

Кейс 2

Состояния:

- Чаепитие (каждую секунду восстанавливает 10 единиц жажды)
 - Чайное ожидание (не тратит стамину, стоит на месте)
 - Бег к чаепитию (каждая секунда -- 5 жажды)
 - Ходьба к чаепитию (каждая секунда -- 2 жажды)
- Состояния непополнения
 - Небоевые состояния
 - Ожидание (не тратит стамину, стоит на месте)
 - Патрулирование (каждую секунду тратит 2 жажды, ходит по кругу)
 - Раш (каждую секунду тратит 5 жажды, увеличивает скорость, мечется по рандомным доступным точкам)
 - Боевые состояния
 - Чейзинг (не в радиусе, скорость, как у раша, направлен на пойманного врага) (каждую секунду -- 5 жажды)
 - Атака (в радиусе, направлен на пойманного врага, стоит на месте, бьёт с периодичностью по цели, каждую секунду -- 2 жажды)

Переходы между состояниями:

- Не чайное состояние
 - Жажда: много
 - Опасность: нет
 - Ходьба к чаепитию
 - Опасность: высокая
 - Бег к чаепитию
-
- Чайное состояние
 - Чек каждую секунду
 - Если достиг чайного стэнда:
 - Чайное ожидание
 - Опасность: нет
 - Жажда: мало
 - Патрулировать
 - Опасность: высокая

- Жажда: не много
 - Раш
-
- Не боевое состояние:
 - Видимость врага: замечен
 - Чейзинг
 - Опасность: высокая
 - Жажда: мало
 - Раш
 - Жажда: средне
 - Патрулирование
-
- Ожидание
 - Отдых от 1 до 3 секунд
 - Опасность: нет
 - Жажда: мало
 - Патрулирование
 - Жажда: средне
 - Бег к чаепитию
-
- Патрулирование
 - От 3 до 5 секунд
 - Опасность: нет
 - Жажда: не много
 - Ожидание
-
- Раш
 - От 3 до 5 секунд
 - Опасность: нет
 - Жажда: мало
 - Патрулирование
 - Жажда: средне
 - Ожидание
-
- Боевое состояние:
 - Каждые 0.7 секунд чекает переходы
 - Жажда: не много

- см. дальше
- Враг не замечен
 - Ожидание
- Враг замечен
 - Враг: близко
 - Атаковать
 - Враг: не близко
 - Чейзить
-
- Чейзинг
 - Гонится за противником
-
- Атака
 - Стоит на месте, наносит урон по цели
-

Уровень опасности:

- Отсутствие врагов: каждую секунду -10 единицы
- Один враг: +2 каждую секунду
- Враг ви́ден: +0
- Враг мёртв: -10

Враги:

- Просто ходят в разные стороны
- Два типа: видимые и временно невидимые
- Видимые: сразу видимые, отслеживаются агентом
- Невидимые: первые 5 секунд просто существуют, потом создаются на их месте видимые враги, а оригинал удаляется