需要针对优化的点：

1. 自身血量相关
2. 敌人血量相关
3. 草丛相关
4. 复活相关

修正原有的各类数值计算公式

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。

敌人血量比例：计入InterestOfVictim

敌人的攻击力：计入InterestOfThreat

自己血量比例：计入InterestOfThreat，计入InterestOfDesire

自己的攻击力：计入InterestOfVictim

复活玩家的尸体：计入InterestOfDesire

需要进行一个各个值的模拟计算，基于不同情况下的不同情形：

输入：N个敌人，N个物品，各个敌人的状态（距离，血量比例，攻击力），各个物品的状态（距离），主角自己的状态（血量比例，攻击力）

输入：3 \* N个Interest值，3个best值，主角的行为模式

影响AI行为的因素：敌人血量，自身血量，敌人攻击力，自身攻击力，敌人距离

一些验证的极端情况：

主角低血量， 敌人高血量

主角低血量，敌人低血量

主角正常血量，近处敌人高血量，远处敌人低血量