

Analyse des gewünschten Gegner-Verhaltens

Welche Gegner-Typen existieren? Welches Verhalten haben sie?

Gegner-Typ 1: Mine

Unbewegliche Minen, die viel Schaden anrichten und zunächst für den Spieler nicht sichtbar sind.

Erst wenn der Spieler sich ihnen das erste mal nähert werden sie sichtbar, und bleiben den Rest des Spieles über sichtbar.

-> Der Spieler hat Zeit auf die Mine zu reagieren, und läuft nicht blind in sie hinein.

-> Da die Mine nach der ersten Entdeckung sichtbar bleibt erklärt sich dadurch, dass der Avatar/Held sie sich merkt, und erleichtert es den Spieler sie nicht zu vergessen.

Kommt der Spieler ihnen zu nahe, fangen sie an gelb zu blinken.

-> Der Spieler lernt noch bevor er auf die Mine drauf tritt und viel Leben verliert, dass etwas passiert wenn er der Mine zu nahe kommt.

Tritt der Spieler auf die Mine fängt sie an rot zu Blinken und macht Blinkgeräusche.

-> Der Spieler hat noch eine letzte sehr kurze Möglichkeit wegzurennen.

Kurz nach dem drauf treten (~1,5 Sekunden) explodiert sie und fügt dem Spieler beachtlichen Schaden zu bis zu maximal 75 HP, abhängig von der Entfernung zur Mine. Die Mine verschwindet nach der Explosion.

-> Der Spieler stirbt nicht sofort, hat aber einen merklichen Nachteil erlitten, und wird zukünftig versuchen Minen zu umgehen, oder drüber zu springen.

Minen fügen auch Gegnern Schaden zu, reagieren aber nicht auf näher kommende/drauf tretende Gegner, und lassen sich dadurch auch vom Spieler taktisch einsetzen.

Gegner-Typ 2: Felsbrocken / Rollende Stachelige Gegner

~~Felsbrocken (z.B. bei Rampen / Schrägen) die auf den Spieler zurollen und bei Berührung Schaden machen.~~
~~Bewegen sich nur in eine Richtung, haben keine Intelligenz um auf den Spieler zu reagieren.~~

~~Alternativ: statt auf Rampen / Schrägen einen rollenden stacheligen Gegner auf flachen Ebenen.~~

~~Entweder nur in eine Richtung rollend oder immer von links nach rechts patrouillierend, ohne den Spieler zu beachten.~~

Gegner-Typ 3: Spinne

Befinden sich zunächst in Kokons auf dem Boden ~~oder an der Decke~~. Spinnen schlüpfen aus den Kokons wenn der Spieler zu nahe kommt, ~~und seilen sich gegebenenfalls mit Spinnenfäden von der Decke herab~~.

-> Der Spieler kann sich, wenn er schon mal einer Spinne begegnet ist, mental darauf vorbereiten, oder den Kokon ~~die abseilende Spinne~~ direkt angreifen.

Greift der Spieler einen Kokon an, schlüpft die Spinne unabhängig von der Distanz zum Spieler aus dem Kokon, und beginnt den Spieler anzugreifen.

Nahkampfgegner: läuft auf den Gegner zu (etwas langsamer als der Spieler? [Kiten](#) möglich) und kann nur Schaden machen wenn der Spieler in Nahkampfreichweite ist.

Verursachter Schaden verlangsamt den Spieler für kurze Zeit (Grund: Spinnweben oder Gift).

-> Spieler lernt Spinnen auszuschalten bevor sie an ihn herankommen können.

Kann nicht auf andere Plattformen klettern/springen.

Nachtrag:

Da die Spinne noch nicht umgesetzt wurde und aus Zeitmangel, weil noch ein Boss-Gegner benötigt wurde, und weil der Sprite der Spinne sich gut als Boss eignet, wurde statt einem Gegnertyp Spinnen ein einzelner Spinnenboss erstellt. Dieser schlüpft wie bereits angedacht aus dem Kokon aus und ist ein Nahkampfgegner. Zusätzlich verschwindet er bei 75%, 50% und 25% kurz um eine Levelspezifische Spielmechanik auszulösen. Ein Bodenplattenevent bei dem sich der Spieler auf die richtige Bodenplatte stellen muss oder stirbt. Das Verschwinden und wieder Auftauchen zu dem Bodenplattenevent soll das abseilen anhand eines Spinnenseils darstellen. Das Verlangsamen passiert bei jeglichem Schaden den der Spieler erleidet, dadurch dass er sich kurz gar nicht bewegen kann.

Gegner-Typ 4: Soldat / ~~Roboter~~ / Bogenschütze

Fernkampfeinheit

Patrouilliert einen bestimmten Bereich ab.

Sieht den Spieler nur wenn dieser vor ihm ist.

-> Anschleichen von Hinten möglich

Beginnt erst den Spieler zu jagen wenn dieser in Line of Sight (LOS) ist.

Kann nur geradeaus schießen, und auch nur für eine bestimmte Distanz. Muss sich also in Position bewegen.

-> Spieler kann den gerade fliegenden geschossen durch Springen ausweichen (sehr schwierig)

Der Gegner verfolgt Spieler auch über Leitern auf andere Plattformen, sofern er ihn ein mal gesehen hat.

Gegner-Typ 5: Automatisches Geschütz / RPG-Soldat

Fernkampfeinheit

Automatisches Geschütz das Raketen verschießt, und sich nicht bewegen kann.

RPG-Soldat: ähnlich dem Soldaten, aber mit Raketenwerfer statt Gewehr.

~~Höhere Reichweite als der Soldat, muss nicht die Plattform wechseln zum angreifen, solange Spieler in LOS.~~

Kein Klettern möglich → RPG zu schwer / unhandlich zum Klettern

Langsame zielsuchende Raketen, denen man ausweichen kann / vor denen man weglaufen kann.

Explodieren bei Kontakt mit dem Spieler, der Umgebung oder durch die Geschosse des Spielers.

Machen etwas weniger Schaden – 40 HP - als eine Mine.

Gegner-Typ 6: Drohne / Mutalisk

~~Fliegende Fernkampfeinheit (Drohne = Roboter, Mutalisk = organisches Tier)~~

~~Positioniert sich zum Angriff in einer Höhe die der Spieler per Sprung erreichen kann.~~

~~→ Der Spieler muss springen und zum richtigen Zeitpunkt schießen um treffen zu können~~

~~Die Geschosse fliegen ebenso wie beim Soldaten in einer geraden Linie (der Spieler kann ihnen ausweichen), sie verlaufen aber nicht horizontal zum Boden, sondern von der erhöhten Position des Gegners direkt zur Spieler Position beim Abschuss.~~

Gegner-Typ gestrichen. Der Spieler nicht sehr hoch springen, die Levels sind nicht für solche Gegner aufgebaut, und es existieren schon genug Gegnertypen. Vllt. als Addon in einem 3. oder 4. Level?

Übersicht / Zusammenfassung

Typ	Bewegung	Geschoss	Features
1. Mine	Nein	Nahkampf	Unsichtbar, Annäherungsalarm, Zeitverzögerte Explosion
2.1 Felsbrocken	Abwärts rollend	Nahkampf	
2.2 rollend. Stachel	Links / Rechts	Nahkampf	Patrouilliert
3. Spinne	Links / Rechts	Nahkampf	aus Kokon schlüpfend, abseilend , verlangsamend
4. Soldat	Links / Rechts / Klettern	geradeaus	Patrouilliert, heranschleichen
5.1 RPG-Soldat	Links / Rechts	zielsuchend	Patrouilliert, heranschleichen
5.2 Automatisches Geschütz	Nein	zielsuchend	
6. Drohne / Mutalisk	Fliegen	Linie	Patrouilliert, durch Sprung erreichbare Höhe