

*Listado de Animaciones*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MODELO | NOMBRE DE LA ANIMACIÓN | DESCRIPCIÓN | ESTADO |
|  |  |  |  |
| Dragones: |  |  |  |
| **Red Wyvern** |  |  |  |
|  | Attack\_A\_01 | Según las veces que se pulse el botón de ataque primario, el personaje dará 1, 2 o 3 golpes.  Consisten en un golpe con la derecha, uno con la izquierda y uno con las dos. |  |
|  | Attack\_A\_02 |  |
|  | Attack\_A\_03 |  |
|  | Attack\_B\_01 | Según las veces que se pulse el botón de ataque secundario, el personaje dará 1, 2 o 3 golpes.  Consisten en un golpe con la derecha, uno con la izquierda y uno con las dos. |  |
|  | Attack\_B\_02 |  |
|  | Attack\_B\_03 |  |
|  | Catch | El personaje cogerá un elemento con la mano. |  |
|  | Die | Muerte del personaje, tambaleándose y cayendo al suelo. |  |
|  | Hurt | El personaje recibe un golpe y se tambalea dando un paso hacia atrás.  Se producirá al recibir impactos de los enemigos Catapult, Battering Ram y Wizard. |  |
|  | Iddle\_01 | Aparecerá cuando el personaje esté inactivo. Se escogerá aleatoriamente un iddle u otro.  Consiste en el personaje respirando hondo y estornudando, saliéndole fuego sin querer.  Requerirá de un sistema de partículas que simule fuego. |  |
|  | Iddle\_02 | Aparecerá cuando el personaje esté inactivo. Se escogerá aleatoriamente un iddle u otro.  Consiste en el personaje haciendo diferentes posturas de culturismo rápidamente. |  |
|  | Run | El personaje se mueve siempre a la misma velocidad. No se diferencia entre andar y correr. |  |
|  | Special | El personaje realizará un ataque lanzando fuego por la boca. Será cíclica según el estado de la barra de ‘special’ del personaje.  Requerirá de un sistema de partículas que simule fuego. |  |
|  | Throw | El personaje lanzará los elementos que tenga en la mano. |  |
|  |  |  |  |
| **Yellow Wyvern** |  |  |  |
|  | AttackA\_01 | Según las veces que se pulse el botón de ataque primario, el personaje dará 1, 2 o 3 golpes.  Consisten en un golpe con la derecha, uno con la izquierda y uno con las dos. |  |
|  | AttackA\_02 |  |
|  | AttackA\_03 |  |
|  | AttackB\_01 | Según las veces que se pulse el botón de ataque secundario, el personaje dará 1, 2 o 3 golpes.  Consisten en un golpe con la derecha, uno con la izquierda y uno con las dos. |  |
|  | AttackB\_02 |  |
|  | AttackB\_03 |  |
|  | Catch | El personaje cogerá un elemento con la mano. |  |
|  | Die | Muerte del personaje, tambaleándose y cayendo al suelo. |  |
|  | Hurt | El personaje recibe un golpe y se tambalea dando un paso hacia atrás.  Se producirá al recibir impactos de los enemigos Catapult, Battering Ram y Wizard. |  |
|  | Iddle\_01 | Aparecerá cuando el personaje esté inactivo. Se escogerá aleatoriamente un iddle u otro.  Consiste en el personaje dándose repetidos golpes en la barriga haciendo ostentación de ella. |  |
|  | Iddle\_02 | Aparecerá cuando el personaje esté inactivo. Se escogerá aleatoriamente un iddle u otro.  *Por determinar.* |  |
|  | Run | El personaje se mueve siempre a la misma velocidad. No se diferencia entre andar y correr. |  |
|  | Special | El personaje realizará un ataque lanzando fuego por la boca. Será cíclica según el estado de la barra de ‘special’ del personaje.  Requerirá de un sistema de partículas que simule fuego. |  |
|  | Throw | El personaje lanzará los elementos que tenga en la mano. |  |
|  |  |  |  |
| **Blue Wyvern** |  |  |  |
|  | AttackA\_01 | Según las veces que se pulse el botón de ataque primario, el personaje dará 1, 2 o 3 golpes.  Consisten en un golpe con la derecha, uno con la izquierda y uno con las dos. |  |
|  | AttackA\_02 |  |
|  | AttackA\_03 |  |
|  | AttackB\_01 | Según las veces que se pulse el botón de ataque secundario, el personaje dará 1, 2 o 3 golpes.  Consisten en un golpe con la derecha, uno con la izquierda y uno con las dos. |  |
|  | AttackB\_02 |  |
|  | AttackB\_03 |  |
|  | Catch | El personaje cogerá un elemento con la mano. |  |
|  | Die | Muerte del personaje, tambaleándose y cayendo al suelo. |  |
|  | Hurt | El personaje recibe un golpe y se tambalea dando un paso hacia atrás.  Se producirá al recibir impactos de los enemigos Catapult, Battering Ram y Wizard. |  |
|  | Iddle\_01 | Aparecerá cuando el personaje esté inactivo. Se escogerá aleatoriamente un iddle u otro.  Consiste en el personaje mostrando sus pinzas y ejercitándolas. |  |
|  | Iddle\_02 | Aparecerá cuando el personaje esté inactivo. Se escogerá aleatoriamente un iddle u otro.  *Por determinar.* |  |
|  | Run | El personaje se mueve siempre a la misma velocidad. No se diferencia entre andar y correr. |  |
|  | Special | El personaje realizará un ataque lanzando fuego por la boca. Será cíclica según el estado de la barra de ‘special’ del personaje.  Requerirá de un sistema de partículas que simule fuego. |  |
|  | Throw | El personaje lanzará los elementos que tenga en la mano. |  |
|  |  |  |  |
| **Green Wyvern** |  |  |  |
|  | AttackA\_01 | Según las veces que se pulse el botón de ataque primario, el personaje dará 1, 2 o 3 golpes.  Consisten en un golpe con la derecha, uno con la izquierda y uno con las dos. |  |
|  | AttackA\_02 |  |
|  | AttackA\_03 |  |
|  | AttackB\_01 | Según las veces que se pulse el botón de ataque secundario, el personaje dará 1, 2 o 3 golpes.  Consisten en un golpe con la derecha, uno con la izquierda y uno con las dos. |  |
|  | AttackB\_02 |  |
|  | AttackB\_03 |  |
|  | Catch | El personaje cogerá un elemento con la mano. |  |
|  | Die | Muerte del personaje, tambaleándose y cayendo al suelo. |  |
|  | Hurt | El personaje recibe un golpe y se tambalea dando un paso hacia atrás.  Se producirá al recibir impactos de los enemigos Catapult, Battering Ram y Wizard. |  |
|  | Iddle\_01 | Aparecerá cuando el personaje esté inactivo. Se escogerá aleatoriamente un iddle u otro.  Consiste en el personaje intentando sin éxito volar con sus alas. |  |
|  | Iddle\_02 | Aparecerá cuando el personaje esté inactivo. Se escogerá aleatoriamente un iddle u otro.  *Por determinar.* |  |
|  | Run | El personaje se mueve siempre a la misma velocidad. No se diferencia entre andar y correr. |  |
|  | Special | El personaje realizará un ataque lanzando fuego por la boca. Será cíclica según el estado de la barra de ‘special’ del personaje.  Requerirá de un sistema de partículas que simule fuego. |  |
|  | Throw | El personaje lanzará los elementos que tenga en la mano. |  |
|  |  |  |  |
| Enemigos humanos: |  | (Los modelos de enemigos tienen diferentes texturas. Dependiendo de ellas podrán realizar algunas acciones u otras, ya que variarán sus propiedades) |  |
| **Archer** |  |  |  |
|  | Attack\_01 | Ataque que se escoge aleatoriamente.  Consiste en el personaje lanzando flechas. |  |
|  | Attack\_02 | Ataque que se escoge aleatoriamente.  Consiste en el personaje lanzando flechas en llamas.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
|  | Die | Personaje muriendo.  Sale disparado perdiendo el arco. |  |
|  | Iddle | Acción que se realizará mientras espera al dragón.  *Por determinar.* |  |
|  | Run | Movimiento del personaje. Siempre corre, no hay animación andando. |  |
| **Knight** |  |  |  |
|  | Attack\_01 | Ataque que se escoge aleatoriamente.  Consiste en el personaje atacando con diferentes armas que pueden ser espada, maza o martillo. |  |
|  | Attack\_02 | Ataque que se escoge aleatoriamente.  Consiste en el personaje atacando con diferentes armas que pueden ser espada, maza o martillo. Será más espectacular que el otro ataque.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
|  | Defense | Movimiento de defensa.  Habrá dos escudos con los que protegerse, de ellos dependerá el modo de cubrirse. |  |
|  | Die | Personaje muriendo.  Sale disparado perdiendo el arma y el escudo. |  |
|  | Iddle | Acción que se realizará mientras espera al dragón.  *Por determinar.* |  |
|  | Run | Movimiento del personaje. Siempre corre, no hay animación andando. |  |
| **Peasant** |  |  |  |
|  | Attack\_01 | Ataque que se escoge aleatoriamente.  Consiste en el personaje atacando con un tridente. |  |
|  | Attack\_02 | Ataque que se escoge aleatoriamente.  Consiste en el personaje atacando con un tridente. |  |
|  | Die | Personaje muriendo.  Sale disparado perdiendo el tridente. |  |
|  | Iddle | Acción que se realizará mientras espera al dragón.  *Por determinar.* |  |
|  | Run | Movimiento del personaje. Siempre corre, no hay animación andando. |  |
| **Soldier** |  |  |  |
|  | Attack\_01 | Ataque que se escoge aleatoriamente.  Consiste en el personaje atacando con diferentes armas que pueden ser espada, maza o martillo. |  |
|  | Attack\_02 | Ataque que se escoge aleatoriamente.  Consiste en el personaje atacando con diferentes armas que pueden ser espada, maza o martillo. |  |
|  | Die | Personaje muriendo.  Sale disparado perdiendo el arma. |  |
|  | Iddle | Acción que se realizará mientras espera al dragón.  *Por determinar.* |  |
|  | Run | Movimiento del personaje. Siempre corre, no hay animación andando. |  |
| **Wizard** |  |  |  |
|  | Attack\_01 | Ataque que se escoge aleatoriamente.  Consiste en el personaje saltando y dando un golpe con el bastón al suelo.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
|  | Attack\_02 | Ataque que se escoge aleatoriamente.  Consiste en el personaje lanzando bolas de energía.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
|  | Die | Personaje muriendo.  Sale disparado perdiendo el bastón y el sombrero. |  |
|  | Iddle | Acción que se realizará mientras espera al dragón.  *Por determinar.* |  |
|  | Run | Movimiento del personaje. Siempre corre, no hay animación andando. |  |
|  |  |  |  |
| Enemigos mecánicos: |  |  |  |
| **Battering Ram** |  |  |  |
|  | Attack\_01 | Consiste en el personaje golpeando con su pilar central. |  |
|  | Die | Personaje muriendo.  Se desmontan sus partes. |  |
|  | Run | Movimiento del personaje. |  |
| **Catapult** |  |  |  |
|  | Attack\_01 | Ataque que se escoge aleatoriamente.  Consiste en el personaje lanzando rocas. |  |
|  | Attack\_02 | Ataque que se escoge aleatoriamente.  Consiste en el personaje lanzando rocas ardiendo.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
|  | Die | Personaje muriendo.  Se desmontan sus partes |  |
|  | Run | Movimiento del personaje. |  |
|  |  |  |  |
| Neutrales: |  |  |  |
| **Chicken** |  |  |  |
|  | Die | Personaje siendo aplastado.  Requerirá de un sistema de partículas |  |
|  | Iddle | Acción que realiza el personaje mientras los dragones están lejos.  Consiste en el personaje pasturando y observando alrededor. |  |
|  | Run | Movimiento del personaje |  |
|  | Scares | Personaje asustándose al acercársele demasiado el dragón.  Consiste en el personaje dando un salto y extendiendo todas sus extremidades al máximo. |  |
| **Cow** |  |  |  |
|  | Die | Personaje siendo aplastado.  Requerirá de un sistema de partículas |  |
|  | Iddle | Acción que realiza el personaje mientras los dragones están lejos.  Consiste en el personaje pasturando y observando alrededor. |  |
|  | Run | Movimiento del personaje. |  |
|  | Scares | Personaje asustándose al acercársele demasiado el dragón.  Consiste en el personaje dando un salto y extendiendo todas sus extremidades al máximo. |  |
| **Naked** |  |  |  |
|  | Run | Movimiento del personaje.  Consisitrá en el personaje corriendo alocadamente como un espontáneo en un terreno deportivo. |  |
| **Woman** |  |  |  |
|  | Give | Cuando tenga el dragón cerca, el personaje dará un ítem ChickenItem al dragón. |  |
|  | Iddle | Acción que realiza el personaje mientras espera al dragón.  *Por determinar.* |  |
|  | Run | Movimiento del personaje. |  |
|  |  |  |  |
| Ítems: |  |  |  |
| **Beer Glass** |  |  |  |
|  | Standby | Consiste en una rotación, traslación, escalado y/o deformación del ítem.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
| **Beer Horn** |  |  |  |
|  | Standby | Consiste en una rotación, traslación, escalado y/o deformación del ítem.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
| **Beer Tank** |  |  |  |
|  | Standby | Consiste en una rotación, traslación, escalado y/o deformación del ítem.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
| **Chicken Item** |  |  |  |
|  | Standby | Consiste en una rotación, traslación, escalado y/o deformación del ítem.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
| **Chicken Leg Item** |  |  |  |
|  | Standby | Consiste en una rotación, traslación, escalado y/o deformación del ítem.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
| **Crown** |  |  |  |
|  | Standby | Consiste en una rotación, traslación, escalado y/o deformación del ítem.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
| **Helm 1** |  |  |  |
|  | Standby | Consiste en una rotación, traslación, escalado y/o deformación del ítem.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
| **Helm 2** |  |  |  |
|  | Standby | Consiste en una rotación, traslación, escalado y/o deformación del ítem.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
| **Helm 3** |  |  |  |
|  | Standby | Consiste en una rotación, traslación, escalado y/o deformación del ítem.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
| **Ruby** |  |  |  |
|  | Standby | Consiste en una rotación, traslación, escalado y/o deformación del ítem. |  |
| **Skull** |  |  |  |
|  | Standby | Consiste en una rotación, traslación, escalado y/o deformación del ítem. |  |
|  |  |  |  |
| Elementos del escenario: |  |  |  |
| **Bridge 1** |  |  |  |
|  | Break | Puente de piedra rompiéndose con el paso del dragón.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
|  |  |  |  |
| **Bridge 2** |  |  |  |
|  | Balance | Puente de madera balanceándose levemente como por efecto del viento. |  |
|  | Break | Puente de madera rompiéndose por un ataque del dragón. |  |
| **Fence** |  |  |  |
|  | Break | Empalizada rompiéndose por un ataque del dragón. |  |
| **House 1** |  |  |  |
|  | Break | Casa de campo rompiéndose por un ataque del dragón.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
| **House 2** |  |  |  |
|  | Break | Casa de bosque rompiéndose por un ataque del dragón.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
| **Mill** |  |  |  |
|  | Break | Molino de campo rompiéndose por un ataque del dragón.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
|  | Working | Aspas del molino girando cíclicamente. |  |
| **Platform** |  |  |  |
|  | Break | Plataforma en los árboles del bosque rompiéndose por un ataque del dragón.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
| **Stone** |  |  |  |
|  | Break | Piedra obstaculizadora rompiéndose por un ataque del dragón.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
| **Tent 1** |  |  |  |
|  | Break | Tienda de campaña aplastada por el dragón. |  |
| **Tent 2** |  |  |  |
|  | Break | Tienda de campaña aplastada por el dragón. |  |
| **Trap** |  |  |  |
|  | Break | Trampa hundiéndose cuando el dragón la pisa.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
| **Tree 1** |  |  |  |
|  | Break | Árbol rompiéndose por un ataque del dragón. |  |
| **Tree 2** |  |  |  |
|  | Break | Árbol rompiéndose por un ataque del dragón. |  |
| **Tree 3** |  |  |  |
|  | Break | Árbol rompiéndose por un ataque del dragón. |  |
| **Tree 4** |  |  |  |
|  | Break | Árbol rompiéndose por un ataque del dragón. |  |
| **Wheat** |  |  |  |
|  | Surprise | Salpicaduras de sangre saliendo de dentro el maíz.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |
|  | Through | Restos de maíz saltando al cruzar el maizal.  Requerirá de un sistema de partículas. |  |

**Leyenda:**

Sin Hacer

Modelado

Texturizado

No animado

Con esqueleto

Animado