# 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。