**Gegnertyp 1:**

* nötige Treffer: 2

Verhalten:

* gleiche Geschwindigkeit wie Charakter
* sucht keine Deckung hinter Gegenständen
* steht untätig herum bis er etwas sieht oder hört
* hört in einem Radius von 15 Metern Schüsse des Charakters
  + bewegt sich auf Geräuschquelle zu
  + geht durch automatisch öffnende Türen (Türen die manuell geöffnet werden müssen kann er nicht öffnen)
  + hört er ein neues Geräusch von einer andern Position, passt er seinen Weg an
  + findet er den Chrakter nicht im Raum der Geräuschquelle bleibt er in diesem
* sieht er den Charakter greift er ihn an (Sichtradius in Blickrichtung 90° / kommt der Charakter von hinten bis auf 2 Meter an den Gegner herran registriert er den Charakter)
  + hat er den Chrakter gesichtet, verfolgt er diesen in andere Räume
  + verliert er den Sichtkontackt bleibt er in dem Raum in welchem er sich gerade befindet
* greift er den Charakter an bleibt er immer in Bewegung und hält einen Abstand zwischen 5 und 10 Metern

Waffe:

* gleiche Waffe wie Charakter

**Gegnertyp 2:**

* nötige Treffer: 3

Verhalten:

* etwas langsamer als Charakter
* sucht keine Deckung hinter Gegenständen
* durchsucht alle 15 Sekunden den Raum kehrt dann zu seinem Ausgangspunkt zurück
* sieht er den Charakter greift er ihn an (Sichtradius in Blickrichtung 180° / kommt der Charakter von hinten bis auf 2 Meter an den Gegner herran registriert er den Charakter)
  + hat er den Charakter gesichtet verfolgt er diesen in andere Räume
  + verliert er den Charakter aus den Augen durchsucht er den Raum in welchem er sich gerade befindet und kehrt dann zurück in den Raum aus welchem er kam
* Greift er den Charakter an bleibt er in Bewegung, er geht auf den Chrakter zu, schießt und zeiht sich wieder zurück
* er schießt ab einer Entfernung von etwa 7 Metern

Waffe:

* „Shotgun“ mit gestreutem Schuss
* 5 Kugeln die von der Waffe ausgehend immer weiter streuen
* Kann maximal alle 5 Sekunden schießen

**Gegnertyp 3:**

* nötige Treffer: 4

Verhalten:

* etwas langsamer als Charakter
* bleibt in ihm zugeteilten Raum
* verlässt der Spieler den Raum folgt er ihm nicht sonden geht zu seinem Ausganspunkt zurück
* Sichtet er den Spieler (Sichtradius 360° bis zu 15 Meter Entfernung) bewegt er sich auf diesen zu bis er auf 5 Meter an ihn herrangekommen ist
* Hat er den 5 Meter Radius erreicht verharrt er auf der Stelle und aktiviert seine Laser
* So lange die Attacke ausgeführt wird bleibt seine Position unverändert
* Nach abschluss der Attacke verharrt er eine Sekunde lang auf der Stelle
* Befindet sich der Spieler nicht mehr im Sichtbereich des Gegners sucht dieser 10 Sekunden lang den Raum ab
* Sichtet er den Spieler erneut wiedrholt er seinen Angriff
* Sichtet er den Spieler nicht mehr, kehrt er zu seinem Ausganspunkt zurück

Waffe:

* Vier Laserstrahlen (in jede Himmelsrichtung ein Strahl)
* Duchgehende Strahlen die nur durch hohe Gegenstände und Wände gestoppt werden
* Die straheln bauen sich von der Waffe aus auf und erscheinen nicht einfach
* Strahlen werden einmal um 360° gedreht
* Eine vollständige Drehung dauert 10 Sekunden

**Gegnertyp 4:**

* nötige Treffer: 1

Verhalten:

* gleiche geschwindigkeit wie Charakter
* sieht er den Charakter greift er ihn an (Sichtradius in Blickrichtung 180° / kommt der Charakter von hinten bis auf 2 Meter an den Gegner herran registriert er den Charakter)
  + hat er den Charakter gesichtet verfolgt er diesen in andere Räume
  + verliert er den Charakter aus den Augen kehrt er zurück in den Raum aus welchem er kam
* hält möglichst Abstand vom Charakter
* während eines Angriffs bleibt seine Position unverändert
* nach seinem Wurf bleibt er 1 Sekunde stehen
* danach sucht er eine neue Position
* sind hohe Gegenstände vorhanden, versucht er beim wechseln der Position diese zwischen sich und den Chrakter zu bringen

Waffe:

* wirft EMP-Granaten
* Explosionsdurchmesser: 4 Meter
* Die Bewegungsgeschwindigkeit aller Objekte innerhalb der Explosion wird für 5 Sekunden um 50% reduziert (sowhl Charakter als auch Gegner)
* der Gegner wirft immer an die Stelle, an welcher er den Charakter zuletzt registriert hat
* pro Position wirft er maximal 1 mal
* er kann maximal alle 5 Sekunden erneut werfen

**Gegnertyp 5:**

* nötige Treffer: 1

Verhalten:

* sieht er den Charakter greift er ihn an (Sichtradius in Blickrichtung 90° / kommt der Charakter von hinten bis auf 2 Meter an den Gegner herran registriert er den Charakter)
  + hat er den Charakter gesichtet verfolgt er diesen in andere Räume
  + verliert er den Charakter aus den Augen kehrt er zurück in den Raum aus welchem er kam
* bewegt sich kontinuierlich auf den Charakter zu
  + sprintet immer wieder kurze Strecken (doppelt so schnell wie Charakter)
  + bewegt sich im „ZickZack“ bzw. wenn große Gegnestände vorhanden sind immer wieder in eine neue Deckung, bis er den Charakter ereicht hat
  + nach jedem kurzen Sprint (etwa 2 Meter weit) bleibt er für eine Halbe Sekunde stehen
* hat der Gegner den Charakter erreicht greift er an

Waffe:

* Nahkampfangriff mit max. 1 Meter Reichweite