# 设计目的

在原有AI基础上，考虑以下三种新增功能情况，让AI的表现和战斗体验更真实：

1. 自身当前血量、自身攻击、目标当前血量、目标攻击相关。
2. 复活队友相关。
3. 草丛相关。

# 血量和攻击

## 威胁值：目标攻击和自身当前血量

新增威胁值-攻击血量系数配置，系数与被攻击次数关联：

|  |  |
| --- | --- |
| 被攻击次数 | 系数 |
| 1 | 3.5 |
| 2 | 1.5 |
| 3 | 1 |
| 4 | 1 |
| 5 | 1 |
| 6 | 1 |

被攻击次数计算方法：

ROUNDUP[MAX(目标投掷攻击力，目标攻击力)/(角色当前血量)]

高于配置中最高被攻击次数的情形 ，按最高被攻击次数计算。

## 攻击值：自身攻击和目标当前血量

新增攻击值-攻击血量系数配置，系数与攻击次数关联：

|  |  |
| --- | --- |
| 攻击次数 | 系数 |
| 1 | 1.3 |
| 2 | 1 |
| 3 | 1 |
| 4 | 0.8 |
| 5 | 0.8 |
| 6 | 0.8 |

攻击次数计算方法：

ROUNDUP[MAX(自己投掷攻击力，近战攻击力)/(目标血量)]

高于配置中最高攻击次数的情形 ，按最高攻击次数计算。

# 复活队友

## 新增期待目标类型

新增期待目标类型：队友尸体。

## 队友尸体期待值计算方式

期待值 = 距离系数 \* 警戒线系数\* 附加系数\* greedyMod

距离系数 = Min(1, Max(1.25 – 期待目标和角色距离 /场景大小， 0))

如果尸体处于警戒线以外，警戒线系数=0，否则警戒线系数=1。

附加系数，为调整系数，需要做成配置。

# 草丛相关

对于草丛中目标的处理：

1. 隐形但无法看见，扫描计算照旧，但不参与目标的切换。

2.隐形但能看见，扫描计算不变，并且参与目标切换。