Boss战斗AI基于与玩家距离和双方血量

由招式设计得到boss行为列表：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 对玩家威胁 | 可能扩展使用 |
| Combo1：三连斩 | 高 | 突进、追击 |
| Combo2：浮空下刺 | 中 | 突进、脱战 |
| Combo3：后跳前突 | 中 | 闪避反击 |
| 普通攻击 | 低 | 攻击衔接、判断打乱 |
| 移动 | 无 | 距离修正 |

根据招式威胁度和在不同情境的使用方法。建议使用概率判定和距离判定的行为模式。

Boss行为的基准数值为两动作间时间间隔，该项数值随双方血量变化而变化，拟定关系为出招频率随boss血量减少而提高。具体数值在AI实装后测试调整。

假定情境如下图，对boss一定距离的区域进行分层，并根据玩家所处的距离层更改出招概率

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 释放概率 | Combo1 | Combo2 | Combo3 | 普攻 |
| 近 | 15% | 30% | 50% | 5% |
| 中 | 30% | 50% | 15% | 5% |
| 远 | 50% | 30% | 15% | 5% |

6月25日更新：

基于当前代码模式和战斗设计需要，将boss的combo拆分成单个招式，引入更复杂的环境条件判断方法以实现AI设计目的。

Boss战斗AI的基本组成由判定、控制、执行三部分组成。

判定部分是AI根据当前所处的环境对自身情况进行判定。基本条件包括**角色与目标间距离、角色生命值**两个主要参数。基于这两个参数，boss将进行下一步的判定，判定包括**目标是否在攻击范围内、自身血量是否健康**，判定不唯一，可能针对不同技能和战斗模式进行更改，例如攻击范围，根据当前boss技能和战斗设计将拥有三层攻击范围判定，自身血量则有一次判定。

控制部分由行为树代码进行控制。将在AI设计和脚本接口确定后进行。

执行部分即boss的实际动作，包括进攻、防御、移动三部分。进攻部分，根据boss招式设定