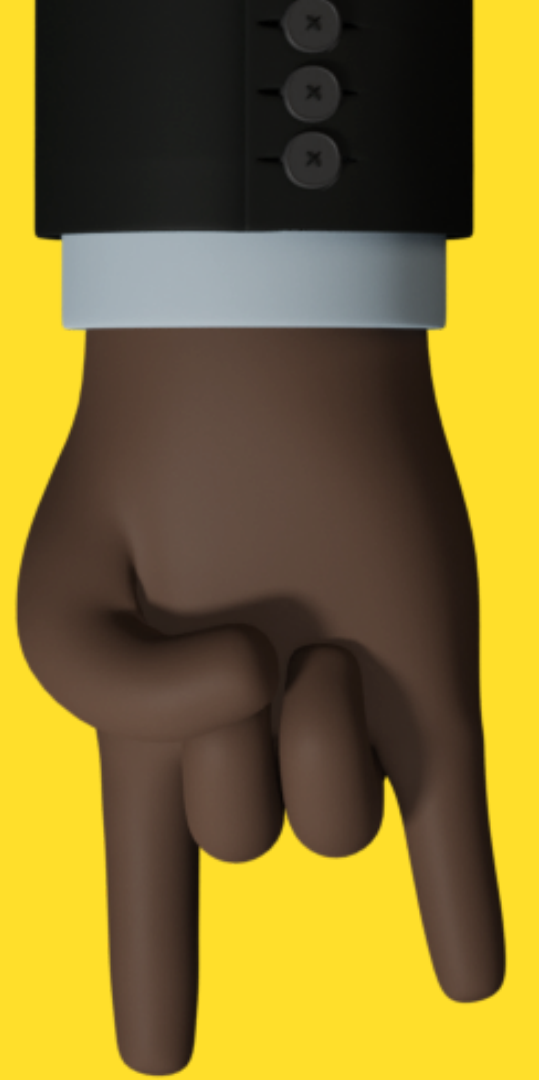


# Main module, over lifetime y evaluación de curvas

Sergio Peñaloza



**EL GAME DESIGNER DE LA EMPRESA  
“NEW HORIZONS STUDIOS LLC” HA  
APROBADO UNA MECÁNICA  
SUMAMENTE IMPORTANTE QUE  
DEBE SER INCLUIDA EN EL  
PROTOTIPO DEL VIDEOJUEGO  
“FIRETEAM DEFENDERS”.**



**EL JUGADOR PUEDE ACTIVAR UN ESCUDO  
DE LUZ ESFÉRICO ALREDEDOR DE SÍ MISMO  
PARA VOLVERSE INVULNERABLE A  
PROYECTILES POR UN TOTAL DE 3  
SEGUNDOS. EL EFECTO DEL ESCUDO  
RESTRINGE EL MOVIMIENTO DEL  
JUGADOR, POR LO TANTO DEBE EXISTIR  
UN MOMENTO DE BUILDUP DE 1 SEGUNDO  
DURANTE EL QUE SE PUEDA CANCELAR EL  
EFECTO.**





EL GAMEPLAY PROGRAMMER YA SE  
ENCARGÓ DE PROGRAMAR LA LÓGICA  
QUE DEFIENDE AL JUGADOR DE LOS  
PROYECTILES Y AHORA ES TU TRABAJO  
COMO VFX ARTIST DE CREAR UN EFECTO  
VISUAL QUE COMUNIQUE LAS DIVERSAS  
ETAPAS DE LA MECÁNICA.



# Aspectos importantes

**EL ENUNCIADO ANTERIOR REPRESENTA UN PROBLEMA O UN FEATURE, PODEMOS DECONSTRUIRLO PARA LLEGAR A UNA SERIE DE REQUERIMIENTOS QUE DEBEMOS CUMPLIR PARA QUE EL FEATURE SE CONSIDERE COMO IMPLEMENTADO.**

**ALGUNOS DE ESTOS REQUERIMIENTOS PUEDEN SER:**

- **2 ELEMENTOS DE TIMING EXPLICITOS**
  - **BUILDUP DE 1 SEGUNDO**
  - **DURACIÓN TOTAL DE 3 SEGUNDOS**
- **COMUNICAR “DEFENSA”**



# Entregables (Individual)

LA ENTREGA DE ESTA ACTIVIDAD CONSISTE EN UN .ZIP CON  
LOS SIGUIENTES CONTENIDOS

- UN UNITYPACKAGE CON TODOS LOS CONTENIDOS QUE HAGAN POSIBLE LA EJECUCIÓN DEL EFECTO (ESCENAS, SCRIPTS, PREFABS) 30%
- UNA LISTA ESCRITA EN UN .TXT QUE DESCRIBA LOS REQUERIMIENTOS NECESARIOS PARA LOGRAR EL EFECTO
- DE SER NECESARIO, SE PUEDEN ORGANIZAR ASESORÍAS A TRAVES DEL DISCORD CHECHO#4949

RECURSO OPCIONAL: UNITYPACKAGE CON LA MECANICA

