抛开甲方需求，但从客观角度考虑

1.为什么游戏中要做AI？

最大的目的是增加游戏体验，比如单机游戏，你只能一个人玩，如果没有优秀的AI，将会很无聊，游戏体验将会很差。联机游戏中也会存在AI，比如绝地求生中也会分配AI，这是为了弥补匹配机制的不足，因为匹配时间不能太久，但又很难保证同一时间，同样级别的人数能达到要求的比赛开始数量，所以添加AI让游戏能够快速开始。

而军队有一个很大的特点，就是一切活动都是有组织，有纪律的，所以要仿真模拟，完全可以召集齐模拟所需要的人数，两方实际操作的对战过程和结果，难道比AI模拟的战术，战略效果的可信度差吗？

智能体的发展到前几年才攻破了围棋，但是战场环境瞬息万变，智能体应该是作为辅助，而不是应该作为决策者。

可以参考两款俄罗斯的游戏，坦克世界，战争雷霆。