# 表0 洞君

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>：生成时会强制摧毁其上的载具类卡片，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）以及不可安放卡片的功能，在生成后${CaveAliveTime=(15)}秒会消失。

<管道>：依附于格子上，使格子不可安放卡片，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，自我晕眩${t0\_0=(6/3/0)}秒，然后尝试在原地挖掘出一个<无底洞>，随后自身跳跃一格进入<无底洞>，然后在右侧四列中所有含有可攻击卡片的行中随机挑选一行所在格子钻地而出，然后自我晕眩${t0\_1=(6/3/0)}秒，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>，然后向左侧进行${num0\_0=(0/1/2)}次跳跃，每次跳跃前进2格，并对落地点所在格子造成一次处决效果，自身受到对美食单位${dmg\_trans=(100)}%实际伤害的回敬。

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，自身晕眩${t1\_0=(6/3/0)}秒，然后进行${num1\_0=(2/2/3)}次跳跃，每次跳跃前进2格并对落地点所在格子造成一次处决效果，自身受到对美食单位${dmg\_trans}%实际伤害的回敬。最后再进行${num1\_1=(0/1/1)}次大跳，造成伤害的同时对3\*3范围内的单位造成${StunTime1\_0=(3/3/6)}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1 阿诺

老司机车队的成员之一，于夜间出没，喜欢飙车，目中无人，冷酷无情，在飙车的过程中常常不分敌我，因此被老司机车队警告过多次。手持霰弹枪能同时拥有强大的近战能力以及远距离群体攻击能力。

以下为该BOSS的技能描述：

<霰弹枪>：阿诺在右三列到右五列、第二行到第六行所围成的矩形内 所有 可攻击卡片数量最少的所有格子 中 随机选取某格的右一格作为目标格，闪现消失并在目标格出现，准备${t0\_0=(5/2/0)}秒后对自身左侧一格方向使用霰弹枪，连续射击${num0\_0=(3/3/4)}次，发射一枚霰弹（霰弹从自身判定中心生成），霰弹对接触的第一个友方单位造成${dmg0\_0=(900/900/900)}\*(当前攻击力/10)伤害，然后对3\*3范围内所有单位造成${dmg0\_1=(10/10/10)}\*(当前攻击力/10）点范围伤害；若霰弹已移动了0.75格，则会散成3颗弹丸并立即分散至三行，每颗弹丸对第一个接触的友方单位造成${dmg0\_2=(25/32/39)} \*(当前攻击力/10）伤害。阿诺会重复施放这个技能${count0\_0=(1/2/3)}次。

<飙车>：阿诺从七行中选取含有最靠右侧的可攻击卡片的一行作为目标行，闪现消失，然后闪现出现到目标行的右侧一列，准备${t1\_0=(7.5/5/2.5)}秒后开始飙车，以${v1\_0=(6/9/12)}的标准速度(即1秒1/1.5/2格)向左侧冲刺，冲刺持续4秒，若被友方单位阻挡则对其造成每1/3秒的50%最大生命值伤害，自身受到该伤害的${dmgRate1\_0=(100/100/100)}%的反弹伤害，并降低当前25%移动速度；对接触到的敌方单位造成一次处决效果，不反弹以及降低移动速度。

## 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

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。

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=(50)}点伤害和${StunTime=(2)}秒的晕眩效果。<诅咒>效果会于${CurseTime=(15)}秒后自行消散。

<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${LidOpenTime=(3)}秒后揭开盒盖，在揭开盒盖后产生<木乃伊鼠>，若棺材被提前击碎则会立即产生<木乃伊鼠>；棺材盒在生成的第${CoffinAliveTime=(18)}秒后自毁。

<木乃伊鼠>：拥有原先被诅咒者${MummyHpPecent=(60)}% 最大生命值的生命值，且最少不低于${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。

<绷带束缚>：范围效果，进入该范围的目标会被施加<诅咒>效果；除此之外如果是美食单位还会被施加<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；绷带束缚所依附的格子不能放卡。

<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一次处决效果，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。

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=(3/1.5/0/0/0)}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=(3/3/3/3/2)}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，然后立即在右一列每行各施放一次<绷带束缚>，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=(3/3/3/3/2)}秒。

<法老王之咒>：法老在${t3\_0=(3/3/3/3/2)}秒内移动到第4行最右侧，从第一行至第七行，依次对每行最右侧可攻击友方单位所在位置施加<绷带束缚>效果，如果没有合适的攻击目标则本次攻击失效，之后停滞${t3\_1=(2/2/2/2/0)}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

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，对该单位造成无来源灰烬效果。（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，对该单位造成无来源灰烬效果。（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。

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${ice\_value0=(100)}点<冰冻损伤>，在<冰球>到达左侧第四列时会爆炸并且对3\*3的卡片施加<冰魔法>效果以及${ice\_value0}点<冰冻损伤>。

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${t0\_2=(4/4/4)}秒的晕眩效果，在<火球>到达左侧第四列时会爆炸并且对3\*3的卡片施加<火魔法>效果以及${t0\_2=(4/4/4)}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${t1\_0=(3/1.5/0)}秒后，发射${num1\_0=(4/3/5)}颗<光弹>，然后发射${num1\_1=(0/1/1)}发<元素弹>，每发弹幕攻击需要间隔${t1\_1=(2.25/2.25/1.5)}秒，然后原地停滞${t1\_2=(1.5/0.75/0)}秒。

<光弹>：若目标为角色单位，则对目标施加${stun1\_0=(9/9/9)}秒的晕眩效果，对目标造成处决效果。

<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

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：

<高空压制>：轰隆隆腾空而起，观察场面${t0\_0=(1/0.5/0)}秒，后在${t0\_1=(4/3/3)}秒内移动到R0行C0列，在空中停留${t0\_2=(1/0.5/0)}秒后快速下降践踏这个区域，对该区域所有格子造成一次处决效果，自身受到对美食实际伤害${dmg\_trans0=(100)}%反弹伤害，之后原地停滞${t0\_3=(3/1.5/0.5)}秒。

\*R0为最凸的一行，即含有最靠右侧（位于所在行最右侧的；可被选为攻击目标的； 在右二列左侧的）美食单位的行。

\*C0为（R0目标美食所在列的左侧一列 与 右侧四列）中更靠左的一列，但最左不能超过左侧一列。

<导弹轰炸>：轰隆隆腾空而起，观察场面${t1\_0=(1/0.5/0)}秒，试图在空中寻找可作为目标的美食单位数最少的一行，然后在${t1\_1=(4/3/3)}秒内移动到选中的那行，然后下降，选中本行最靠左侧的可攻击美食单位作为目标，随即发射(1/3/3)枚导弹，导弹落地后对当前格子造成一次灰烬效果，对角色单位造成${stun1\_0=(9/9/9)}秒的晕眩效果，之后原地停滞${t1\_2=(3/1.5/0.5)}秒。

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，观察场面${t2\_0=(1/0.5/0)}秒，试图在空中寻找可作为目标的美食单位数最多的一行，然后在${t2\_1=(4/3/3)}秒内移动到选中的那行，然后下降，在进行${t2\_2=(9/6/3)}秒蓄力后发射激光，对激光所经过的每格造成灰烬效果，之后原地停滞${t2\_3=(2/2/2)}秒。

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5 粉红保罗

动作：

攻击顺序：P1~P2:<海星攻击> 、<触手阵>、<突袭>。  
 P3: <触手阵>、 <海星攻击> 、<触手阵>、<突袭>。

<海星攻击>：粉红保罗从R0行右二列出现，摧毁出现位置的美食单位（包括载具），停滞${t0=(8/4/0)}秒后进行${num0=(5/5/7)}次攻击，每次攻击会选取S0的美食作为目标，对其方向发射海星弹体。海星弹体会吸附命中的美食单位，造成${dmg0=(10/10/10)}点伤害以及晕眩效果；若海星弹体命中时目标已处于定身状态则直接处决目标。

\*R0为没有（可被选为攻击目标的，可被攻击的）友方单位的行或者含有最靠左侧（位于所在行最右侧的；可被选为攻击目标的）友方单位的行。

\*S0为第Floor(7\*当前攻击计数/当前总攻击次数)行最右侧的（可作为攻击目标的，可被攻击的）美食单位，若该行没有合适的单位就默认攻击方向为该行左一列方向。

\*海星弹体或者处于吸附状态的海星可以被爆破灰烬效果强制移除。

<触手阵>：自身暂时原地潜水，变得完全不可受攻击。在每行的右侧二列召唤一只触手，然后原地出现探头。触手会不断游荡并且趋向左侧移动（以${v1=(3)}的速度周期性向左移动${t1\_0=(3/4/5)}秒，然后向右移动${t1\_1=(2/2/2)}秒）；触手本身不被视为攻击目标且不可被击中；触手发现一个（可以被攻击的）美食单位时，便会将其缠住，造成晕眩效果和每3秒10伤害的持续效果，若该美食单位被海星所吸附则将其拖入水中（造成处决效果然后自身消失）。

\*若同一行已存在触手则不会再召唤触手；触手可以被爆破灰烬效果强制移除；触手受到攻击伤害的${tran\_rate1=(5/5/5)}%会转移给BOSS本体；当粉红保罗被击败时所有触手也会消失。

\*触手灰烬抗性为0，触手的最大生命值为粉红保罗受到一次灰烬效果的伤害值，且有75%的普通伤害减免效果；因此对触手造成一次灰烬效果等同于对保罗本身造成了（触手伤害传导率）次灰烬效果。

<突袭>：粉红保罗从R2行C2列出现，摧毁出现位置的美食单位（包括载具），停滞${t2=(8/4/0)}秒，向四周拍击${num2=(1/2/3)}次，每次对十字范围内每格造成处决效果，自身受到${dmg\_trans2=(100)}%对美食单位造成实际伤害。最后一次攻击会对3\*3范围的所有单位造成${stun2=(3/6/9)}秒的晕眩效果。

\*R2为右侧最凸的一行，即含有最靠右侧（位于所在行最右侧的；可被选为攻击目标的； 在右二列左侧的）美食单位的行。

\*C2为（R2目标美食所在列的左侧一列 与 右侧四列）中更靠左的一列，但最左不能超过左侧二列。

# 表6 金发玛丽

攻击顺序：<掘沙突袭>、<回旋镖>、<掘沙突袭>、<催眠曲>

<掘沙突袭>：金发玛丽从R0行C0列出现，停滞${t0=(6/3/0)}秒后向左侧移动至左一列位置，钻入地下消失。在移动过程中对沿途所有格子造成处决效果，自身受到${dmg\_trans0=(100)}%对美食单位造成实际伤害。在踩踏过程中若受到灰烬效果则会立即停止踩踏并提前钻入地下消失。

其中：C0列为左侧${col0=(3/4/5)}列，R0行为（从左一列到C0列之间（可被攻击的，可选为攻击目标的）美食单位数目之和最多）的一行。

<回旋镖>：金发玛丽从第四行右一列出现，停滞${t1=(8/4/0)}秒后让坐骑丢出回旋镖，回旋镖进行一次环形轨迹移动后会回到金发玛丽身边，然后钻入地下消失。回旋镖移动时对沿途所有格子造成处决效果。

\*<回旋镖>的攻击距离会随着BOSS生命值的降低而提高；飞行时间为${flyTime1=(2/3/5)}秒。

\*<回旋镖>的轨迹的参数方程为:

x = px + a\*(cos(θ)-1)

y = py + b\*sin(θ)

其中px，py为金发玛丽丢回旋镖时的位置，a=${a1=(1.5/1.5/2.5)}格的宽度，b=${b1=(1/2/3)}格的高度。

<催眠曲>：金发玛丽移动到R2行右侧一列，停滞${t2=(8/4/0)}秒后施法使（可被攻击的）友方单位晕眩${stun2=(3/4/5)}秒，老鼠单位也会受到一半时间的晕眩效果，晕眩持续时间过后钻入地下消失。

R2为（可被攻击的，可选为攻击目标的）美食单位数量最多的一行。

# 表7 钢爪皮特

攻击顺序：<大荒星陨>、<召唤钢爪陷阱>、<导弹轰炸>、<金刚之刺>

通用机制：

<钢爪陷阱>：不被选为攻击目标也不会被攻击；初始需要准备${prepareTime=(3)}秒，准备完毕后只要其所在格有（可被选为攻击目标的）美食单位存在就会触发陷阱：立即处决本格的（可被攻击的）美食与（可被选为攻击目标的）老鼠单位，然后陷阱消失；可以被爆破灰烬效果直接摧毁。

\*<钢爪陷阱>仅对人物造成${stun=(9)}秒的晕眩效果，仅对BOSS单位造成${dmg=(900)}伤害。

技能描述：

<大荒星陨>：钢爪皮特选取第R0行右侧四列作为落脚点，从天而降，自身停滞${t0=(4/2/0)}秒，先对3\*3范围内每格造成处决效果，自身受到${dmg\_trans0=(100)}%对美食单位造成实际伤害。再对自身正前方四格召唤<钢爪陷阱>。

\*R0为（右侧四列（可作为攻击目标，可被攻击的）美食生命值最高， 但不是第一行或第七行）的行，若无满足条件则随机取2~6行中任一行。

<召唤钢爪陷阱>：钢爪皮特选取第R1\_0行右侧四列作为落脚点，从天而降，自身停滞${t1=(4/2/0)}秒，然后从右一列开始到右${right\_row1=(4/5/6)}列，对每列选取R1\_1行所在的格子召唤<钢爪陷阱>。

\*R1\_0同R0选取逻辑。

\*R1\_1为该列（没有可被选为攻击目标、可被攻击的友方单位， 没有其它钢爪陷阱）的行，若没有合适的行则改为（没有其它钢爪陷阱）的行，若还是没有合适的行则本次召唤失效。

<导弹轰炸>：钢爪皮特落到第R2行右侧一列，从天而降，自身停滞${t2=(4/2/0)}秒，然后在(R2-1~R2+1)行范围内所有（可被攻击的，可被选为攻击目标的，在左二列偏左的）的美食单位中分别选取${num2=(3/4/4)}个不重复的生命值最高的美食单位，然后依次对其使用导弹轰炸，导弹落地后对格子造成按投掷攻击顺序的灰烬效果，且对1格范围内的老鼠造成等量爆破灰烬伤害，对人物则造成${stun2=(9)}秒的晕眩效果。

\*R2为（可被攻击的美食单位数量）最少的一行。

\*若中途已没有合适的单位则会停止发射导弹。

\*在发射导弹动作开始时就已确定打击的目标集合，因此在导弹发射过程中放置新卡不会被选为攻击目标。

<金刚之刺>：钢爪皮特选取第R3行右侧四列作为落脚点，选取（可被攻击的）美食单位最多的${num3=(3/5/7)}行分别在其右三列所在格召唤金刚之刺（若该位置没有格子则不会生成金刚之刺），金刚之刺出现瞬间对其上美食单位和老鼠单位造成${dmg3=(3000/3000/3000)}点伤害，金刚之刺持续${t3=(12/9/6)}秒，然后自身解除金刚之刺并且能自由行动；金刚之刺能阻挡直线弹体，并且成为投掷攻击的攻击目标，且承受伤害的${tran\_rate3=(5/3/2)}%会转移给钢爪皮特，拥有${burn\_defence3=(50)}%的灰烬抗性和（钢爪皮特受到一次灰烬效果的伤害值）的生命值以及100%普通伤害减免。

\*R3为（可被攻击的美食单位数量）最多的一行。

\*若所有金刚之刺都被提前移除那么钢爪皮特也会提前变得可以自由行动。

# 表8 地狱屎者

通用机制：

<鬼影森森>：被动-地狱屎者会持续恐惧以自身为中心3\*3范围的单位，对于老鼠单位则使其移动速度与攻击速度增加对应基础值的${AddSpeedPercent=(100)}%。

<鬼火>：向前移动并附着在接触的第一张(可被攻击的)卡片上，降低其${DecAttackSpeedPercent=(20)}%的总攻击速度；自身被移除时会对3\*3的所有单位施加${FrozenValue=(40)}点<冰冻损伤>并在原地召唤一只幽灵鼠，提供${ReturnFire=(50)}火苗能量；可被爆破灰烬效果直接移除，或者在所附着卡片被移除时一并被移除。

\*鬼火的接触判定无视卡片的不可被选取为目标效果。

\*一张卡片只能被附着一个鬼火，若一张卡片即将被两个鬼火附着，后来的鬼火会在抵达时直接自毁。

\*若鬼火在左侧四列中心偏左处被移除，则不会再产生幽灵鼠；若鬼火走到左侧一列中心则会直接自毁。

技能说明：

<地狱召唤>：自身瞬移到R0行的右侧一列，在${t0=(4/3/2)}秒内共召唤${num0=(3/5/7)}个<鬼火>，然后将<鬼火>均匀推向各行。

\*R0为（可以被选为攻击目标，可被攻击的）美食单位最少的行。

\*<鬼火>在抵达对应行之前处于无敌状态。

<冥火权杖>：自身瞬移到R1行的左侧五列，停滞${t1=(6/3/0)}秒后掷出权杖；权杖存在期间每张新放置的卡片都会被附加上<鬼火>；权杖受到伤害的${tran\_rate1=(50)}%会传递给地狱屎者，拥有${burn\_defence1=(50)}%的灰烬抗性和（地狱屎者受到一次灰烬效果的伤害值）的生命值以及100%普通伤害减免。

；被摧毁或者回收时立即移除所有<鬼火>。

\*R1为（可以被选为攻击目标，可被攻击的）美食单位最多的行。

<大快朵颐>：自身瞬移到R2行的右侧一列，思考要吃什么${t2\_0=(6/4/2)}秒，选取（离自身最近的，但不能是左侧二列偏左的）${num2=(3/4/5)}的美食单位在${t2\_1=(1.25/1/0.75)}秒内吞噬，吞噬时自身会受到相当于被吞噬目标${rebound\_rate2=(100)}%当前生命值的反弹伤害，然后睡眠T2秒。

\*R2为最凹进去的行。（意思是：该行最右侧的可攻击卡片在所有行的同条件卡片中最靠左侧，即呈现凹进去的形状）。

\*T2为吞噬的卡片（消耗能量之和）/(${num2}\*15)秒，但最大不能超过10秒，最小不低于1.334秒。（有消耗增值的卡片按初始消耗计算）

<大快朵颐>的吞噬选取无视卡片的不可被选取为目标效果。

<冥界美味>：移动到R3行（C3右侧二列的）列位置准备${t3\_0=(8/5/2)}秒后制造出来自\*冥界的美味\*；\*冥界美味\*无法被强制移除且所在格暂时无法放置卡片，并持续对所在位置的美食与老鼠单位造成处决效果（对BOSS无效），对人物单位造成晕眩效果；\*冥界美味\*的产生的气息每${spreadTime=(1)}秒会向以\*冥界美味\*为中心上下左右四个方向扩散；如果气息所在格子有（可攻击的）美食单位则对该格每秒造成X3无来源伤害并暂时终止扩散，气息也会对老鼠单位与人物单位造成持续的晕眩效果；\*冥界美味\*一共持续${t3\_1=(4/6/8)}秒，持续时间结束时\*冥界美味\*与气息同时消失，然后自身尝试回收<冥火权杖>。

\*R3为（可被攻击的）最左最右美食距离最大的行，C3为R3行中靠最左侧与最右侧美食之间的中点所在的列。

\*X3=max(${min\_dmg3=(25)}，${percent\_dmg3=(10)}%目标最大生命值)。

# 表9 针头男爵

技能顺序：

P1：<召唤啮齿蝠>、<瘟疫异变>\*2、<崩坏>。

P2：<召唤啮齿蝠>、<瘟疫异变>\*3、<崩坏>。

P3：<召唤啮齿蝠>、<瘟疫异变>\*3、<崩坏>\*2。

通用机制：

<血族体质>：每当受到爆破灰烬伤害时，会额外损失${burn\_lost\_hp\_percent=(2)}%已损失生命值；自身受到的常规伤害降低${dec\_dmg\_percent=(25)}%。

<血族仆从>：被针头男爵袭击过的无辜老鼠，失去意识，渴望鲜血。

\*是一个BUFF，目标获得${add\_moveSpeed\_percent=(100)}%的基础移动速度、${add\_attackSpeed\_percent=(100)}%基础攻击速度、${add\_attack\_percent=(100)}%基础攻击力加成

\*受到常规伤害降低${dec\_dmg\_percent}；

\*会直接被爆破灰烬效果处决；

\*免疫定身效果与减速效果；

\*每秒损失${lost\_hp\_percent=(5)}%最大生命值，针头男爵同时回复等量生命值。

<啮齿蝠>：尽管老鼠和蝙蝠长得很像，但它们并不是近亲，所以啮齿蝠又是什么神奇的造物呢？

\*空中单位，拥有${bat\_hp=(900)}点生命值

\*会直接被爆破灰烬效果处决；

\*有四种状态：

占据：会长时间占据某一格，一个格子只能被一只啮齿蝠占据；

吸附：吸附在某个单位上并跟随移动，一个单位只能被一只啮齿蝠吸附；

回收：往针头男爵的方向以${recycle\_velocity=(24)}的速度飞行，与针头男爵接触后被回收，为针头男爵回复${heal\_percent=(0.5)}%最大生命值。

游离：不处于以上三种状态。

\*非回收状态下的啮齿蝠会在生成后${recycle\_time=(30)}秒内被针头男爵回收。

\*若所占据的格子上有美食单位，则每秒对该格子上默认攻击优先级最高的美食单位造成${attack\_percent=(10)}%最大生命值真实伤害；

\*可以吸附在敌方单位上，方式为：占据状态下有非BOSS敌方单位经过，或者由针头男爵直接派遣吸附；被吸附的敌方单位会被转化为<血族仆从>。

\*每当吸附单位阵亡时，啮齿蝠会占据该单位所在的格子；

\*当啮齿蝠没有满足可占据的格子或者吸附的敌方单位时，则会进入回收状态。

\*针头男爵被击败后啮齿蝠会消失。

技能说明：

<召唤啮齿蝠>：针头男爵在${t0\_0=(2/2/2)}秒内移动到第四行的右侧一列，在${t0\_1=(5/3/1)}秒内召唤${num0=(3/5/7)}群<啮齿蝠>，然后将<啮齿蝠>均匀推向各行的C0列所在格子处并将其占据，然后停滞${t0\_2=(3/2/1)}秒。

\*C0为目标行中（最靠右边的，可攻击的，未被啮齿蝠影响的）美食单位所在列与右侧${left\_col0=(3)}列偏左者。

<瘟疫异变>：针头男爵选择场上（最大生命值最高的，地面的，非<血族仆从>）的非BOSS老鼠，然后在${move\_time1=(2.5/1.75/1)}秒内移动至该老鼠位置，对自身一格范围内的所有美食与老鼠单位进行一次袭击，自身损失X1点生命值，处决该格所有可攻击的美食单位，并将该格所有非BOSS老鼠单位恢复满生命值，并附加上<啮齿蝠>以及<血族仆从>效果，然后停滞${wait1=(2/1/0)}秒。

\*X1为（被处决的美食单位剩余生命值之和+被影响老鼠单位已损失生命值之和）；若针头男爵生命值百分比小于${hp\_percent1=(10)}%，则X1为0；且X伤害最多只能使针头男爵生命值降至${hp\_percent1}%。

\*若没有合适的老鼠作为单位，则转而选美食单位，若还无则随机袭击一格。

\*重复${num1=(2/3/4)}次。

<崩坏>：针头男爵在${move\_time2=(2/2/2)}秒移动到右上角或者右下角，蓄力${wait\_time2\_0=(4/2/0)}秒后对左下角或左上角方向进行一次斜切攻击，斜切的裂缝会使接触的单位坠亡（对BOSS与人物单位无效），<啮齿蝠>会从裂缝中沿途陆续出现，一条裂缝一共产生${count2=(3/4/5)}只<啮齿蝠>，裂缝持续{break\_aliveTime2=(9)}秒，释放完裂缝后停滞${wait\_time2\_1=(5/3/0)}秒。

\*<崩坏>的第一次攻击默认在右上角，后一次攻击总与前一次攻击的位置不同。

\*温馨提示：炸弹能把裂缝封上这种滑稽事真的可能发生吗？

\*重复${num2=(1/1/2)}次。

# 表10 迷雾朱莉

技能顺序：<制造迷雾>、<燃烧弹>、<恢复信号>、<燃烧弹>、<支援信号>

<制造迷雾>：自身在${move\_time0\_0=(2/1.75/1.5)}秒内移动到第一行右一列，然后向第七行移动并依次在每行的右${right\_col0=(2/2/2)}列到右一列之间释放<迷雾>，移动时间为${move\_time0\_1=(3/2.5/2)}秒，使经过的格子拥有持续${fog\_alive\_time0=(40/40/42)}秒的<迷雾>效果。

\*被击败后移除此技能产生的<迷雾>。

<燃烧弹>：自身在${move\_time1\_0=(2/1.75/1.5)}秒内移动到R1行右侧一列，落地并填充燃烧弹${wait\_time1=(4/2/0)}秒后再升空，然后在${move\_time1\_1=(2/1.75/1.5)}秒内移动到该行右五列，投放燃烧弹，对范围内的格子造成灰烬效果，并留下持续${fog\_alive\_time1=(20/20/20)}秒的<迷雾>效果，燃烧弹还会向以投放点为中心上下左右四个方向各扩散${num1=(1/1/1)}次（十字型）。

\*R1为右五列拥有最高当前生命值（可选取为攻击目标的，可被攻击的）卡片的行。

\*被击败后移除此技能产生的<迷雾>。

<恢复信号>：自身在${move\_time2=(2/1.75/1.5)}秒内移动到R2行右三列，落地然后架起恢复信号塔，每秒为老鼠（BOSS除外）恢复${heal2\_0=(7.5/10/15)}%最大生命值，溢出的恢复会转化为护盾，持续${t2\_0=(12/9/6)}秒，结束后起飞。

\*R2为（可被攻击的，可被选为攻击目标的）卡片数之和最少的一行。

<支援信号>：自身${move\_time3=(2/1.75/1.5)}秒内移动到R3行的右二列，落地然后架起攻击信号塔，为全场老鼠（BOSS除外）提供${add\_defence\_percent3=(50)}%的伤害减免、${add\_attack\_percent3=(100)}%的基础攻击力、${add\_attackSpeed\_percent3=(100)}%的基础攻击速度加成，加成持续${t3\_0=(16/24/32)}秒；施放完支援信号后停滞${wait\_time3=(7/5/3)}秒，然后起飞。

\*R3为非BOSS老鼠数量最多的一行。

# 表11 嗡嗡中尉

技能顺序：<旋风攻击>、<顺风快递>、<机枪扫射>、<空中支援>

1、<旋风攻击>：嗡嗡中尉在${move\_time0=(2)}秒内移动到R0行右一列，停留${wait0=(4/2/0)}秒后施放一道<旋风>。

\*R0为（可被攻击的）美食单位数最少的一行。

<旋风>：属于敌方单位。

\*向左移动，速度为${v0=(2)}。

\*会被视为一个可攻击目标，能摧毁接触的友方弹体。

\*对卡片攻击造成处决效果，在发动${num0=(1/2/3)}次攻击后会消失。

\*可以被爆破灰烬效果处决。

\*能在当前行制造一个非常强力的向左<风域>，具体数值为：在${acc\_time0=(0.5)}秒内加速至${v0=(9)}速度，然后匀速${av\_time0=(0)}秒，然后在${dec\_time0=(1)}秒内减速至0，消失。

2、<顺风快递>：嗡嗡中尉在${move\_time1\_0=(2)}秒内移动到R1行右一列，伸出夹子，停滞${wait1\_0=(4/2/0)}秒后向前推进直至右${right\_col1=(4/5/5)}列停下，推进时间为${move\_time1\_1=(2)}秒，推进期间会携带所接触的敌方单位一起前进。达到终点时收起夹子，并施放一道向左<风域>，然后停滞${wait1\_1=(4/2/0)}秒。

\*R1为非BOSS老鼠数量最多的一行。

\*<风域>的具体数值为：在${acc\_time1=(0.5)}秒内加速至${v1=(9)}速度，然后匀速${av\_time1=(0)}秒，然后在${dec\_time1=(1)}秒内减速至0，消失。

3、<机枪扫射>：嗡嗡中尉在${move\_time2\_0=(2)}秒内移动到点P2\_0，停滞${wait2=(6/3/0)}秒后确定另一个点P2，然后在${move\_time2\_1=(4/3/2)}秒内移动到P2\_1，并对沿途的格子进行扫射，每0.25秒对所在的格子造成${dmg2=(5/10/20)}伤害，对老鼠效果为处决，若该格子没有可攻击的美食目标则会立即摧毁该格的云上载具。

\*点P2\_0为右侧最凸的那一行最靠右的可被攻击美食所在位置。

\*点P2\_1为右侧最凹的那一行最靠右的可被攻击美食所在位置。

\*其实中尉的实际位置为该技能描述位置的右一格，而中尉的射击攻击点位为自身实际位置的左一格。

4、<空中支援>：嗡嗡中尉在${move\_time3\_0=(2)}秒内移动到R3行右一列，停滞${wait3\_0=(4/2/0)}秒后对该行进行俯冲，在${move\_time3\_1=(2)}秒内俯冲距离${dash3=(3/4/5)}格后会停下来，停留${wait3\_1=(4/2/0)}秒。俯冲时有如下动作：

\*在自身附近三行制造出强力向左<风域>，其具体数值为：在${acc\_time3=(0.5)}秒内加速至${v3=(6)}速度，然后匀速${av\_time3=(1)}秒，然后在${dec\_time3=(0.5)}秒内减速至0，消失。

\*在自身后方留下<迷雾>，持续${fog\_time3=(6)}秒（其实是尾气）；

\*每俯冲${dist3=(1.5/1.5/1.5)}格后会在自身两侧相邻行投放种类为${type3=(6/6/6)}、变种为${shape3=(0/0/1)}的老鼠。

\*R3为（可攻击的）美食单位数最多的一行。

# 表12 暴躁杰克

通用机制：

<炎弹>：投掷的火焰弹幕攻击；

\*在当前位置产生持续${p\_lava\_time0=(10/15/20)}秒的<岩浆>。

<非核心部分>：暴躁杰克身体的非核心部分。

\*对接触的美食单位每0.25秒造成${p\_dmg1=(10/15/100)}灰烬伤害，同时被阻挡; 对接触的老鼠单位造成等量伤害。

\*受到折前伤害的${p\_dmg\_trans1=(10)}%会传递给本体。

\*拥有${p\_hp1=(1800)}点生命值，${p\_defence1=(50)}%的减伤和${p\_burn\_defence1=(50)}%的灰烬抗性。

\*正常阵亡与灰烬阵亡视为破裂，破裂时在当前位置产生持续${p\_lava\_time1=(10/15/20)}秒的<岩浆>。

<核心部分>：暴躁杰克身体的核心部分。

\*对接触的美食单位每0.25秒造成${p\_dmg2=(225/450/900)}灰烬伤害，同时被阻挡; 对接触的老鼠单位造成一次上述伤害。

\*拥有等同于暴躁杰克最大生命值的生命值，以及暴躁杰克当前的灰烬抗性；受到折前伤害的${p\_dmg\_trans2=(60)}%会传递给本体。

技能描述：

1、<熔岩重击>：暴躁杰克在${move\_time0=(2/1.75/1.5)}秒内移动到R0行左侧四列，停滞${wait0\_0=(4/2/0)}秒后对前方三格进行一次重击，对格子与老鼠单位造成${dmg0=(900)}伤害，并在中间格迸发${num0=(0/0/1)}次十字的<炎弹>，然后震晕自身前方3\*4范围的所有单位，持续${stun\_time0=(3/6/9)}秒；自身再停滞${wait0\_1=(2/1/0)}秒。

\*震晕效果neta自原版杰克使用重击后会暂时使其前方卡片罢工的BUG。

\*R0为2、6行中其中一行，第一次使用<熔岩重击>随机取前述一个结果，随后每次使用该技能时按固定顺序去特定行。

2、<熔岩战车>：暴躁杰克起跳，在空中将自身拆分成7份，化身为陨石向每行的右${right\_column1=(1/1/2)}列砸去，落地时对当前格所有美食与老鼠单位造成${dmg1=(900)}点伤害，并迸发一次十字的<炎弹>；其中为6份<非核心部分>和1份<核心部分>并对每行进行滚动攻击，速度为${v1=(1.5/2/3)}，滚动攻击持续${move\_attack\_time1=(20/15/10)}秒，随后非核心身体原地破裂，自身再次融合出现，并停滞${wait1=(6/3/0)}秒；

\*核心部分总会在第四行发动攻击。

3、<陨石雨>：暴躁杰克进行7次落石攻击，每次攻击间隔${interval2=(2/1.5/1)}秒，前6次落下的为<非核心部分>，落地时对当前格所有美食与老鼠单位造成${dmg2=(900)}点伤害；最后一次落下<核心部分>，落地时额外发一次二格长的十字<炎弹>；<核心部分>落下后${wait2\_0=(7/5/3)}秒后所有<非核心部分>破裂，自身再次融合出现，并停滞${wait2\_1=(6/3/0)}秒；

\*此处的<非核心部分>额外获得${defence2=(50)}%减伤。

\*每次落石的行数均不同，而选取列为该行最右美食单位所在列；每颗落石的位置以及顺序在一开始就确定了，顺序是按（可攻击的）美食单位数目的行升序排列（就是美食单位数目少的行会先落石）。

# 表13 炽热金刚

火山岛的最终BOSS，每达到一个血量阶段点时都会施放一个新的技能。

通用机制：

<熔岩弹>：投掷的火焰弹幕攻击；

\*在当前位置产生持续${p\_lava\_time0=(10/15/20)}秒的<岩浆>。

<震撼登场>（第一阶段）

- 技能开始时：炽热金刚起飞，然后从4行右3列位置从天而降，降落时产生如下效果：

\*对5\*5范围的格子造成处决效果，自身受到对美食单位${dmg\_trans0=(100)}%实际伤害的回敬；

\*晕眩全屏所有单位${stun\_time0=(7)}秒；

\*溅出${num0\_0=(9)}发<熔岩弹>，目标不重复且优先选择当前生命值最高的美食单位。

- 站场效果：每隔${interval0=(14)}秒对当前位置发动一次震击，对脚下格子造成处决效果，自身受到对美食单位${dmg\_trans0}%实际伤害的回敬；溅出${num0\_1=(4)}发<熔岩弹>，目标不重复且优先选择当前生命值最高的美食单位；在经过${wait0=(90)}秒后会自动进入下一阶段。

<解体出击α>（第二阶段）

自身解体为钢爪皮特与迷雾朱莉，此时双BOSS拥有以下特性：

\*当前生命值和最大生命值与炽热金刚同步。

\*受到伤害的${dmg\_trans1=(50)}%会转移给炽热金刚本身。

\*攻击强度恒定为第一阶段的攻击强度。

\*在经过${wait1=(90)}秒后自动进入下一阶段。

<闪电尖刺>（第三阶段）

- 技能开始时：炽热金刚重新合体出现在第4行右3列，然后制造出六根电刺，每三根各自形成等边三角形，两个等边三角形交错形成六芒星状；每根电刺有如下效果：

\*${burn\_defence2=(66)}%灰烬抗性，${normal\_defence2=(100)}%伤害减免。

\*被摧毁${reborn\_time2=(28)}秒后会原地重新生成一个电刺。在经过${wait2=(90)}秒后会自动进入下一阶段。

- 站场效果：每隔${interval2=(7)}秒相互关联的电刺间会释放一道强力电流，对连线上的卡片与老鼠造成${burn\_rate2=(34)}%的灰烬效果与${stun\_time2=(5)}秒的晕眩效果；

<解体出击β>（第四阶段）

自身解体为钢爪皮特与迷雾朱莉，此时双BOSS拥有以下特性：

\*当前生命值和最大生命值与炽热金刚同步。

\*受到伤害的${dmg\_trans3=(50)}%会转移给炽热金刚本身。

\*攻击强度恒定为第二阶段的攻击强度。

\*在经过${wait3=(90)}秒后自动进入下一阶段。

<火山爆发>（第五阶段）

- 技能开始时：炽热金刚重新合体出现在第4行右3列，开始最终的施法。

- 站场效果：从右1列开始到左${left\_column4=(1)}列结束，每隔${interval4=(6)}秒会往左侧一列蔓延一整列岩浆，当岩浆蔓延满后开始对全场的<岩浆载具>每0.5秒造成${dmg4=(5)}灰烬伤害；场上所有老鼠获得${lava\_defence4=(50)}%的岩浆抗性，持续至炽热金刚被击败。\*岩浆是否在炽热金刚被击败后消失：${lava\_disappear4=(1)}

# 表19-1 鼠国列车第一态

BOSS由车头以及10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 | head\_normal(=1.0) | head\_burn(=1.0) |
| 除了车尾部的车厢 | body\_normal(=1.0) | body\_burn(=1.0) |
| 车尾部的车厢 | tail\_normal(=1.0) | tail\_burn(=10.0) |

注：对车厢的治疗效果无法传递给BOSS本身。

所有对车厢的内伤效果也会以上述倍率转移给BOSS本体。

鼠国列车第一态的基础移动速度为：2.4纵格/秒（经视频测试大致接近原版数值）

在不同阶段下移速倍率为：speed\_rate(=1.0/1.25/1.5)，相当于移动消耗时间为100%/80%/66.7%

鼠国列车第一态有两种指令：

<指令-炮击>：受到该指令的车厢会延展出火炮装置，等待t0\_0(=3/1.5/0)秒后向前进行炮弹攻击，炮弹在接触第一个友方单位会产生爆炸并对一格范围内所有单位造成dmg0\_0(=900)点灰烬伤害，不会击中人物且爆炸伤害不作用于人物。

火炮装置被视为一个敌方单位，但不会被选为攻击目标以及被子弹击中，受到一次爆破灰烬效果会就被摧毁。

<指令-奇袭>：受到该指令的车厢会展开传送带，等待t1\_0(=2/1/0)秒后向地面输送特定的A型鼠国士兵，鼠国士兵在落地后会因晕车而晕眩stun1\_0(=1/2/3)秒。

其中A为：种类为soldier\_type(=0/0/20)，变种为soldier\_shape(=7/8/0)，即（机械球迷鼠/机械铁锅鼠/魔镜鼠）

传送带被视为一个敌方单位，但不会被选为攻击目标以及被子弹击中，受到一次爆破灰烬效果会就被摧毁。

此外，鼠国列车第一态每次出场后的移动行为总为以下七种移动行为之一（最前方为其在游戏代码层面的编号）：

// 1~4号是原版就有的行为

1、<右侧停靠·奇数行>：从右一列屏幕最下方出现，将第一节车厢停靠在第一行后停下，执行完对应的指令后往车头方向继续前进直到最后一节车厢消失。

2、<右侧停靠·偶数行>：与<右侧停靠·奇数行>一致，除了将第一节车厢停靠在第二行后停下而非停靠在第一行后停下。

3、<中场停靠>：从中间列屏幕最上方出现，将第一节车厢停靠在第七行后停下，执行完对应的指令后往车头方向继续前进直到最后一节车厢消失。

4、<两侧停靠>：从右三列屏幕最下方出现，贯穿右三列顶端，然后车头再从左二列顶端出现，将第一节车厢停靠在左二列第七行，执行完对应的指令后往车头方向继续前进直到最后一节车厢消失。

// 以下是同人版增加的行为（本质是上述的镜像版本）

5、<左侧停靠·奇数行>：与<右侧停靠·奇数行>一致，只是出现位置由右一列屏幕最下方变成左一列屏幕最下方。

6、<左侧停靠·偶数行>：与<右侧停靠·偶数行>一致，只是出现位置由右一列屏幕最下方变成左一列屏幕最下方。

7、<两侧停靠·镜像>：从左三列屏幕最下方出现，贯穿左三列顶端，然后车头再从右二列顶端出现，将第一节车厢停靠在右二列第七行，执行完对应的指令后往车头方向继续前进直到最后一节车厢消失。

鼠国列车第一态仅在停靠时能被选为攻击目标且被子弹击中。

1、2、5、6的停靠总时间为wait0(=7/5.6/4.6)秒，其中7秒为原版大致停靠时间。

3、4、7的停靠总时间为wait1(=7/5.6/4.6)秒，其中4秒为原版大致停靠时间

行为：默认情况下，鼠国列车第一态的一次攻击循环会包括上述七种移动行为中的若干种乱序组成的序列，在该次攻击循环中会按照该序列依次执行移动行为。

举个例子，在原版中是没有<左侧停靠·奇数行>、<左侧停靠·偶数行>、<两侧停靠·镜像>这三种移动行为的，而原版的一轮攻击就是另四种行为的乱序组合。在原版魔塔蛋糕130层中17情况一车的序列为 {<右侧停靠·偶数行>、<右侧停靠·奇数行>、<中场停靠>、<两侧停靠>}、{<中场停靠>、<右侧停靠·奇数行>、<右侧停靠·偶数行>、<两侧停靠>}；

转化为编号即{2、1、3、4}，{3、1、2、4}

在编辑器中设置参数数组attack\_order(=2134,3124)即可

## 第一阶段：生命值hpRate[0](=66.7%)~100%

<右侧停靠·奇数行>、<右侧停靠·偶数行>在停靠时会执行一次向左侧的<指令-炮击>；

<右侧停靠·奇数行>、<右侧停靠·偶数行>在停靠时会执行一次向右侧的<指令-炮击>；

<中场停靠>在停靠时会执行一次向两侧的<指令-奇袭>；

<两侧停靠>、<两侧停靠·镜像>在停靠时，中间列右侧的车厢会执行一次向左侧的<指令-奇袭>，中间列左侧的车厢会执行一次向右侧的<指令-奇袭>；

（其实就是原版的设定）

## 第二阶段：生命值hpRate[1](=33.3%)~hpRate[0](=66.7%)

<右侧停靠·奇数行>、<右侧停靠·偶数行>在第一阶段的基础上额外执行一次向左侧的<指令-奇袭>；

<右侧停靠·奇数行>、<右侧停靠·偶数行>在第一阶段的基础上额外执行一次向右侧的<指令-奇袭>；

<中场停靠>与第一阶段相同。

<两侧停靠>、<两侧停靠·镜像>与第一阶段相同。

## 第三阶段：生命值0%~hpRate[1](=33.3%)

<右侧停靠·奇数行>、<右侧停靠·偶数行>与第二阶段一致。

<左侧停靠·奇数行>、<左侧停靠·偶数行>与第二阶段一致。

<中场停靠>在第二阶段的基础上额外执行一次两侧的<指令-炮击>；。

<两侧停靠>、<两侧停靠·镜像>在第二阶段的基础上，中间列右侧的车厢会额外执行一次向左侧的<指令-炮击>，中间列左侧的车厢会额外执行一次向右侧的<指令-炮击>；

# 表19-2 鼠国列车第二态

BOSS由车头以及13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 | head\_normal(=1.0) | head\_burn(=1.0) |
| 除了车尾部的车厢 | body\_normal(=1.0) | body\_burn(=1.0) |
| 车尾部的车厢 | tail\_normal(=1.0) | tail\_burn(=10.0) |

注：对车厢的治疗效果无法传递给BOSS本身。

所有对车厢的内伤效果也会以上述倍率转移给BOSS本体。

鼠国列车第二态的基础移动速度为：2.4横格/秒（经视频测试大致接近原版数值）

鼠国列车第二态有三种指令：

<指令-雾袭>：受到该指令的车厢会展开迷雾发射器，在t0\_0(=3/3/2)秒后对当前格产生<迷雾>，持续fog0\_0(=3/4/5)秒，并向地面输送特定的A型鼠国士兵，鼠国士兵在落地后会因晕车而晕眩stun0\_0(=1/2/3)秒。

其中A为：种类为soldier\_type(=0/0/20)，变种为soldier\_shape(=7/8/0)，即（机械球迷鼠/机械铁锅鼠/魔镜鼠）

迷雾发射器被视为一个敌方单位，拥有fog\_hp0\_0(=900)点生命值，但不会被选为攻击目标以及被子弹击中。

<指令-对流激光>：受到该指令的车厢总会有另一个配对车厢，展开激光发射器，在等待t1\_0(=5/3/2)秒后在两车厢间形成对流激光，对激光接触的所有单位造成dmg1\_0(=900)点爆破灰烬伤害。（原版t1\_0=5）

对流激光发射器被视为一个敌方单位，拥有laser\_hp（=2700）生命值以及50%的灰烬抗性，可以被选为攻击目标以及被子弹击中，对流激光需要两个发射器均存活才能被发射。

<指令-火力支援>：受到该指令的车厢会启动强化型火炮；开启后等待t2\_0(=1.5/1/0)秒后向上下左右四个方向连续发射num2\_0(=1/2/2)枚火炮，然后炮台逆时针旋转135度，再等待同样的时间然后再进行一次同样的攻击；火炮会在接触友方单位发生爆炸，对该格所有单位造成dmg2\_0(=900)点爆破灰烬伤害。

火炮不会击中人物单位且爆炸伤害对人物无效。

此外，鼠国列车第二态每次出场后的移动行为总为以下三种移动行为之一（最前方为其在游戏代码层面的编号）：

1、<侧路对流攻击式停靠>：从第一行右侧一列出现，途经第一行左侧一列消失并传送至第七行左侧一列，最终使第一节车厢移动到第七行右侧二列停靠wait0(=9/7/6)秒，执行完对应的指令后往车头方向继续前进直到最后一节车厢消失。（原版wait0=5）

2、<中线迷雾袭击式停靠>：从第一行右侧一列出现，途经第一行左侧一列消失并传送至第七行左侧一列，途经第七行右侧一列再送传至第四行右侧一列，然后第一节车厢移动到左侧四列停靠wait1(=9/7/6)秒，执行完对应的指令后往车头方向继续前进直到最后一节车厢消失。(原版wait1=7)

3、<轻便型全息投影停靠>：自身隐藏，然后投影一个只有三节的鼠国列车，从第四行右侧一列出现，将中间那节车厢运送到右四列停靠，然后车头与其他节车厢消失，中间车厢执行完对应的指令后也立即消失。

中间的车厢被视为车尾。

原版17情况二车{ 3, 2, 1 },{ 2, 1, 3}

## 第一阶段：生命值hpRate[0](=50%)~100%

<侧路对流攻击式停靠>在停靠时会为同一纵列的炮台进行配对，然后执行<指令-对流激光>。

<中线迷雾袭击式停靠>在停靠时会执行一次<指令-雾袭>；

<轻便型全息投影停靠>在停靠时会执行一次<指令-火力支援>；

（其实就是原版的设定）

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

<侧路对流攻击式停靠>在第一阶段的基础上附加一次<指令-雾袭>（<指令-雾袭>会在<指令-对流激光>触发后才生效）。

<中线迷雾袭击式停靠>与第一阶段相同；

<轻便型全息投影停靠>与第一阶段相同；

## 第三阶段：生命值0%~hpRate[1](=20%)

<侧路对流攻击式停靠>与第二阶段相同；

<中线迷雾袭击式停靠>在停靠后车尾到达第四行右侧四列时会立即投影一个车厢并且执行一次<指令-火力支援>，然后消失，该投影也视为车尾；

<轻便型全息投影停靠>在停靠时，车厢会额外向上下方向执行一次强化版的<指令-雾袭>，两个迷雾喷射器拥有fog\_hp2\_0(=3600)生命值和75%的灰烬抗性，在t2\_1(=0/0/0)秒后喷射能刚好围绕车厢一圈的<迷雾>，持续fog2\_0(=-/-/5)秒，并召唤一圈的B型老鼠，被召唤的老鼠会自我晕眩stun2\_0(-/-/5)秒；然后正常执行<指令-火力支援>的内容，执行完毕后该火炮车厢会自爆并且对3\*3的所有单位造成dmg2\_1(=900)点爆破灰烬伤害；

其中B为：种类为soldier\_type2\_0(=-/-/19)，变种为soldier\_shape2\_0(=-/-/1)，即（-/-/摔角手鼠）

# 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。

所有对车厢的内伤效果也会以上述倍率转移给BOSS本体。

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65%，40%，20%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。