

01

Animações no Chefe

Transcrição

[00:00] Nosso chefe já está perseguindo a gente, mas precisamos fazer as outras coisas, como fazer o status funcionar, ele atacar, etc. Para começar, vamos no script de Controla Chefe e vamos fazer os status do chefe funcionarem. Ao invés da vida inicial dele ser 1, para ele morrer com um tiro, vou colocar 10, e a velocidade vai ser 4, para ele ser mais lento que os zumbis normais. Vamos passar esses status para o nosso agente.

[01:47] Vamos fazer agora as animações. Precisamos que toque a animação de andar. Salvamos o código e testamos. A movimentação já está funcionando. Vamos partir para o ataque. Para atacar, temos que testar se nosso chefe está perto do personagem. Nós fizemos isso antes verificando a distância. Nesse caso, já temos algumas variáveis que podemos utilizar. O cérebro nos dá algumas coisas. Eu vou dizer que se a distância para terminar o caminho até o jogador for menor ou igual à distância parada, estou perto do jogador. Essa distância de parada defino na Unity. Se estou perto do jogador, vou atacar. Senão, não ataco.

[06:38] O código está bacana, mas para ter certeza de que o chefe está perto do jogador, eu vou colocar tudo dentro de um if e perguntar se o agente já tem um caminho. Estou fazendo isso porque só posso testar a distância que falta entre mim e o destino se tenho um destino. Você pode olhar essas variáveis na documentação.

[08:24] Só que nosso chefe não está olhando para o personagem. Para fazer ele rotacionar, vamos pegar o código de movimentação. Quando estamos atacando, rotacionamos o chefe. Mas para isso preciso calcular uma posição, que vai ser a minha menos a posição do jogador. Basicamente algo que já fizemos antes.

[09:47] Ele está quebrando a rotação porque o chefe tem rigid body. Só que a nav mesh agent já está fazendo várias coisas que o rigid body. Nós podemos marcar o ix kinematic. Assim, eu digo que o personagem tem um rigid body só para computarmos algumas coisas, mas ele não vai atuar diretamente. Nós iremos fazer todas as modificações pela posição e pela rotação.

[10:42] Nosso chefe tem animação de ataque e de movimentação configuradas.