

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Llamarada : Ataque {

    public Llamarada(Monstruo source, Monstruo target){
        src = source;
        targ = target;
        stg = Stage.atq3;
        ac = Efecto;
    }
    public void Efecto(){
        AttackAnimations.SetProjectile(direccion.otro,"Llamarada",src);
        Log.AddLine(src.nombre+" lanzo una bocanada de fuego contra "+targ.nombre);
        targ.GetDamage(DamageFormula(src.estado.statActual.fespecial,targ.estado.statActual.despecial,src.lv,60
),tipos.fuego,src.estado.statActual.punteria+src.estado.statActual.velocidad);
    }
}
```