# WeaponAtacks

## Sword :

Normal Attack(L-click): Seguidilla de tres swings consecutivos (Comenzando por la derecha, y luego

, alternando el daño, deba ser llamado a través de la animación) dañando así a todos los enemigos dentro de un área designada (ver gráfico 01)

Player Enemy area detection Swing direction

Gráfico01

Special Attack (R-click): Estocada al frente del player q dañara a los enemigos con un alcance mayor

al normal attack pero mas angosto (ver grafico 02)

Player Detectionenemy área

Grafico02

## Claimore

Normal attack(L-click):Dos ataques lentos primero a la derecha luego a la izquierda finalizando con un tercer golpe decendente frente a elcon un mayor rango que la special de sword

Player Detectionenemy área



Grafico03

Specialattack (R-click): El jogador se preparara durante x pocos segundos para luego comenzar a girar durante x cantidad de seg haciendo daño/seg además podra moverse pero a una velocidad propia del ataque q será menor a la velocidad normal de movimiento.

Player Detectionenemy área

## Guns

Normal attack(L-click): Se disparara dos veces con intervalos de x seg para lueg disparar una x cantidad de veces de manera consecutiva durante x cant de seg cada disparo realizara daño a todos los enemigos dentro de un área de largo alcance a excepción del 3er ataque q creara una x cantidad de balas (grafico05)

Player Detectionenemy áreabullets



* 
* 

Grafico05

Specialattack (R-click): Lanza una granada al aire para dispararle y grear un área en la q llueve metralla haciendo daño/seg a todos los enemigos dentro

 Player Detectionenemy área bullets



Grafico06

## TheMissingFist

Normal attack (L-click):a las piñaswacho, golpes principalmente rapidos y contundentes

Vfx: los golpes viajan tan rápido q rompen la barrera del sonido creando una explocion de aire en forma de anillo para luego generar una pequeña estela q cubre el puño

Specialattack (R-click):realiza una serie de piñas y patadas finalizando con una patada descendente q rompe una gran área delante suya q continúa dañando a los enemigos por segundo

Vfx: a cada golpe lo acompaña una estela junto con un camerashake y en la ultima patada el suelo levanta pñascos a medida q se rompe dejando una grieta fluorecente en el medio

## Thefurnensarm

Normal attack (L-click):agita el brazo en arco lanzando bolas de fuego hasta 3 o 4 las mismas no ralizan demasiado daño

Vfx :trail de humo y fuego con rastros de calor q distorsionan el aire

Specialattack (R-click): se agacha golpenado el suelo lo q pone a andar el horno fabricando su fuente de daño principalun minion, un minion por clik máximo 4 minions

Vfx : al golpear el piso se produce un chispazo por el metal de la caldera y el suelo luego el horno comienza a echar humo hasta que explota escupiendo una llamarada

Minions: robots tipo caldera con patas q mueren después de cierto tiempo y dan de cabezazos al enemigo más cercano (se recomienda utilizar phisic.overlap)

## Hoockchain

Normal attack (L-click):intercala entre ataques delante del player parecido al special de la sword y alrededor del player

Vfx: un trial con un chispaso en los ataques delante del player

Specialattack (R-click): lanza la cadena hacia el frente atrapando y acercando al primer enemigo q toca

Vfx: un chispazo al disparar la cadena y una estela q se agranda a medida q la cadena avanza junto con un chispazo al llegar a máximo rango

# Player Habities