

KPI V0.3.0

saitewasreset

2024 年 9 月 21 日

目录

1	主约束条件	2
2	符号表	2
3	指数定义	3
3.1	人数及角色修正因子	3
3.2	友伤指数算法	3
3.3	指数定义	4
3.4	赋分算法	5
3.4.1	赋分原则	5
3.4.2	赋分实例	5
3.4.3	赋分特性	6
4	角色任务 KPI	7
4.1	钻机	7
4.2	枪手	8
4.3	工程	9
4.4	（辅助型）侦察	10
4.5	（输出型）侦察	11
5	玩家 KPI	13
A	统计数据	13

1 主约束条件

A_1 故意友伤是不可接受的.

A_{11} 友伤使队友死亡再救起是严重“亏损”的.

A_2 因“奋战”而倒地是可以接受的.

A_3 因“奋战”而吃补给是可以接受的.

A_4 不建议“极限一换一”.

A_5 因“奋战”而不小心友伤是可以接受的.

2 符号表

符号	含义
D	输出：对敌人的实际伤害 ¹ . 不含造成的友伤.
H	友伤：造成的实际友伤.
D_A	全输出： $D_A = D + H$.
k	击杀数.
k^α	带权击杀数： $k^\alpha = \sum_{i=1}^n k_i \cdot p_i^\alpha$ ，其中 k_i 为第 i 种敌人的击杀数， p_i^α 为在权值表 α 下第 i 种敌人的权重.
D^α	带权输出： $D^\alpha = \sum_{i=1}^n D_i \cdot p_i^\alpha$ ，其中 D_i 为第 i 种敌人的击杀数， p_i^α 为在权值表 α 下第 i 种敌人的权重.
n	硝石采集量.
m^α	带权矿物采集量（含硝石）： $m^\alpha = \sum_{i=1}^n m_i \cdot p_i^\alpha$ ，其中 m_i 为第 i 种矿物的采集量， p_i^α 为在权值表 α 下第 i 种矿物的权重.
s	使用补给次数.
\bar{s}	约化补给次数 $\bar{s} = s + 1$.
p	玩家指数： $p = \frac{T_p}{T}$ ，其中 T_p 为该玩家处于该任务中的时间， T 为任务总时间.

¹由伤害前后敌人血量变化量表示，不含护甲破坏.

3 指数定义

定义角色代号：钻机—— D ，枪手—— G ，工程—— E ，（辅助型）侦察—— S ，输出型侦察—— S' 。

3.1 人数及角色修正因子

由于一局游戏的人数不同、角色分配不同，击杀数 k 、输出 D 、硝石采集量 n 、资源采集量 m 的分布可能有较大差异，若直接利用玩家 i 的数据 k_i 、 D_i 、 n_i 、 m_i 占总数据的比例作为相应指数的值，则计算出的 KPI 结果可能随局内玩家人数不同、角色分配不同而存在较大差异，不利于保持 KPI 的稳定性及参考性。故需要引入修正因子 $\Gamma^i, i \in \{k, D, n, m\}$ 对相关数据进行修正。

定义修正指标 γ_k^i ，其中 k 表示玩家 k 所选角色 i 对应的修正指标，修正指标数据见表12、表13、表14、表15。

对每一局游戏，对每种需要修正的数据 $i, i \in \{k, D, n, m\}$ ，定义修正指标和 δ^i 为： $\sum_{k=1}^n \gamma_k^i$ 。

取附录A中的修正指标和为“标准”指标和 δ_0^i 。

由此可定义修正因子为 $\Gamma^i = \frac{\delta^i}{\delta_0^i}, i \in \{k, D, n, m\}$ 。

例如：

若游戏人数为 4，且所选角色为 $[D, G, E, S]$ ，对于击杀数 k ，由表12，修正指标和 $\delta^k = 1.682 + 1.682 + 2.848 + 1.000 = 7.212$ ，“标准”指标和 $\delta_0^k = 7.212$ ，修正因子为 $\Gamma^i = \frac{7.212}{7.212} = 1.000$ 。

若游戏人数为 4，且所选角色为 $[E, E, E, E]$ ，对于击杀数 k ，由表12，修正指标和 $\delta^k = 2.848 + 2.848 + 2.848 + 2.848 = 11.392$ ，“标准”指标和 $\delta_0^k = 7.212$ ，修正因子为 $\Gamma^i = \frac{11.392}{7.212} = 1.580$ 。

3.2 友伤指数算法

定义 $f(x) = \frac{99}{x-1} + 100$ ，其中 x 为友伤比例 $= \frac{H_i}{D_{A_i}} \cdot (A_1)(A_5)$

$f(x)$ 的定义域为 $[0, 1]$ ，值域为 $(-\infty, 1]$ 。

$x \cdot 10^{-3}$	$f(x)$
0.0	1.000

$x \cdot 10^{-3}$	$f(x)$
1.5	0.851
2.5	0.752
3.5	0.652
4.0	0.602
6.5	0.352
10	0.000
15	-0.508
20	-1.020
100	-10.00
1000	$-\infty$

3.3 指数定义

指数符号	指数释义	定义	值域
k_I^α	击杀数指数：击杀数占总击杀数的比例（带权值，采用权值表 α ，带修正因子）。	$\min\{1, \frac{k_x^\alpha}{\sum_{i=1}^n k_i^\alpha} \cdot \Gamma^k\}$	$[0, 1]$
D_I^α	输出指数：输出占总输出的比例（带权值，采用权值表 α ，带修正因子）。	$\min\{1, \frac{D_x^\alpha}{\sum_{i=1}^n D_i^\alpha} \cdot \Gamma^D\}$	$[0, 1]$
P_I	高威胁目标：使用高威胁权值表的输出指数。	$\frac{D_x^\delta}{\sum_{i=1}^n D_i^\delta}$	$[0, 1]$
r_I	救人指数：救人次数占总救人次数的比例，若总救人次数为 0，则为 1。	$\frac{r_x}{\sum_{i=1}^n r_i}$	$[0, 1]$
d_I	倒地指数：倒地次数占总倒地次数的比例，若总倒地次数为 0，则为 0。	$-\frac{d_x}{\sum_{i=1}^n d_i}$	$[-1, 0]$
f_I	友伤指数：见 3.2 节。	见 3.2 节。	$(-\infty, 1]$

指数符号	指数释义	定义	值域
n_I	硝石指数：采集硝石量占总硝石采集量的比例（带修正因子）， 若总硝石采集量为 0，则为 0.	$\min\{1, \frac{n_x^\alpha}{\sum_{i=1}^n n_i^\alpha} \cdot \Gamma^n\}$	$[0, 1]$
m_I	采集指数：采集矿石量占总矿石采集量的比例（带修正因子）， 若总矿石采集量为 0，则为 0.	$\min\{1, \frac{m_x^\alpha}{\sum_{i=1}^n m_i^\alpha} \cdot \Gamma^m\}$	$[0, 1]$
s_I	补给指数：补给次数占总补给次数的比例， 若总补给次数为 0，则为 0.	$-\frac{s_x^\alpha}{\sum_{i=1}^n s_i^\alpha}$	$[-1, 0]$

3.4 赋分算法

由于不同角色完成相同任务的难度不同²，需要对直接计算出的指数进行赋分，再参加原始 KPI 计算.

3.4.1 赋分原则

对于由修正因子修正后的指数 I ，计算其在所有玩家中的排名 r ，由排名确定赋分区域 A ，每个赋分区域含以下信息：排名区间、原始分区间、赋分区间.

设赋分区间 A 中原始分（即 I ）的最小值为 I_m^s ，最大值为 I_M^s ，赋分的最小值为 I_m^t ，最大值为 I_M^t ，玩家原始分为 I^s ，则按如下公式计算得到赋分 I^t ：

$$\frac{I^s - I_m^s}{I_M^s - I_m^s} = \frac{I^t - I_m^t}{I_M^t - I_m^t} \quad (1)$$

3.4.2 赋分实例

为了简便起见，以下计算采用不带权、不带修正因子的指数 I .

例如，对于枪手，其输出指数 D 的赋分区域信息如下：

²例如，对于工程，带权输出占到该局游戏总计带权输出的 50% 较为困难，而对于侦察，采集量占到该局总计采集量的 50% 相对容易.

排名区间	原始分区间	赋分区间
[0%, 15%)	[0.33, 1.00)	[0.90, 1.00)
[15%, 40%)	[0.26, 0.32)	[0.70, 0.90)
[40%, 50%)	[0.23, 0.25)	[0.60, 0.70)
[50%, 70%)	[0.19, 0.23)	[0.35, 0.6)
[70%, 100%)	[0.00, 0.19)	[0.00, 0.35)

若某枪手在某局游戏中的 $D_I^s = 0.26$ ，其排名为 37%，由上表可知其赋分区间为 [15%, 40%)，计算可得赋分为 $D_I^t = 0.72$ 。

3.4.3 赋分特性

对于枪手，其采集指数 m 的赋分区域信息如下：

排名区间	原始分区间	赋分区间
[0%, 15%)	[0.22, 1.00)	[0.90, 1.00)
[15%, 40%)	[0.15, 0.21)	[0.70, 0.90)
[40%, 50%)	[0.12, 0.14)	[0.60, 0.70)
[50%, 70%)	[0.06, 0.12)	[0.35, 0.6)
[70%, 100%)	[0.00, 0.06)	[0.00, 0.35)

若某枪手在某局游戏中的 $m_I^s = 0.19$ ，其排名为 23%，由上表可知其赋分区间为 [15%, 40%)，计算可得赋分为 $m_I^t = 0.82$ 。

若某枪手在某局游戏中的 $m_I^s = 0.24$ ，其排名为 13%，由上表可知其赋分区间为 [0%, 15%)，计算可得赋分为 $m_I^t = 0.90$ 。

若某枪手在某局游戏中的 $m_I^s = 0.47$ ，其排名为 1%，由上表可知其赋分区间为 [0%, 15%)，计算可得赋分为 $m_I^t = 0.93$ 。

对于侦察，其采集指数 m 的赋分区域信息如下：

排名区间	原始分区间	赋分区间
[0%, 15%)	[0.38, 1.00)	[0.90, 1.00)
[15%, 40%)	[0.27, 0.37)	[0.70, 0.90)
[40%, 50%)	[0.20, 0.25)	[0.60, 0.70)
[50%, 70%)	[0.15, 0.19)	[0.35, 0.6)
[70%, 100%)	[0.00, 0.13)	[0.00, 0.35)

若某侦察在某局游戏中的 $m_I^s = 0.19$ ，其排名为 54%，由上表可知其赋分区间为 [50%, 70%)，计算可得赋分为 $m_I^t = 0.59$ 。

若某侦察在某局游戏中的 $m_I^s = 0.24$ ，其排名为 43%，由上表可知其赋分区间为 [40%, 50%)，计算可得赋分为 $m_I^t = 0.67$ 。

若某侦察在某局游戏中的 $m_I^s = 0.47$ ，其排名为 9%，由上表可知其赋分区间为 [0%, 15%)，计算可得赋分为 $m_I^t = 0.91$ 。

由上述实例不难发现，在选择的角色本职工作上投入更多精力，获得的赋分提升更大。

4 角色任务 KPI

令 $\beta_i \in \{k_I, D_I, P_I, r_I, d_I, f_I, n_I, m_I, s_I\}$ 为对应指数的权重，且 β_i 对应指数的值域的上界为 t_i ，则“最大加权和”为 $\sum_{i=1}^n \beta_i \cdot t_i$ ，设玩家本局中指数 β_i 对应的值为 a_i^t （若该项目赋分，则为赋分后的值），则实际加权和为 $\sum_{i=1}^n \beta_i \cdot a_i^t$ 。

则定义任务 KPI 为： $mKPI = \frac{\sum_{i=1}^n \beta_i \cdot a_i^t}{\sum_{i=1}^n \beta_i \cdot t_i} \cdot 100$ 。

4.1 钻机

D_1 对群 [3].

D_2 弱远程.

约束条件：

$$D_1 \quad k_D > D_D, k_D + D_D + P_D \geq 0.5.$$

$$D_2 \quad P_I = 0.$$

$$A_1 \quad f_D \geq 0.1.$$

A_2 我们估计，平均每局总计输出大约为 70K，钻机平均输出应大于 10K，则不带权输出指数 D_I 应大约为 $D^0 = \frac{1}{7}$ ，而带权输出指数 D_I^D 应大于 D_I 。我们估计，钻机每局正常倒地次数为 2 次 (d^0)，每局所有人总计倒地次数为 6 次 (d^1)，则由 A_2 ：

$$\frac{D^0}{d^0} \cdot D_D > \frac{1}{d^1} \cdot d_D \quad \text{解得} \quad D_D > \frac{d^0 \cdot d_D}{d^1 \cdot D^0} = \frac{7}{3} \cdot d_D.$$

A_3 我们估计, 钻机的补给指数约为 $\frac{1}{4}(s^0)$ (钻机 $\frac{1}{4}$, 枪手 $\frac{1}{4}$, 工程 $\frac{3}{8}$, 侦察 $\frac{1}{8}$)

我们估计, 5K 伤害对应一份补给, 即一份补给对应约 $\frac{D^0}{2} = \frac{1}{14}$

则由 A_3 : $\frac{D^0}{2} \cdot D_D > s^0 \cdot s_D$

解得 $s_D < \frac{D^0 \cdot D_D}{2s^0} = \frac{2}{7}D_D$.

A_4 $d_D \geq r_D$.

项目	权重标识	参考值
击杀数指数 (k_I^D)	k_D	0.400
输出指数 (D_I^D)	D_D	0.200
高威胁目标 (P_I)	P_D	0.000
救人指数 (r_I)	r_D	0.080
倒地指数 (d_I)	d_D	0.085
友伤指数 (f_I)	f_D	0.100
硝石指数 (n_I)	n_D	0.048
补给指数 (s_I)	s_D	0.057
采集指数 (m_I)	m_D	0.030

4.2 枪手

G_1 提供强有力的火力支援 [3][4] 对单 + 对群 [3].

约束条件:

G_1 $k_G + D_G + P_G \geq 0.75, D_G > P_G > k_G$.

A_1 $f_G \geq 0.1$.

A_2 我们估计, 平均每局总计输出大约为 70K, 枪手平均输出应大于 20K, 则不带权输出指数 D_I 应大约为 $D^0 = \frac{2}{7}$, 而带权输出指数 D_I^G 应大于 D_I

我们估计, 枪手每局正常倒地次数为 2 次 (d^0), 每局所有人总计倒地次数为 6 次 (d^1), 则由 A_2 :

$\frac{D^0}{d^0} \cdot D_G > \frac{1}{d^1} \cdot d_G$ 解得 $D_G > \frac{d^0 \cdot d_G}{d^1 \cdot D^0} = \frac{7}{6} \cdot d_G$

A_3 我们估计, 枪手的补给指数约为 $\frac{1}{4}(s^0)$ (钻机 $\frac{1}{4}$, 枪手 $\frac{1}{4}$, 工程 $\frac{3}{8}$, 侦察 $\frac{1}{8}$)

我们估计, 8K 伤害对应一份补给, 即一份补给对应约 $\frac{2D^0}{5} = \frac{4}{35}$

则由 $A_3: \frac{2D^0}{5} \cdot D_G > s^0 \cdot s_G$

解得 $s_G < \frac{2D^0 \cdot D_G}{5s^0} = \frac{16}{35} D_G$

$A_4 \quad d_G \geq r_G.$

项目	权重标识	参考值
击杀数指数 (k_I^G)	k_G	0.050
输出指数 (D_I^G)	D_G	0.410
高威胁目标 (P_I)	P_G	0.300
救人指数 (r_I)	r_G	0.050
倒地指数 (d_I)	d_G	0.050
友伤指数 (f_I)	f_G	0.100
硝石指数 (n_I)	n_G	0.010
补给指数 (s_I)	s_G	0.025
采集指数 (m_I)	m_G	0.005

4.3 工程

E_1 输出 [3][4].

约束条件:

$E_1 \quad k_E + D_E + P_E \geq 0.65, D_E > P_E > k_E.$

$A_1 \quad f_E \geq 0.1.$

A_2 我们估计, 平均每局总计输出大约为 70K, 工程平均输出应大于 30K, 则不带权输出指数 D_I 应大约为 $D^0 = \frac{3}{7}$, 而带权输出指数 D_I^E 应大于 D_I

我们估计, 工程每局正常倒地次数为 2 次 (d^0), 每局所有人总计倒地次数为 6 次 (d^1), 则由 A_2 :

$\frac{D^0}{d^0} \cdot D_E > \frac{1}{d^1} \cdot d_E$ 解得 $D_E > \frac{d^0 \cdot d_E}{d^1 \cdot D^0} = \frac{7}{9} \cdot d_E$

A_3 我们估计, 工程的补给指数约为 $\frac{3}{8}(s^0)$ (钻机 $\frac{1}{4}$, 枪手 $\frac{1}{4}$, 工程 $\frac{3}{8}$, 侦察 $\frac{1}{8}$)

我们估计, 10K 伤害对应一份补给, 即一份补给对应约 $\frac{D^0}{3} = \frac{1}{7}$

则由 A_3 : $\frac{D^0}{3} \cdot D_E > s^0 \cdot s_E$

解得 $s_E < \frac{D^0 \cdot D_E}{3s^0} = \frac{8}{21}D_E$

A_4 $d_E \geq r_E$.

项目	权重标识	参考值
击杀数指数 (k_I^E)	k_E	0.050
输出指数 (D_I^E)	D_E	0.500
高威胁目标 (P_I)	P_E	0.125
救人指数 (r_I)	r_E	0.050
倒地指数 (d_I)	d_E	0.050
友伤指数 (f_I)	f_E	0.100
硝石指数 (n_I)	n_E	0.025
补给指数 (s_I)	s_E	0.080
采集指数 (m_I)	m_E	0.020

4.4 (辅助型) 侦察

S_1 保证硝石供应.[1][2][3][4]

S_2 处理高威胁单位.[1][2][3]

S_3 杀敌不是主要工作.[2][3][4]

S_4 采矿.[3][4]

约束条件:

S_1 $n_S \geq 0.3$.

S_2 $P_S > D_S, P_S > k_S, P_S \geq 0.1$.

S_3 $k_S + D_S + P_S \leq 0.2$.

S_4 $n_S + p_S \geq 0.5$.

$A_1 \quad f_E \geq 0.1.$

A_2 不适用.[2][3][4]

A_3 我们估计, 侦察的补给指数约为 $\frac{1}{8}(s^0)$ (钻机 $\frac{1}{4}$, 枪手 $\frac{1}{4}$, 工程 $\frac{3}{8}$, 侦察 $\frac{1}{8}$), $D^0 = \frac{4}{35}$

我们估计, 4K 伤害对应一份补给 (不然灯真的不够用啊QAQ), 即一份补给对应约 $\frac{D^0}{2} = \frac{2}{35}$

则由 $A_3: \frac{D^0}{2} \cdot D_S > s^0 \cdot s_S$

解得 $s_S < \frac{D^0 \cdot D_S}{2s^0} = \frac{16}{35} D_S.$

$A_4 \quad d_S \geq r_S.$

项目	权重标识	参考值
击杀数指数 (k_I^S)	k_S	0.010
输出指数 (D_I^S)	D_S	0.040
高威胁目标 (P_I)	P_S	0.150
救人指数 (r_I)	r_S	0.087
倒地指数 (d_I)	d_S	0.1
友伤指数 (f_I)	f_S	0.100
硝石指数 (n_I)	n_S	0.300
补给指数 (s_I)	s_S	0.013
采集指数 (m_I)	m_S	0.200

4.5 (输出型) 侦察

S'_1 对单输出.

S'_2 处理高威胁单位.

S'_3 保证硝石供应.

S'_4 采矿.

约束条件:

$S'_1 \quad k_{S'} + D_{S'} + P_{S'} \geq 0.6, P_{S'} > D_{S'} > k_{S'}, k_{S'} = 0.$

$$S'_2 \ P_{S'} \geq 0.3.$$

$$S'_3 \ n_{S'} \geq 0.1.$$

$$S'_4 \ n_{S'} + p_{S'} \geq 0.15.$$

$$A_1 \ f_{S'} \geq 0.1.$$

A_2 我们估计, 平均每局总计输出大约为 70K, 输出型侦察平均输出应大于 15K, 则不带权输出指数 D_I 应大约为 $D^0 = \frac{3}{14}$, 而带权输出指数 $D_I^{S'}$ 应大于 D_I

我们估计, 输出型侦察每局正常倒地次数为 1.5 次 (d^0), 每局所有人总计倒地次数为 6 次 (d^1), 则由 A_2 :

$$\frac{D^0}{d^0} \cdot D_{S'} > \frac{1}{d^1} \cdot d_{S'} \text{ 解得 } D_{S'} > \frac{d^0 \cdot d_{S'}}{d^1 \cdot D^0} = \frac{7}{6} \cdot d_{S'}$$

A_3 我们估计, 输出型侦察的补给指数约为 $\frac{1}{4}(s^0)$ (钻机 $\frac{1}{4}$, 枪手 $\frac{1}{4}$, 工程 $\frac{3}{8}$, (辅助型) 侦察 $\frac{1}{8}$)

我们估计, 8K 伤害对应一份补给, 即一份补给对应约 $\frac{8D^0}{15} = \frac{4}{35}$

$$\text{则由 } A_3: \frac{8D^0}{15} \cdot D_{S'} > s^0 \cdot s_{S'}$$

$$\text{解得 } s_{S'} < \frac{8D^0 \cdot D_{S'}}{15s^0} = \frac{16}{35} D_{S'}.$$

$$A_4 \ d_{S'} \geq r_{S'}.$$

项目	权重标识	参考值
击杀数指数 ($k_I^{S'}$)	$k_{S'}$	0.000
输出指数 ($D_I^{S'}$)	$D_{S'}$	0.250
高威胁目标 (P_I)	$P_{S'}$	0.350
救人指数 (r_I)	$r_{S'}$	0.055
倒地指数 (d_I)	$d_{S'}$	0.065
友伤指数 (f_I)	$f_{S'}$	0.100
硝石指数 (n_I)	$n_{S'}$	0.100
补给指数 (s_I)	$s_{S'}$	0.030
采集指数 (m_I)	$m_{S'}$	0.050

5 玩家 KPI

设玩家在任务 i 中所选的角色为 c_i ，在该任务中的玩家指数为 p_i ，其 $mKPI$ 为 a 。

则玩家总体 KPI 为：

$$KPI = \frac{\sum_{i=1}^n p_i \cdot a}{\sum_{i=1}^n p_i} \quad (2)$$

A 统计数据

以下数据仅供参考，在实际计算 KPI 时，将根据所有任务的信息计算下列数据及 Γ 。

有效局数：53，独立玩家数：66。

以下“有效数据量”为在所有有效任务中，该角色的玩家指数之和。

角色	有效数据数量	平均击杀数	修正指标 γ^k
工程	55.95	188	2.848
枪手	34.71	111	1.682
钻机	35.75	111	1.682
侦察	63.87	66	1.000

表 12: 角色击杀数与修正指标

角色	有效数据数量	平均伤害	修正指标 γ^D
工程	55.95	22.50K	2.204
枪手	34.71	13.86K	1.357
钻机	35.75	11.99K	1.174
侦察	63.87	10.21K	1.000

表 13: 角色输出与修正指标

角色	有效数据数量	平均硝石采集量	修正指标 γ^n
侦察	63.87	138	3.000
工程	55.95	78	1.696
枪手	34.71	55	1.196
钻机	35.75	46	1.000

表 14: 角色硝石采集量与修正指标

角色	有效数据数量	平均矿石采集量	修正指标 γ^m
侦察	63.87	256	2.612
工程	55.95	135	1.378
枪手	34.71	107	1.092
钻机	35.75	98	1.000

表 15: 角色矿石采集量与修正指标

B 权值表

对于权值表中未出现的敌人，在计算加权值时，按默认值计算。
高威胁目标权值表的默认值为 0，角色权值表为 1。

ID	中文名	权值
ED_Spider_Stalker	潜影异虫	16.0
ED_CaveLeech	洞穴水蛭	8.0
ED_TentacleNode	瓦托克鳞甲荆节	8.0
ED_BarrageInfector	瘟疫霰射吐珠	7.0
ED_Spider_Stinger	蛭尾异虫	7.0
ED_TentaclePlant	瓦托克鳞甲荆丛	7.0
ED_Grabber	捕手异虫蝇	6.0
ED_ShootingPlant	瘟疫吐珠	6.0

ID	中文名	权值
ED_Spider_Lobber	脓毒异虫	6.0
ED_Spider_Shooter	吐酸异虫	6.0
ED_Mactera_Shooter_HeavyVeteran	坚甲异虫蝇	5.0
ED_Mactera_Shooter_Normal	吐刺异虫蝇	5.0
ED_Mactera_TripleShooter	三顎异虫蝇	5.0
ED_Spider_RapidShooter	速射酸虫	5.0
ED_Spider_Spitter	吐丝异虫	5.0
ED_FacilityTurret_Burst	连射炮塔	4.0
ED_FacilityTurret_Sniper	狙击炮塔	4.0
ED_Spider_Buffer	异虫典狱长	3.0
ED_Bomber	黏液轰炸蝇	2.0
ED_FacilityTurret_Barrier	推斥炮塔	2.0
ED_Spider_Exploder	自爆异虫	1.0
ED_Woodlouse	丘罗那地虱	1.0
ED_Woodlouse_Youngling	地虱幼体	1.0

表 16: 高威胁目标权值表

ID	中文名	权值
ED_Flea	脓蚤	5.0
ED_InfestationLarva	肉食幼虫	5.0
ED_Spider_Grunt	战士异虫	5.0
ED_Spider_Grunt_Attacker	刀锋异虫	5.0
ED_Spider_Grunt_Guard	护卫异虫	5.0
ED_Spider_Hoarder	嗜矿异虫	5.0
ED_Spider_Spawn	异虫幼虫	5.0
ED_Spider_Swarmer	蜂拥异虫	5.0
ED_PatrolBot	巡逻机器人	3.0
ED_Shredder	粉碎者	3.0
ED_Spider_Boss_Heavy	巢主无畏异虫	3.0
ED_Spider_Boss_TwinA	强弩无畏异虫	3.0

ID	中文名	权值
ED_Spider_Boss_TwinB	重斧无畏异虫	3.0
ED_Spider_ShieldTank	暴君异虫	3.0
ED_Spider_Tank_Boss	无畏异虫	3.0
ED_Spider_Tank_HeavySpawn	哨卫异虫	3.0
ED_Spider_Tank	禁卫异虫	2.0

表 17: 钻机权值表

ID	中文名	权值
ED_Flea	脓蚤	5.0
ED_Spider_Hoarder	嗜矿异虫	5.0
ED_Spider_Grunt_Attacker	刀锋异虫	4.0
ED_Spider_Tank_HeavySpawn	哨卫异虫	4.0
ED_Spider_Boss_Heavy	巢主无畏异虫	3.0
ED_Spider_Boss_TwinA	强弩无畏异虫	3.0
ED_Spider_Boss_TwinB	重斧无畏异虫	3.0
ED_Spider_ExploderTank	大自爆虫	3.0
ED_Spider_ExploderTank_King	自爆王虫	3.0
ED_Spider_Grunt	战士异虫	3.0
ED_Spider_Grunt_Guard	护卫异虫	3.0
ED_Spider_Tank	禁卫异虫	3.0
ED_Spider_Tank_Boss	无畏异虫	3.0
ED_FlyingSmartRock	飞石	2.0
ED_InfestationLarva	肉食幼虫	2.0
ED_PatrolBot	巡逻机器人	2.0
ED_Shredder	粉碎者	2.0
ED_Spider_ShieldTank	暴君异虫	2.0
ED_Spider_Spawn	异虫幼虫	2.0
ED_Spider_Swarmer	蜂拥异虫	2.0

表 18: 工程权值表

ID	中文名	权值
ED_Flea	脓蚤	5.0
ED_Spider_Hoarder	嗜矿异虫	5.0
ED_FlyingSmartRock	飞石	4.0
ED_Spider_Boss_Heavy	巢主无畏异虫	4.0
ED_Spider_Boss_TwinA	强弩无畏异虫	4.0
ED_Spider_Boss_TwinB	重斧无畏异虫	4.0
ED_Spider_ExploderTank	大自爆虫	4.0
ED_Spider_ExploderTank_King	自爆王虫	4.0
ED_Spider_Grunt_Attacker	刀锋异虫	4.0
ED_Spider_Tank_Boss	无畏异虫	4.0
ED_Spider_Tank_HeavySpawn	哨卫异虫	4.0
ED_Spider_Grunt	战士异虫	3.0
ED_Spider_Grunt_Guard	护卫异虫	3.0
ED_Spider_ShieldTank	暴君异虫	3.0
ED_Spider_Tank	禁卫异虫	3.0
ED_FacilityCaretaker	看守者	2.0
ED_InfectedMule	BET-C	2.0
ED_InfestationLarva	肉食幼虫	2.0
ED_PatrolBot	巡逻机器人	2.0
ED_Shredder	粉碎者	2.0
ED_Spider_Spawn	异虫幼虫	2.0
ED_Spider_Swarmer	蜂拥异虫	2.0

表 19: 枪手权值表

ID	中文名	权值
ED_Flea	脓蚤	5.0
ED_Spider_Hoarder	嗜矿异虫	5.0
ED_FlyingSmartRock	飞石	3.0
ED_InfectedMule	BET-C	3.0
ED_JellyBreeder	纳多赛特饲育水母	3.0

ID	中文名	权值
ED_FacilityCaretaker	看守者	2.0
ED_Spider_Boss_Heavy	巢主无畏异虫	2.0
ED_Spider_Boss_TwinA	强弩无畏异虫	2.0
ED_Spider_Boss_TwinB	重斧无畏异虫	2.0
ED_Spider_Tank_Boss	无畏异虫	2.0
ED_Spider_Tank_HeavySpawn	哨卫异虫	2.0

表 20: 辅助型侦察权值表

ID	中文名	权值
ED_Flea	脓蚤	5.0
ED_Spider_Hoarder	嗜矿异虫	5.0
ED_InfectedMule	BET-C	4.0
ED_Spider_Tank_HeavySpawn	哨卫异虫	4.0
ED_FacilityCaretaker	看守者	3.0
ED_JellyBreeder	纳多赛特饲育水母	3.0
ED_Spider_Boss_Heavy	巢主无畏异虫	3.0
ED_Spider_Boss_TwinA	强弩无畏异虫	3.0
ED_Spider_Boss_TwinB	重斧无畏异虫	3.0
ED_Spider_ExploderTank	大自爆虫	3.0
ED_Spider_ExploderTank_King	自爆王虫	3.0
ED_Spider_ShieldTank	暴君异虫	3.0
ED_Spider_Tank	禁卫异虫	3.0
ED_Spider_Tank_Boss	无畏异虫	3.0
ED_FlyingSmartRock	飞石	2.0
ED_PatrolBot	巡逻机器人	2.0

表 21: 输出型侦察权值表

ID	中文名	权值
RES_COLLECT_Barley1	大麦球果	64

ID	中文名	权值
RES_CARVED_Bismor	蜂母石	4
RES_CARVED_Magnite	吸铁石	4
RES_CARVED_Phazyonite	方晶辉石	4
RES_CARVED_Umanite	乌玛石	4
RES_VEIN_Croppa	铜矿	4
RES_CARVED_Hollomite	容和石	2
RES_COLLECT_Apoca_Bloom	彼岸花	2
RES_COLLECT_Boolo	布洛蘑菇	2
RES_COLLECT_Ebonut	硬胶果实	2
RES_COLLECT_Fossil	化石	2
RES_VEIN_Dystrum	异镆	2
RES_VEIN_Morkite	墨菱石	2
RES_CARVED_OilShale	油页岩	1
RES_COLLECT_Barley2	酵母松果	1
RES_COLLECT_Barley3	麦芽星果	1
RES_COLLECT_Barley4	淀粉坚果	1
RES_COLLECT_MorkiteSeed	墨菱种子	1
RES_EMBED_Enor	妙绝珠	1
RES_EMBED_Jadiz	玉石	1
RES_VEIN_Gold	黄金	1
RES_VEIN_Nitra	硝石	1

表 22: 矿物采集权值表

参考文献

- [1] 猫猫爱吃 875 小饼干. 【深岩银河】从零开始的顶侦培养计划—第一章基础介绍 (入门篇). <https://www.bilibili.com/video/BV1ig4y197GB>.
- [2] 苏特施季里茨. 深岩银河侦察职业定位和武器选择. <https://tieba.baidu.com/p/7819452549>.
- [3] 红莲 paduma. 给萌新的一些话. <https://tieba.baidu.com/p/7253319800>.

- [4] 寻 ㊦ 足 迹. 深岩银河从入门到入坑的一条龙指南.
https://api.xiaohaihe.cn/v3/bbs/app/api/web/share?link_id=119582418.