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 - 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 - 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 - 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 - 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-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-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 – 完成所用回合数)\*5，超过1000回合即为0分。