

Introdução

Transcrição

[00:00] Fala, pessoal! Meu nome é Henrique Morato e bem-vindo a mais uma parte do curso de criação de um jogo de apocalipse zumbi com Unity. Vamos começar trabalhando em partes mais soltas, mas que vão melhorar o fluxo do jogo, como por exemplo a interface, que mostra quantos zumbis nosso jogador já matou, porque aí ele pode ver como está se saindo no jogo, e também fazer com que nossos zumbis deixem kits médicos quando morrem, para podermos recuperar vida.

[00:47] Também vamos mexer com a morte do zumbi. Eles vão ter animações, caindo para baixo do cenário, o que torna o jogo mais bonito. Depois, vamos mexer no balanceamento, tentando aumentar a dificuldade gradativamente, baseado no tempo. Então, vamos trabalhar em um chefão para o jogo, o que faz o jogo ter um fluxo melhor, porque nosso jogador vai ter que trabalhar melhor no cenário.

[02:02] Mas nosso chefe não é só um zumbi maior com um machado que dá dano. Iremos utilizar a parte de navmesh, que é uma mecha para navegação que faz com que o chefe seja mais esperto que os outros zumbis, porque ele consegue encontrar o melhor caminho entre ele e nosso jogador utilizando essa parte onde ele pode navegar.

[02:28] Espero que vocês gostem do curso. Lembrem que se tiverem qualquer dúvida, postem no fórum, e mais uma vez, bem-vindos.