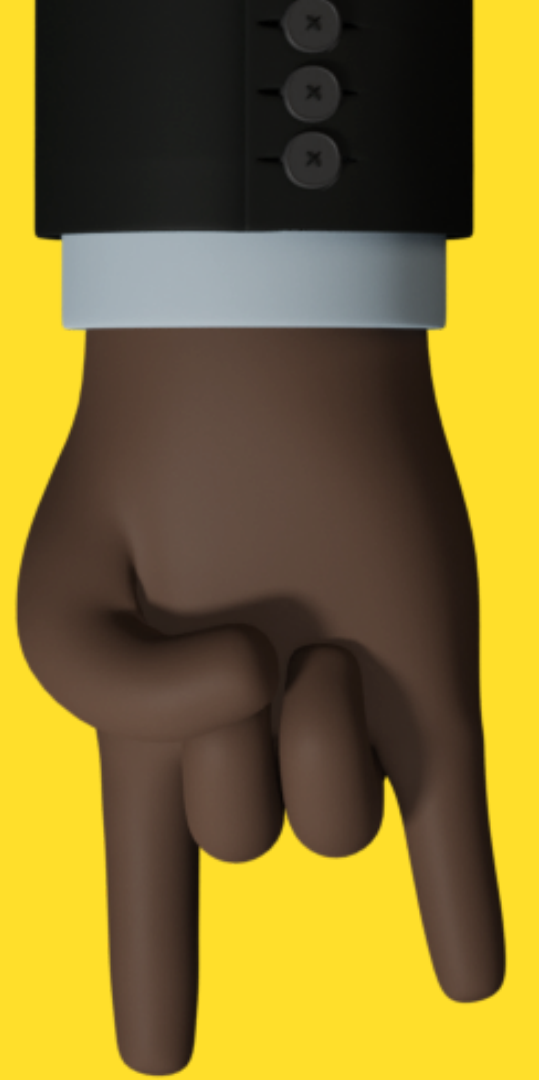


Main module, over lifetime y evaluación de curvas

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)

80%

- UNA LISTA ESCRITA EN UN .TXT QUE DESCRIBA LOS REQUERIMIENTOS NECESARIOS PARA LOGRAR EL EFECTO 20%

- DE SER NECESARIO, SE PUEDEN ORGANIZAR ASESORÍAS A TRAVES DEL DISCORD CHECHO#4949

RECURSO OPCIONAL: UNITYPACKAGE CON LA MECANICA

