 UFO 1 – podstawowe | bombapocisk ufo 3.jpgpocisk ufo 2.jpg 

UFO 1 porusza się w sposób określony, który jest widoczny na filmiku *moon-patrol-przeciwnicy.mp4* dostępnym w folderze **DesignFiles**.

Za eliminację gracz dostaje 100 pkt.

Animacja spadającej bomby jest podzielona na 3 etapy zależnie od ułożenia bomby – najpierw jest poziomo, następnie pod kątem, a na końcu pionowo, spadając już bezpośrednio na ziemię (również widoczne na filmiku).

Jeśli UFO nie zostanie zestrzelone przez gracza, to przeciwnik albo odleci albo zacznie pikować w dół, próbując zniszczyć pojazd sterowany przez gracza (to czy UFO odlatuje czy spada jest z góry określone).

Bombę zrzuconą przez UFO można zestrzelić, ale gracz nie otrzymuje za to punktów.

 UFO 2 – podłużne | bombapocisk ufo 3.jpgpocisk ufo 2.jpg 

UFO 2 porusza się tak samo jak UFO 1, widoczne na filmiku *moon-patrol-przeciwnicy.mp4* dostępnym w folderze **DesignFiles**.

Za eliminację gracz dostaje 100 pkt.

UFO 1 i 2 zrzucają ten sam rodzaj bomby.

Animacja spadającej bomby jest podzielona na 3 etapy zależnie od ułożenia bomby – najpierw jest poziomo, następnie pod kątem, a na końcu pionowo, spadając już bezpośrednio na ziemię (również widoczne na filmiku).

Jeśli UFO nie zostanie zestrzelone przez gracza, to przeciwnik albo odleci albo zacznie pikować w dół, próbując zniszczyć pojazd sterowany przez gracza (to czy UFO odlatuje czy spada jest z góry określone).

Bombę zrzuconą przez UFO można zestrzelić, ale gracz nie otrzymuje za to punktów.

 UFO 3 – trój-UFO | bomba pocisk tri-ufo migajacy 2.jpg

UFO 3 porusza się tak samo jak UFO 1 oraz 2, ale ma dodatkową animację obracania się wokół własnej osi w trakcie wykonywania lotu, którego ruch jest wspólny dla wszystkich trzech rodzajów UFO, widoczne na filmiku *moon-patrol-przeciwnicy.mp4* dostępnym w folderze **DesignFiles**.

Za eliminację gracz dostaje 200 pkt.

Bomba zrzucana przez UFO 3 jest mniejsza od bomb zrzucanych przez UFO 1 oraz 2, spada szybciej + w momencie uderzenia o ziemię wybucha, tworząc krater: 

Bomba w momencie zrzucania od razu spada w tym samym położeniu pod kątem, ale spadając miga naprzemiennie dwoma kolorami – czerwonym i szarym/białym.

Jeśli UFO nie zostanie zestrzelone przez gracza, to przeciwnik odleci.

Bombę zrzuconą przez UFO można zestrzelić, ale gracz nie otrzymuje za to punktów.

Wszystkie rodzaje UFO domyślnie poruszają się w parach, ale mogą pojawiać się w z góry ustalonych formacjach. Za eliminację całej formacji gracz dostaje dodatkowe punkty (ich ilość wyświetla się na czerwono po zestrzeleniu całej formacji):

3 x UFO – 500 pkt.

4 x UFO – 800 pkt.

5 x UFO – 1000 pkt.

Etapy pojawiania się przeciwników:

Poziom 0

Tuż przed ostatnim głazem i osiągnięciem punktu A pojawiają się **2 x UFO 1**

Poziom A

Najpierw **2 x UFO 2**, potem tuż przed punktem B **2 x UFO 1**

Poziom B

Brak przeciwników

Poziom C

**3 x UFO 2**, następnie **2 x UFO 3** tuż przed punktem D

Poziom D

**2 x UFO 1**

Poziom E

**2 x UFO 3**, zaraz potem **2 x UFO 2**

Poziom F

Brak przeciwników

Poziom G

**3 x UFO 1**, tuż przed punktem H **2 x UFO 3**

Poziom H

**2 x UFO 1**, tuż przed punktem I **3 x UFO 3**

Poziom I

Brak przeciwników

Poziom J

Brak przeciwników

Poziom K

Brak przeciwników

Poziom L

Tuż przed punktem M **3 x UFO 1**

Poziom M

**3 x UFO 2**, tuż przed punktem N **4 x UFO 3**

Poziom N

**3 x UFO 2**