31.05.2018

Lennert Siener

[Firmenname]

Gamedesign

ShadowReturns

# Enemys

**HidingGhostTomb :**

Angriff: keiner

Verteidigung:

Bewegungsmuster:

Besonderheiten: Grab das bei Kollision einen GhostGreen freigibt und sich zerstört.

**SlimeYellow/BigSlime:**

Angriff: Meele Attack

Verteidigung:

Bewegungsmuster: Auf Spieler zu laufen

Besonderheiten: Teilt sich beim Tod in 2 kleiner Exemplare von BigSlime mit weniger Leben.

**Zombie Slender:**

Angriff:

* Auf Entfernung größer 5 && kleiner 10 Distanzangriff
* Meele Attack

Verteidigung:

Bewegungsmuster: Auf Spieler zu laufen

Besonderheiten:

**RabbitGreen:**

Angriff:

* Auf Entfernung größer 5 && kleiner 10 Distanzangriff
* Meele Attack

Verteidigung:

Bewegungsmuster: Auf Spieler zu laufen

Besonderheiten:

**GhostGreen:**

Angriff:

* Meele Attack
* LightDamage durch Nähe

Verteidigung:

Bewegungsmuster: Auf Spieler zu laufen

Besonderheiten:

**GhostBrown:**

Angriff:

* Meele Attack

Verteidigung:

Bewegungsmuster: Auf Spieler zu laufen

Besonderheiten: Bei jedem Treffer wird zufällig ein GhostGreen erstellt.

Schrumpft mit schwindendem Lebenspunkten

**GhostViolet:**

Angriff:

* Friendly

Verteidigung:

Bewegungsmuster: Still

Besonderheiten: InformationsAnzeige

**GhostWhite:**

Angriff:

* Schaden durch Licht(Nähe)

Verteidigung:

Bewegungsmuster: Auf Spieler zu laufen

Besonderheiten: Bei Kollision mit Gegner Stirbt er

**RageGhost:**

Angriff: Schaden durch Licht

Verteidigung:

Bewegungsmuster: Auf Objekt zu fliegen

Besonderheiten: Schneller als Normale Geister(Speed = 10)