附件

第一关

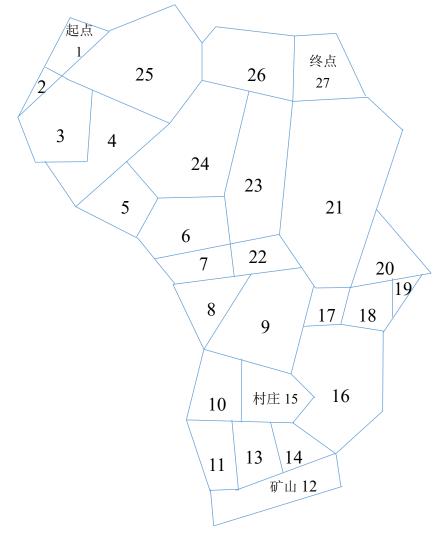
参数设定:

负重	重上限	1200千克	初始资金 10000元			
截」	上日期	第30天	基础收益 100		元	
资源	每箱质量	基准价格	基础消耗量(箱)			
贝 你	(千克)	(元/箱)	晴朗	高温	沙暴	
水	3	5	5	8	10	
食物	2	10	7	6	10	

天气状况:

<u> </u>	u•									
日期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
天气	高温	高温	晴朗	沙暴	晴朗	高温	沙暴	晴朗	高温	高温
日期	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
天气	沙暴	高温	晴朗	高温	高温	高温	沙暴	沙暴	高温	高温
日期	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
天气	晴朗	晴朗	高温	晴朗	沙暴	高温	晴朗	晴朗	高温	高温





第二关

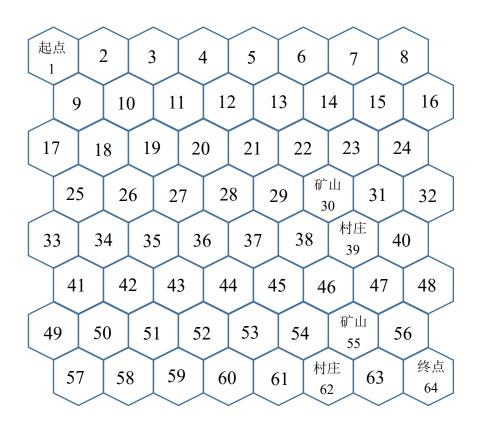
参数设定:

负重	重上限	1200千克	初始资金	10000元		
截」	上日期	第30天	基础收益	1000	元	
资源	每箱质量	基准价格	基础消耗量(箱)			
贝你	(千克)	(元/箱)	晴朗	高温	沙暴	
水	3	5	5	8	10	
食物	2	10	7	6	10	

天气状况:

日期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
天气	高温	高温	晴朗	沙暴	晴朗	高温	沙暴	晴朗	高温	高温
日期	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
天气	沙暴	高温	晴朗	高温	高温	高温	沙暴	沙暴	高温	高温
日期	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
天气	晴朗	晴朗	高温	晴朗	沙暴	高温	晴朗	晴朗	高温	高温

地图:

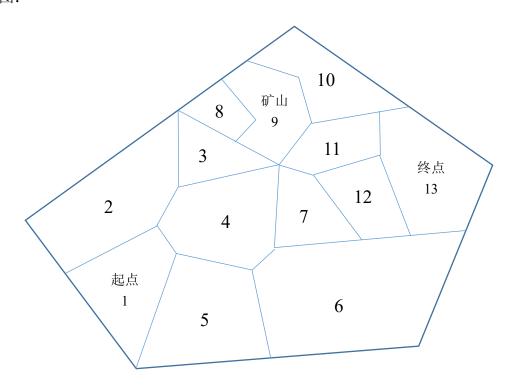


第三关

参数设定:

Ī	负重	重上限	1200千克	初始资金	10000元		
	截」	上日期	第10天	基础收益	200	元	
Ī	资源	每箱质量	基准价格	基础	出消耗量(箱)		
	贝 你	(千克)	(元/箱)	晴朗	高温	沙暴	
Ī	水	3	5	3	9	10	
	食物	2	10	4	9	10	

天气状况:玩家仅知道当天的天气状况,但已知 10 天内不会出现沙暴天气。 地图:



第四关

参数设定:

负重	重上限	1200千克	初始资金	资金 10000元		
截」	上日期	第30天	基础收益	1000	元	
资源	每箱质量	基准价格	基础消耗量(箱)			
贝你	(千克)	(元/箱)	晴朗	高温	沙暴	
水	3	5	3	9	10	
食物	2	10	4	9	10	

天气状况:玩家仅知道当天的天气状况,但已知 30 天内较少出现沙暴天气。 地图: 起点 1

终点

25

第五关

玩家个数: $\underline{n=2}$ n=2

参数设定:

负重	重上限	1200千克	1200千克 初始资金 100005		
截」	上日期	第10天	基础收益	200	元
资源	每箱质量	基准价格	基础	出消耗量(箱)	
贝你	(千克)	(元/箱)	晴朗	高温	沙暴
水	3	5	3	9	10
食物	2	10	4	9	10

天气状况:

日期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
天气	晴朗	高温	晴朗	晴朗	晴朗	晴朗	高温	高温	高温	高温

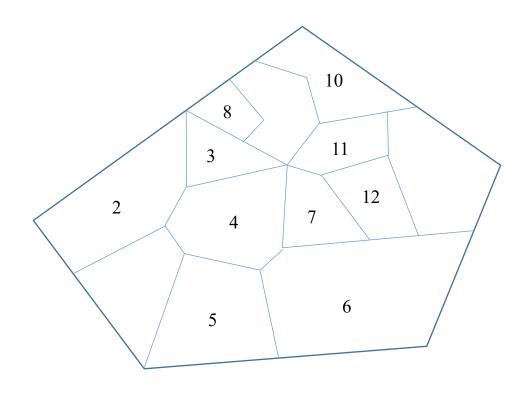
地图:

矿山

9

终点

13



第六关

玩家个数: n=3

参数设定:

地图:

<i>>></i> (-)-(-)-(-)-(-)-(-)-(-)-(-)-(-)-(-)-(-)						
负重	重上限 1200千克		1200千克 初始资金		0元	
截」	上日期	第30天	基础收益	1000	元	
资源	每箱质量	基准价格	基础消耗量(箱)			
页	(千克)	(元/箱)	晴朗	高温	沙暴	
水	3	5	3	9	10	
食物	2	10	4	9	10	

天气状况: 玩家仅知道当天的天气状况, 但已知 30 天内较少出现沙暴气候。

