

一、比赛注册相关

<http://aitank.sohurdc.com/competition/#/tank/register>

队伍注册和地图注册

提交自己的比赛文件，playerA和playerB，以及自己队伍的名字

提交自己的地图文件，地图map

以后再提交都是覆盖形式

二、游戏和比赛

地图信息：

1、元素类型

草地灌木，土石阻挡，金属阻挡，冰雪阻挡，河流阻挡

2、特性

草地灌木，装饰，无任何阻挡效果，可重生

土石阻挡，可以射击销毁，阻挡坦克和子弹，不可重生

金属阻挡，可以射击销毁，阻挡坦克和子弹，不可重生

冰雪阻挡，可以射击/碰撞销毁，阻挡坦克和子弹，可重生

河流阻挡，不可破坏，只阻挡坦克

3、游戏性

aiRank：是单人击杀整张地图的敌人，最终按时间长短来做排名

车轮战：所有队伍一起比赛，任何两只队伍交手两次，其中一次，自己在场地左边作为A选手出现

决胜战：选出8支队伍，进行淘汰赛制，击杀对方或者读秒后，击杀坦克多的一方胜

多血制：敌人坦克随机血量，自己方/AB双方固定血量，集中目标时，掉血随机多少10%

单血制：任何所有坦克都是一发打中击毁

4、地图

官方提供aiRank地图

用于基础ai编写和测试

官方提供一张基础比赛地图，huarong_road

用于战斗和击杀ai的训练图

官方提供一张超级比赛地图，dingjun_mountain

用于全攻全防，压力极限及火力极限配置，综合考察对抗能力

三、赛事赛程和奖品

赛事赛程

1、车轮赛： 历史击杀总和，决战8强

赛制： 战术大师，火控大师，射击大师，闪击，坦克

2、Airank： 击杀总数/用时总数，非8强段位排名

赛制： rank35, rank35, rank35

3、总决赛： Battlemode为真，血量为0的一方为败，否则平手重赛，冠亚季军

赛制： 总冠军，总亚军，总季军

其他统计

1、开火排名： 历史开火总数

- 2、存血排名：历史存血总数
- 3、击中排名：历史击中总数
- 4、射击大师：历史击中总数/历史开火总数（奖）
- 5、战术大师：历史击杀总数/历史击中总数（奖）
- 6、火控大师：历史击杀总数/历史开火总数（奖）
- 7、闪击：历史获胜/历史总时间（奖）
- 8、坦克：历史存血总数/比赛场数（奖）
- 9、号手：历史击中总数/比赛场数（奖）
- 10、地图大师 最佳地图（奖）

使用在线比赛

例1

开启使用testB地图（赛事和比赛号都是伪信息）

使用火箭军playerA

使用战斗军团playerB

车轮战模式campaign=1

赛事groupname=test

号码battleid=-1

http://aitank.sohurdc.com/aitank/?map=http://aitank.sohurdc.com/aitank/map/tank_map_demo_testB.js&debug=1&playerA=%E7%81%AB%E7%AE%AD%E5%86%9B&playerB=%E6%88%98%E6%96%97%E5%86%9B%E5%9B%A2&campaign=1&groupname=test&battleid=-1

例子2

开启使用testE地图

使用火箭军playerA

使用战斗军团playerB

车轮战模式campaign=1

赛事groupname=test

号码battleid=-1

排名开启Alrank=1（只有A玩家游戏）

http://aitank.sohurdc.com/aitank/?map=http://aitank.sohurdc.com/aitank/map/tank_map_demo_testE.js&debug=1&playerA=%E7%81%AB%E7%AE%AD%E5%86%9B&playerB=%E6%88%98%E6%96%97%E5%86%9B%E5%9B%A2&campaign=1&groupname=test&battleid=-1&Alrank=1