

Ant War 播放器

操作指南

更新时间： 2023 年 3 月 31 日

目录

一、总述	3
二、回放模式	3
2.1. 查看方式.....	3
2.2. 界面功能说明.....	4
三、对战模式	5
3.1. 创建房间.....	5
3.2. 加入房间.....	6
3.3. 游戏界面.....	7
3.4. 对局流程.....	8
3.5. 发送选手操作.....	8
3.5.1. 防御塔.....	8
3.5.2. 大本营.....	9
3.5.3. 道具.....	9
3.6. 备注.....	10

一、总述

播放器目前提供回放模式和对战模式功能。对战模式，是选手亲自操作，跟对方选手完成对局的状态。回放模式，指的是对局结束后，选手打开对战记录，查看双方对局过程的状态。

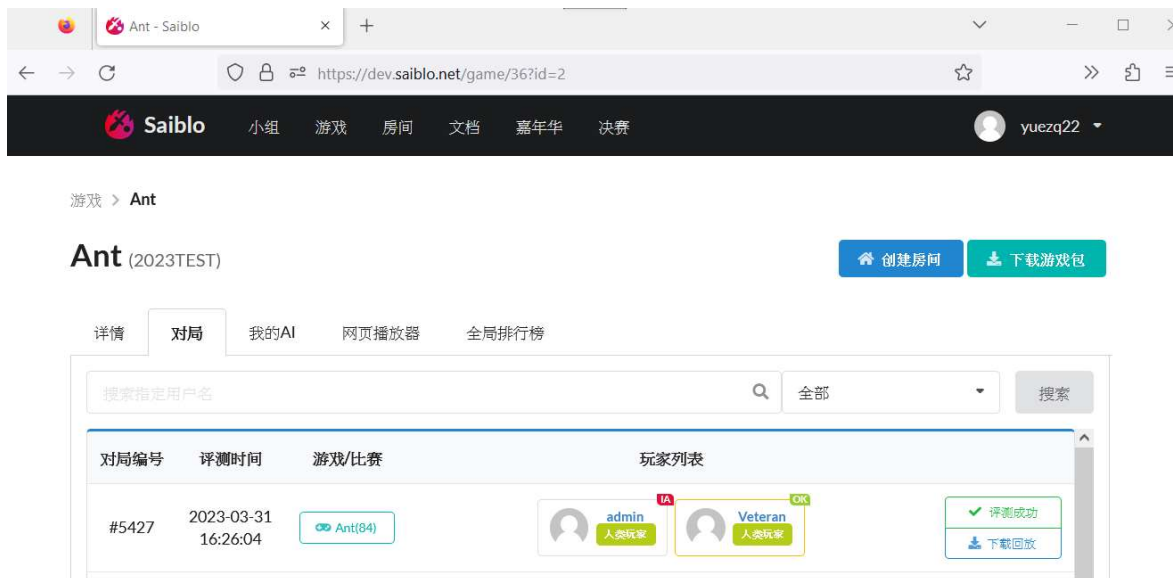
二、回放模式

2.1. 查看方式

选手可以有两种方法查看对局信息。

选手可以点击对战记录直接查看，也可以自己提供逻辑生成的回放文件查看对战过程。

对于前者，选手首先打开对局页面：



欲查看 #5427 次对战，则点击右方的“评测成功”按钮，跳转至播放器回放窗口。

点击下方的下载回放按钮则可以下载对局文件，作为上文提到的，选手自己提供的文件。

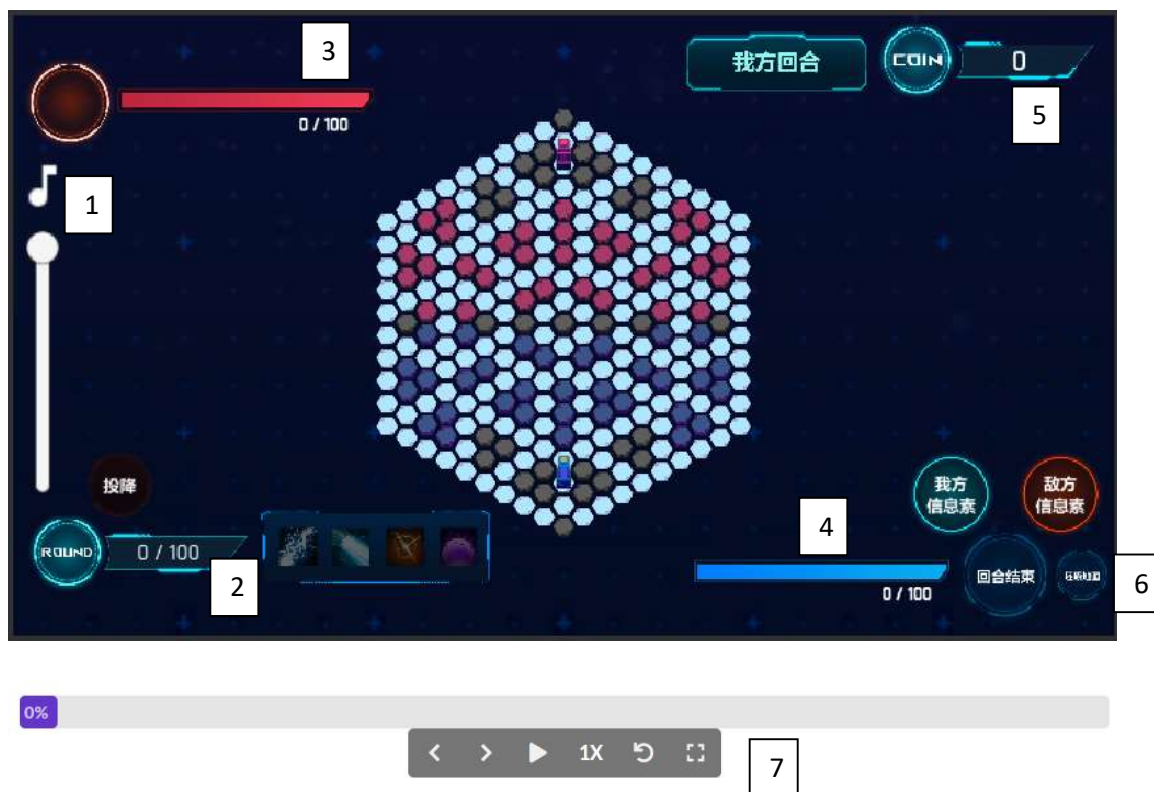
如果选手想查看自己提供的回放文件，可以切换到网页播放器页面：



在下方的“上传回放文件”部分上传对局回放文件，即可查看对局信息。

2.2. 界面功能说明

无论是哪种方式触发播放对战记录页面，在播放器加载完毕以后，播放器下方都带有进度条。选手可以按需播放回放文件、设置播放倍速、在暂停播放状态下手动切换至前、后一帧。



1. 背景音乐音量调整

2. 当前回合、总回合数

3. Player ID 为 1 的选手在当前回合的血量

4. Player ID 为 0 的选手在当前回合的血量

5. Player ID 为 1 的选手在当前回合的剩余金币数

6. 还原地图大小。选手可以用鼠标滚轮调整缩放，点击该按钮还原。

7. 进度条面板。

三、对战模式

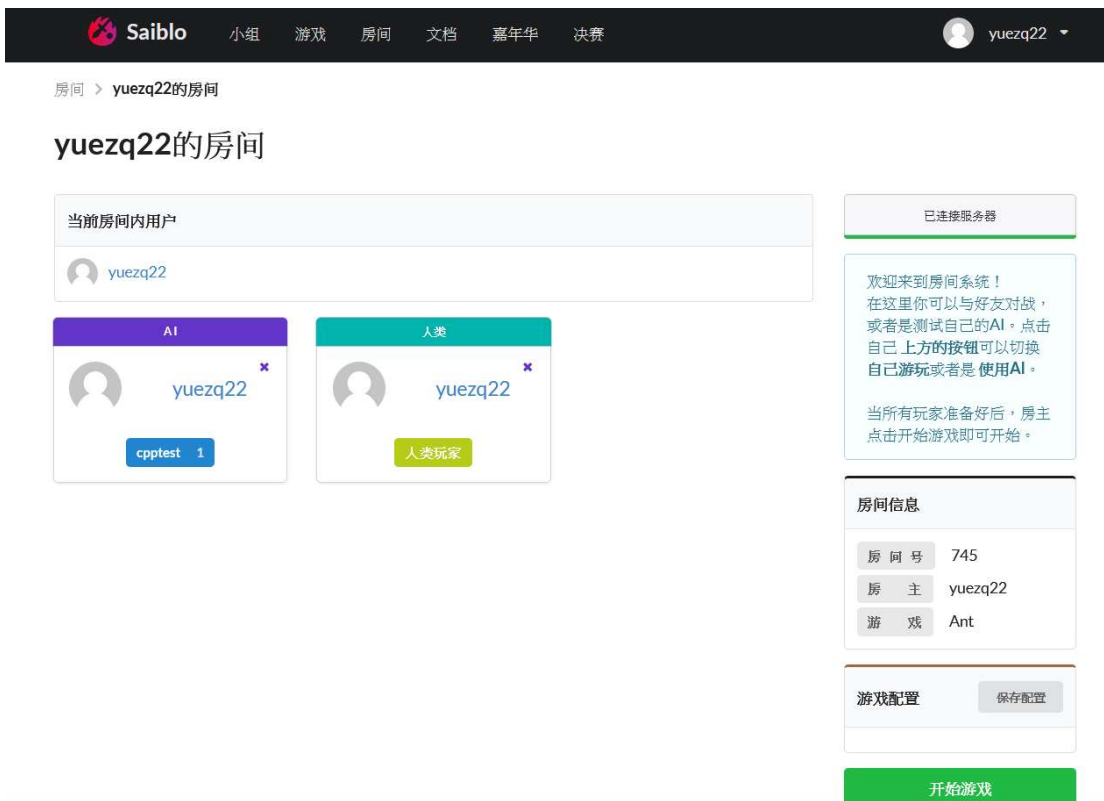
选手可以自己创建房间，也可以加入另一位选手创建的房间和对方对战。

3.1. 创建房间

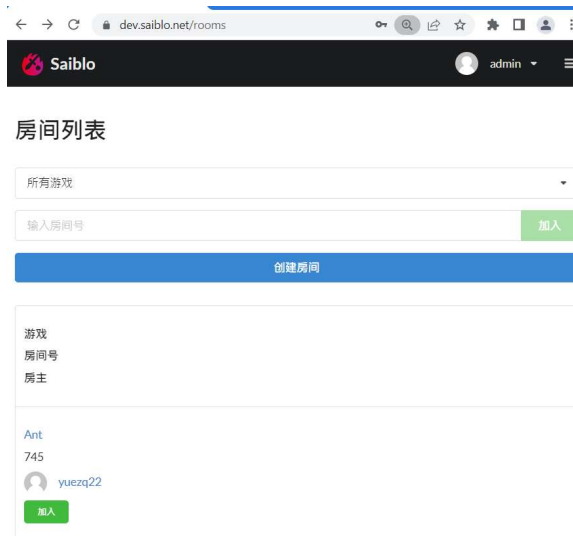
打开游戏主页面，点击右上角 **创建房间**。



跳转到创建房间页面。设置 **添加 AI / 加入游戏** 即可加入对局，这时，可以把另一方置空，等待对方加入游戏。

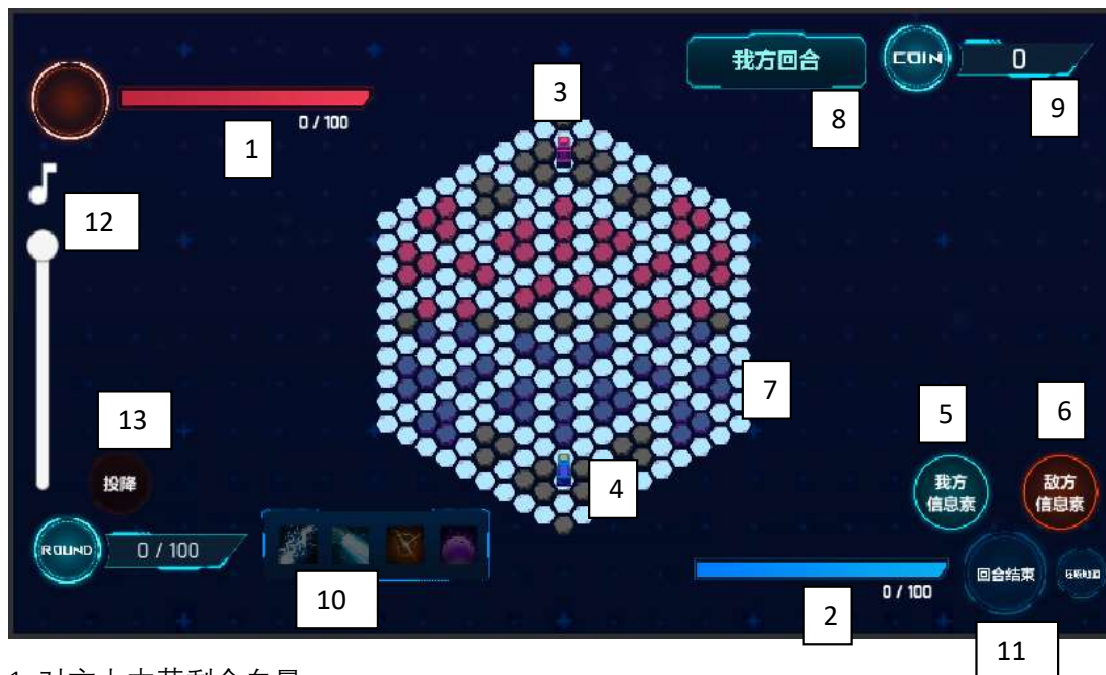


3.2. 加入房间



点击上方列的‘房间’按钮，跳转到房间列表，如上图所示。点击某个房间号对应的加入按钮，即可加入房间，接着设置 **添加 AI / 加入游戏** 即可加入对局。

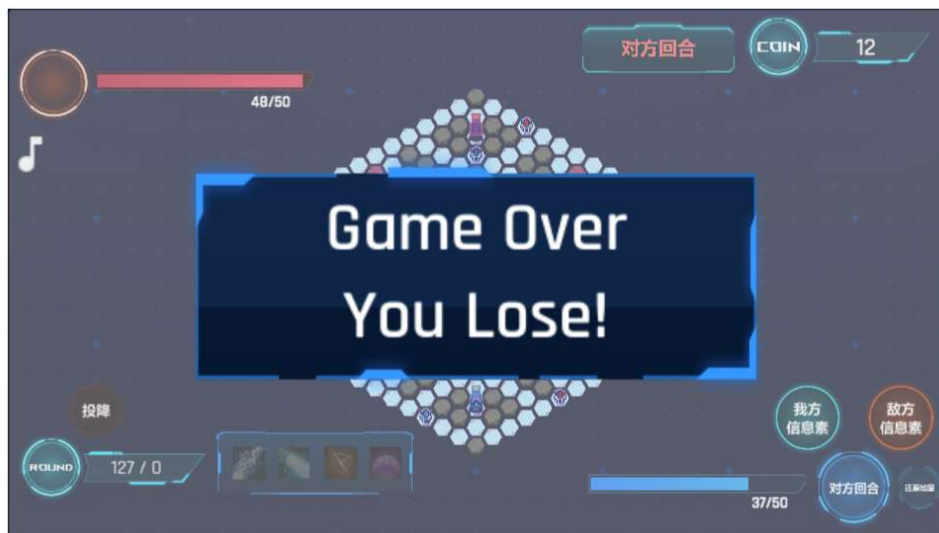
3.3. 游戏界面



1. 对方大本营剩余血量
2. 我方大本营剩余血量
3. 对方大本营
4. 我方大本营
5. 在地图上查看我方蚂蚁在不同位置的信息素
6. 在地图上查看对方蚂蚁在不同位置的信息素
7. 地图 —— 浅蓝色代表蚂蚁可达位置，深蓝色代表我方可建塔位置，深红色代表对方可建塔位置。
8. 对局状态：我方回合、对方回合
9. 当前回合我方剩余金币
10. 道具栏 —— 见 3.5.
11. 结束回合 —— 选手下达操作后向服务器发送操作信息汇总。
12. 调整背景音乐音量。
13. 投降 —— 结束游戏

3.4. 对局流程

1. 游戏双方进入房间。
2. 在房间信息页面左方的选手为主场选手，右方的为客场选手。此时加载信息素初始化信息。
3. 主场选手下达操作。
4. 客场选手接收主场选手的操作，然后自己下达操作。
5. 双方结算回合操作，更新蚂蚁血量、位置和地图的信息素大小，然后回 3。



3.5. 发送选手操作

在我方回合状态下，选手可以在同一回合发送多种操作。

3.5.1. 防御塔

建塔：

点击一个空的，我方可建塔的方块。右方面板显示位置状态。如果金币足够，选手可以点击 **建塔**，在该位置建塔。

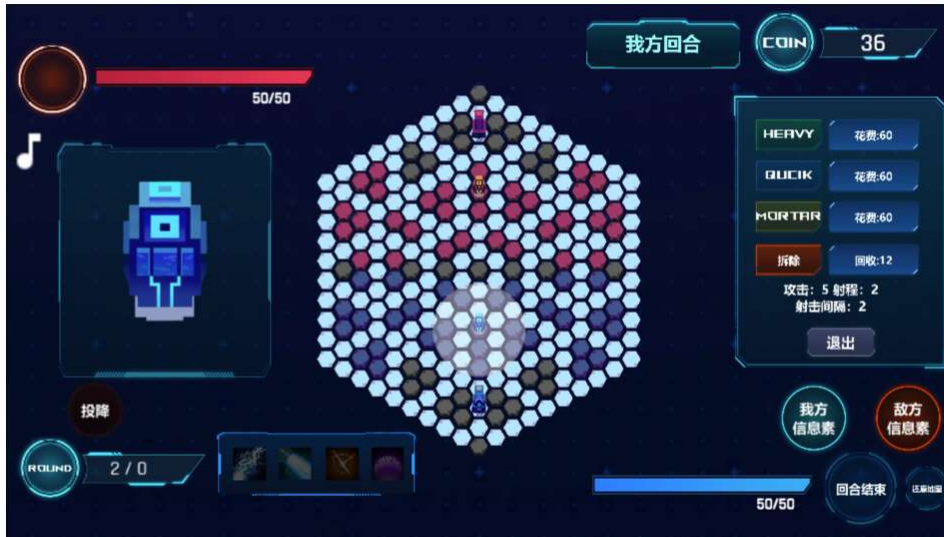


升、降级：

点击塔的对应该方块。右方面板显示塔的状态。如果金币足够，选手可以点击塔的目标等级和对应技能，在该位置把塔升级，也可以点击下方红色按钮，把塔降级。

拆塔：

点击一个基本等级的塔。选手点击最下方的拆除按钮，可以拆掉被选防御塔。



3.5.2. 大本营

升级：

可以增加塔生成蚂蚁的血量，或者减少生成蚂蚁的冷却时间，具体方法同上方防御塔。

3.5.3. 道具

在足够金币为前提下，

1. 点击左下方的道具栏。
2. 选定使用道具的位置，右方提示是否使用。
3. 点确定使用道具。



3.6. 备注

1. 对于出现游戏结束的情况，则播放器可以在上述任何阶段中断，显示游戏结束。
2. 选手每回合可以下达多次操作，但不能在同一时间对某个位置多次操作。
3. 在同一回合下达所有操作后，点击 **结束回合**，发送所有操作信息。
4. 选手可以在任何时候投降 —— 点击左下方 **投降** 即可，无需 **结束回合**。