敵AIの仕様

* 画面内に入った敵からレイを飛ばす。
* 当たったときにそれが敵か味方か判別
* 敵（プレイヤー）だった場合、追跡する。
* レイの距離が一定の範囲内であれば攻撃、それ以外であれば追跡する。
* 狼のザコはプレイヤーを見つけたらまず仲間を呼ぶ(最初からいる仲間ではなく追加する形で)。
* プレイヤーを見つけていない場合、ザコは左右にうろつく。
* 向いている方向に320動く→2秒待機→振り向いて320動く→繰り返し