# Weapon Atacks

## Sword :

Normal attack (L-click): Seguidilla de tres swings consecutivos comenzando por la derecha y luego

Alternando el daño deva ser llamado atravez de la animación y se dañara a todos los enemigos dentro de un área designada (ver grafico 01)

Player Detection enemy área swing direction

Grafico01

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 Detection enemy 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 el con un mayor rango que la special de sword

Player Detection enemy área



Grafico03

Special attack (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 Detection enemy 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  Detection enemy área  bullets



* 
* 

Grafico05

Special attack (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  Detection enemy área  bullets



Grafico06

# Player Habities