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% |