

# “巧取智夺”赛道游戏细则

软院、计算机系联合开发组

2021 年 3 月 31 日

版本: 8b2bba2

## 1 游戏介绍

巧取智夺是一款由 3 队选手进行即时对抗游戏。

3 队选手各控制一支至多四个角色的队伍进行即时对抗。角色需要抢夺划定圆形场地上的共 15 枚分数不同的金蛋。每支队伍由一个 AI 控制，参赛选手需要综合统筹规划队内 4 人的行动方式，在体力值的限制下合理切换疾和行走状态，或者趁对手手持金蛋移动速度下降时出手，把更多的金蛋抢到自己的篮子里面；同时，还要防止其他队伍偷窃自己的金蛋。游戏会在一定时间后计算各队伍得分区域中的总分数，以此判定单局排名。

支持平台: win32(x64), Linux(x64), Mac OS(x64)

参赛语言: C/C++, Python

### 1.1 详细规则

- 基础属性: 每个角色碰撞箱为直径 0.48 m 的圆形；可以奔跑，可以步行，可以静止；在抱蛋的时候不能奔跑，抱起蛋时如果处于奔跑状态会立刻进入步行状态；每个角色有一个初始为 5 的耐力值，奔跑时每秒减少 4 点耐力，耐力 0 时不能再奔跑；静止时每秒回复 1 点耐力，步行时若手上没有蛋，每秒回复 0.5 点耐力，回复到 5 为止，否则不回复耐力。奔跑速度为 4 m/s，步行速度为 2 m/s，抱着蛋时速度为  $(3 - 1.07^{s-10})$  m/s ( $s$  为蛋分数，在 10 ~ 20 中随机)；游戏内部以每秒 60 的帧速率进行物理模拟，并每 6 帧（也就是 100 ms）与选手 AI 进行一次信息交互，这是选手 AI 发出操作和获取最新场内信息的最小时间粒度；
- 小心碰撞: 在运动过程中玩家如果发生碰撞，则会停下，并在碰撞结束后失去控制一段时间 (1.5 s)；
- 游戏场地: 比赛场地主体为直径 40 m 的圆形，分为三个部分，每个部分都是扇形且圆心角 120°；每个扇形边缘有一个宽度 10 m，长度 5 m 的长方形，是各支队伍的得分区域。得分区域两个角刚好在圆周上，如图 1；在每条扇形分割线上均匀分布 5 个金蛋（考虑端点时满足等距离）；在场地外围有墙挡住；在场地内有一个内半径 18 m，外半径 20 m 的圆环减速带，角色在其上速度满足恒不大于 0.5 m/s；
- 巧取智夺: 蛋碰撞箱为一个直径 0.7 m 的圆形。角色成功抱起蛋的条件是：
  - 蛋在地上且角色外边缘和蛋表面距离不超过 0.1 m（即，角色与蛋的圆心距小于半径之和加此距离）；如果多个角色满足此条件，且在同一个时刻尝试抱起，则距离蛋最近的成功抱起；
  - 蛋在另一个角色身上（无论敌我）；那么，抱起蛋的角色会把蛋举在头上，即蛋碰撞箱中心和角色碰撞箱中心重合；距离要求与上条相同；如果有多个人尝试抢，则最近的成功抢过来；



图 1: 比赛场地俯视图

- 精准入篮：放下蛋时，可以在所有保证蛋和糖豆人相切的位置放置；但是蛋不能卡在别人身上，也不能和其他蛋重叠或卡入地图边界；蛋在外围 3 个区域内时判断为入篮，具体判断点为蛋的中心。

## 2 参赛流程

### 2.1 加入小组

请在小组页面加入本次比赛的小组。

### 2.2 下载游戏包

在右上角的「下载游戏包」按钮下载游戏包。游戏包内含：

- 开发 SDK 与简单的样例 AI；
- 本地评测程序；
- 开发说明。

同时，您也可以在 <https://gitee.com/panda2134/thuai2021-egg-aisdk/releases> 下载最新构建的上述内容。

### 2.3 编写 AI

请参考游戏包中的开发说明与样例，选择你喜欢的语言编写 AI。详细的配置说明在开发说明中都有提及。

### 2.4 提交代码

在「我的 AI」处提交自己的 AI，可根据实际情况选择对应编译语言，编译成功后便可将 AI 派遣到对应比赛。

### 2.5 派遣 AI

您可以在天梯上派遣 AI，并发起对战，以观测己方与其他选手的策略博弈。天梯成绩仅供参考，不计入最终比赛名次成绩。

## 2.6 观看回放

您可以在 <https://egg-display.netlify.app/> 上传回放文件，观看比赛回放。  
您也可以使用 Saiblo 在对局结束后打开的窗口中的播放器。

## 2.7 决出名次

初赛时间截止后，我们会在提交了代码的选手间发起大量对局并统计积分，直至排名收敛为止。

## 2.8 测试方法

### 2.8.1 本地测试

我们提供了一个本地裁判程序 `./game/Judger/judger.py` 用于评测两个本地 AI，具体使用方法为：在 `codes` 文件夹下输入命令：

```
$ python <judger.py位置> <启动游戏逻辑指令> <启动AI0指令> <启动AI1指令> <启动AI2指令> <配置信息>  
    <生成录像文件路径>
```

例如，游戏评测逻辑文件为 `./game/logic/main`，两个 AI 分别为 `./example` 和 `./game/smartAI`。可在 Windows 下使用如下指令：

```
> python .\game\Judger\judger.py .\game\\logic\\main.exe .\example.exe \\game\\smartAI.exe  
    \\game\\smartAI.exe eggs replay.bin
```

而在 Linux/Mac 下使用：

```
$ python ./game/Judger/judger.py ./game/logic/main ./example ./game/smartAI ./game/smartAI eggs  
    replay.bin
```

需要注意的是，以上均为**单行指令**，请不要在指令中输入回车。AI 将使用 C++ 编写。对局完成后，会将对局文件存入 `replay.bin`。

### 2.8.2 评测逻辑文件下载

出于安全考虑，评测逻辑只提供构建好的版本。

请在 <https://github.com/ssast-tech/thuai-egg-releases> 进行下载，也可以直接采用下列链接。下载后即可采用 `judger.py` 和评测逻辑文件配合，进行测试。

- [Windows x86\\_64](#)
  - 注：下载 Windows 版本后请自行添加.exe 后缀
- [Ubuntu 16.04 x86\\_64](#)
  - 注：Linux 版本下载后需要手动授予可执行权限
- [Mac OS 10.15 x86\\_64](#)
  - 注：Mac 版本下载后需要手动授予可执行权限；
  - 还可能需设置允许运行未知来源的可执行文件