

01

Introdução

Transcrição

[00:01] Meu nome é Henrique Morato e bem-vindos à segunda parte do curso de criação de um jogo de apocalipse zumbi com a Unity. Então, vou dar um play aqui para ver o que a gente vai fazer durante esse curso. De cara você já nota que esse jogo está um pouquinho mais escuro. Está com clima mais noturno, é porque a gente colocou iluminação no nosso jogo, então ficou um jogo meio terror, meio apocalipse zumbi, mostrando o que ele é, um climão mais legal.

[00:23] A gente também tem essa barra de vida aqui que vai marcar a vida do nosso jogador e os nossos zumbis agora ficam vagando por aí. Para eles não parecerem tão espertos, indo para o jogador direto, eles ficam andando por aí até a gente chegar perto deles, e aí eles vêm nos perseguinto. Eles andam por aí, a gente chega perto e eles vêm nos perseguntar.

[00:45] Nosso jogo agora também tem sons. Então, se eu colocar o áudio aqui para vocês verem, a gente tem diversos sons e quando a gente morre para os nossos zumbis, a gente também tem uma nova tela de game over. Marcando quanto tempo eu sobrevivi e qual é o melhor tempo, e o botão para reiniciar o nosso jogo, cliquei aqui para iniciar.

[01:14] O nosso cenário já está bem maior, a gente pode sair do estacionamento, vou voltar aqui e a gente já pode sair do estacionamento. A gente tem bem mais dinamismo agora que a gente tem mais locais para se esconder dos nossos zumbis. Então, a gente tem outros locais diferentes aqui para trabalhar, e a gente vai ver diversas boas práticas aqui dentro.

[01:33] Então se você olhar a parte de scripts agora, a gente tem vários scripts novos que a gente criou durante o curso tanto como refatoração de scripts do curso antigo, ou seja, a gente refez alguns scripts para melhorar com boas práticas de programação para vocês verem realmente como é a produção de um jogo na prática com novos scripts, tantos scripts novos que a gente vai criar neste curso. A gente também focou em manter essas boas práticas.

[02:01] A gente vai ver como trazer elementos de fora da Unity aqui para dentro também, para a gente poder utilizar aqui no nosso jogo. Também nesse curso a gente vai resolver diversos bugs que ficou do antigo curso, e se der algum bug na Unity eu vou deixar claro para vocês também aprenderem como podem solucionar os bugs que a gente te dá, enquanto vocês estão trabalhando no jogo de vocês também. Então, a gente tem muita coisa legal para ver e eu espero que vocês gostem desse novo curso.