

06

Conclusão

Transcrição

[00:00] Parabéns por ter concluído mais uma parte do nosso curso de criação de um jogo de apocalipse zumbi utilizando a Unity! Começamos este curso com elementos mais soltos. Trabalhamos com o kit médico, com a interface de contagem de zumbis derrotados. Depois, passamos para o balanceamento do gerador, que é uma parte muito legal e importante para o jogo. Também trabalhamos no chefe de fase, utilizando nav mesh, criando um chefe mais inteligente que os outros zumbis, porque ele nos busca desviando dos objetos.

[01:37] Isso tudo já dá um fluxo bem bacana para o jogo e o torna mais profissional. Espero que tenham gostado do curso. Não se esqueçam de dar uma nota. Se tiverem dúvidas ou comentários, podem utilizar o fórum. Ao final, lembre-se de pegar o jogo e exportar na itch.io para ter uma forma de mandar para outras pessoas jogarem e ter o feedback. Vejo vocês em próximos cursos.