

第十四届队式程序设计大赛 无尽之剑

测试赛文档

By darkthecross, 吐槽请@darkthecross 或@darkthecross 管理员

写在前面:

一场测试赛,也是一场英雄、出生点、基地、神剑一应俱全的比赛,只不过我们的获胜条件发生了变化。想要得到更高得分,就请按照我们的规则去尽快实现阶段性的目标吧!
不过为了真正检验选手的实力,我们的测试赛敌方 AI 以及地图都不会给出。

第一关:我会走直线

关卡设计:请在最快的时间内,使己方的零号英雄获得神剑。

地图提示:我们的地图上没有任何障碍物和减速。

敌方 AI:空 AI。

得分: $(1000 - \text{完成所用回合数} * 1000 / 75) * 3$; 超过 75 回合即为 0 分

第二关:我会发射飞弹

关卡设计:最短时间内杀死敌方 0 号英雄。

地图提示:有必要么……

得分: $1000 - \text{完成所用回合数} * 1000 / 15$; 超过 15 回合即为 0 分

第三关:我会升级技能

关卡设计:最短时间内,使得 0 号英雄进入疾风步状态

地图提示:呃……

得分: $1000 - \text{完成所用回合数} * 1000 / 45$; 超过 45 回合即为 0 分

第四关:我会找路

关卡设计:在复杂的地形中,操作 0 号英雄捡起地图中间的神剑。

地图提示:很复杂的地形哦,险象环生哦,没有搜路很难绕过去的哦~

得分: $(1000 - \text{完成所用回合数} * 1000 / 180) * 5$; 超过 180 回合即为 0 分

第五关:怒踩地板

关卡设计:最短时间内使得敌方 0 号英雄眩晕

地图提示:有稀少的、对己方部分英雄不利的障碍物

得分: $(1000 - \text{完成回合数} * 1000 / 300) * 5$, 超过 300 回合即为 0 分

第六关:神踩地板

关卡设计:最短时间内使得敌方 0 号英雄眩晕

地图提示:无障碍地图。敌方 AI 具有初步的躲避技术

得分: $(1000 - \text{完成回合数} * 1000 / 400) * 5$, 超过 400 回合即为 0 分

第七关：我能抢香锅

关卡设计：敌方已经不再是呆萌呆萌的对手了！他们的英雄已经可以发动攻击了！我们要在艰难的环境下尽快获得 5 把神剑到基地。

地图提示：对己方十分不利的地形。

得分： $(1000 - \text{完成所用回合数}) * 5$ ，超过 1000 回合即为 0 分。