

# 秋姐妹红薯保卫战

## 背景

由于幽幽子引发的第二次春雪异变，幻想乡发生了粮食歉收。饥肠辘辘的魔理沙开始了出门寻找食物之旅，笨蛋冰之妖精也好奇地跟了过去。她们找到了秋姐妹。秋姐妹作为丰收的神明，家里存储了不少红薯。在一番讨要无果后，魔理沙决定至少不能先饿死，红薯的事以后再还吧~

## 描述(规则 0)

### 基本信息

在四连通方格地图上，秋姐妹和雾雨魔理沙与琪露诺的组合展开关于红薯的争夺战。  
出场人数可以为 2~4 人。  
其中 2 人为穰子和魔理沙，3 人再加上静叶，4 人再加上琪露诺。

### 目的

雾雨魔理沙&琪露诺 在有限时间内搬运尽可能多的红薯。  
秋穰子&秋静叶 使魔理沙和琪露诺搬到雾雨魔法店的红薯尽可能少。

### 操作

每一秒，每人均可以选择如下的操作之一：

1. 移动。可以向上下左右移动一格，只要没有障碍物。  
如果移动途中或者停下后有两人相撞，则移动无效并且双方均失去 1 点 HP(失去 HP 数和地图有关，默认地图为 1 点)。如果多人相撞，失去的 HP 累加。可能出现连锁反应，详见移动碰撞细则。
2. 静止不动，直接进入下一秒。
3. 取红薯。当紧挨着红薯堆，并且篮筐里红薯数量没有达到上限时，可以选择取一个红薯。
4. 放红薯。当紧挨着雾雨魔法店，并且篮筐里有红薯时，可以选择将红薯放入神社。
5. 扔红薯。篮筐里有红薯时，可以将手中的红薯扔到前后左右任意一个方向，范围为 2。红薯砸中对手，则对手 HP 减少 2 点(同样和地图有关，默认地图为 2，下同)，扔出去的红薯瞬间落到所选的位置，并且不可捡回。红薯砸中队友，则不会造成伤害，而是会给队友篮筐中的红薯量+1，超过上限则红薯浪费。
6. 吃红薯。手中有红薯时，吃掉红薯并回复 1 点 HP。

### 交互场景

注:机关类场景均含有颜色

#### 1. 红薯仓库

秋姐妹家的红薯仓库。

任何一人站在仓库邻格，篮筐里红薯未滿，即可花费 1 秒取一个红薯。

## 2. 雾雨魔法店

魔理沙的家。

任何一人站在魔法店邻格，篮筐里有红薯，即可花费 1 秒放下一个红薯。

放下红薯后魔法店的红薯数量+1(游戏开始时为 0)。放下的红薯不能再捡回。

## 3. 墙

简单的阻挡类场景。

无法阻挡扔出的红薯，但能阻挡人的前进。

## 4. 钉板陷阱

机关类场景。平时埋在地下，对应颜色被激活即可升起。升起后可对在上面静止不动的人造成 1 点伤害，如果对方这一秒从其他格移动到此格，也造成同样的伤害。

## 5. 活动墙

机关类场景。平时埋在地下，对应颜色被激活即可升起。升起后等价于一堵普通墙。若有人这一秒站在此格或者从其他位置来到此格，则墙无法升起。

## 6. 踏板

机关类场景。踩上去能激活对应的颜色。

## 7. 大树

站在邻格，每回合可以使 HP 增加一定值  $L$ ，若  $L=0$ ，则为普通树。 $L>0$ ，则为生命之树， $L<0$ ，则为死亡之树。大树的叶子默认为绿色，被转化为红色时  $L$  取相反数。

每秒结束时事件的发生顺序

吃到的红薯使双方补血(不能超过上限)。

移动和碰撞伤害判定(详见移动碰撞细则)。

大树的补血(绿叶生命之树，红叶死亡之树)(不能超过上限)。

大树的扣血(红叶生命之树，绿叶死亡之树)。

投掷的红薯使双方扣血/传递给队友。

机关、活动墙升起和落下。

机关扣血。

红薯的放下和拿起。(刚刚传递的红薯无法被放下)

这其中，只要有一个过程血量不再为正，角色立刻永久失去行动能力，而不能被后面过程的补血所救回。

被动技。

秋静叶

### 1. 掌管红叶程度的能力

每秒钟，所有在静叶邻格的大树树叶变为红色，静叶离开后变回原色。

### 2. 免受红叶之伤程度的能力

红叶生命之树对静叶不会造成任何伤害。

### 3. 支援型角色

篮筐容量为 0。

可以自由进出红薯仓库，在仓库中驻守时可视为篮筐里永远有红薯，但是投掷距离会缩短为 1 格。

## 琪露诺

### 1. 妖精的自然之力

在绿叶生命之树的影响范围下，投掷红薯的伤害加倍。

在绿叶死亡之树的影响范围下，投掷红薯的伤害减半。

同时与多个大树相邻，影响效果叠加，最终产生的伤害值向下取整。

### 2. 操纵冷气程度的能力

站在红薯仓库邻格，除自己和已经在仓库中的静叶以外，其他人不能从此仓库中拿红薯。

### 3. 好奇心

琪露诺只是因为好奇而参加这场战斗，因此不能向雾雨魔法店搬运红薯。

## 移动碰撞细则

1.所有角色的移动如果因为撞到场景或越界而失败，则移动操作本身无效，被转化为静止不动操作。

2.所有角色无视碰撞移动到目标格子。如果某角色从 A 格移动到 B 格，则在 A 和 B 的边界留下痕迹。

3.对于所有两个格子的边界，如果它被两个角色留下过痕迹，则这两个角色的移动无效，分别受到 1 次碰撞伤害，并无视碰撞地退回上一秒所在的格子。

4.对于所有至少两个角色在其上的格子，假设这个格子上站了 k 个角色，那么这 k 个角色的移动都无效，无视碰撞地退回上一秒所在的格子。这 k 个角色分别受到 k-1 次碰撞伤害。重复这一步骤直到所有格子上最多只站一个角色。

## 流程

游戏有时间上限。当某次行动后，时间达到最大时间，则红薯保卫战结束。战斗过程中，若某次行动后魔理沙的 HP 为 0，战斗也立即结束。战斗结束时，魔理沙和琪露诺的最终得分为雾雨魔法店中的红薯总数，穰子和静叶的最终得分为雾雨魔法店中红薯总数的相反数。