

Unity

Jogo de aventura 3D: estrutura básica

Como será o jogo?



Parabéns a todos!

Chegamos a produção do nosso último jogo do curso!

Vamos aplicar todos os conceitos que aprendemos durante as aulas, para finalizarmos um jogo 3D da melhor maneira possível

Nosso objetivo é desenvolver um jogo de aventura 3D simples,
divertido e bem polido.

Vamos usar jogos clássicos como referência:



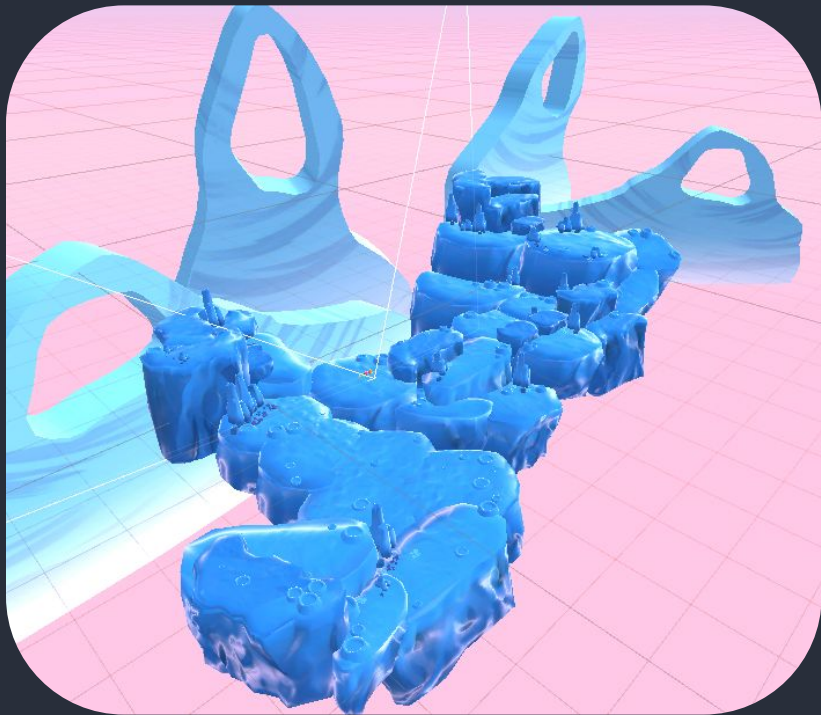
Em geral, nosso jogo terá o suficiente para desenvolvermos ao menos 1 fase completa!

Claro, com o material desenvolvido será super viável vocês desenvolverem outras fases, reutilizando o material desenvolvido.

O jogo está planejado para ter:

- 1 personagem principal, com animações integradas, que anda, pula, morre e ataca.
 - moedas e/ou itens coletáveis espalhados pela fase
 - baús ou itens que distribuem moedas quando quebrados
 - inimigos com diferentes comportamentos
 - ao menos 1 chefe simples

Agora, a apresentação dos assets do nosso jogo.



Link para download dos assets:

<https://drive.google.com/file/d/1e4boBFoleHNfviWrl2cAhT4MQ8E2ZaZ0/view?usp=sharing>

Plugins iniciais que teremos no nosso projeto.

Cinemachine

Instalada pelo Package Manager

DoTween

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/animation/dotween-hotween-v2-27676>

NaughtyAttributes

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/utilities/naughtyattributes-129996>