# 5局游戏的测试数据（1.2Version）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **测试轮次** | **胜利or失败** | **总结** |
| 1 | 胜利 | 中期使用士气的高点数奖励，持续发育 |
| 2 | 失败，第12轮 | 太过保守，没有使用发育相关的高点数奖励和随机选择来扩大收益 |
| 3 | 胜利 | 总结经验教训，前期不需要提高士气来预测，主要获取发育奖励 |
| 4 | 胜利 | 前期发育而中期依靠士气和秩序的高等级奖励来抗过高损耗事件 |
| 5 | 失败，第14轮 | 暴风雨前兆+下一轮双倍损耗的组合直接让粮食产出归零了 |

通关率60%