Przeciwnicy Merged

Gobliny:

Basic goblin co lata z mieczem, biegnie na gracza, prosty melee atak

Lepszy melee goblin z toporem i lekkim pancerzem, zachowanie jak basic goblin ale lepsze staty

Range goblin z procą - strzela do gracza z dystansu

Lepszy range goblin z łukiem - strzela do gracza z dystansu ale mocniej

wolf rider - goblin który porusza się dużo szybciej, zbliż się do gracza po łuku

Tank goblin z full pancerzem i tarczą, nie atakuje mocno ale ma dużo hp i def, preferuje ochranianie jednostek strzelających lub atak grupowy z melee goblinami w zależności których jest bliżej. Przekierowuje na siebie większość obrażeń obszarowych.

Szaman goblin, leczy jednostki, ale też rzuca debuffy typu slow, mniejszy attack speed, poison i buff do def/atk/as/spd. Najwyższy priorytet będzie miało leczenie, ale będzie to losowane z odpowiednimi priorytetami.

Mag goblin, rzuca kulę ognia, która może podpalić.

Goblin generał, wszystkie statystyki lepsze, melee, buffy pasywne do statystyk reszty goblinów w pobliżu. Jest bardziej inteligentny więc nie podchodzi tylko frontu oraz unika umiejętności obszarowych. Jak się uda to można zrobić, że daje buffy do AI goblinów, atakują bardziej zorganizowanie. Co 13 sekund wykonuje silny atak który jest obszarowy o podrzuca.

Goblin sabotażysta, nie bije i nie zabiera punktów generacji przeciwników, ale ma niski spawn rate. Biega z workiem i despawnuje się po pewnym czasie, zabicie daje więcej pieniędzy albo przedmiot.

Goblin zabójca - jest pasywnie niewidzialny, co znika na 10 sekund po otrzymaniu przez niego obrażeń. Atakuje od tyłu.

Demony:

Podstawowy melee demon, atakuje pazurami albo rogami od przodu.

Lepszy melee demon - jak podstawowy ale lepsze statystyki.

Range demon - demon rzucający kulą ognia, może podpalić.

Lepszy range demon - jak podstawowy, ale obrażenia są większe i na większym obszarze, zostawiając na kilka sekund podpaloną ziemię, która zadaje obrażenia i ma szansę podpalić.

Skrzydlaty demon - lata, przy ataku pikuje w dół z większą prędkością, a następnie wraca w powietrze

Tank demon - Jak goblin tylko wersja demon

Summoner impów - demon który zamiast atakować przywołuje impy, latające z małą ilością życia i przeciętnym atakiem, ale jest ich sporo. Impy atakują prosto na gracza.

Czart - atakuje ze średniego dystansu biczem, atakuje od boku albo od frontu. Co 20 sekund wskrzesza kilka martwych przeciwników jako podstawowy melee demon.

Pitlord - jak Czart tylko lepsze statystyki i wskrzesza jako lepsze melee demony.

Demon kamikaze - biegnie prosto na gracza i po wystarczającym zbliżeniu się wybucha, zadając dodatkowe obrażenia w zależności ile hp mu zostało.

Hellhound- Zadaje obrażenia jak podstawowy melee demon ale jest szybki i atakuje po łuku albo od tyłu.

Mage demon - range obrażenia typu magicznego, może wyłączać 1 umiejętność gracza co 15 sekund.

Nieumarli:

Szkielet łucznik (łatwy)  
Podstawowy przeciwnik walczący na dystans. Strzela z łuku, starając się utrzymać bezpieczny dystans od gracza. Gdy pojawią się w większej liczbie, trzymają się w zwartej grupie.

Szkielet kusznik (łatwy)  
Podobny do szkieleta łucznika, lecz bardziej wytrzymały i niebezpieczny. Dysponuje silniejszymi atakami, większą ilością punktów życia oraz lepszą obroną. Gdy pojawia się w większej liczbie, trzyma się w zwartej grupie.

Szkielet pikinier (łatwy)

Podstawowy przeciwnik walczący w zwarciu. Uzbrojony w pikę, dąży do bezpośredniego starcia z graczem. Gdy pojawia się w większej liczbie, trzyma się w zwartej grupie.

Szkielet halabardzista (łatwy)  
Podobny do szkieleta pikiniera, lecz bardziej wytrzymały i niebezpieczny oraz dzierżący halabardę zamiast piki. Dysponuje silniejszymi atakami, większą ilością punktów życia oraz lepszą obroną. Gdy pojawia się w większej liczbie, trzyma się w zwartej grupie.

wampir – melee, statystyki na podobnym poziomie co lepsze melee jednostki. Podczas atakowania przywraca sobie hp. Co X sekund wykonuje atak zadający obrażenia magiczne który przywraca 3 razy więcej hp. Nie atakuje w pierwszej linii z pozostałymi potworami, preferuje czekanie aż gracz użyje umiejętności obszarowych zanim zaatakuje.

zombie(tank) - przeciwnik melee, wolny ale z dużą ilością hp.

zjawa/duch - latający szybki melee, atak z każdej strony zależnie jak się wylosuje. Jak się uda to może nakładać efekt paniki (mniejsza stamina albo szybciej schodząca i zmniejszone pole widzenia.

Nekomanta (średni)  
Uroczy nekromanta w kociej postaci. Sam nie angażuje się w walkę, zamiast tego przyzywa do trzech nieumarłych, którzy walczą za niego.

Lisz - przyzywa szkielety,zombie lub zjawy co X sekund i rzuca z dystansu magią obszarową która ma szansę ponadto zatruć

Death knight - trupia kawaleria w pancerzu. Ma dużo hp, obrażeń i def, dodatkowo zadając 8% maksymalnego hp gracza jako obrażenia magiczne przy ataku(oprócz zwykłych obrażeń). Raz na 20 sekund może wykonać szarżę, zwiększając szybkość poruszania oraz zadając tym więcej obrażeń im dalej przebiegł(z górnym limitem). Jak nie szarżuje to preferuje atak od boku.

Ogólne:

Slime - odporny na obrażenia nie magiczne w 90%, melee.

Kamienny golem (łatwy)

Sporej wielkości przeciwnik, o dużych hitboxach. Ataki są silne, ale jedynie blisko-dystansowe. Każdy atak poprzedza odpowiednia animacja. Ruchy przeciwnika są wolne, ale golem ma dużo punktów życia.

Runiczny Golem - odporny na magie w 90%, dużo hp, def oraz silny atak który podrzuca, ale powolny, melee. Trudna wersja kamiennego golema .

Elfy - strzelają z łuku za dużo obrażeń. Jak gracz się zbyt bardzo zbliży odskakują.

Shadow - przeciwnik podstawowy melee, ale co 10s albo między atakami wnika w podłogą stając się nietykalnym ale mogąc się dalej poruszać.

Robaczki (łatwy)  
Mają wygląd inspirowany skolopendrą. Zazwyczaj działają w grupie, poprzez okrążenie gracza i zaatakowanie, kiedy znajdą się w odpowiedniej pozycji. Na polu bitwy pojawia się od trzech do siedmiu tych istot, mimo to są łatwe do pokonania.

Jadowity wąż ( łatwy)  
Niewielki, ale nietrudny przeciwnik. Gdy jego odległość od gracza się zmniejszy, ostrzegawczo syczy. Jego ugryzienie ma 30% szans na zatrucie, co może osłabić przeciwnika na krótki czas.

Zielony Szczur ( jedonogłowy) (łatwy)  
Szczur podczas walki biegnie szybko w stronę gracza, skacząc i próbując zaatakować głowę. Gdy jego zdrowie spadnie poniżej 10%, zaczyna uciekać, starając się uniknąć śmierci. Dodatkowo posiada zdolność regeneracji – co 10 sekund istnieje 30% szans na odzyskanie 20% punktów życia

Leśny duszek ( łatwy)  
Z natury pokojowy, nie atakuje bezpośrednio, ale wspiera inne potwory na polu bitwy. Co 10 sekund może uleczyć sojusznika znajdującego się w jego zasięgu, jednak tylko do określonego limitu zdrowia. Nie jest w stanie leczyć samego siebie. Jeśli zostanie sam na polu bitwy, staje się agresywny i zadaje znacznie większe obrażenia, stając się faktycznym zagrożeniem.

Lisek dwuogonowy (średni)  
Lisek potrafi tworzyć iluzje innych potworów z kategorii łatwych lub średnich (z wyjątkiem tych, które również mogą przyzywać). Iluzje mają delikatną niebieską poświatę i mogą pojawiać się raz na minutę, do maksymalnie dwóch jednocześnie od momentu wykrycia gracza. Sam lisek nie dysponuje silnymi atakami – jego jedyną ofensywną zdolnością jest ugryzienie.

Wilkołak (średni)

Wilkołak jest szybkim przeciwnikiem atakującym pazurami lub zębami. Po zauważeniu gracza biegnie dynamicznie w jego stronę, często wykonując nagłe skręty. Pierwszy cios zadaje z kierunku, z którego nadbiega. Rzuca się wtedy na gracza. Kolejne uderzenie próbuje wyprowadzić zza pleców przeciwnika. Krąży wokół gracza, czekając na dobry moment do ataku.

Żywiołak Ognia ( trudny)

Ognista istota o dużej szybkości, specjalizująca się w atakach dystansowych. Każdy jego cios ma 30% szans na podpalenie gracza. Gdy jego zdrowie spadnie poniżej 50%, wchodzi w drugą fazę, znacznie zwiększając swoją prędkość i intensywność ataków. Dodatkowo potrafi tworzyć ogniste tornada, które przemieszczają się po arenie, zmuszając gracza do nieustannego ruchu.

Bossy:

Doppelganger - walczy się z przeciwnikiem który jest dokładną kopią gracza.

Vampire lord - więcej się leczy, ma zestaw ataków i posiada sługi w postaci zwykłych wampirów. Atak mieczem, ugryzienie przywracające więcej życia niż zwykle. Gdy gracz jest za daleko pokonuje błyskawicznie określoną odległość w jego stronę(dash). Po utracie 50% hp po raz pierwszy może zamieniać się co X sekund w nietoperza lecząc się, dopóki forma nietoperza nie zostanie zabita(ma osobne hp). Zyskuje też możliwość zamiany w plamę krwi stając się niewrażliwym, lecząc się o dodatkowe 10% więcej niż zwykle i zadając obrażenia magiczne nad sobą.

Trupi grabarz przyzywający ghoule - lepsze szybsze melee nakładające debuffy i bijące hybrydowo(50 magicznie 50% zwykłe) obrażenia. Ma dużo hp ale główną metodą ataku są ghoule. Może jednak zaatakować swoją łopatą co nakłada efekt confuse(odwrócenie poruszania osi[o ile nie będzie zbyt trudne do zrealizowania]). Po utracie 60% hp przyzywa specjalnego ducha który jest silniejszy, a jego obrażenia leczą grabarza oraz jego samego. Atakuje jak dementor z Harrego Pottra.

Starożytny czarnoksiężnik – melee oraz range, atakuje magią wszelkiego rodzaju, ponadto wznosi wokół siebie barierę na początku walki i X sekund od jej zniszczenia. Po utracie hp do poziomu 60% a potem 30% zyskuje dodatkowe silniejsze zaklęcia. Ma wysoką statystykę ataku, ale nie aż tak wysokie statystyki def i hp (wciąż jednak relatywnie duże bo to boss). Ma 90% odporności na ataki magiczne (Można dać osiągnięcie czy coś za pokonanie go samą magią).

Smok - Zionie ogniem, atakuje pazurami albo ogonem oraz odporny na magie w 70%. Po utracie 50% hp może wznieść się co jakiś czas w powietrze i przelatując nad areną zionąć ogniem z góry.

Cerber - przyzywa co jakiś czas hellhoundy, atakuje potrójnie. Jak gracz jest za daleko to strzela z pysków kulami ognia. Jego bitwa posiada efekt piekielnej areny – po pewnym czasie pojawia się wokół niego koło, które zmniejsza się w czasie. Wszystko na zewnątrz jest spowite w płomieniach. Gracz otrzymuje obrażenia będąc poza kołem.

Arcydiabeł - Atakuje kosą obszarowo albo wprost. Może wystrzelać dookoła siebie falę ognia która podpala i zadaje obrażenia magiczne. Może co X sekund otworzyć bramę piekieł z której wychodzą potwory klasy demony. Ma one swoje hp i trzeba ją zniszczyć. Po utracie 50% hp czas odnowienia umiejętności otwarcia bramy skraca się o 25% i arcydiabeł zyskuje możliwość teleportacji w pobliże gracza co X sekund.

Twór magiczny - pojawia się z kilkoma lepszymi golemami runicznymi, wchodzi w jednego i jest nietykalny dopóki nie zniszczy się tego golema w którym jest. Przez chwilę można go atakować, a potem golemy są odtwarzane i cykl się powtarza. W miarę jak spada mu hp to będą się dziać różne nadnaturalne rzeczy np. burza z piorunami zadającymi obrażenia albo zamieć.

Dual phase, albo demon/demon albo goblin/nekro się zobaczy, koniec niby i tuż przed wyjściem z levela ciąg dalszy walki nagle -TODO