

### **Animações Renomeadas:**

TrotForward → JogForward  
TrotForwardRight → JogForwardRight  
TrotRightward → JogRightward  
TrotBackwardRight → JogBackwardRight  
TrotBackward → JogBackward  
TrotBackwardLeft → JogBackwardLeft  
TrotLeftward → JogLeftward  
TrotForwardLeft → JogForwardLeft

IdleFall → FallIdle  
DeathFromFall → FallDeath

SwitchToRanged → SwitchToCarbine  
SwitchToMelee → SwitchToMachete

IdleAimDown60Carbine → GunCarbineAimDown60  
IdleAimForwardCarbine → GunCarbineAimForward  
IdleAimUp60Carbine → GunCarbineAimUp60  
AdditiveShootCarbine → GunCarbineShootADDITIVE  
ReloadCarbine → GunCarbineReload

### **Animações Adicionadas:**

AttackLight1Tonfas  
AttackLight2Tonfas  
AttackLight3Tonfas  
AttackHeavyTonfas

AttachLight1Spear  
AttackLight2Spear  
AttackLight3Spear  
AttackHeavySpear

SwitchToBow  
SwitchToShotgun  
SwitchToTonfas  
SwitchToSpear

GunBowAimDown60  
GunBowAimForward  
GunBowAimUp60  
GunBowHoldDown60  
GunBowHoldForward  
GunBowHoldUp60  
GunBowPullDown60  
GunBowPullForward  
GunBowPullUp60  
GunBowReleaseDown60  
GunBowReleaseForward  
GunBowReleaseUp60

GunShotgunAimDown60  
GunShotgunAimForward  
GunShotgunAimUp60  
GunShotgunReloadRound  
GunShotgunShootADDITIVE

Collect  
CollectMIRRORED  
ConsumeFast  
ConsumeFastMIRRORED  
ConsumeSlow  
ConsumeSlowMIRRORED  
Throw  
ThrowMIRRORED

TakeImpactIdleROOTLESS  
TakeImpactFall  
TakeImpactDeath

JumpUpROOTLESS  
FallIdleROOTLESS

### **Explicações para possíveis dúvidas:**

As animações MIRRORED são espelhadas por causa da existência do arco. Como a personagem segura o arco com a mão esquerda, essas animações são necessárias para que a coleta, o consumo e o arremesso de itens sejam feitos com a mão direita.

Há 3 animações de morte. Morte, Morte por Queda e Morte por Impacto. A Morte padrão geralmente acontecerá quando a personagem sofrer dano de algum monstro. A Morte por Queda acontecerá quando a personagem cair de uma altura da qual ela não consiga sobreviver. A Morte por Impacto acontecerá quando a personagem sofrer um impacto de algum chefe, voar por um momento e então cair no chão.

### **Orientações:**

SEMPRE que a personagem mirar alguma arma RANGED, o peso da layer “Override Aim Layer” deverá ser definido para 1, senão para 0.

A layer “Additive Shoot Layer” pode permanecer sempre com peso 1 desde que o player não consiga disparar sem uma arma de fogo, senão é melhor definir para 0 quando a arma for trocada.

### **Extras:**

Eu fiz uma quantidade bem grande de transições, mas como muito provavelmente haverá a necessidade de modificar o script e talvez os parâmetros do animator, eu não defini as condições das animações.

E agora a recarga da carabina funciona de verdade. Remove e adiciona o cartucho.

Eu alterei a Avatar Mask também, então talvez dê algo de errado na personagem antiga