

33 入门项目实战——敌人场景

敌人类别：

远程弓箭手

近战刀手

通过敌人特征来梳理节点：

- 拥有基本的 2D 行走能力 ——> Node2D 类节点
- 拥有一具游戏世界内的物理身体 ——>CharacterBody2D(RigidBody2D)
- 拥有攻击功能，可以对主角造成伤害 ——>Area2D 节点
- 拥有匹配各个动作的动画功能 ——>AnimatedSprite2D 节点
- 拥有播放音效的功能 ——>AudioStreamPlayer2D 节点
- 拥有不跌落悬崖的检测功能 ——>RayCast2D 节点（Area2D）
- 拥有检测周围是否存在主角的功能 ——>RayCast2D 节点（Area2D）