

Zastosowane ulepszenia:

- losowa kolejność wyboru kratki o mniejszej odległości od aktualnej (normalnie wybierane jest pierwsze pole z najmniejszą odległością, ale w każdej turze jest to często pole w tym samym kierunku i wygląda to nienaturalnie), co powoduje większy spread ludzi (własne)

- losowa kolejność ruchu ludzi,

- siła odpychania od ścian (tylko w najbliższym otoczeniu ściany),

- siła odpychania od ludzi przy wyborze pola o takiej samej odległości od wyjścia, co powoduje większy spread ludzi