# 5局游戏的测试数据（1.1Version）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **测试轮次** | **胜利or失败** | **总结** | **单局时间** |
| 1 | 失败于第15轮 | 粮仓起火，粮食归0；未使用秩序的高点数奖励减半大后期的高损耗事件 | 2分20秒 |
| 2 | 失败于第12轮 | 粮仓起火，粮食归0，-75；贪发育了。 | 1分20秒 |
| 3 | 胜利 | 舒适度最终为1，险胜，游戏策略需要前期偏向发育，而后期偏向提高秩序，多使用秩序的高点数奖励 | 2分 |
| 4 | 失败于第6轮 | 前期点了太多随机选择，导致单个属性太低，舒适为0. | 43秒 |
| 5 | 失败于第11轮 | 需要调整高损耗事件的难度，数值过高，并且需要重做士气的高点数奖励，使之更独特 | 1分 |

通关率20%