

# KPI V0.2.2

saitewasreset

2024 年 8 月 26 日

## 目录

<b>1</b>	<b>主约束条件</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>符号表</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>指数定义</b>	<b>3</b>
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
<b>4</b>	<b>角色原始 KPI</b>	<b>5</b>
4.1	钻机 . . . . .	5
4.2	枪手 . . . . .	6
4.3	工程 . . . . .	7
4.4	（辅助型）侦察 . . . . .	8
4.5	（输出型）侦察 . . . . .	9
<b>5</b>	<b>玩家 KPI</b>	<b>11</b>
5.1	$\psi$ 的计算 . . . . .	11
5.2	玩家 KPI 的计算 . . . . .	12
<b>A</b>	<b>统计数据</b>	<b>12</b>
<b>B</b>	<b>权值表</b>	<b>13</b>

## 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 <sup>1</sup> . 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.
$k^\alpha$	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， $p_i^\alpha$ 为在权值表 $\alpha$ 下第 $i$ 种敌人的权重.
$D^\alpha$	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， $p_i^\alpha$ 为在权值表 $\alpha$ 下第 $i$ 种敌人的权重.
$n$	硝石采集量.
$m$	矿物采集量（含硝石）.
$s$	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.

<sup>1</sup>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  $\gamma_k^i$ ，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10、表11、表12、表13。

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  $\delta^i$  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  $\delta_0^i$ 。

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10，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10，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
$k_I^\alpha$	击杀数指数：击杀数占总击杀数的比例（带权值，采用权值表 $\alpha$ ，带修正因子）。	$\min\{1, \frac{k_x^\alpha}{\sum_{i=1}^n k_i^\alpha} \cdot \Gamma^k\}$	$[0, 1]$
$D_I^\alpha$	输出指数：输出占总输出的比例（带权值，采用权值表 $\alpha$ ，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）， <b>若总硝石采集量为 0，则为 0.</b>	$\min\{1, \frac{n_x^\alpha}{\sum_{i=1}^n n_i^\alpha} \cdot \Gamma^n\}$	$[0, 1]$
$m_I$	采集指数：采集矿石量占总矿石采集量的比例（带修正因子）， <b>若总矿石采集量为 0，则为 0.</b>	$\min\{1, \frac{m_x^\alpha}{\sum_{i=1}^n m_i^\alpha} \cdot \Gamma^m\}$	$[0, 1]$
$s_I$	补给指数：补给次数占总补给次数的比例， <b>若总补给次数为 0，则为 0.</b>	$-\frac{s_x^\alpha}{\sum_{i=1}^n s_i^\alpha}$	$[-1, 0]$

## 4 角色原始 KPI

**注意：**由于项目难度不同，不同角色的原始 KPI 没有可比性。

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  $\beta_i$  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  $\beta_i$  对应的值为  $a_i$ ，则实际加权和为  $\sum_{i=1}^n \beta_i \cdot a_i$ 。

则定义原始 KPI 为： $rKPI = \frac{\sum_{i=1}^n \beta_i \cdot a_i}{\sum_{i=1}^n \beta_i \cdot t_i} \cdot 100$ 。

### 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  $A_2$ ：

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

$A_3$  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  $\frac{D^0}{2} = \frac{1}{14}$

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

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

$$A_4 \quad d_D \geq r_D.$$

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:

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

$$A_1 \quad f_G \geq 0.1.$$

$A_2$  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  $A_2$ :

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

$A_3$  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 ( $D_I^G$ )	$D_G$	0.400
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 ( $n_I$ )	$n_G$	0.015
补给指数 ( $s_I$ )	$s_G$	0.025
采集指数 ( $m_I$ )	$m_G$	0.010

### 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 ( $P_I$ )	$P_E$	0.100
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 ( $n_I$ )	$n_E$	0.045
补给指数 ( $s_I$ )	$s_E$	0.080
采集指数 ( $m_I$ )	$m_E$	0.025

#### 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:

$S_1$   $n_S \geq 0.3$ .

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

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

$S_4$   $n_S + p_S \geq 0.5$ .



$$A_1 \quad f_E \geq 0.1.$$

$$A_2 \quad \text{不适用.}[2][3][4]$$

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

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

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

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

$$A_4 \quad d_S \geq r_S.$$

项目	权重标识	参考值
击杀数指数 ( $k_I^S$ )	$k_S$	0.030
输出指数 ( $D_I^S$ )	$D_S$	0.040
高威胁目标 ( $P_I$ )	$P_S$	0.100
救人指数 ( $r_I$ )	$r_S$	0.102
倒地指数 ( $d_I$ )	$d_S$	0.115
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

$$S'_1 \quad \text{对单输出.}$$

$$S'_2 \quad \text{处理高威胁单位.}$$

$$S'_3 \quad \text{保证硝石供应.}$$

$$S'_4 \quad \text{采矿.}$$

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

正如在4节中提到的，不同角色的原始 KPI 没有可比性. 因此，为了计算玩家的总体 KPI，需要将不同角色的  $rKPI$  乘以相应系数进行“归一化”，以求相同水平的玩家在不同角色下能有相近的修正 KPI.

为了方便起见，我们以（辅助型）侦察的  $rKPI$  为标准，定义其它角色到（辅助型）侦察的 KPI 修正因子为  $\psi_i, i \in \{D, G, E, S'\}$ .

则定义修正 KPI:  $sKPI = rKPI \cdot \psi_i$ .

### 5.1 $\psi$ 的计算

为了计算  $\psi$ ，我们按玩家对应角色的晋升次数进行分层统计.

对于角色  $c \in \{D, G, E, S\}$ ，在每个晋升区间  $\alpha$ ，计算  $rKPI$  中位数  $m_c^\alpha$ .

对于角色  $i \in \{D, G, E\}$ ，在每个晋升区间  $\alpha$ ，计算修正因子  $\psi_i^\alpha = \frac{m_i^\alpha}{m_S^\alpha}$

对于  $S'$  到  $S$  的修正因子，有个微妙的问题：

对于加入公开房间的非熟人玩家，无法自动化地判断其角色为  $S$  还是  $S'$ （注意：由于  $S$  与  $S'$  的难度也不同，因此不能通过分别计算  $rKPI$  并取较大者进行判断）.

由此，我们决定只利用能确定角色属性的熟人玩家进行  $S'$  到  $S$  的修正因子的计算。

晋升区间	$\psi$
None	$\psi_c^0$
Bronze	$\psi_c^1$
Silver	$\psi_c^2$
Gold	$\psi_c^3$
Platinum	$\psi_c^4$
Diamond	$\psi_c^5$
Legendary	$\psi_c^6$

$\forall \alpha$ , 定义  $\psi_S^\alpha = 1.000$ .

## 5.2 玩家 KPI 的计算

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  $p_i$ ， $c_i$  在该任务中属于晋升区间  $\alpha_i$ ，其  $rKPI$  为  $a$ 。

则玩家总体 KPI 为：

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

## 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  $\Gamma$ 。

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 $\gamma^k$
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 10: 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 $\gamma^D$
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 11: 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 $\gamma^n$
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 12: 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 $\gamma^m$
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 13: 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 14: 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 15: 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 16: 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 17: 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 18: 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 19: 输出型侦察权值表

## 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.xiaoheihe.cn/v3/bbs/app/api/web/share?link\\_id=119582418](https://api.xiaoheihe.cn/v3/bbs/app/api/web/share?link_id=119582418).