# AI新规则

（高一级优先级不存在时，执行下一级）

一：行动可以杀死敌军数量，选择可杀死最多的。

二：当前行动AI有回复HP法术的，当我方或者友方有HP低于10%，可以对其回复HP的，优先回复HP。

1：优先回复我方人物，次级回复友方人物（敌方AI就只对敌方，下同）

2：同为我方，或者友方，优先回复当前HP绝对值更低的。当前HP绝对值相同的情况下，根据位置规则（同攻击位置规则）

3：选择收益最高的回复法术（可回复的HP=收益，不计算溢出）例如

人物A，HP上限500，当前HP=45，最高收益为500-45=455，不计算溢出。

三：攻击优先选择HP低于10%的敌军。

四：收益最大

1：攻击输出的伤害 - 反击受到的伤害 = 收益

1.1：攻击优先选择非“昏迷”状态的敌军。

2：回复HP和MP视为纯收益（当回复值为0时，视为收益最小）

3：范围性伤害（回复），收益相加（群体法术、穿刺攻击）。

4：施放法术的收益计算特例（以dic\_skill中的seid编号作为分类，写在括号中）

\*\*\*法术对多个对象施放适用累加

\*\*\*公式允许结算为负数

4.1：谍报（3），【对方损失MP – 30 = 收益】

4.2：降低敏捷（4）、士气（5）、防御（6）、能力（7文官为精神力，其他为攻击力）

【对方降低数字/ 3 – 25 = 收益（对方已有该debuff，视为降低数字0）】

4.3：混乱（8）【输出伤害\*2 + 75=收益（对方已有该状态，收益=输出伤害）】（一般混乱的输出伤害为0）

4.4：中毒（9）【输出伤害 + 25=收益（对方已有该状态，收益=输出伤害）】

4.5：麻痹（10）【输出伤害\*2 + 25=收益（对方已有该状态，收益=输出伤害）】（一般麻痹的输出伤害系数较低）

4.6：封咒（11）【输出伤害+ 15=收益（对方已有该状态，收益=输出伤害）】（一般封咒的输出伤害为0）（该法术只会对文官类对象施放）

4.7：八阵图（12）【AI不会使用】

4.8：状态恢复（15）【有异常状态我军友军存在，每恢复一个的收益为25】

4.9：增加移动力(16)【AI不会使用】

4.10：增加敏捷（17）、增加士气（18）【己方增加数字/10 – 25 = 收益（被施放对象全部都有有该buff，视为收益最小）】

4.11：增加能力（攻击或者精神19）、增加防御（20）【己方增加数字/8 - 25 = 收益（被施放对象全部都有有该buff，视为收益最小）】

4.12：再次行动（21）AI不会使用

4.13：气和（23）， 【己方增加数字/ 2 - 25= 收益（己方已有该buff，视为收益最小）】

4.14：冥想（24），【收益=-24，当MP小于等于10%，收益=1】

4.15：霸气（25）【己方增加数字之和 / 8 - 25 = 收益（己方已有该buff，视为收益最小）】

4.16：青龙、玄武、白虎、改变天气法术（26-31）AI不会使用

4.17：致盲（32）、昏迷（33）【输出伤害\*2 + 25=收益（对方已有该状态，收益=输出伤害）】

4.18：自己加防御（34）【己方增加数字/ 2 - 25 = 收益（己方已有该buff，视为收益最小）】

4.19：自己加敏捷（35）、自己加士气（36）【己方增加数字/ 3 – 25 = 收益（己方已有该buff，视为收益最小）】

4.20：连续移动（39）、变兵种（40）、召唤助阵（41）AI不会使用

4.21：全部下降（50）、降低移动力（51）AI不会使用

4.22：吸血（59）【收益=伤害输出】

4.23：法术金钱消耗（66）AI不会使用

4.24：法术固定伤害（67）【收益=伤害输出】

4.25：增加回合等（68--72）AI不会使用

5：收益相同时，选择MP消耗最小的法术。

6：伤害输出的最大值，不超过被伤害对象的当前HP（HPCur）上限

7：AI待机，视为收益最小。有多个收益最小行为时，选择待机。

8：AI施放增益、消除异常状态、消除异常属性等法术时，仍然遵循 武将方针 规则

例如，主动攻击，则向敌对方向移动。

五：在有利位置攻击优先，例如回复HP的村庄，有百分比加成的地形（例如贼兵在山地地形）。

六:文官AI

本条目只针对文官部队的AI，且只有他们没有足够的MP施放法术的时候才执行。

1：在不考虑格挡几率的情况下，若物理攻击能够杀死对方，则执行根据现有AI攻击规则选定的物理攻击行为。

2：当第1条不成立的时候，则判断该文官AI，所能输出的伤害是否大于遭受反击的伤害（不会遭受反击视为0）。只有大于遭受反击伤害时，才执行攻击，否则就待命不动。