

Configuração do Chefão

Transcrição

[00:00] Agora que balanceamos nosso jogo e fizemos com que a quantidade de zumbis no começo fosse pequena, aumentando com o tempo, não temos tanto desafio. O jogador pode ficar matando zumbis só. À medida que o jogo vai aumentando a dificuldade, sim. Ele vai ter que fugir e se colocar em perigo. Mas nesse momento não tem desafio.

[00:30] Que tal se fizemos algum desafio legal que combinasse com o nosso jogo? Como um chefão da fase? Ele perseguiria o jogador, seria mais forte, fazendo com que o jogador tenha que fugir e se colocar em perigo, criando um fluxo melhor.

[00:55] Para fazer isso, podemos pegar o prefab que já temos dos nossos zumbis e utilizar um tipo de zumbi para ser o chefe. Vou jogar o prefab do zumbi para cima. Podemos ver quais tipos temos disponíveis e escolher algum. Eu gosto do papai Noel, ele se destaca bastante. Você pode escolher o que você quiser.

[02:11] Vamos duplicar o prefab do zumbi, com ctrl+D. Vamos renomear para ficar mais descritivo. É o meu ChefeDeFase. A única modificação que vou fazer no zumbi normal é que vou deletar o papai Noel.

[03:22] No ChefeDeFase vou ativar o papai Noel e deletar todos os outros, porque é o único que eu preciso. A não ser que você queira que o tipo de chefe mude. Não faz sentido que o personagem seja do mesmo tamanho do chefe. Talvez pudéssemos aumentar o chefe na escala do root_int. Esse é o esqueleto do personagem. Vou aumentar a escala e já fica bem mais legal.

[05:07] Eu vou fazer isso no root e não no ChefeDeFase porque assim eu sei exatamente o tamanho que o chefe vai ter. se eu aumentasse no ChefeDeFase, o colisor também aumentaria. Eu não saberia que tamanho ele tem realmente, de acordo com os valores padrão. Se eu aumentar pelo root, eu tenho que aumentar o colisor, e assim vou saber o tamanho dele.

[06:37] Posso aplicar o prefab, ele já salva. Mas nosso chefe precisa gerar medo, ter um ataque mais forte. Eu posso colocar uma arma na mão dele. As armas estão no prefab. Tenho bastão, cutelo, etc. Eu gosto muito do machado. Vou colocar ele na mão do chefe, para gerar medo.

[07:43] Vou acessando o esqueleto do chefe, até achar a mão. Jogo o machado para dentro da mão e zero os eixos e a rotação. Não vou zerar a escala porque se eu fizer isso, o machado vai aumentar. Ele vai agir de acordo com o tamanho do chefe. Sem modificar, ele vai trazer um tamanho que fique de acordo.

[09:08] Vou movimentar para ajustar à mão do zumbi. Uma coisa que iremos fazer que é basicamente o que fizemos no jogador é rotacionar o machado. No eixo z, coloco 90°. Se eu der um play, o zumbi ataca.

[09:54] Só que o chefe vai ser algo diferente. Nós iremos remover dele o Controla Inimigo. Aplico o prefab e ele está configurado e pronto para ser usado.