

EnemyBehavior.Enemy.Wait
AndReturn

```
graph LR; A[EnemyBehavior.Enemy.Wait AndReturn] --> B[EnemyBehavior.Enemy.Check State]; A --> C[EnemyBehavior.Enemy.SetEnemy State];
```

EnemyBehavior.Enemy.Check
State

EnemyBehavior.Enemy.SetEnemy
State