

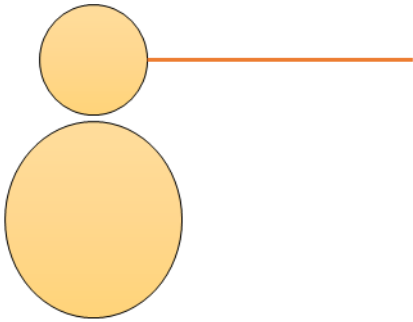
敌人需求：

三种状态：

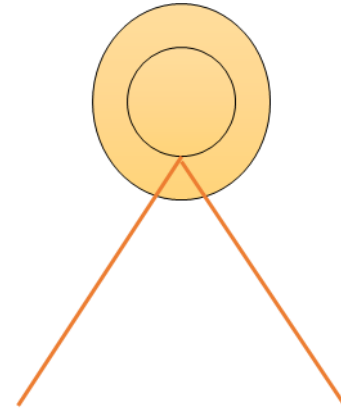
1. 空闲：在预先设定好的道路上巡逻，或者站在门口不走动，旋转身体扫描玩家。
2. 搜索：敌人此时未察觉到玩家，调查了燃烧的物体或者悬浮物体等分散他们注意力的来源，转变瞄准线对准来源方位，瞄准线的范围变小，并且房间内敌人向目标源移动。
3. 警戒：敌人积极追赶并捕获玩家。

1.空闲：

敌人分两种，外形一样。一种敌人是原地不走动，左右转动搜索玩家；另外一种是在指定的区域内移动，搜索玩家。扫描范围为与其机器眼睛平行的一个扇形区域。



左视角



俯视角

2.搜索：

- 1) 敌人的视角内出现悬浮物体，检测到悬浮物体的敌人会向悬浮物体移动（不会进入悬浮物体下落的范围），搜索悬浮物体周围的空间，5秒内没有搜索到玩家则回归原来的巡逻路线。
- 2) 当玩家点燃物品时，房间内的所有敌人会向点燃物体移动，聚集在燃烧源周围。燃烧物体在燃烧 15s 后赋值爆炸特效，燃烧物体消失。在燃烧源周围 2 米内的机器人被炸晕，不能移动 5 秒。5 秒之后回归源由路径。

摄像头扫描到玩家后，敌人进入搜索状态，会向玩家跑过去，10s 后回归空闲状态。

3.警戒：

当敌人扫描检测到玩家之后，敌人的扫面长度变长，暂定 1.3 倍，敌人会以（暂定）1.3 倍速度追击玩家，当玩家被敌人追击到后，玩家回到现有的房间的入口，敌人状态复位。当玩家脱离敌人视野时，敌人原地不动，进入原来扫描状态。5 秒没有检测到玩家则回归原有的巡逻路线。

敌人会被玩家的能力影响：

1. 敌人被悬浮时，停止移动，落地后静止 3 秒后再恢复移动。
2. 敌人被冰冻时，停止移动，与地面摩擦力变小，冰冻 5 秒后接触冰冻状态，再过 2 秒后恢复移动。
3. 敌人被燃烧时，速度变为原来的 $1/2$ ，5 秒后爆炸。