

CHaser2011

ルールとマップについて

1 CHaser2011 のルールについて

CHaser2011 では 2 人で対戦する競技です。競技の概要につきましては、ステップアップ ヒント 1 の Appendix を参照して下さい。

以下の何れかを満たしたときに競技の勝敗は決まります。

①相手を探し出し相手の上にブロックを置いたとき。

②①の条件を満たすことなく競技が終了したときは、取得したアイテム数の多いほうが勝ち。アイテム数が同じ場合は引き分けとします。

ただし、次の状態になった場合は①②にかかわらず負けとなります。

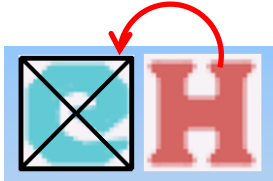
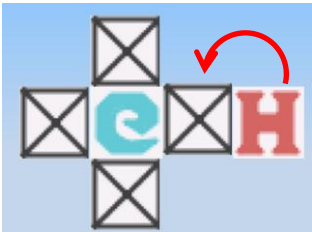
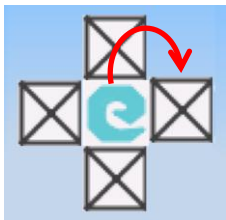
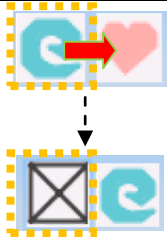
③相手にブロックを置かれたことにより、上下左右がブロックで囲まれたとき。

④自らブロックを置くことにより、上下左右がブロックで囲まれたとき。

⑤自らブロックの上へ移動したとき

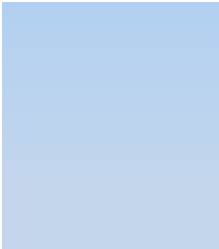
また、次の条件のとき、自動的にブロックが置かれます。

⑥アイテムを取るとアイテムを取る直前の位置にブロックが自動的に置かれる

①の例	②の例
 H の勝ち	 H の勝ち
③の例	④の例
 H の勝ち	 H の勝ち
⑤の例	⑥の例
 H の勝ち	 アイテムを取る直前の位置に 自動的にブロックが置かれる

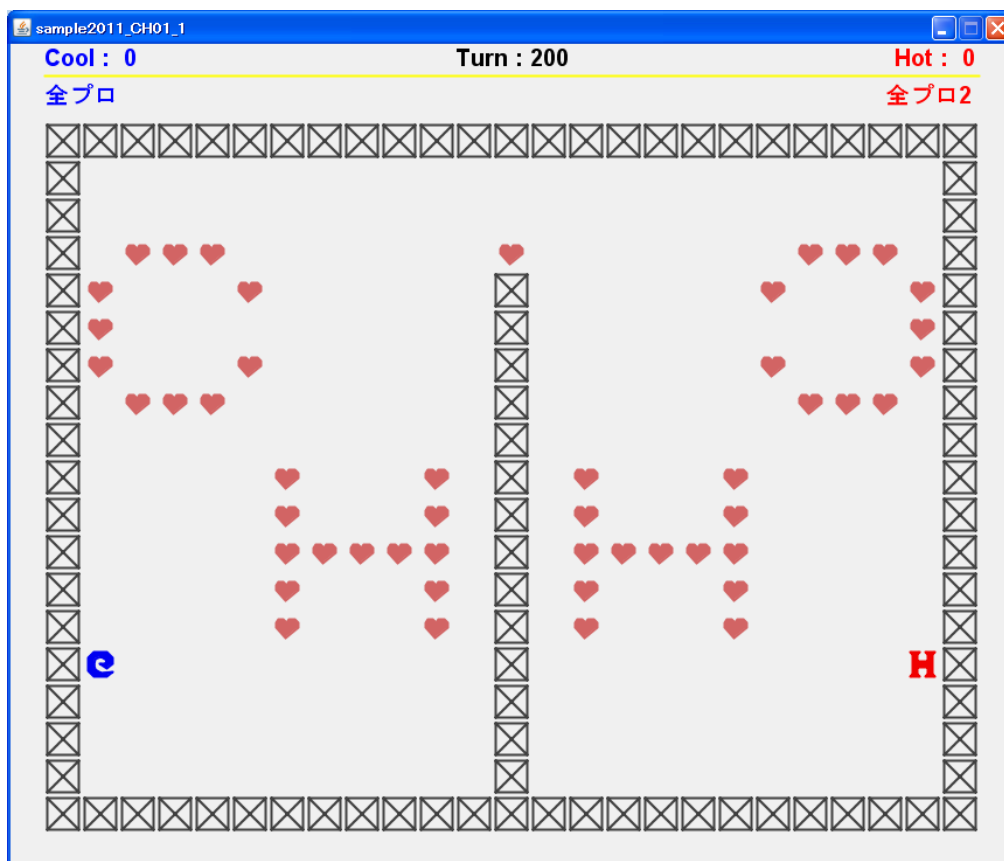
2 CHaser2011 のマップについて

マップは以下のパーツより構成されます。

ブロック	床 (実際は白色です)	アイテム
		

予選・本戦に使用されるマップは以下の条件を満たすものです。

- ①横 23×縦 17 の大きさである。ただし、横の大きさは奇数とする
- ②左右線対称である
- ③フィールドの形は四角とする
- ④アイテム数は 1 ～ 3 8 9 個とする
- ⑤真ん中の一列には必ずアイテムを置き、アイテム総数を奇数にする
- ⑥フィールド内に障害物となるブロックを置く (以下、お邪魔ブロック)
- ⑦おじゃまブロックは縦方向 (長さは 1～16) に連続を基本に配置する
- ⑧CH (クライアント同士) の間には最低 1 本はお邪魔ブロックがある
- ⑨クライアントの出現位置は予選では固定、本戦ではマップによって異なることとする



【図 1】 マップの例