

Unreal GRUPO 3

Noche de Yokaiis – ENTREGA 2

1. Un Navigation Mesh generado en el escenario.

- CORRECTO

2. Correcta configuración de los objetos del juego para que sean o no obstáculos en la navegación.

- CORRECTO

3. Un personaje que se desplace utilizando el Navigation Mesh generado.

- YOKAI

4. Un personaje con el comportamiento controlado por un árbol de comportamientos.

- YOKAI, “MiArbol”
- Patrulla y si ve al jugador lo persigue. Si el jugador se esconde, regresa a seguir patrullando.

5. El árbol de comportamiento deberá tener al menos 3 Tasks.

- MÁS DE 3

6. El árbol de comportamientos tendrá que utilizar secuencias, seleccionadores y decoradores correctamente.

- CORRECTO

7. Un efecto de fuego, electricidad o plasma visualmente convincente generado mediante un sistema de partículas.

- FUEGO Y ELECTRICIDAD

8. Un efecto de polvo, humo, explosión o salpicaduras de líquido visualmente convincente generado mediante un sistema de partículas.

- HUMO, LÍQUIDOS EN EL BAÑO

9. Un shader generado con el editor de materiales que haga efecto Dissolve, Outline, o Cel Shading.

- OUTLINE EN OBJETOS INTERACTUABLES

10. Un shader generado con el editor de materiales que imite una superficie de líquido, como agua o lava. Tendrá que tener una textura animada, y que tenga efecto de ondas en la superficie (que la superficie parezca que físicamente se desplace arriba y abajo).

- CHARCOS DE SANGRE, AGUA EN TINA Y PISO

11. Un shader generado con el editor de materiales que imite un campo de fuerza, plantas moviéndose con el viento, un vórtice, o que dibuje las siluetas de un objeto que esté detrás.

- VÓRTICE EN EL PORTAL DE INICIO