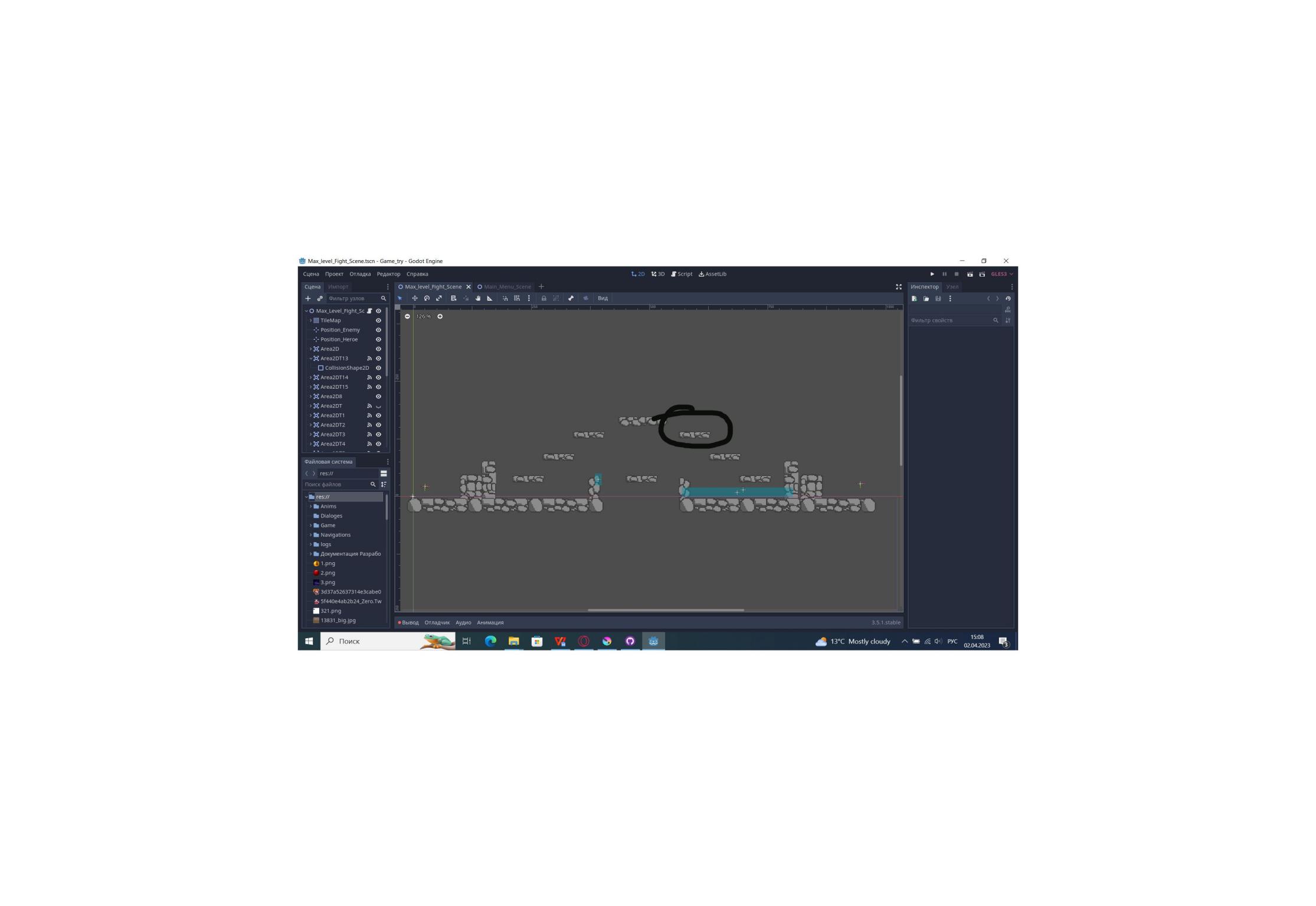
Поведение персонажей

Белотур-стремится быть похожим на брата и старается идти на сближение но по максимуму старается нанести урон своими способностями

Так летящий камень кастуется при дальности больше ста и когда на одном уровне с врагом

Еж кастуется при близком контакте с врагом радиус такой как у удара меча и при условии что враг стоит на месте 1 секунду

Берем два поведения ГГ одно идет на сближение через ступеньки другое через платформу по середине. При 1 случае мы стараемся опередить ГГ и становимся на ступеньку которая предшествует серединной



Затем кидаем камень становимся на серединую платформу сверху и ждем противника после его подхода атакуем мечом в случае его остановки на месте хоть на секунду кидаем стан и бьем все это продолжается пока либо мы не умрем либо ГГ не отойдет в случае если все же отошел бежим за ним ведь очевидно он слабее нас раз убегает

Адалард-стремится на врага вплотную с мощной броней и мечом на перевес

Джейсон - Держится на расстоянии довольно слаб в ближнем бою