

06

## Criação do Cenário

Agora que sabemos o que é uma Game Engine e temos o programa instalado faça download do projeto [clicando aqui](https://github.com/alura-cursos/unity-shooter/raw/master/Inicio.zip) (<https://github.com/alura-cursos/unity-shooter/raw/master/Inicio.zip>), extraia a pasta, vamos abrir clicando na opção Open no Unity e selecione a pasta do nosso projeto.

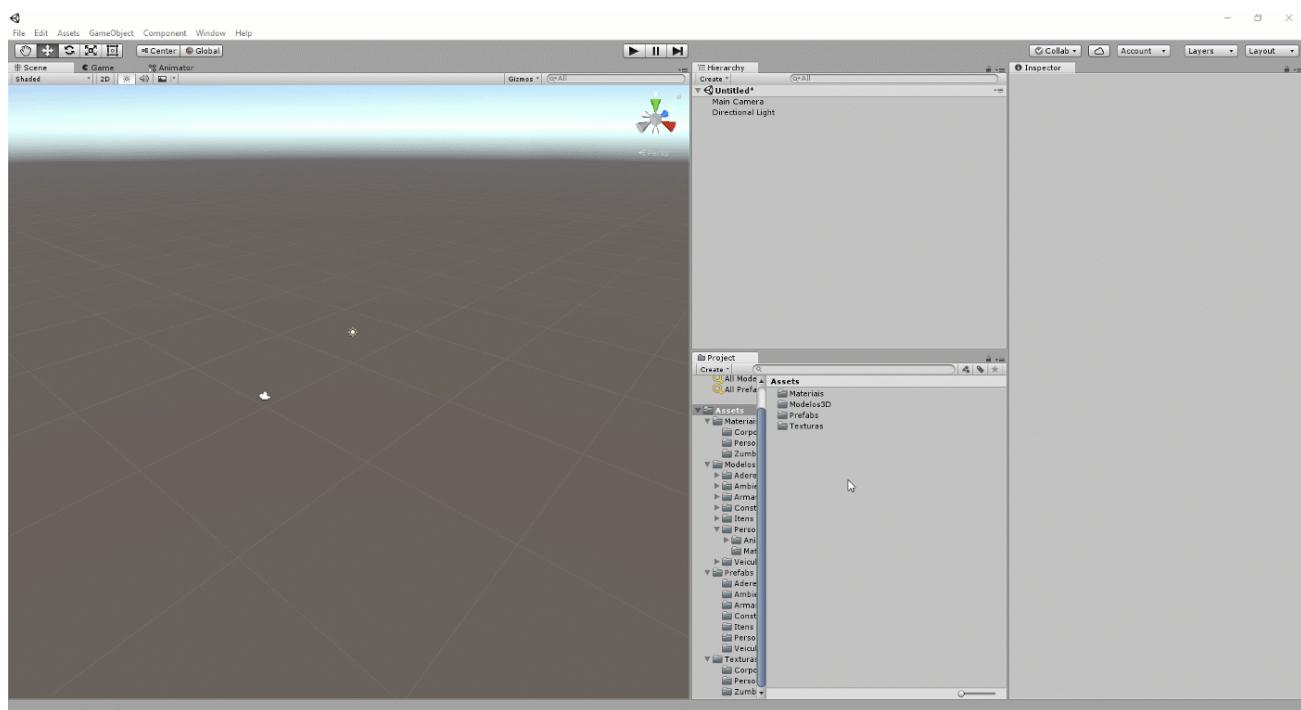
Entre na pasta **Modelos3D > Contrucoes** e selecione estes três objetos da nossa janela de projeto utilizando Ctrl (ou CMD no macOS) clicando em cada um deles.

Hotel\_Estacionamento\_Destruido

Hotel\_Destruido

Hotel\_Secundario\_Destruido

Em seguida arraste os itens para a janela de *Hierarquia (Hierarchy)*.



Como você pode ver os objetos já apareceram na sua janela de *Cena (Scene)*. Comece agora a montar seu cenário utilizando a ferramenta de movimentação, que tem como atalho a tecla **W**, movimentando os objetos para posicioná-los. Após, vamos utilizar a ferramenta de rotação, que tem como a atalho a tecla **E**, e vamos rotacionar o *Hotel\_Secundario\_Destruido* colocando o valor de 90° em Y na Hierarquia para ter a posição correta no nosso estacionamento.

