公会战场机器人需求

# 更新日志

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 更新内容 | 操作人员 |
| 2018/8/30 | V1.0 | 文档建立 | 王冠 |

目录

[1. 更新日志 1](#_Toc523392361)

[2. 新增需求目的 2](#_Toc523392362)

[3. 具体规则 2](#_Toc523392363)

[3.1. 公会报名和参加 2](#_Toc523392364)

[3.2. 基础AI 2](#_Toc523392365)

[3.3. 祭品争夺 2](#_Toc523392366)

# 新增需求目的

公会战场是一个大型PVP玩法，需要较多的人员参与，较难进行测试，需要程序提供相应的机器人AI进行玩法验证。

# 具体规则

## 公会报名和参加

成功让两个公会匹配到一起，并成功开启公会战场活动。

## 基础AI

* 活动时间开启后，战场内双方自动加满所有机器人
* 战场准备时间结束后，机器人会通过传送区域进入战场，之后随机沿着三条路线，进攻敌方的基地，并攻击路途上的一切敌方单位。期间如果死亡，会自动复活，并重复这一过程。

## 祭品争夺

战场时间内如果有任何祭品刷新，则机器改变AI，前往采集矿物：

* 停止攻击基地，优先前往指定位置采集祭品
* 如果途中遇到敌方单位，优先击杀敌方单位；敌方单位死亡后，继续前往采集祭品
* 如果祭品被采集成功，则继续执行基础的进攻AI