BOSS的行为：（A\*是必须的）

巡逻（一系列巡逻点）、

抓住角色（角色靠近一定距离）

追逐（角色进入触发器范围）

守株待兔（守在部分道具点）

原地四处观察（观察时视觉范围、听觉范围增加）

休息（角色很久没有增加紧张感和发出声音）

检查物体（可以加上音频，让角色知道母亲在检查）

寻找物体（如果物体在角色身上？动态A\*寻路不可行）

将物体放回原处

BOSS的属性：

紧张感：达到一定阈值直接追逐角色，加快速度（如果角色取得关键道具绝对触发）

视觉范围（无视障碍）、听觉范围、物品检测范围

涉及到的问题：追逐

1. 角色被发现点作为目标直接导航（静态）
2. 动态寻路？（A\*动态不现实）
3. 触发检查物体的逻辑(一旦物体被拿走就直接去检查该物体)

