AI追杀最新版

## 简介

为了解决游戏中角色之间距离过远，而不会去寻找远方角色的问题。

在游戏开始时，对每个AI进行权重赋值，使其具有更频繁寻找远方角色的能力。

## 正文

### 权重

游戏开始，AI的属性中加入寻找远方角色的权重，这个值为随机值=RANDOM（0,1）/10。

这个值代表了AI会去寻找远方的AI或者玩家的概率，每个AI在开局赋值之后，就不会再改变这个权重。

这个权重是从随机移动中分割出来的，也就是说，寻找是类似于随机移动WALK状态的，每当有AI判定进入随机移动状态时，都会触发此概率判定，判定失败则进入原有的随机移动状态。

### 寻找逻辑

1、进入寻找的判定有两步，第一步是通过权重判定。

2、第二步是看自身的攻击范围内是否存在其他角色，有则通过判定，否则进入原有随机移动。

3、通过所有判定后，AI会向当前距离自己最远的角色移动，这项移动将持续10秒（待定），期间不会改变方向，直到被除了持续移动之外的状态改变（即不会触发强制换方向的随机移动）。

4、在持续寻找的时间内，如果发生碰撞（特指撞人和墙），会停止寻找，进入WALK状态。

5、至少满足1个AI在寻找状态，如果没有一个AI通过判定（或说正在寻找），则随机取一个正在随机移动的AI进入步骤3。

6、若步骤5中仍然未找到满足条件的AI，则随机等待第一个可以随机移动的AI，使其进入寻找状态。