<元素弹>：对3\*3范围内的单位施加与自身相同元素的效果（<冰魔法师>的<元素弹>施加<冰元素>、<火魔法师>的<元素弹>施加<火元素>）。

<光弹>与<元素弹>的索敌逻辑：优先锁定当前行最靠左的可攻击卡片，若没有目标则默认锁定当前行左一列位置。

## 第一阶段：生命值hpRate[0](=50%)~100%

无特殊说明。

## 第二阶段：生命值hpRate[1](=20%)~hpRate[0](=50%)

无特殊说明。

## 第三阶段：生命值0%~hpRate[1](=20%)

无特殊说明。

# 表4 轰隆隆

动作：

Appear（闪现出现）=1s

Disappear（闪现消失）=1s

Up（升空）=1.5s

Down（下降）=1.75s

Idle0（地面待机）=0.083s per

Idle1（空中待机）=1.083s per

FlyAhead（飞行前进）=0.5s per

FlyBack（飞行后退）=0.5s per

PushDown（下压）=1.333s

Missile（导弹动作）=1.333s

Laser（激光蓄力）=1.333s per

Die（死亡）=1.5s

轰隆隆总会以固定的顺序出招，具体为：<高空压制>、<导弹轰炸>、<高空压制>、<毁灭激光>依次循环。

在基础阶段时，BOSS的技能描述如下：

为了方便阅读参数，暂规定，观察型消耗时间使用蓝字，移动型消耗时间使用绿字，停滞型消耗时间使用紫字，伤害型数值使用红字

<高空压制>：轰隆隆腾空而起（Up），观察场面t0\_0(=1/0.5/0)秒(Idle1)，试图在空中随机寻找一个2\*2的矩形区域（该区域一定包含在左一列到右三列之间），然后在t0\_1(=4/3/2)秒内移动(FlyAhead or FlyBack)到选中的矩形区域，在空中停留t0\_2(=1/0.5/0)秒(Idle1)后快速下降践踏(PushDown)这个区域，对该区域所有美食与老鼠单位造成dmg0\_0(=900/900/900)点伤害，之后原地停滞t0\_3(=2/1/0.5)秒(Idle0)。

<导弹轰炸>：轰隆隆腾空而起（Up），观察场面t1\_0(=1/0.5/0)秒(Idle1)，试图在空中寻找可作为目标的美食单位数最少的一行，然后在t1\_1(=4/3/2)秒内移动(FlyAhead or FlyBack)到选中的那行，然后下降（Down），选中本行最靠左侧的可攻击美食单位作为目标，随即发射一枚导弹（Missile），落地后导弹对1格内的所有美食与老鼠单位造成dmg1\_0(=900/900/900)点灰烬伤害，之后原地停滞t1\_2(=3/1.5/0.5)秒(Idle0)。

可作为目标的美食单位具体为：在格子分类上属于常规卡类或者护罩类；载具类、炸弹类、效果类均不算可作为目标的美食单位。

<毁灭激光>：轰隆隆腾空而起（Up），观察场面t2\_0(=1/0.5/0)秒(Idle1)，试图在空中寻找可作为目标的美食单位数最多的一行，然后在t2\_1(=4/3/2)秒内移动到选中的那行(FlyAhead or FlyBack)，然后下降（Down），在进行t2\_2(=9/6/3)秒蓄力（Laser）后发射激光，对激光所经过的每格造成dmg2\_0(=900/900/900)点灰烬伤害，之后原地停滞t2\_3(=2/2/2)秒(Idle0)。

这个灰烬伤害分别对每格依次生效，每格中的美食单位按照老鼠的默认攻击顺序依次承受伤害，溢出的部分由同格下一攻击优先级最高的目标接着承受，本行的所有老鼠也会承受等量的灰烬伤害。

## 第一阶段：生命值hpRate[0](=50%)~100%

无特殊说明。

## 第二阶段：生命值hpRate[1](=20%)~hpRate[0](=50%)

<导弹轰炸>：改为对锁定的目标点连续发射三枚。

## 第三阶段：生命值0%~hpRate[1](=20%)

<导弹轰炸>：改为连续发射三枚，落点分别为被锁定的目标及其上下两格。

# 表19-3 鼠国列车终极态

鼠国列车终极态在每个阶段下都有着固定的移动路径，与情况无关。

## 第一阶段：生命值20%~100%

初始描述：BOSS由车头以及8节车厢组成，它们之间紧密连接，攻击车头与车厢所造成的伤害会以一定倍率转移给BOSS本体，具体如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 部位 | 普通伤害 | 灰烬伤害 |
| 车头 | 1.0 | 1.0 |
| 除了车尾部的车厢 | 0.5 | 1.0 |
| 车尾部的车厢 | 1.0 | 10.0 |

注：对车厢的治疗效果无法传递给BOSS本身。

路线描述：BOSS起始在2路右侧出现，车头移动到最左侧停下施放<没时间解释了，快下车>技能，之后传送至4路最左侧并移动到4路最右侧，再传送到6路右侧，车头移动到最左侧停下再次施放<没时间解释了，快下车>技能，之后传送至4路最左侧并移动到4路最右侧，传送消失，之后进行该路线的下一次循环。

特殊设定：当BOSS总生命值第一次分别降低到70%，50%，30%时，均会<准备脱落车厢>，同时BOSS增加16.7%的基础移动速度，BOSS的基础移动速度为1.5格/s。

<没时间解释了，快下车>：BOSS打开靠近车尾部的5节车厢（车厢必须可见于场上），随后向邻侧两路召唤机械铁锅鼠并施放[加速黄油]。

[加速黄油]：使得位于其上的老鼠增加100%基础移动速度，黄油在地上持续15秒。

<准备脱落车厢>：技能施放后，BOSS会尝试在最后一节车厢存在于场上时卸下此节车厢，并将其转化为[定时炸弹]。

[定时炸弹]：阻挡美食的直线子弹，若干秒后爆炸，对以自身为中心3\*3范围内的所有美食与老鼠单位造成3600点灰烬伤害并使老鼠单位晕眩6s。

## 第二阶段：生命值0%~20%

转换阶段描述：立即将剩余所有车厢转化为[定时炸弹]（若不存在场上的车厢则直接消失），清空第一阶段所获得的移速加成效果，然后车头单独移动到边界，此后正式进入第二阶段的路线循环。

路线描述：现规定：x->y 表示 BOSS从x位置出现并且直线移动到y位置然后传送消失，进入下一个路径。于是，BOSS路线的一个循环如下：

7路右侧->7路左侧

5路左侧->5路右侧

3路右侧->3路左侧

1路左侧->1路右侧

2路右侧->2路左侧

4路左侧->4路右侧

6路右侧->6路左侧

之后是同样的但左右颠倒的路线。

7路左侧->7路右侧

5路右侧->5路左侧

3路左侧->3路右侧

1路右侧->1路左侧

2路左侧->2路右侧

4路右侧->4路左侧

6路左侧->6路右侧

在这个阶段中，车头分为<阻挡>和<非阻挡>状态，当车头被美食单位阻挡时，进入<阻挡>状态，否则为<非阻挡>状态。

<阻挡>状态：移动速度降低到0.5格/s，并且每0.5秒对阻挡的美食单位造成20点伤害。

<非阻挡>状态：获得100%的基础移动速度加成。

在任意状态下，车头每移动一格会立即在该格留下[加速黄油]，在车头位置位于左侧第二列到右侧第二列之间时，可以原地召唤一只机械铁锅鼠，每次召唤有2秒的间隔。