

Introdução

Transcrição

Olá, pessoal! Tudo bom?

Meu nome é Henrique Morato. Sejam bem-vindos ao curso [de criação de jogos com Unity](https://cursos.alura.com.br/course/criacao-de-jogos-com-unity) (<https://cursos.alura.com.br/course/criacao-de-jogos-com-unity>), que é um motor de jogo (*game engine*, em inglês) e funciona basicamente como um programa que facilita o desenvolvimento de jogos. Inclusive, nele foram criados alguns que vocês devem conhecer, como:

- [Super Hot](https://superhotgame.com/) (<https://superhotgame.com/>);
- [Subway Surfers](http://subwaysurfers.com/) (<http://subwaysurfers.com/>);
- [Broforce](http://www.broforcegame.com/) (<http://www.broforcegame.com/>);
- [Rust](https://rust.facepunch.com/) (<https://rust.facepunch.com/>);
- [Hearthstone](https://playhearthstone.com/en-us/) (<https://playhearthstone.com/en-us/>).

O jogo que criaremos é de **sobrevivência ao apocalipse zumbi**. Teremos uma heroína, que se defenderá de ataques zumbis atirando neles. Se eles encostarem nela, a partida é encerrada por meio do famoso *Game Over*, mas poderemos clicar na tela para iniciar uma nova partida.

O desenvolvimento do projeto partirá do princípio de que já temos todas as artes que serão utilizadas e, a partir delas:

- montaremos o cenário, posicionando objetos;
- colocaremos a heroína no jogo, fazendo com que ela atire e se movimente;
- criaremos códigos para passar comportamentos ao jogo, utilizando a **linguagem C#**.

Estudaremos diversos aspectos da produção de um jogo. Ao final, o resultado será um jogo que colocaremos no *browser*, ou seja, na internet para que o link seja acessível a qualquer um, de forma que todos possam jogar online, sem precisar ter a Unity instalada. É bem bacana!

Mais uma vez, bem-vindos! Espero que gostem do curso!