

# 《I am》游玩指南

---

## 《I am》游玩指南

壹、下载安装游戏

贰、如何游玩游戏

游戏背景

游戏操作

叁、关于游戏内容

登录和注册

奇怪的设定

奇怪的参数

综合成绩

记录文件

肆、关于挑战

竞速前

关于版本

挑战中

挑战结束

发布你的成绩

伍、一些说明

陆、特别感谢

## 壹、下载安装游戏

您可以从<https://github.com/FZY-Team/I-am/tree/main/setups>中选择您想要的版本下载，双击即可按照指示进行安装

## 贰、如何游玩游戏

### 游戏背景

建议首先阅读《*Far There*》，你是一名初到一颗新的星球的旅行者，在探索这颗星球的时候，你不慎触发了一个神社的机关，落入了一个漆黑无比的迷宫之中，你摸了摸口袋，发现里面有一部定位手机和一个测距仪，你需要做的就是逃离这个漆黑的迷宫，和大部队集合。

## 游戏操作

按W可以前进（每次前进一格），按A和D可以控制你旋转（左转或右转90°），按F可以使用测距仪，可以精确的探测你与前方墙壁的距离（距离为零说明在墙的前方一格，再走你就撞墙上了），按S可以通过手机的信号，探测你与出口的直线距离，信号定位是有误差的，误差将在下文赘述。按R键可以使用手机中的指南针来获取你现在的朝向（初始朝向为正上方，即↑）

## 叁、关于游戏内容

### 登录和注册

一切的登录信息都存储在data文件夹中的四个dat文件中

名称	修改日期	类型	大小
ac.dat	2023/1/23 20:17	DAT 文件	0 KB
ch.dat	2023/1/23 20:17	DAT 文件	1 KB
log_state.dat	2023/1/23 20:17	DAT 文件	1 KB
ps.dat	2023/1/23 20:17	DAT 文件	0 KB

ch.dat 中存储的是账号的数量（ch.dat将在以后的版本删除）

ac.dat 和 ps.dat 中存储的是几个账号中的账号密码

log\_state.dat 中存储的是登录的状态 但是不知道为什么有些bug，但是能正常跑

如果您还未在电脑上有过登录记录，那就需要注册，只需要在登录的时候输入/sign就可以注册了

```
【我们检测到您尚未在此设备登录】
【请输入你的账号信息来登录……】
您也可以在输入账号的时候输入/sign来注册
【系统提示】请输入账号: /sign_
```

之后便会跳转到注册的界面，输入账号和密码，回车就可以登录了

```
请输入注册的账号(仅支持英文和数字): FZY
请输入注册的密码: 123456
```

在登录界面输入你刚刚注册的账号的信息，就可以登录了

```
【我们检测到您尚未在此设备登录】
【请输入你的账号信息来登录……】
您也可以在输入账号的时候输入/sign来注册
【系统提示】请输入账号: FZY
【系统提示】请输入密码: 123456
```

接下来你就可以按照提示信息游玩

## 奇怪的设定

游戏中有电量这一个设定，使用一次测距仪或指南针会消耗2格电量，使用手机信号测距需要消耗5格电量。在不同的难度中，各种设定是不同的。另外，如果你撞到墙上，你虚弱的身体会瞬间G掉，所以你就G了。

## 奇怪的参数

地图参数参考：

对于 ver1.0 ~ ver1.4.1 :

EZ: 10x10地图，可走动区域小，总电量250%

HD: 15x15地图，可走动区域较小，总电量200%

CZ: 20x20地图，可走动区域较大，总电量150%

UB: 30x30地图，可走动区域大，总电量100%

对于 ver1.5及以上版本 :

EZ: 10x10地图，可走动区域小，总电量250%

HD: 15x15地图，可走动区域较小，总电量200%

CZ: 20x20地图，可走动区域较大，总电量200%

UB: 30x30地图，可走动区域大，总电量250%

可走动区域参考（概率遵循正态分布）：

对于 ver1.0 ~ ver1.4.1 :

- 小: 对应参数200
- 较小: 对应参数300
- 较大: 对应参数400
- 大: 对应参数500

对于 ver1.5及以上版本：

- 小： 对应参数50
- 较小： 对应参数112
- 较大： 对应参数200
- 大： 对应参数450

因为ver1.5进行地图改版，所以地图生成的更为复杂，所以参数会变小

在ver1.4更新了手机定位的相关设定：

- 将手机定位从曼哈顿距离改为直线距离（保留三位小数）
- 并且添加手机定位的误差：

分4种信号强度进行讨论：

- ①直线距离 $\leq 3$ ：误差 $\pm 1.000$  信号强度标记为+
- ② $3 < \text{直线距离} \leq 8$ ：误差 $\pm 1.500$  信号强度标记为-
- ③ $8 < \text{直线距离} \leq 15$ ：误差 $\pm 2.000$  信号强度标记为--
- ④ $15 < \text{直线距离}$ ：误差 $\pm 3.000$  信号强度标记为---

其中③的情况有1/8的概率丢失信号连接，④的情况有7/8的概率丢失连接

## 综合成绩

综合成绩是ver 1.5更新的内容，通过通关时间、游戏难度和使用道具次数作为参考综合计算形成的一个综合成绩，成绩的计算方式如下：

$$\text{综合成绩} = \frac{(\text{line\_distance}^2 + \text{min\_distance}^2 + 5 \times \text{bettery})}{\text{last\_time}}$$

*line\_distance*为直线距离

*min\_distance*为最短距离

*bettery*为剩余电量

*last\_time*为时间

该公式还在不断调整当中，暂不列入挑战中的评定

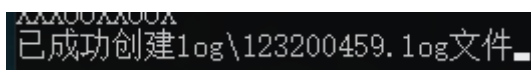
## 记录文件

log 文件是 ver1.5 中的更新内容之一




在游戏的根目录下可以找到一个log文件夹，里面用于存放log文件，记录每次挑战的相关数据，如玩家做了什么事，以及一些详细数据，文件名称的格式为

*(M)MDDHHMMSS.log*

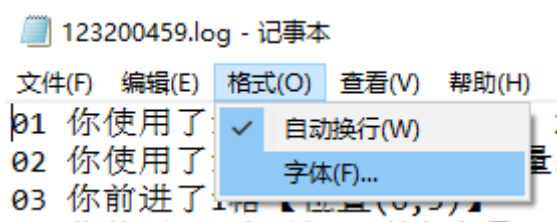
游戏结束后，你会在游戏中会出现以下提醒：



然后你就可以打开log文件夹，建议先点击修改日期 按照修改日期前后排序，那么最顶上的那个log文件就是最新的游戏记录

名称	修改日期	类型	大小
 123200459.log	2023/1/23 20:04	文本文档	2 KB
 123200343.log	2023/1/23 20:03	文本文档	2 KB
 123191845.log	2023/1/23 19:18	文本文档	1 KB

如果你的电脑上没有安装log阅读器，那你可以使用文本文档或者记事本打开，如果出现乱码，那就在阅读器中选择ANSI编码打开（如果是Vs Code或 Visual Studio那就用二进制解析用ANSI编码打开），如果是用文本文档或记事本打开的，那么请在 格式 - 字体中选择英文字体（否则会出现地图错位）



更加建议使用Consolas字体，以下为一份log文件例子：

01 你使用了1次手机，剩余电量：245%  
02 你使用了1次手电筒，剩余电量：243%  
03 你前进了1格【位置(6,5)】  
04 你使用了1次手机，剩余电量：238%  
05 你向右转了2次，朝向：↓  
06 你使用了1次手电筒，剩余电量：236%  
07 你前进了1格【位置(6,6)】  
08 你向左转了1次，朝向：→  
09 你使用了1次手电筒，剩余电量：234%  
10 你前进了3格【位置(9,6)】  
11 你使用了1次手机，剩余电量：229%  
12 你向右转了2次，朝向：←  
13 你前进了3格【位置(6,6)】  
14 你使用了1次手电筒，剩余电量：227%  
15 你前进了2格【位置(4,6)】  
16 你使用了1次手机，剩余电量：222%  
17 你向左转了1次，朝向：↓  
18 你使用了1次手电筒，剩余电量：220%  
19 你前进了2格【位置(4,8)】  
20 你使用了1次手机，剩余电量：215%  
21 你前进了1格【位置(4,9)】  
22 你使用了1次手机，剩余电量：210%  
23 你向左转了1次，朝向：→  
24 你使用了1次手电筒，剩余电量：208%  
25 你前进了2格【位置(6,9)】  
26 你使用了1次手机，剩余电量：203%  
27 你向右转了2次，朝向：←  
28 你前进了2格【位置(4,9)】  
29 你使用了1次手电筒，剩余电量：201%  
30 你前进了1格【位置(3,9)】  
31 你向左转了1次，朝向：↓  
32 你使用了1次手电筒，剩余电量：199%  
33 你前进了1格【位置(3,10)】  
34 你使用了1次手机，剩余电量：194%  
35 你使用了1次手电筒，剩余电量：192%  
36 你向右转了1次，朝向：←  
37 你使用了1次手电筒，剩余电量：190%  
38 你前进了1格  
39 你成功脱逃了！

40 通关信息：  
41 时间：28.000000s  
42 直线距离：5.656854  
43 最短距离：8.000000  
44 剩余电量：190.000000%  
45 综合评分：37.357143  
46 XXXXXXXXXXXX  
47 XXX000XXE  
48 XXXX0X0000  
49 XXX0000000  
50 X000000000  
51 X00X0SX000  
52 XXX0000000

```
52 XX000000X0
53 XX0000X0X0
54 XXX0X0X000
55 XXX00XX00X
```

地图中的SE分别表示开始位置和终点位置，如03行的位置，是以左上角那一格作为(1,1)点，向右向下的坐标系，例如，E点的坐标我们记作(2,10)

## 肆、关于挑战

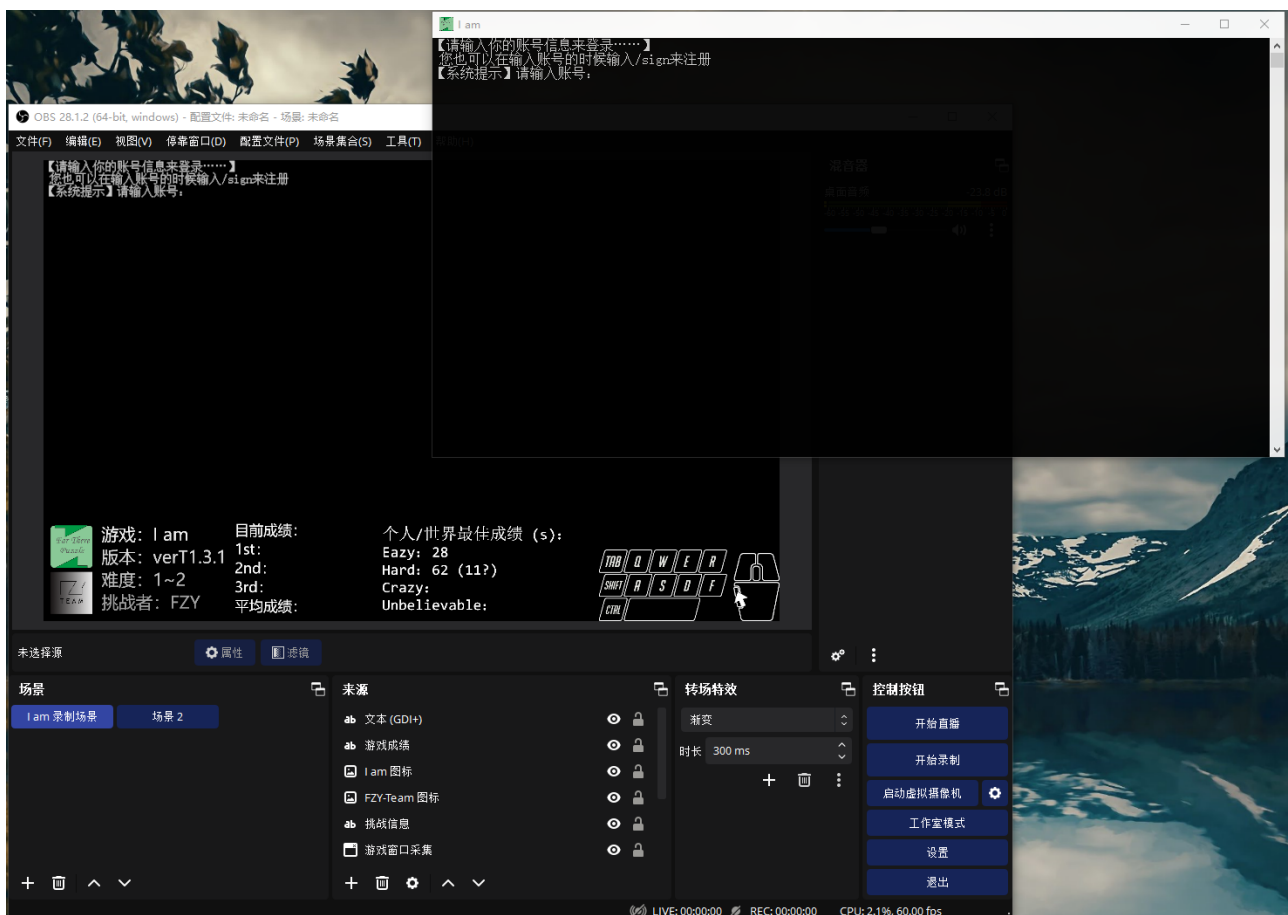
### 竞速前

先将游戏升级到规定版本，你有无限的练习次数，注意，每一次游戏结束请退出重进。

### 关于版本

挑战有两个版本和四个难度可供选择，版本为T1.4.1或T1.5可以选择，难度可以选择1~4级难度，

你需要一个录制工具（推荐OBS Studio）来记录你的竞速过程，在竞速之前，你需要配置好录制工具里的元素，例如挑战者、挑战时间等，你也可以以下图作为参考：





注意，在视频中，必须出现以下元素：

- 挑战者（账号名称应与挑战者相同或具有标志性）
- 版本（T1.4.1或T1.5）
- 难度（1~4）
- 三次和平均成绩
- 窗口的实时画面
- 水印（或具有标志性的东西）

否则挑战记录将不被认可。

注：当然，你也可以选择在游戏窗口旁边放一个文本编辑器，用于记录成绩之类的信息，这也是可以的。

## 挑战中

挑战一个难度时，你需要连续闯关三次得到三个单次成绩。这三次挑战之前分别需要退出重进再进行挑战，否则程序会出现错误。

每一次挑战结束需要将成绩直接填入视频当中，还需要向视频展示游戏画面中的时间以作证

## 挑战结束

成绩的计算方法： $n(1 < n \leq 3)$ 次有效成绩取平均值再加上失误补偿每次失败加时15秒(也就是最多只能失败一次)。

例如 FZY 三次的成绩为 **56 35 DNF**（单位为秒，DNF表示Do Not Finish）那么他最终的成绩就应该是：

$$\frac{(56 + 35)}{2} + 15 = 60.5(\text{秒})$$

## 发布你的成绩

如果你觉得你的成绩特别好，你可以发送你的视频到邮箱

**fzyfrank128@gmail.com**

FZY会对其进行审核，如果通过，就会将你的成绩刊登在官网上哦！



如果你觉得很可惜，你一次整了个PB，你也可以将其作为单次有效成绩炫耀，但是官网上暂时不会将单次成绩刊登。

## 伍、一些说明

license文件：

### 【I am 中国特供版】

本游戏版权属于FZY-Team，FZY-Team对此游戏有最终解释权

我们享有对游戏源代码的保护权利，任何个人和集体都不得以任何方式得到游戏的源代码，也不可以通过反编译等方式得到游戏的根代码，如果发现以上行为，我们会要求其缴纳版权费并赔偿游戏的损失费

我们对游戏的版权保护包括：

游戏的一切源代码

游戏图标、图片

游戏算法机制

游戏剧情等

即使游戏是免费提供的，但是玩家不得随意将安装包或源码发送给其他人。

*FZY-Team copyright 2020-2023*

ZYY提供的地图生成器：

```
#include<bits/stdc++.h>
int main() {
    int map[101][101];
    int n=20;
    for(int i=0; i<n+1; i++) {
        for(int j=0; j<n+1; j++) {
            map[i][j]=0;
        }
    }
    map[n/2][n/2]=1;
    int sum=1;
    int max=n*n/2;
    int t=0;
```

```

while(sum<=max) {
    t++;
    srand(time(0)+sum);
    for(int i=1; i<n; i++) {
        for(int j=1; j<n; j++) {
            int a=0;
            if(map[i+1][j]==1) a++;
            if(map[i][j+1]==1) a++;
            if(map[i-1][j]==1) a++;
            if(map[i][j-1]==1) a++;
            if(a==1&&!map[i][j]) {
                if(rand()%2) {
                    map[i][j]=2;
                    sum++;
                }
            } else if(a==2&&!map[i][j]) {
                if(!rand()%3) {
                    map[i][j]=2;
                    sum++;
                }
            } else if(a==3&&!map[i][j]) {
                if(!rand()%6) {
                    map[i][j]=2;
                    sum++;
                }
            }
        }
    }
    for(int i=0; i<n+1; i++) {
        for(int j=0; j<n+1; j++) {
            if(map[i][j]==2) {
                map[i][j]=1;
            }
        }
    }
}

for(int i=0; i<n+1; i++) {
    for(int j=0; j<n+1; j++) {
        if(map[i][j]) {
            printf("O");
        } else {
            printf("X");
        }
    }
}

```

```
        }  
    }  
    printf("\n");  
}  
}
```

安装前注意：请一定一定要卸载以前的版本再进行安装！

## 陆、特别感谢

- 感谢ZYY提供的地图生成器
- 感谢VisualSVN提供的账号系统和管理系统的支持
- 感谢所有内测人员的付出和测试