

بسمه تعالی



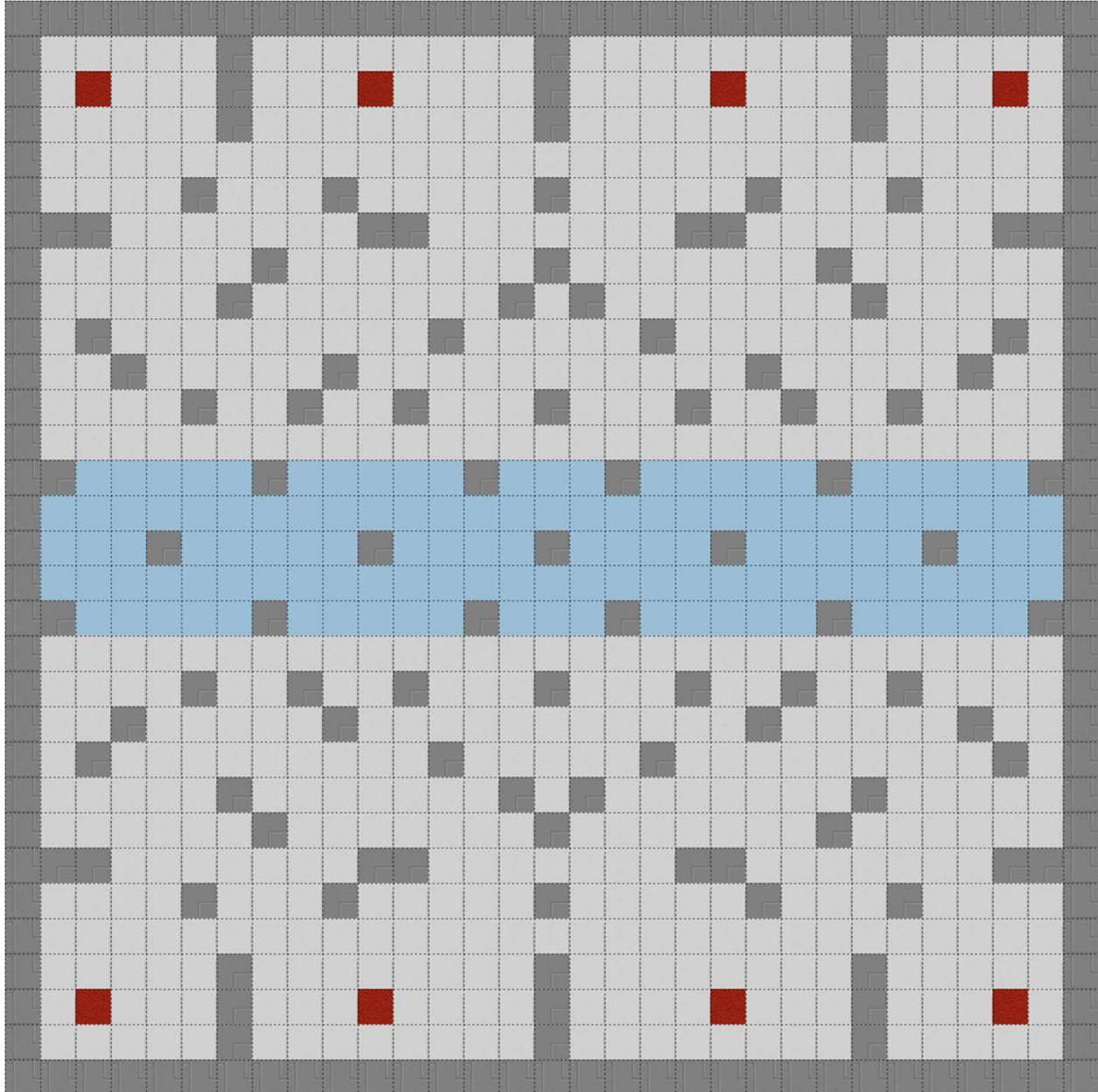
مستند مسابقه مینی گیم  
یازدهمین نبرد هوش مصنوعی شریف

مرحله ی حضوری

اسفند ۱۳۹۷

## وضعیت بازی:

منطق این بازی کاملاً از منطق بازی اصلی پیروی می‌کند و تنها تفاوت در میان مشخصات قهرمان‌ها و شکل نقشه است. نقشه تست به صورت زیر است. خانه‌های قرمز منطقه زنده شدن، خانه‌های آبی منطقه هدف، خانه‌های خاکستری کم رنگ خانه‌های معمولی و خانه‌های خاکستری تیره خانه‌های دیوار است:



## ویژگی‌های بازی:

مقدار ویژگی	نام ویژگی
۱۰۰	امتیاز عمل اولیه (AP)
۴۰۰	حداکثر امتیاز پیروزی (Max Score)
۳۰	حداکثر اختلاف امتیاز پیروزی (Max Score Diff)
۱۰۰	حداکثر نوبت بازی (Max Turn)
۵	مقدار اولیه نوبت اضافه (Init Overtime)
۴	تعداد فازهای انتخاب (Pick Turn)
۶	تعداد فازهای حرکت در هر نوبت (Move Turn)
۱	تعداد فازهای عمل در هر نوبت (Action Turn)
۱۵	امتیاز کشتن یک قهرمان از حریف (Kill Score)
۱	امتیاز منطقه‌ی هدف (Objective Zone Score)

در ادامه به معرفی کلاس‌های مختلف قهرمان‌ها می‌پردازیم. دو تصویر هر کلاس، ظاهر قهرمانان آن کلاس در دو تیم مختلف را نشان می‌دهد و این تفاوت صرفاً ظاهری می‌باشد.

## ویرانگر – Blaster



Red Demon



Slayer

توضیحات: ویرانگر در این بازی هزینه حرکت بسیار بالایی دارد و تنها قابلیت آن پرتاب یک بمب با برد بالاست.

ویژگی های کلی:

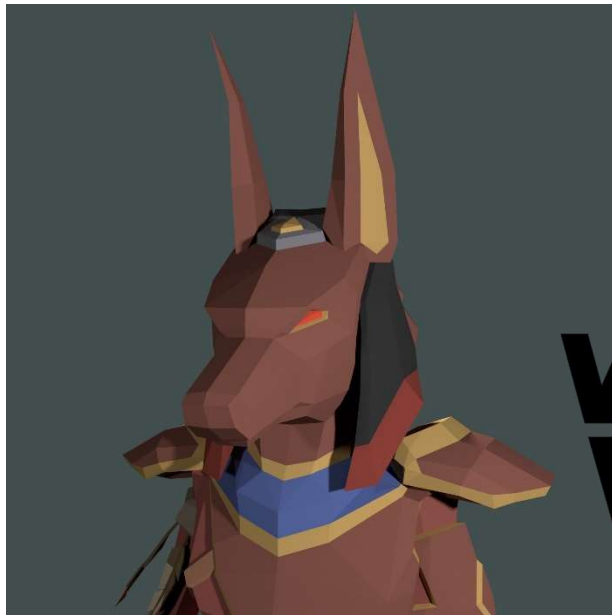
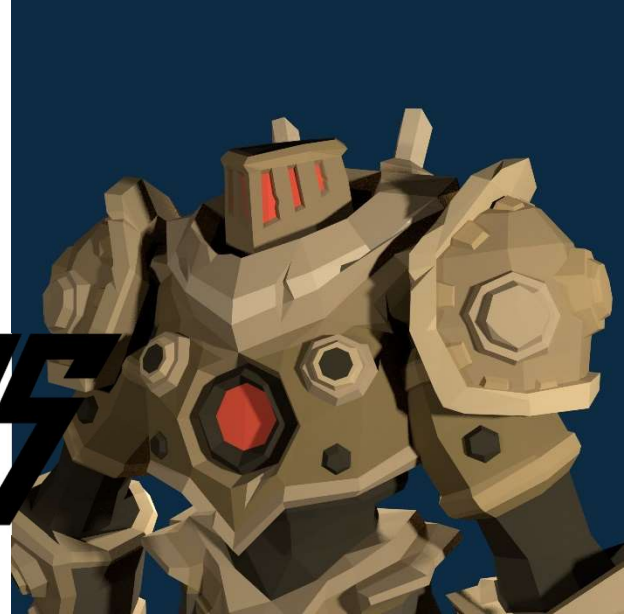
نام ویژگی	مقدار ویژگی
سلامتی اولیه	۵۰۰
مدت زمان زنده شدن	۶
هزینه حرکت	۱۰

ویژگی های قابلیت ها:

نام ویژگی	حمله	گریز	بمب
نوع قابلیت	تهاجمی	گریز	تهاجمی
هزینه انجام	بی نهایت	بی نهایت	۳۰
مدت زمان غیرفعال	-	-	۱
قدرت	-	-	۱۰۰
برد اثرگذاری	-	-	۳
حداکثر فاصله عمل	-	-	۱۵
پرتابی/خطی	-	-	پرتابی
شکافندگی	-	-	-



## Sentry – قراول

**Ancient Warrior****Mechanical Golem**

توضیحات: قراول در این بازی هزینه حرکت بسیار پایینی دارد و تنها قابلیت آن گریز است.

ویژگی های کلی:

مقدار ویژگی	نام ویژگی
۵۰	سلامتی اولیه
۸	مدت زمان زنده شدن
۲	هزینه حرکت

ویژگی های قابلیت ها:

نام ویژگی	حمله	گریز	اشعه
نوع قابلیت	تهاجمی	گریز	تهاجمی
هزینه انجام	بی نهایت	۲۰	بی نهایت
مدت زمان غیرفعال	-	۳	-
قدرت	-	-	-
برد اثرگذاری	-	-	-
حداکثر فاصله اعمال	-	۵	-
پرتابی/خطی	-	پرتابی	-
شکافندگی	-	-	-

## جزئیات فنی اتفاقات بازی

- در صورت نامعتبر بودن یک دستور، این دستور نادیده گرفته می‌شود و اولین دستور معتبر بعدی انجام می‌شود. ترتیب دستورات به همان ترتیبی است که شما در کلاینت ارسال می‌کنید.
- در صورتی که یک حرکت یا قابلیت به هر دلیل انجام نشود، امتیاز عمل آن از تیم کسر نمی‌شود.
- دستور حرکت با مقصد خانه‌ی مسدود (Wall Cell) یا خانه‌ی پر شده با قهرمان خودی، نامعتبر است.
- دستور قابلیت گریز با مقصد خانه‌ی مسدود (Wall Cell) یا خانه‌ی پر شده با قهرمان خودی (شامل خود قهرمان)، نامعتبر است.
- در صورت فاصله‌ی بیشتر خانه‌ی هدف قابلیت از حداکثر فاصله‌ی اعمال آن، آخرین خانه‌ی موجود در خط واصل خانه‌ی قهرمان و خانه‌ی هدف اولیه، به عنوان خانه‌ی هدف در نظر گرفته می‌شود.
- پس از اجرای اولین دستور معتبر، تمامی دستورات با قهرمان یکسان اعمال کننده با این دستور که پس از آن آمده، نامعتبر تلقی می‌شود.
- در رابطه با قابلیت‌های غیر از گریز، مقصد می‌تواند هر نوع خانه‌ای باشد و معتبر است.
- در صورت کمبود امتیاز عمل برای انجام یک دستور، آن دستور نامعتبر تلقی می‌شود.
- آسیب رسانی به قهرمانان خودی وجود ندارد و قابلیت‌های خطی تهاجمی از قهرمانان خودی عبور می‌کند.

## محدودیت‌های نقشه‌ها

- ابعاد نقشه همواره  $31 \times 31$  است.
- خانه‌های معمولی نقشه همواره همبند است. به این معنی که از هر خانه با حرکت عادی می‌توان به هر خانه‌ی دیگر رفت.
- عرض منطقه هدف کل عرض نقشه را در بر می‌گیرد.
- خانه‌های منطقه‌ی هدف کاملاً همبند است.
- فاصله‌ی منطقه‌های زنده‌شدن دو تیم از منطقه‌ی هدف برابر است.
- منطقه‌ی زنده‌شدن هر تیم تنها ۴ خانه‌ی معمولیست اما این ۴ خانه لزوماً در نزدیکی هم قرار ندارند!!!