层次架构

上层

High-level strategy:

Navigating, farming, tactic, base

根据rule执行strategy

下层

Navigating:

Reward

可以考虑结合Information map

Farming:

Base:

Tactic:

State space

画面

若允许in-game信息（参考黑魂）：

敌人距AI距离、角度、AI生命、敌人生命、敌人攻击范围、敌人各技能效果范围

敌人种类？

Action space

参考星际，三维连续。

对于技能，可以one-hot。

Global Reward

敌人英雄血-自己血 变化值

Drawback：残血情况敢死冲锋

Problems

Tactic

1.

队友多人合作用centralise训练后，变成单人情况后产生的变化怎么处理。

敌人不同种类如何处理。

不同玩家（policy）如何处理。

Ideas

Different network, multi-task, continual learning.

2.