**总体游戏时序思路：**

1. 开局立即占取凹槽部分的地（因为这些地方在之后的对局中很难到达，先取即得）。
2. 立即开启以追踪为主的自动策略：
   1. 如果敌人还活着：追踪敌人并释放武器击杀。
   2. 如果敌人死亡或者在无敌状态：
      1. 如果自己hp小于等于70：
         1. 如果地图上有hp buff：追踪hp buff。
         2. 如果地图上没有hp buff：占不属于自己的地。
      2. 如果自己hp大于70：
         1. 如果地图上有speed buff且当前的移动CD高于2：追踪speed buff。
         2. 如果地图上有hp buff且自己的hp小于100：追踪hp buff。
         3. 如果上面二者都不满足：占不属于自己的地。

**对于“对点”追踪的算法（追踪敌人、追踪buff）：**

**对敌人：**选择在自己周围一圈的格子内离敌人最近的那个，前进一步并攻击。

**对buff：**选择离自己最近的buff，运用对敌人的同等方法进行追踪。

**对于“对面积”追踪的算法（占不属于自己的地）：**

选择离自己最近的“他块”，且过滤掉离自己的欧氏距离小于2的（避免左右横跳），运用对敌人的同等方法进行追踪。

**算法策略伪代码**

1. TAKE-ACTION(PRO, CON):
2. # PRO表示己方选手， CON表示敌方选手
3. # PRO:list, CON:list
5. # 将己方选手同距离近的对手对应起来，方便追击
6. **if** len(PRO) + len(CON) >= 3:
7. **if** len(PRO) == 1:
8. **if** Distance(PRO[0], CON[0]) > Distance(PRO[0], CON[1]):
9. Switch(CON[0], CON[1])
10. **else**:
11. **if** Distance(PRO[0], CON[0]) > Distance(PRO[1], CON[0]):
12. Switch(PRO[0], PRO[1])
14. **for** p **in**  PRO:
15. # hp <= 60 时做的策略
16. # 追击目标优先级： hp\_buff > speed\_buff > vacant\_space > competitor
17. **if** p.hp <= 60:
18. **if** there **is** hp\_buff:
19. let p chase **for** hp\_buff
20. **else** **if** there **is** speed\_buff:
21. let p chase **for** speed\_buff
22. **else** **if** there **is** vacant\_space:
23. let p chase **for** vacant\_space
24. **else** **if** there **is** competitor:
25. let p chase **for** competitor
26. **else**
27. let p take a random step

30. # hp > 60 时做的策略
31. # 追击目标优先级： competitor > speed\_buff > hp\_buff > vacant\_space
32. **else** **if** p.hp > 60:
33. **if** there **is** competitor:
34. let p chase **for** competitor
35. **else** **if** there **is** speed\_buff:
36. let p chase **for** speed\_buff
37. **else** **if** there **is** hp\_buff **and** p.hp != 100:
38. let p chase **for** hp\_buff
39. **else** **if** there **is** vacant\_space:
40. let p chase **for** vacant\_space
41. **else**
42. let p take a random step
44. # 防止两个队友重位
45. **if** len(PRO) == 2 **and** Distance(PRO[0], PRO[1]) **is** too short:
46. let PRO[1] get away **from** PRO[0]