Здесь приводится список пунктов, которые надо учесть либо реализовать при добавлении модели поведения союзника.

1. Нужно реализовать такую возможность, что каждый ИИ может иметь не только одну основную цель за всю игру – главного героя. Теперь ИИ должен уметь атаковать другого ИИ и переключаться между целями, искать новые.
2. Реализовать такое понятие, как союзник, то есть теперь ИИ может иметь три вида отношения к главному игроку – союзник, враг и нейтральный. Нейтрального прорабатывать особо не надо (есть только один случай нейтральных мобов – и это пещерные пауки, но с врагами и с союзниками интереснее. Считаем, что в игре есть только две стороны конфликта: союзники могут атаковать только врагов, а враги – только героя и союзников (для удобства считаем, что герой – тоже союзник (самому себе)).
3. Реализовать такое понятие, как поле боя – область вокруг игрока, которая нужна для контроля битвы, оптимизации искусственного интеллекта. Теперь эта сущность также будет содержать в себе информацию о том, сколько врагов, сколько союзников на поле боя находится в данный момент. Также сделать так, чтобы союзники умирали, если они вышли из поле боя (это касается союзников, призванных эффектом «Вождь племени», то есть тех представителей ИИ, что изначально были врагами герою).
4. ИИ должен переключать следующие характеристики в зависимости от поведения к игроку: поражаемые цели; слои, на которые падает взгляд ИИ.
5. Сделать нормальную систему агра. Во-первых, в хитбоксы должна быть занесена информация о владельце хитбокса. Во-вторых, Должна появиться функция агра и функция отслеживания следующей цели (при, допустим, смерти текущей цели).
6. Сделать beginPoint экземпляром ETarget.
7. ИИ должен следить, мертва ли их текущая цель или нет.

А потом нужно затестить этот винегрет из правил.

Интеграция прошла успешно, союзники в игре есть.