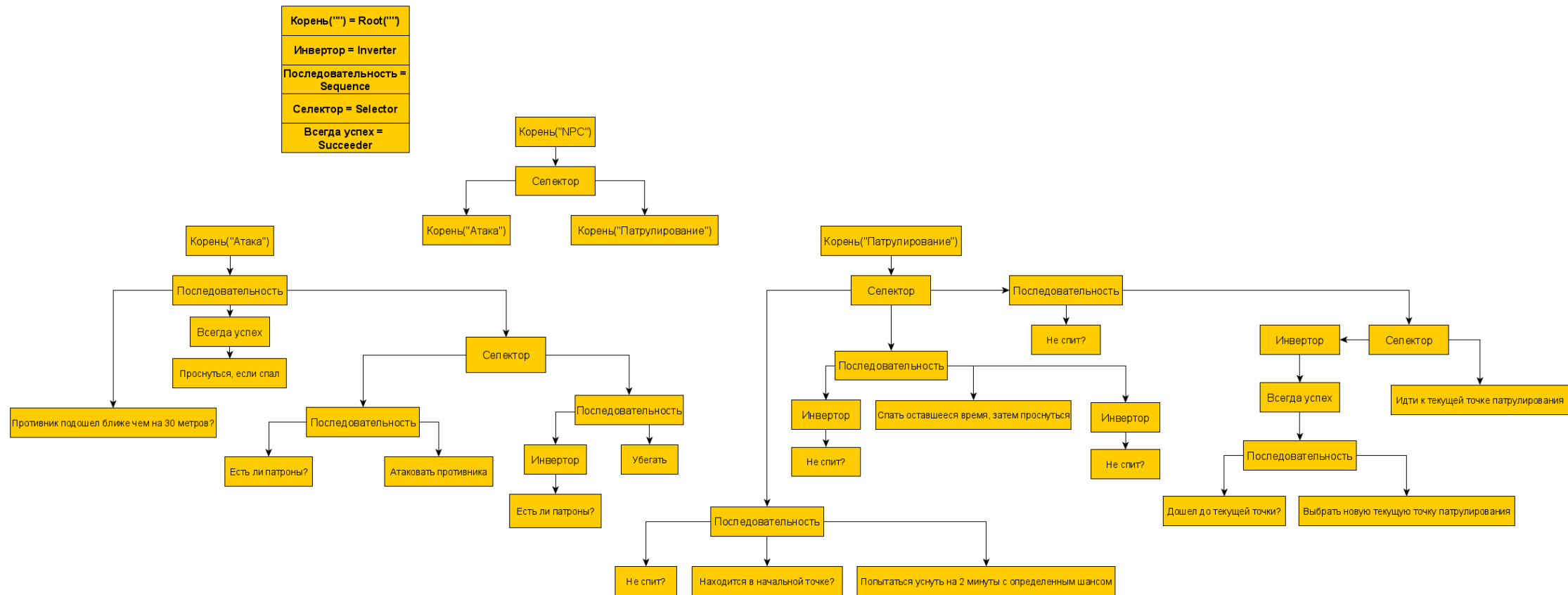
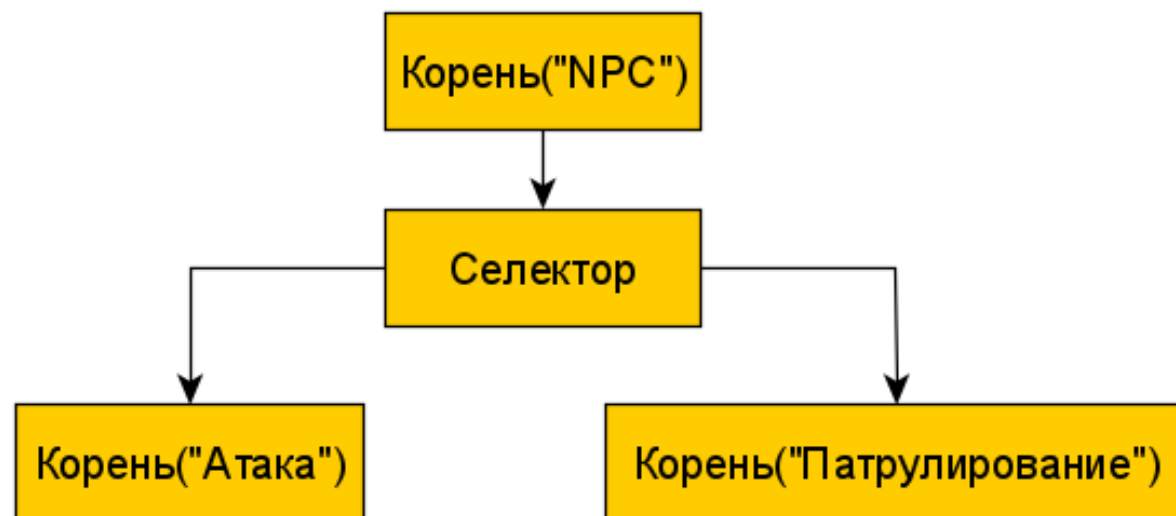


Будем считать, что если NPC спал, то он просыпается, как только противник подойдет к нему ближе чем на 30 метров



Корень("") = Root("")
Инвертор = Inverter
Последовательность = Sequence
Селектор = Selector
Всегда успех = Succeeder



Корень("") = Root("")
Инвертор = Inverter
Последовательность = Sequence
Селектор = Selector
Всегда успех = Succeeder



Корень ("") = Root ("")
Инвертор = Inverter
Последовательность = Sequence
Селектор = Selector
Всегда успех = Succeeder

