

1. 技术：龚拓宇
- 1.1 游戏逻辑：
 - (1) 要求规则完善
 - (2) 基本功能为可以正常无错误的运行选手 ai 进行对战
 - (3) 能与播放器与网站对接
- 1.1.1 规则设定：李则言，叶方丹，武伟轩
 - (1) 规则明确、详细、无歧义，易于理解
 - (2) 参数设定应稳定，平衡性在发布后不做变动
- 1.1.2 框架完善：叶方丹
 - (1) 修正与删减原框架中不合理的部分
 - (2) 增加模块以适应新的规则与未来可能的新类型游戏
- 1.1.3 内核实现：武伟轩，李则言，叶方丹
 - (1) 实现英雄技能，代码规范、解耦
 - (2) 金矿与采矿机制实现，程序内部无逻辑冲突
 - (3) 制订 replay 格式并输出
- 1.1.4 AI 开发工具包 (sdk)：叶方丹，李则言
 - (1) 简单易用，注释翔实
 - (2) 功能齐全，方便选手
 - (3) 代码规范，便于学习
- 1.1.5 样例 AI 与测试：刘斌，师天麾，赵金昊
 - (1) 思路清晰，有简单的战术战略
 - (2) 操作丰富，为选手展现所有可能的动作
- 1.1.6 自动导播：李则言
 - (1) 收集交战信息，英雄购买与升级序列
 - (2) 实时战况跟踪，不遗漏任何一次战斗
- 1.1.7 人机对接，网站对接：叶方丹
 - (1) 为人机对战预留接口，并充分调试
 - (2) 为服务器对战预留接口，并充分调试
- 1.2 播放器组：岑宇阔
 - (1) 播放器组应在游戏界面的质量以及智能设备游戏的新颖性方面下功夫，为后续的宣传工作打好基础。
 - (2) 基本功能为播放大赛游戏，要求画面精致没有瑕疵；
 - (3) 需要制作人机对战
 - (4) 、多人对战游戏，要求保证玩家有优良的用户体验；
 - (5) 根据故事背景，制作在智能体嘉年华上使用的小游戏，使用智能设备进行开发；
- 1.2.1 播放功能：吴行行，李永斌
 - (1) 保证游戏界面质量；
 - (2) 操作易用没有坏点；
 - (3) 用户可能为玩家或观众或正在调 bug 的同学，分情况给出最好的视角和操作；
 - (4) 与网站进行对接，(要能读压缩过的 replay，能发布网上播放的版本)；
 - (5) 跨平台 (win、linux、mac、web、32、64)；
- 1.2.2 人机对战及多人对战：李林翼，吕鑫，王子云
 - (1) 要求有优良的用户体验；
 - (2) 操作易用没有坏点；

- (3) 跨平台 (win、linux、mac、web、32、64);
- 1.2.3 界面美化: 周先达, 李永斌
 - (1) UI 界面优化;
 - (2) 游戏场景布局优化
- 1.2.4 交互设备游戏: 叶曦, 吕鑫, 王子云, 古裔正
 - (1) 根据故事背景的每个章节制作小游戏, 推广故事背景等比推广智能体本身更有利于宣传
 - (2) Leap motion 上的小游戏
 - (3) VR 上的小游戏;
 - (4) cardboard 上的小游戏。
- 1.3 网站: 魏鑫鼎
 - 1.3.1 前端设计: 王澎
 - (1) 界面炫酷, 能够吸引选手
 - (2) 布局合理, 自带导航, 方便选手找到自己需要的信息
 - 1.3.2 框架更新: 丁铭
 - (1) 网站底层模块工具包更新换代
 - (2) 修复因版本更新带来的兼容性问题
 - 1.3.3 前端: 陈宇, 刘世宸, 王澎
 - (1) 对前端设计进行完善并实现
 - (2) 重要信息与醒目处显示
 - (3) 战役信息可视化
 - (4) 选手 AI 战绩可视化
 - (5) 选手 AI 变动情况可视化, 包括战力变化、排名变化、风格变动等
 - (6) bug 提交模块, 用户可自主汇报并提交 bug, 或公开询问工作人员相关问题
 - 1.3.4 AI 在线编辑功能: 陈宇
 - (1) 支持代码高亮
 - (2) 在线保存, 不因选手错误刷新而使正在编辑的代码丢失
 - (3) 多种可选风格, 让选手找到自己喜欢的高亮版本
 - 1.3.5 后端: 丁铭, 张瑞喆
 - (1) 添加审核、学校院系选择等方便用户管理的功能, 合并 AC、AI9 的数据库, 添加 A9 及其他第三方登录功能。
 - (2) 完善账号信息收集, 严格规定部分字段内容, 保证合法, 添加部分有用的统计信息, 比如参赛选手的地区, 选择奖励类型
 - (3) 微信、微博、人人等社交网站分享, 人气选手排名、点赞、网络红人等任何引入社交的功能。
 - (4) 生成单场战役信息概括
 - 1.3.6 网络赛系统: 袁泰凌
 - (1) 实时显示倒计时
 - (2) 显示正在交战的分组与选手
 - (3) 对正在进行的赛事进行实时积分
 - 1.3.7 教程: 李则言
 - (1) 降低参赛门槛, 让对比赛感兴趣但没有基础的选手能够快速入门
 - (2) 提供详细的开发环境配置过程, 包括 IDE 的下载、环境变量的设置
 - (3) AI 编译与逻辑运行过程详述, 让新手们可以快速的投入到 ai 编写与对战之

中

1.4 战术沙龙：师天麾

- (1) 与选手进行战术交流，提供最新的 ai 思路
- (2) 为热心的参赛选手进行答疑解惑
- (3) 不涉及平衡性修改

1.5 赛制及评测：袁泰凌

- (1) 赛制制订与赛制规则详述
- (2) 针对所设定的赛制进行评测
- (3) 生成排名或晋级列表

2. 运营 刘世宸

2.1 场地申请 刘世宸

- (1) 寒假的时候进一步完善和调整申请表
- (2) 下学期第一周就要开始申请

2.2 场地布置 王邈 网络部

- (1) 要有 wifi，至少是局域网的 wifi
- (2) 准备好电源
- (3) 提前一天要去清理自行车，空出位置放展棚
- (4) 布置好音响，易拉宝，小讲台等

2.3 奖品 DIY 设计 李永斌 杨博文

- (1) 要设计的奖品包括鼠标垫，明信片，卫衣，定制 U 盘，定制公仔
- (2) 奖品分为参观即得，玩特定游戏获得，赢特定游戏获得，调参对战擂台积足够分获得，全部游戏玩一遍获得五类，明细负责人自定
- (3) 负责人可以根据实际情况对以上安排作出调整

2.4 奖品购买发送 薛郁竟

- (1) 购买奖品包括鼠标垫，明信片，卫衣，定制 U 盘，固态硬盘，定制公仔，carboard

2.5 课程联络 武伟轩 吕梦杨

- (1) 课程包括但不限于：
数据 结构与算法
软件工程 雍俊海
OOP 徐明星，姚海龙
人工智能导论 马少平

(2) 联系给系外同学开设的程序课老师，至少能通过这一渠道进行宣传，并争取获得这些课程的课程奖励。

3. 策划 陆禹

3.1 整体策划 黄科 常务部

- (1) 决赛晚会策划
- (2) 与搜狗公司的各种会谈
- (3) 多校联合策划
- (4) 和校内其他组织（如美院等）的联络

3.2 网络宣传 余翔 联络部 丁铭

- (1) 详细宣传日程见附录一，附录二中微信宣传部分
- (2) 丁铭负责监督，审核和传达智能体部意见，提供相关资料
- (3) 寒假期间阅读定量微信推送，学习提高
- (4) 战术沙龙部分推送由战术沙龙组负责

3.3 平面宣传 赵金昊 宣传中心平面组 美院同学

- (1) 详细宣传日程见附录一，附录二中海报宣传和展板宣传部分
- (2) 美院同学负责设计海报图案，赵金昊整体设计，文字部分与审核
- (3) 嘉年华，决赛晚会易拉宝设计也在平面宣传负责范围之内

3.4 视频制作 游宇铭 王赢旭 宣传中心视频组

- (1) 嘉年华宣传视频部分
 - a) 要求体现本届智能体炫酷的画面
 - b) 负责人负责从督促宣传中心制作到安排同学在课上播放宣传视频的全部流程
 - c) 播放开场视频的课不限限于计算机系课程，应尽可能地往全校人多的课程覆盖
 - d) 视频应在开学前完成
- (2) 二十周年纪念视频部分
 - a) 包含能收集到的往届视频片段的精彩部分
 - b) 要炫酷

3.5 宣讲会 刘斌 李林翼

- (1) 宣讲会的主要流程如下
 - a) 开场播放二十周年纪念视频
 - b) 往年参赛选手介绍比赛心得
 - c) 简单的游戏展示
 - d) 现场演示如何从零开始写 AI
 - e) 优秀选手教授 AI 编写经验
 - f) 开赛倒计时
- (2) 负责人在以上流程的基础上自行发挥，希望今年宣讲会可以出现更多精彩节目
- (3) 宣讲会的所有流程要在宣讲会开始的前一个周末准备完毕。

3.6 采访 王澎 宣传中心记者团 文艺部志愿者

- (1) 采访人员分为四类
 - a) 大赛组织者 王小川，杨洪涛
 - b) 大赛参与者 陈许旻，唐文斌
 - c) 老师 马少平，徐明星，许斌
 - d) 大赛二十年见证者 刘奕群，许斌
- (2) 根据以上四类每类按不同的方向进行采访
- (3) 采访人员需经过一定的培训
- (4) 采访联络应在春节前进行完毕
- (5) 采访负责人同时负责采访视频制作
- (6) 所有采访应在下学期第三周周末前完成

3.7 战术沙龙 叶方丹 师天麾

- (1) 网络赛期间每周举办一次
- (2) 每周邀请一名风云选手参加
- (3) 每周通过选手群或更多途径宣布本期嘉宾，用生动的语言吸引选手参加
- (4) 战术沙龙负责人应深入了解本次大赛的各个选手情况及战术走向
- (5) 网络赛期间每周推送 2 篇左右战术文案或大赛吐槽文案，由战术沙龙负责人负责

附录一 嘉年华宣传日程

本届智能体嘉年华宣传计划如下：

周次	时间	活动安排	
第三周	周日	宣传形式	备注
		海报宣传	以游戏的称呼给广大同学写一封邀请信，叙述智能体嘉年华的文化
		微信宣传	与第一张海报相应，以游戏的称呼写一封邀请信，体现智能体嘉年华的文化
		展板宣传	第一张海报的简化版，用上游戏的称呼，一些口号，在带展板两侧放置四个人物的小展板
第四周	周一	微信宣传	从智能体征文大赛提取优秀作品，将游戏的故事背景介绍给大家
	周二	海报宣传	人机交互设备
		微信宣传	与第二张海报相应，介绍高科技人机交互设备，最好用上智能体游戏的口吻
	周三	微信宣传	智能体开发人员心得纪实
	周四	海报宣传	人机对战，多人对战，调参数对战介绍
		微信宣传	与第三张海报相应，介绍人机对战等游戏
	周五	微信宣传	与第三张海报相应，介绍人机对战等游戏
	周六		智能体嘉年华，公测开始

附录二 赛事部分宣传日程

本届智能体的赛事宣传日程安排如下：

周次	时间	活动安排	
第五周	周一	海报宣传	智能体赛前宣传一
		展板宣传	智能体即将来袭，智能体宣讲会时间地点
	周二	微信宣传	微信软文宣传一
	周三	海报宣传	智能体赛前宣传二
	周四	微信宣传	微信软文宣传二
	周五	海报宣传	智能体赛前宣传三
	周六	微信宣传	微信软文宣传三
	周日		赛前宣讲会，正式开赛
第六周- 第十一周	周中	海报宣传	公布各轮网络赛排名结果
		微信宣传	战术讨论软文
		线下	举行智能体战术沙龙帮助选手提高水平
第十二周	周一	展板宣传	智能体决赛晚会展板
		微信宣传	智能体决赛晚会宣传一
	周二	海报宣传	公布十六强名单
	周三	微信宣传	智能体决赛晚会宣传二
	周四	海报宣传	智能体决赛晚会海报
		微信宣传	智能体决赛晚会宣传三
	周五	微信宣传	智能体决赛晚会宣传四
	周日		智能体决赛晚会