

09

Editando partículas

A maioria dos jogos que criamos conta uma história, no nosso projeto a história que contamos é a de que a pessoa que está jogando está no lugar do piloto de um avião que teve uma pane no motor e ela está tentando manter o avião no ar a todo custo.

Para melhorarmos a narrativa do jogo, tivemos a ideia de criar um sistema de partículas que imitasse uma nuvem de fumaça saindo do motor do avião. Para isso utilizamos o próprio sistemas de partículas da Unity.

Crie seu próprio efeito de fumaça e aplique no avião, criando essa ideia de que ele está quebrado.