Decisionpaths

Gegner

1 2 3 4

move attack jump-attack dodge

1. Wenn Charakter weiter weg als attack range -> move in Richtung Charakter
2. Wenn Abstand zum Charakter ≤ Hälfte des Radius der attack range -> attack
3. Wenn Abstand zum Charakter ≥ Hälfte des Radius der attack range & < Radius der attack range -> jump-attack
4. Wenn Charakter attack -> 30% der Fälle dodge