

Unity

Criando jogo mobile: Level Manager



Level Manager

Em nosso jogo, o Level Manager é o responsável por cuidar do gerenciamento e montagem de cada level do jogo.

Podemos ter uma lista de configuração do level ou uma lista de objetos, por exemplo. No Level Manager construído, conseguimos controlar e entender qual a progressão do nosso jogador.

Level Manager

Abaixo, uma representação básica de como funciona o controle de index de um array, utilizando como exemplo o nosso Level Manager.



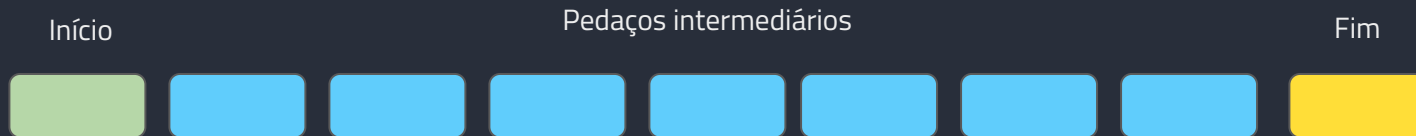
Level Manager

Outra possibilidade que abordamos na nossa aula, é utilizar o Level Manager para criar e randomizar partes do cenário, ao invés de utilizarmos um prefab 100% pronto.

Existem vantagens e desvantagens para cada solução, e isso depende de como cada projeto vai se comportar.

Level Manager

Abaixo, temos uma representação de como a construção de um level linear poderia funcionar.



Podemos montar um sistema, como montamos neste módulo, onde os módulos intermediários possam ser randomizados, criando assim sempre levels diferentes.

Level Manager

Existem vantagens e desvantagens para cada solução, e isso depende de como cada projeto vai se comportar.

Se utilizarmos um gerenciador que receba levels completos, podemos ter mais controle do que vai aparecer pro jogador, porém, teremos também mais trabalho para gerar conteúdo.

Por outro lado, ao utilizar um gerenciador que utiliza pedaços de cenário, e os coloca de maneira randomizada, podemos escalar e aumentar a diversificação dos levels de forma rápida, porém podendo ter menos controle do que será mostrado ao jogador.