

07

Finalização do cenário

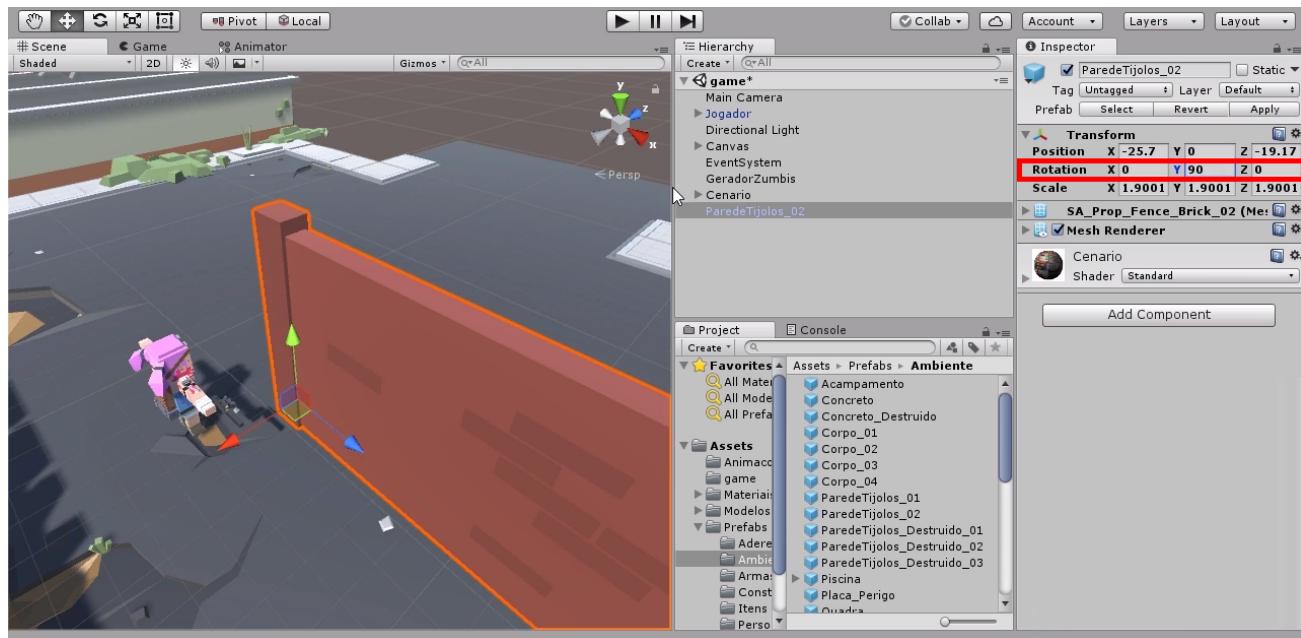
Transcrição

O jogo está com um aspecto bem legal. Agora, **finalizaremos o cenário**. Considerando que o jogo acontecerá somente no estacionamento, iremos cercá-lo. Para isso, utilizaremos um objeto localizado em "Prefabs" — lembrem-se sempre de utilizá-los. Na pasta "Ambiente", selecionaremos "ParedeTijolos_02" e a arrastaremos para "Hierarchy".

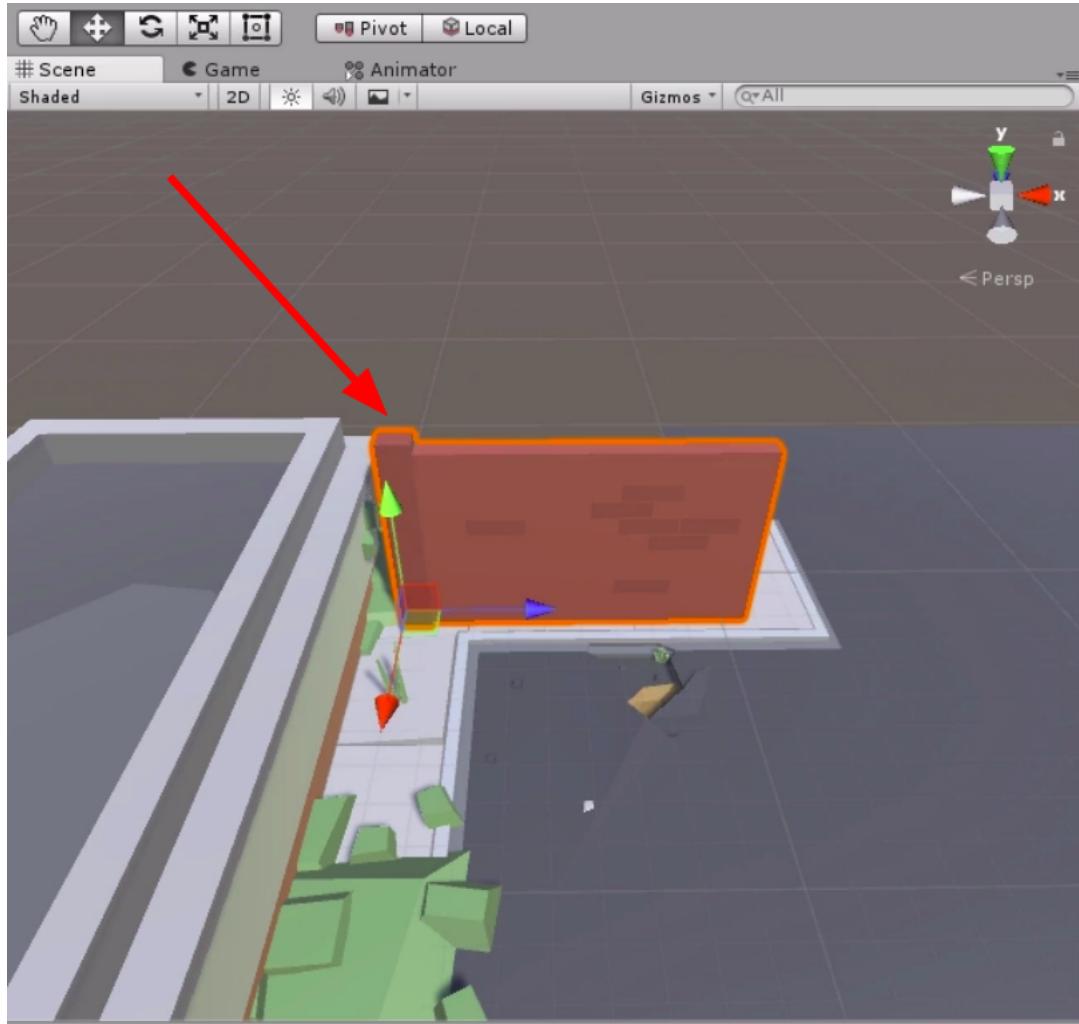
Iremos posicioná-la próximo à heroína. Notem que ela é pequena em relação aos objetos do cenário. Para aumentá-la:

- tecaremos "R";
- clicaremos no cubo da base indicativa dos eixos;
- arrastaremos para a direita até atingir um tamanho proporcional ao cenário.

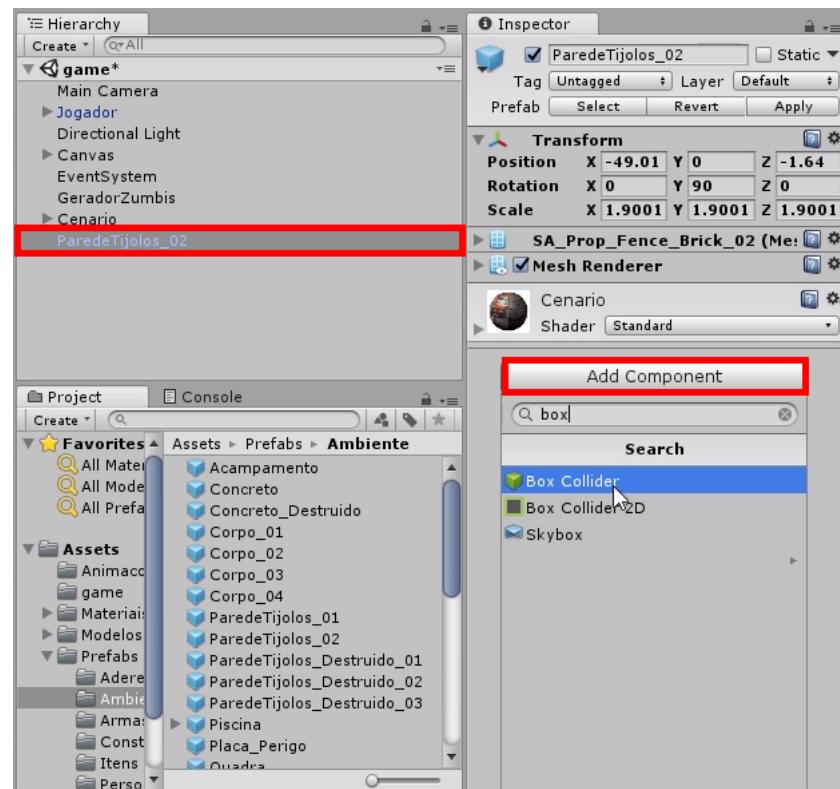
Teclaremos "E" para rotacioná-la, girando-a 90°. Também podemos digitar 90 em "Inspector > Transform > Rotation > Y".



Teclaremos "W" para posicioná-la no limite do cenário, próximo a "Hotel_Secundario_Destruido".

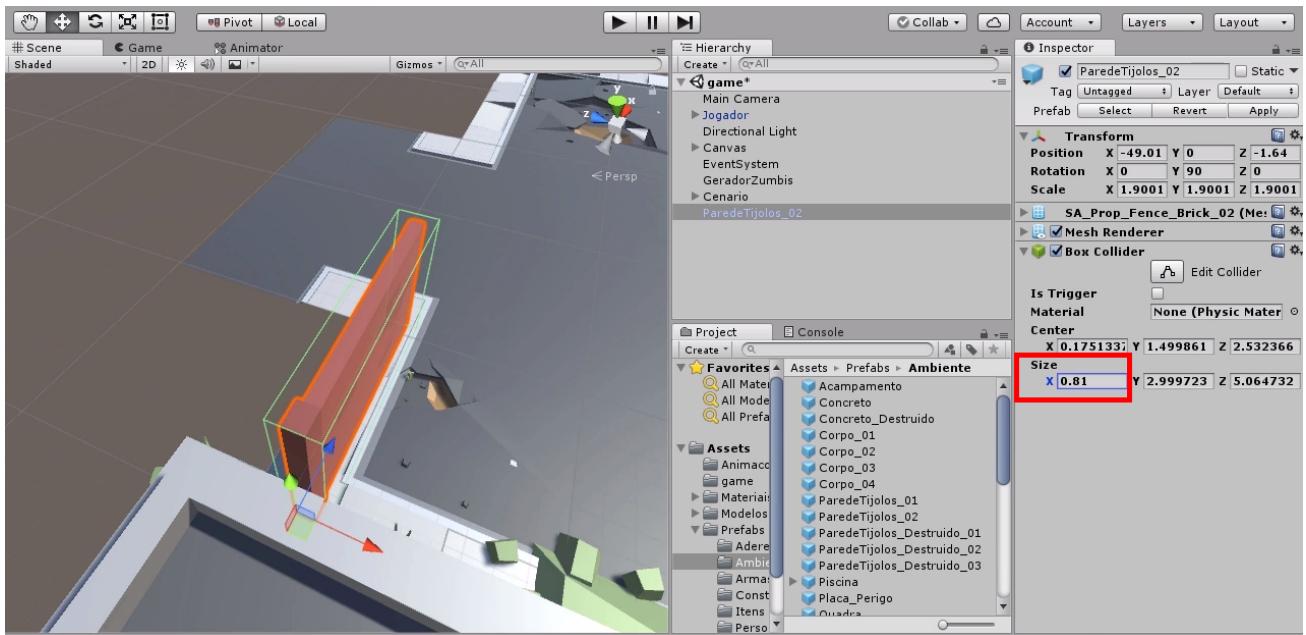


Em "Inspector", clicaremos em "Add Component" para adicionar colisor à parede. No campo de busca, digitaremos `box` e selecionaremos "Box Collider" para adicionar um em forma de caixa.



O colisor ficou muito rente à parede, o que pode fazer com que os personagens a atravessem um pouco. Em "Inspector", com ela selecionada, acessaremos "Box Collider > Size > X" e arrastaremos para a direita, observando o aumento em

"Scene". Soltaremos ao atingir um tamanho que garanta que os personagens não a atravessarão.

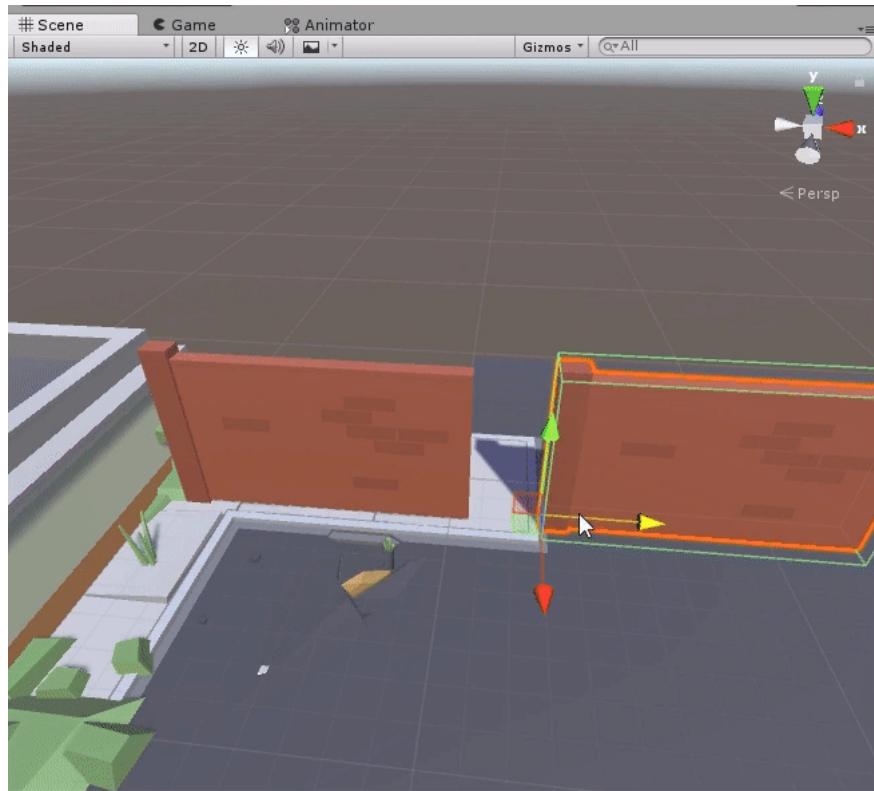


Após as alterações, em "Inspector", clicaremos em "Apply" para salvá-las. Em "Hierarchy", selecionaremos e arrastaremos "ParedeTijolos_02" para "Cenario", mantendo a organização.

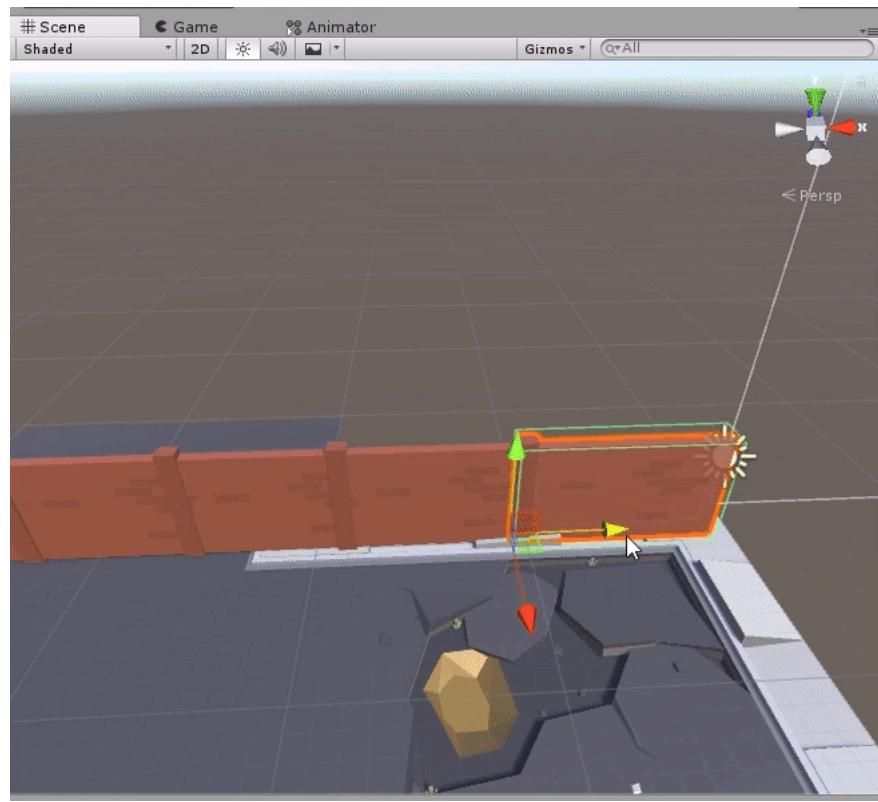
Terminaremos de cercar o estacionamento, duplicando a parede:

- utilizando o atalho "Ctrl + D";
- clicando e arrastando para a direita.

Considerando que a pilastra da cópia da parede é igual à da original, puxaremos a cópia para a esquerda, atravessando a primeira que inserimos — podemos atravessá-la, sem problemas — e repetiremos o procedimento até cercar um dos lados do cenário.



Quando chegarmos na dobraria, teremos que rotacioná-la 180° em "Inspector > Transform > Rotation > Y", digitando 180 . Rotacionada a parede, moveremos e encaixaremos na que inserimos antes dela. Aplicaremos o atalho "Ctrl + D" na que rotacionamos e terminaremos de cercar o estacionamento.



Na sequência, ativaremos "Play" para ver como está.

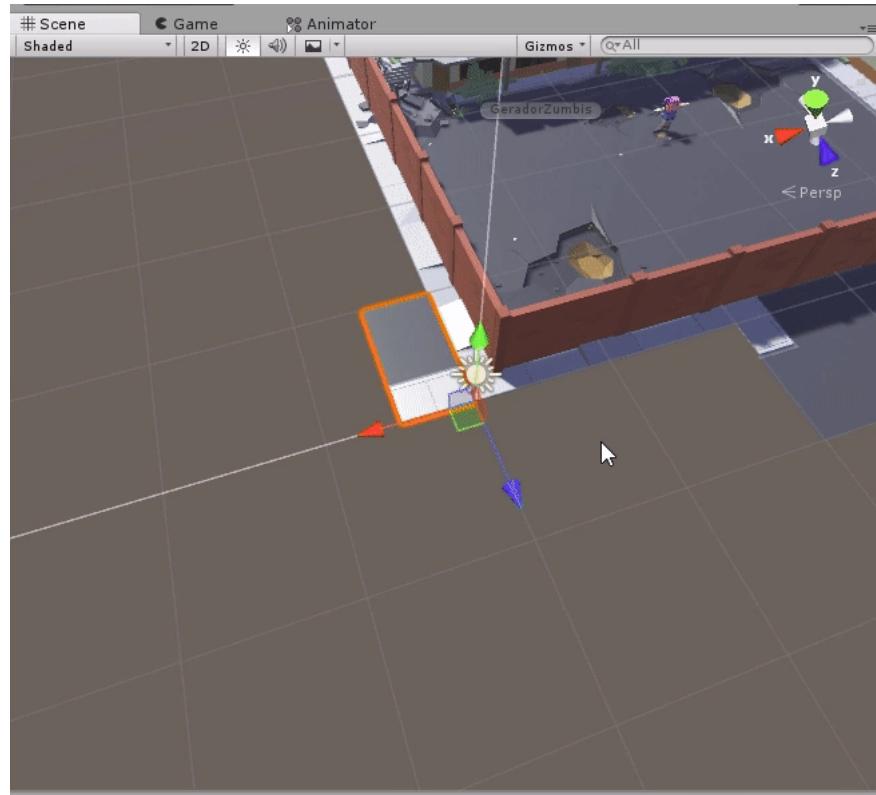


Notem que funciona bem, mas ainda conseguimos ver a parte externa do cenário, a parte do "mundo". Então, adicionaremos asfalto à elas. Antes, utilizaremos o atalho "Ctrl + S" para salvar o que fizemos até agora.

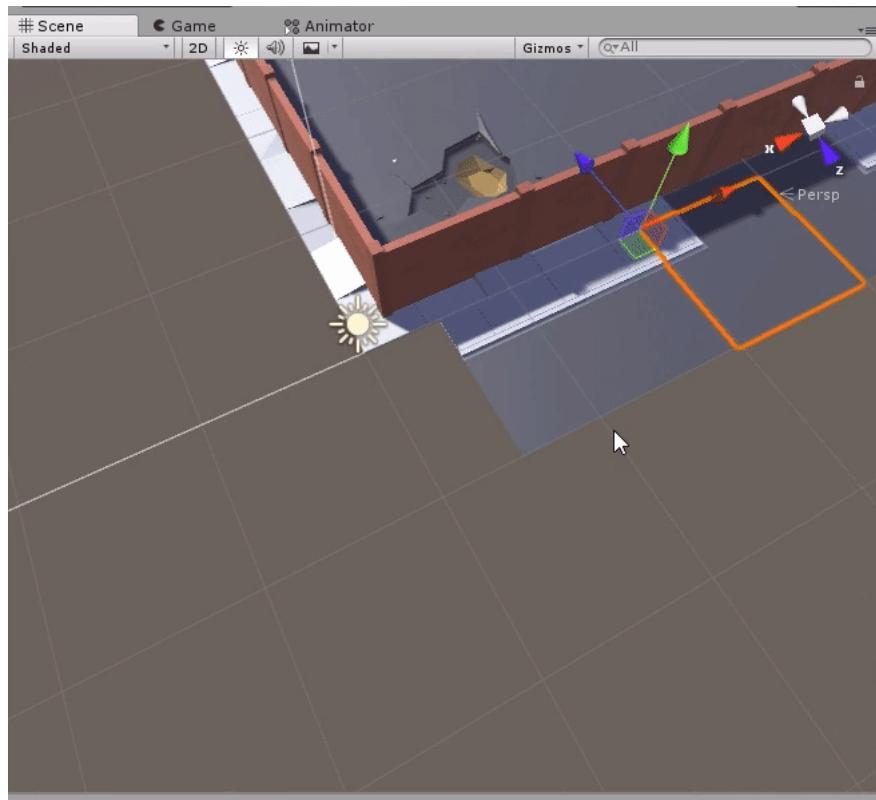
De volta à pasta "Ambiente", selecionaremos "Rua_Reta" e arrastaremos a "Hierarchy > Cenario". Nesse caso, não precisaremos inserir colisores porque os personagens não passarão da cerca que fizemos. Rotacionaremos "Rua_Reta" a 180°, digitando 180 em "Inspector > Transform > Rotation > Y". Na sequência, iremos posicioná-la próximo à cerca:

- teclando "W" para mover,
- teclando "V" para selecionar um dos vértices (se a seleção de vértice não aparecer, clique no objeto em "Scene", pressionando a tecla "V", que aparecerá);
- clicando e arrastando para o objeto ao qual queremos deixá-la rente.

Para terminar a cobertura do lado que começamos, utilizaremos o atalho "Ctrl + D" e arrastaremos para os lados que precisam ser preenchidos.



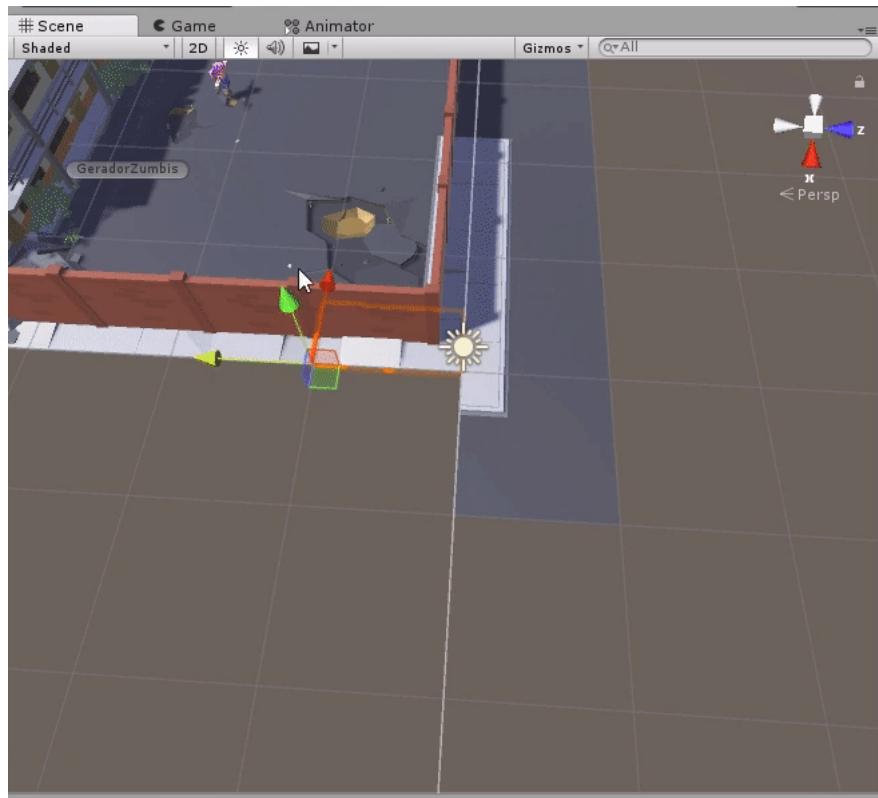
Seguimos com essa dinâmica **até o canto**, que cobriremos selecionando e duplicando "Rua_Canto" por meio de "Ctrl + D". Após movê-la para o devido lugar, rotacionaremos a 270°, digitando 270 em "Inspector > Transform > Rotation > Y". Voltaremos a duplicar "Rua_Reta" para preencher os espaços até "Rua_Canto" e encaixaremos um no outro.



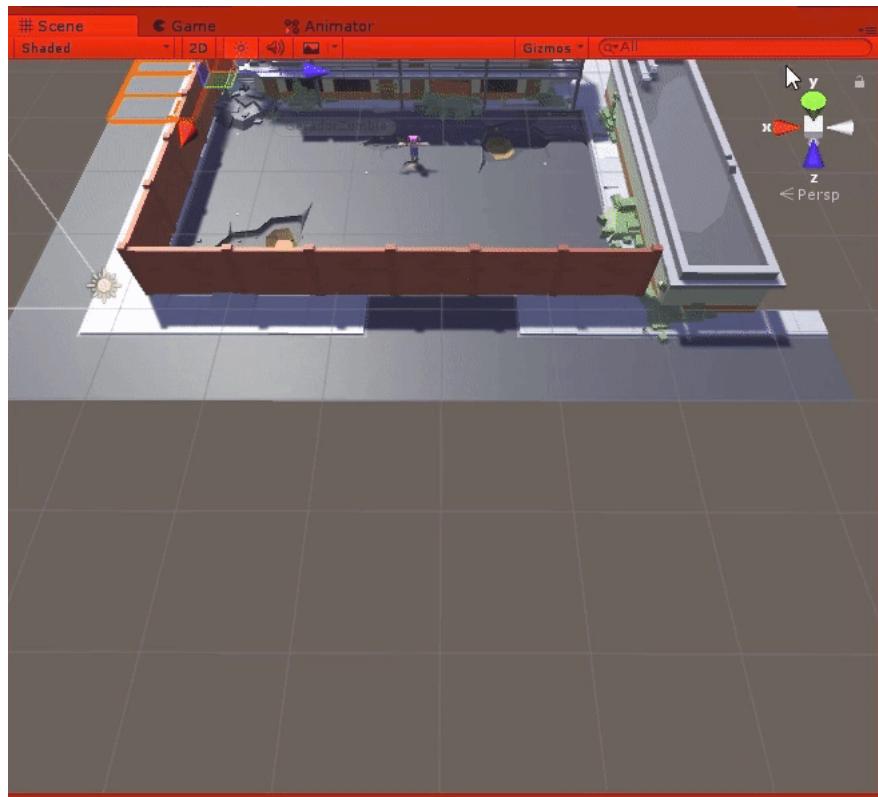
Continuaremos com a duplicação de "Rua_Reta" para cobrir o outro lado. Repetiremos o procedimento de:

- duplicar ("Ctrl + D");
- mover (tecla "W");
- rotacionar a 270°, digitando 270 em "Inspector > Transform > Rotation > Y";
- mover (tecla "W");
- selecionar vértice (tecla "V");
- encaixar no devido lugar, movendo com o mouse;
- duplicar ("Ctrl + D"), clicar e arrastar até asfaltar o lado inteiro.

Para acelerar o processo, temos a opção de selecionar mais de uma "Rua_Reta" para duplicar.



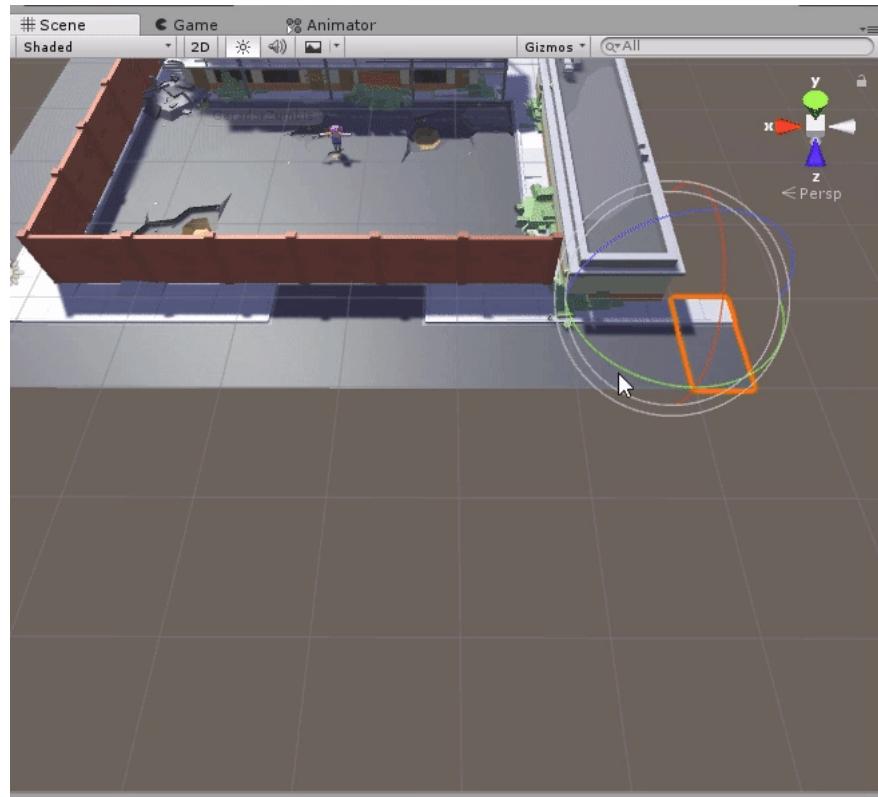
Ao ativarmos "Play", ainda conseguiremos ver a parte que estamos tentando cobrir.



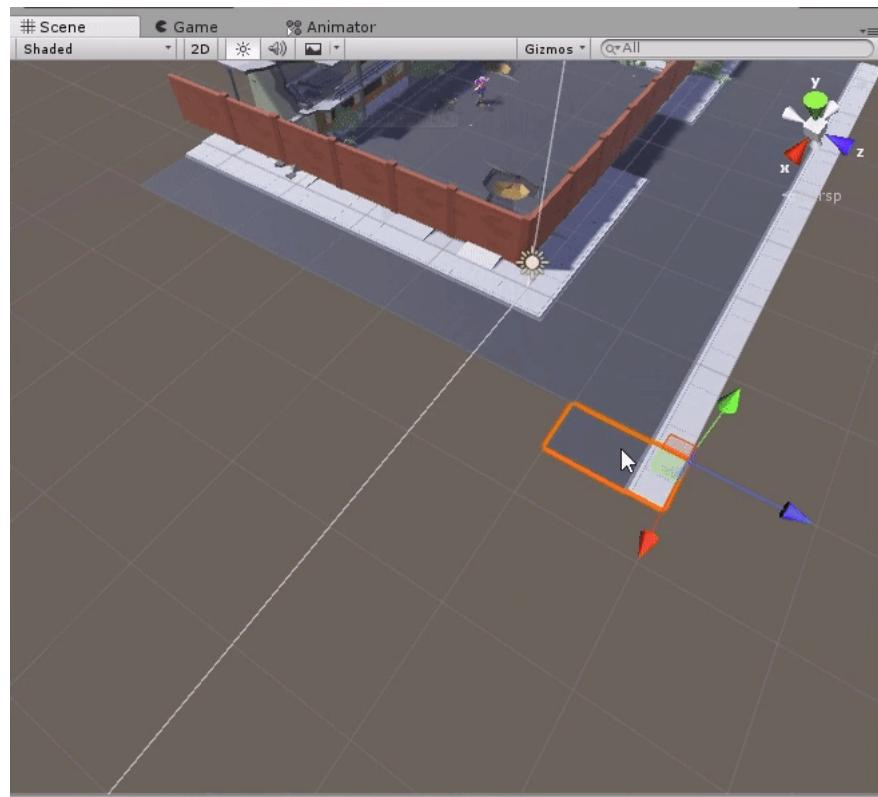
Para solucionar, selecionaremos "Rua_Reta" e repetiremos o procedimento de:

- duplicar ("Ctrl + D");
- mover (tecla "W");
- rotacionar a 0°, digitando 270 em "Inspector > Transform > Rotation Y";
- mover (tecla "W");
- selecionar vértice (tecla "V");

- encaixar no devido lugar, movendo com o mouse;
- duplicar ("Ctrl + D"), clicar e arrastar até asfaltar o lado inteiro.



Considerando que a parte que precisamos cobrir é pequena e que não queremos expor a parte externa do cenário, não acertaremos os cantos perfeitamente. Seguiremos com a cobertura, dessa vez, rotacionando "Rua_Reta" a 90°.

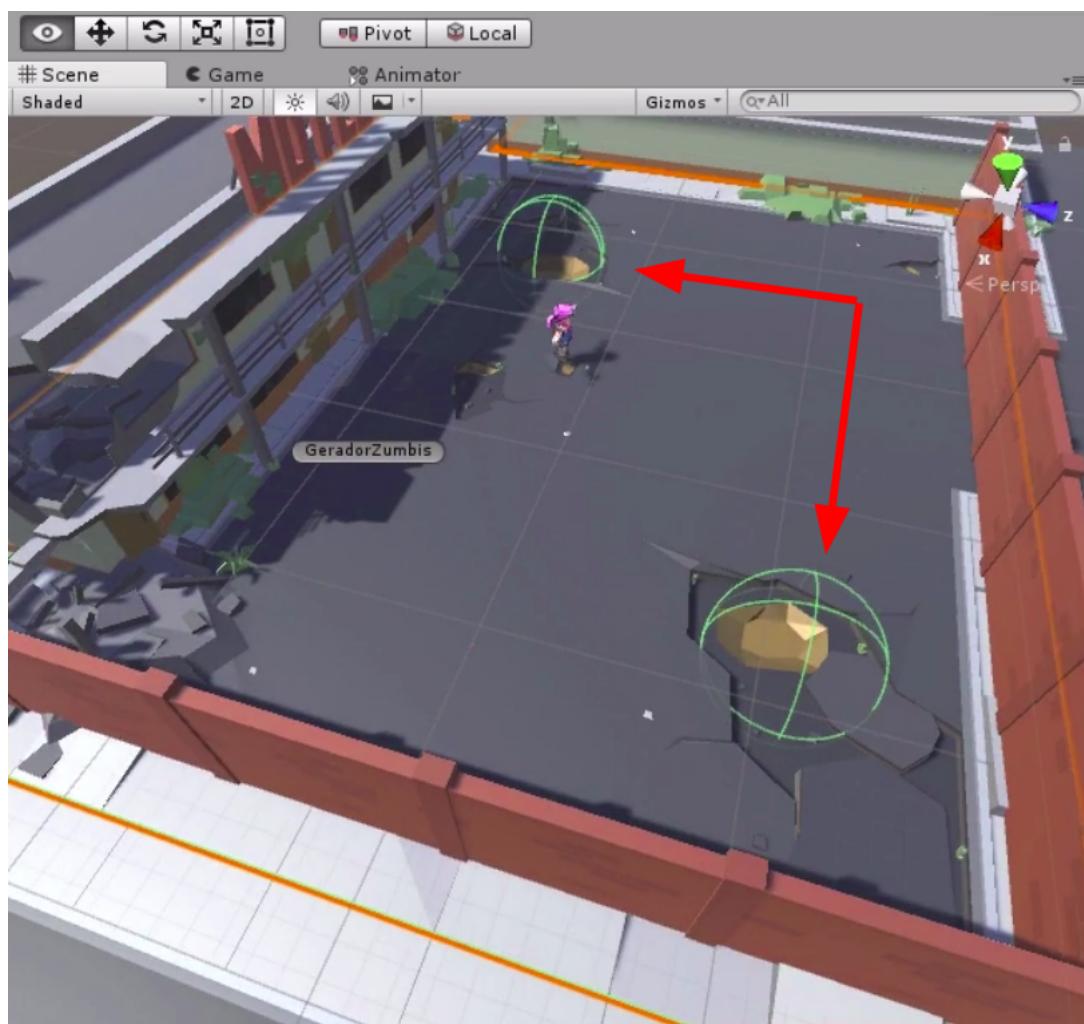


Se ativarmos "Play", veremos que a parte externa não é mais exibida.

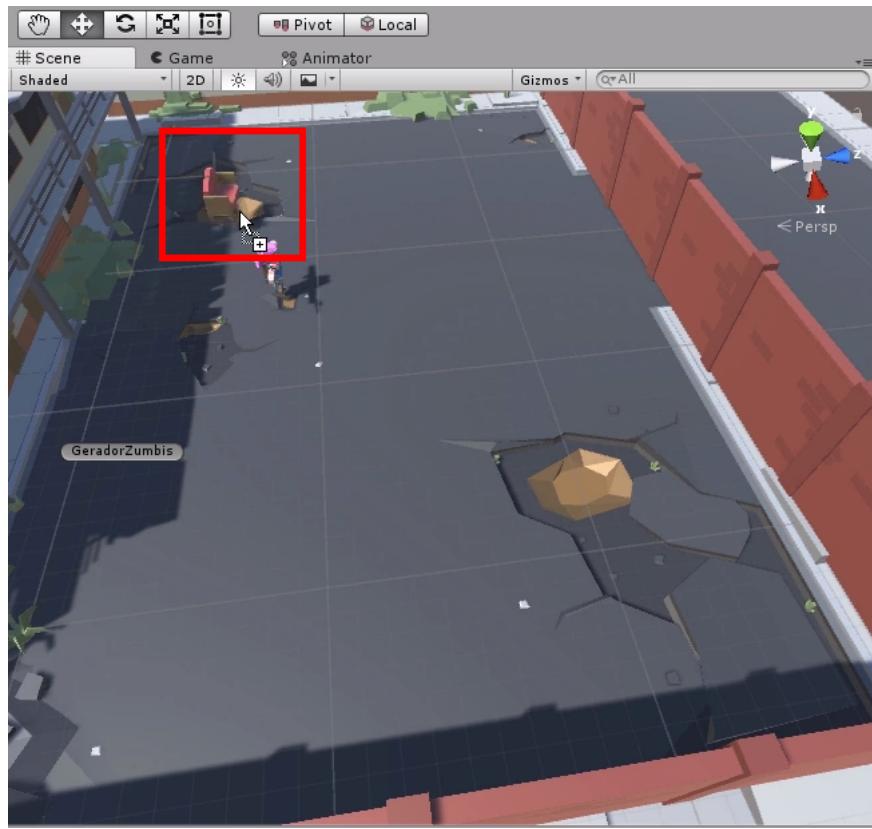


Assim, encerramos a cobertura da parte externa ao cenário, que não queríamos expor aos jogadores.

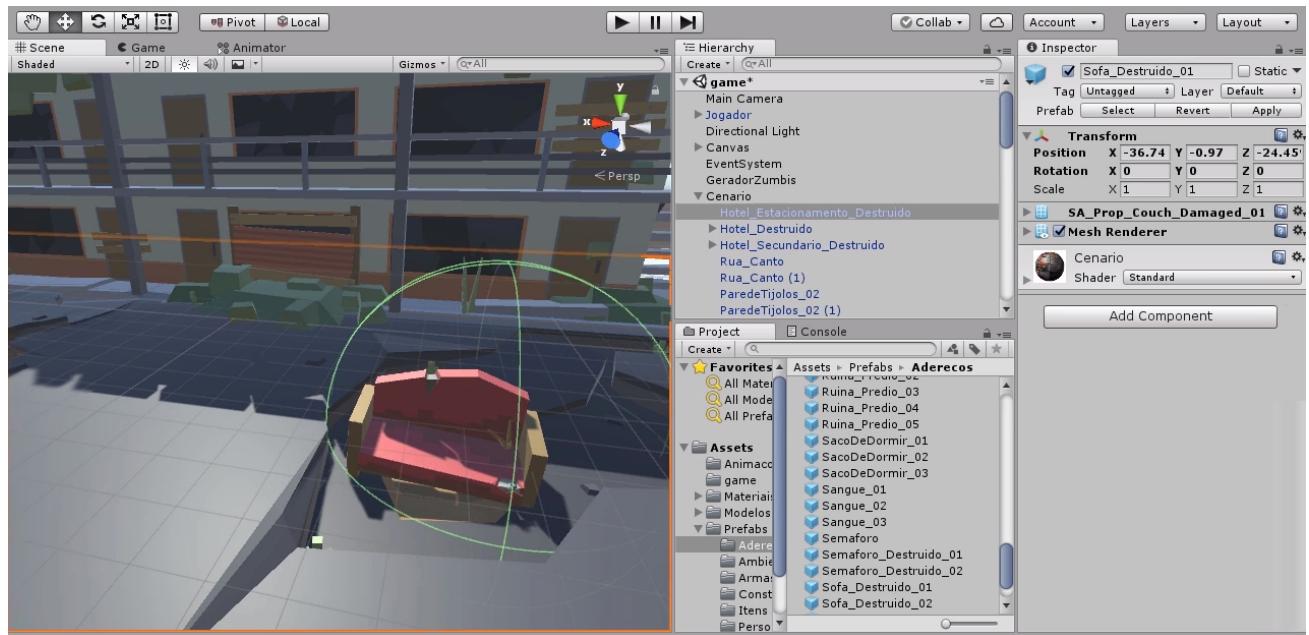
Agora, adicionaremos alguns itens aos buracos, para que fiquem visíveis àqueles que jogarem de uma forma mais interessante e intuitiva. Ou seja, ao visualizarem os objetos, saberão que não é possível andar naquela região.



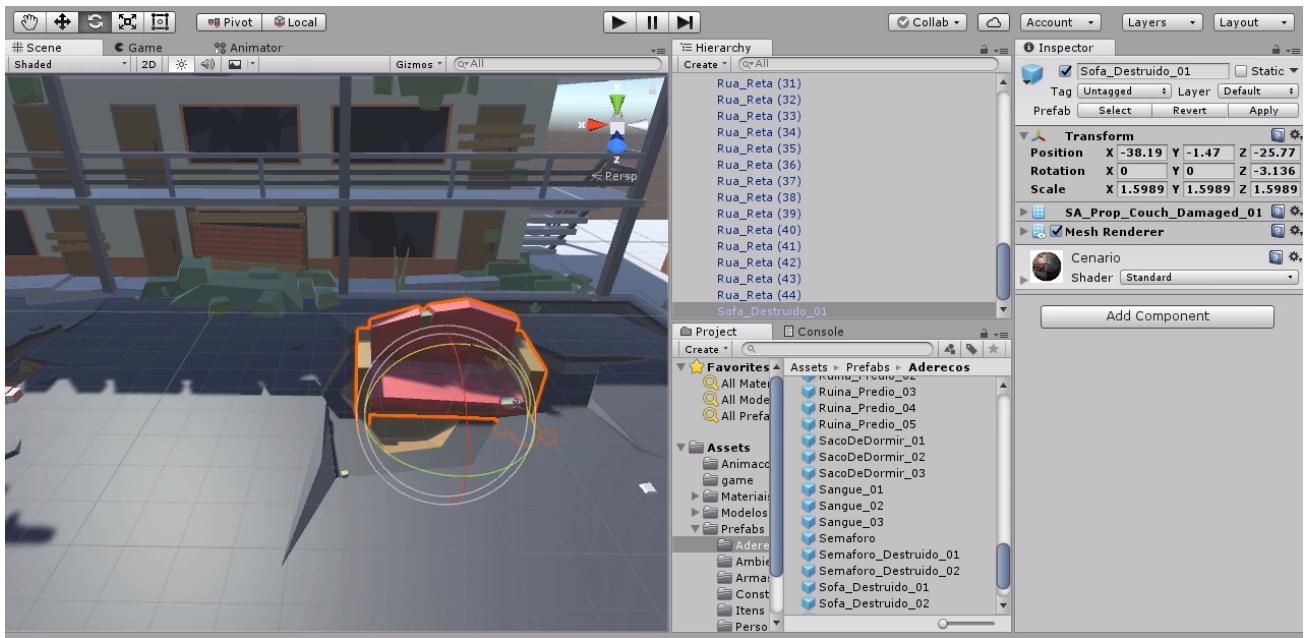
Acessaremos "Prefabs > Aderecos", selecionaremos "Sofa_Destruido_01" e o arrastaremos ao buraco próximo a "Hotel_Destruido" em "Scene".



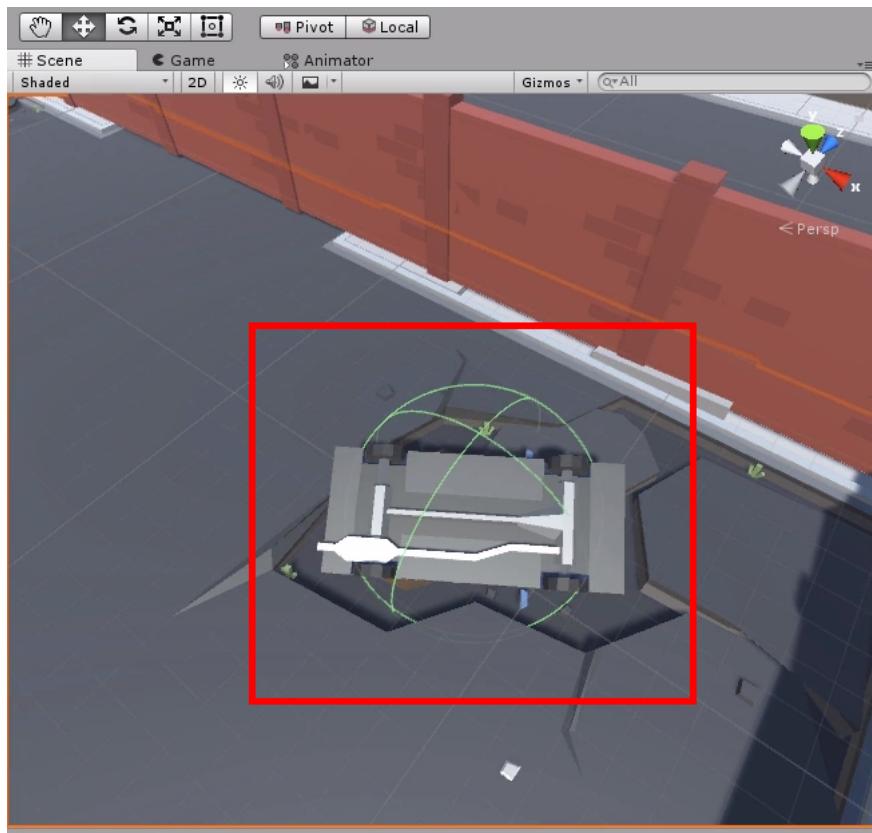
Como arrastamos o sofá direto para o cenário, em "Hierarchy", o selecionaremos e o moveremos para "Cenario", mantendo a organização. Teclaremos "F" para focar nele. Ajustaremos o tamanho, mantendo a proporção entre ele e os personagens, e o encaixaremos no buraco.



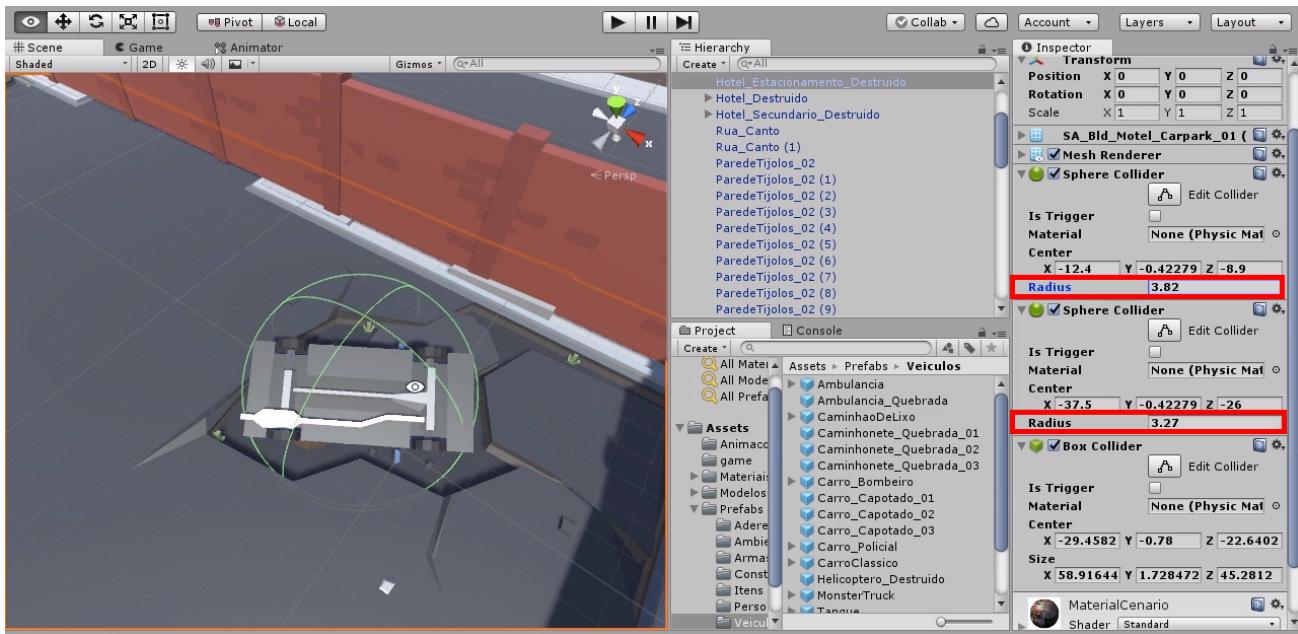
Não será necessário adicionar colisor, porque o que aplicamos no buraco, cobrirá o sofá. Rotacionaremos para dar a impressão de que ele está dentro do buraco.



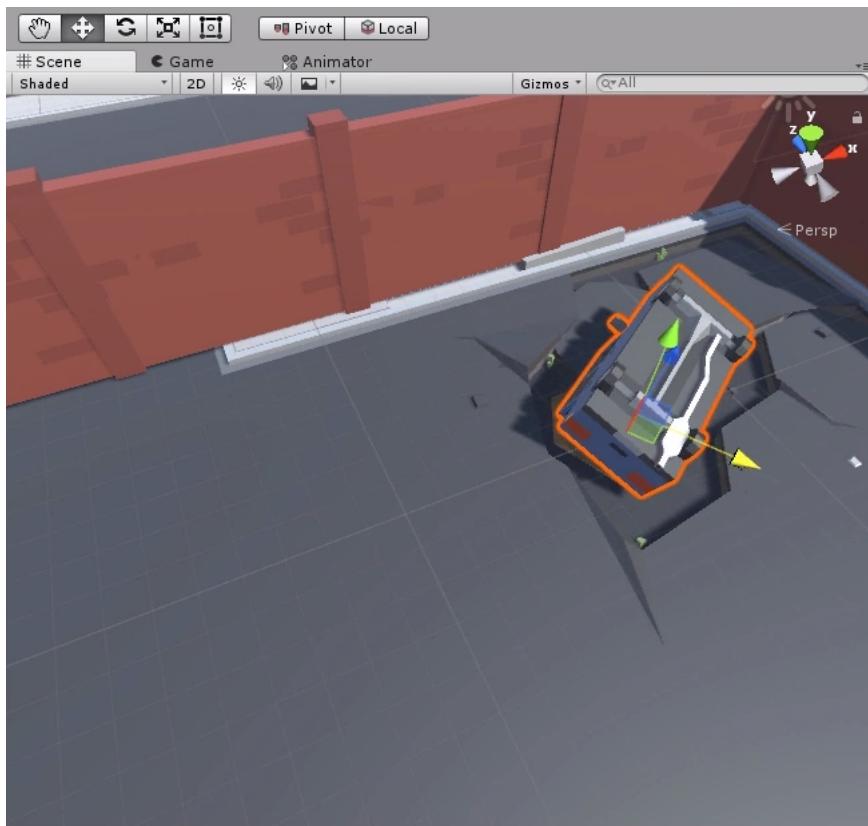
Para preencher o outro, próximo à cerca, selecionaremos "Carro_Capotado_01" em "Prefabs > Veiculos" e o arrastaremos para "Hierarchy > Cenario". Pegaremos ele nessa última pasta e o moveremos para "Scene". Na sequência, posicionaremos, rotacionaremos e encaixaremos no respectivo buraco.



Aumentaremos o tamanho do colisor do buraco, clicando nos dois "Inspector > Sphere Collider > Radius > X" e arrastando para a direita.

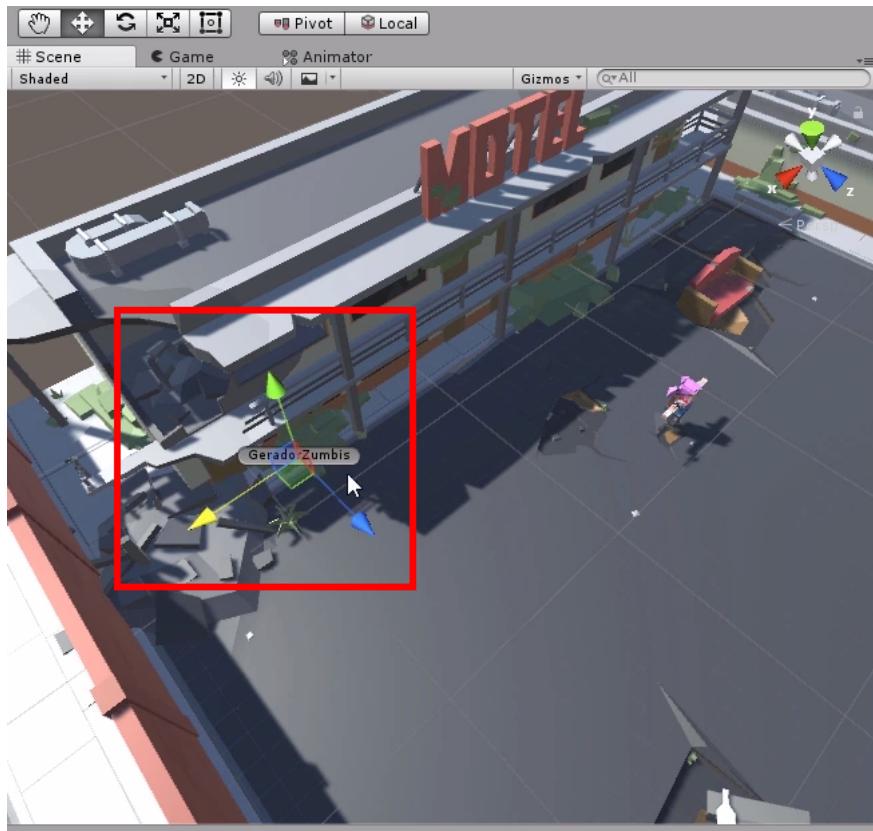


Ajustaremos a posição do carro. Assim, ficará claro para o jogador entender que não deve andar naquela área.

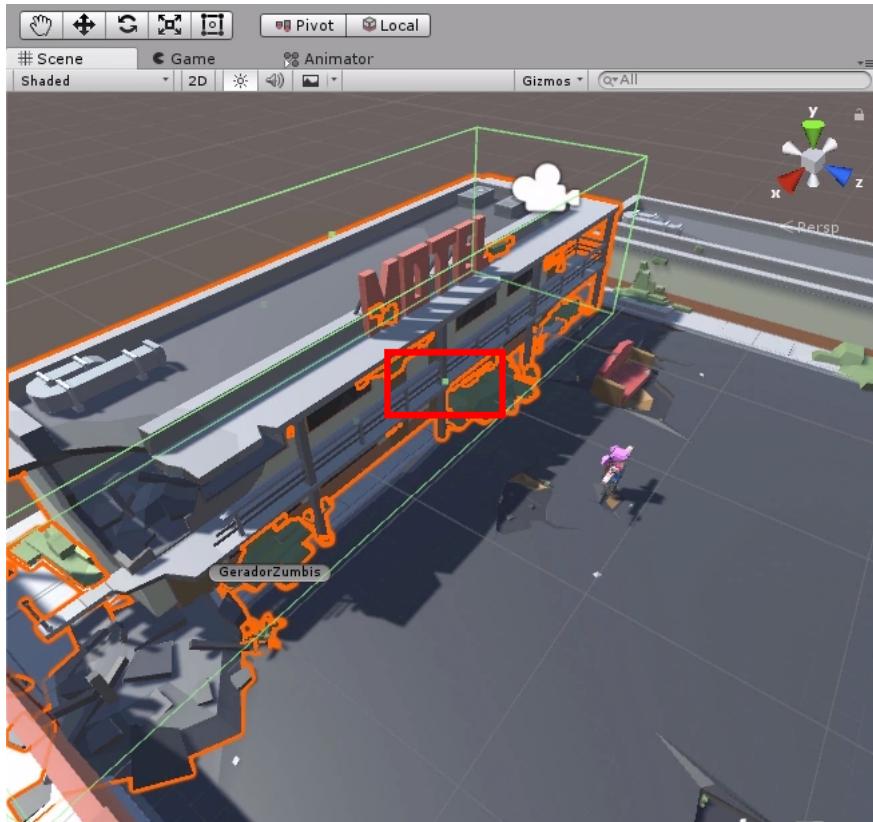


Cercamos o estacionamento e adicionamos itens ao cenário, o que dificulta um pouco a movimentação do jogador. Se quiserem inserir outros itens para tornar o jogo mais desafiador, em "Prefabs" há outros disponíveis que podem ser utilizados.

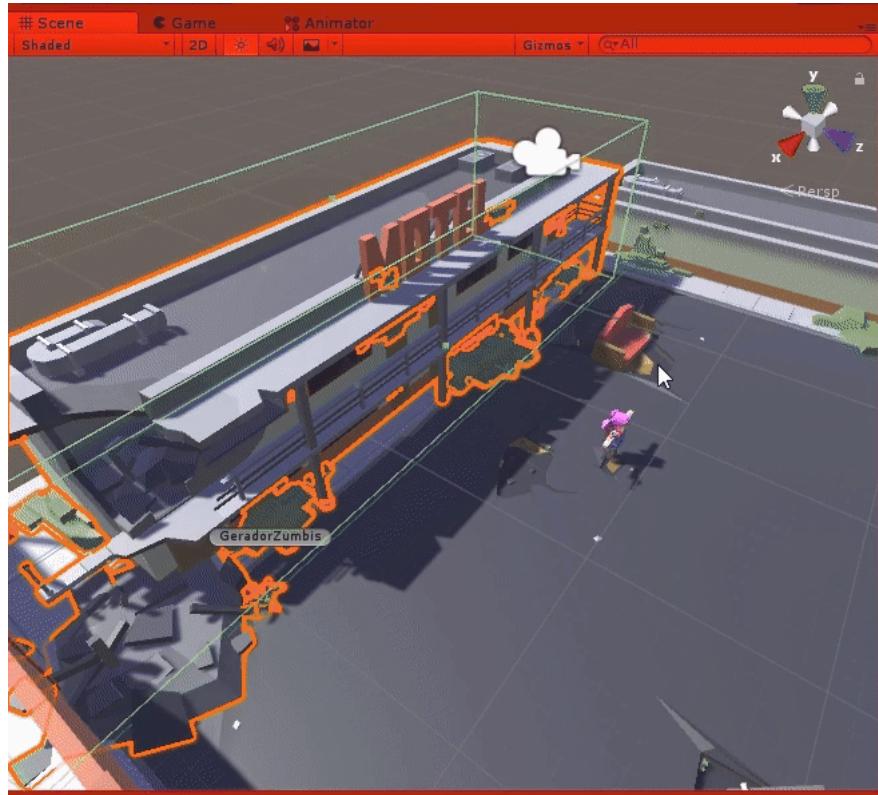
Feito isso, moveremos "GeradorZumbis". Primeiro, o selecionaremos em "Hierarchy" e transferiremos para "Cenario". Na sequência, em "Scene", o arrastaremos para dentro de "Hotel_Destruido"



Selecionaremos "Hotel_Destruido" para aumentar o colisor dele. Em "Inspector", acessaremos "Box Collider > Edit Collider". Clicaremos no quadrado verde para aumentá-lo e expandiremos o suficiente para cobrir "GeradorZumbis".



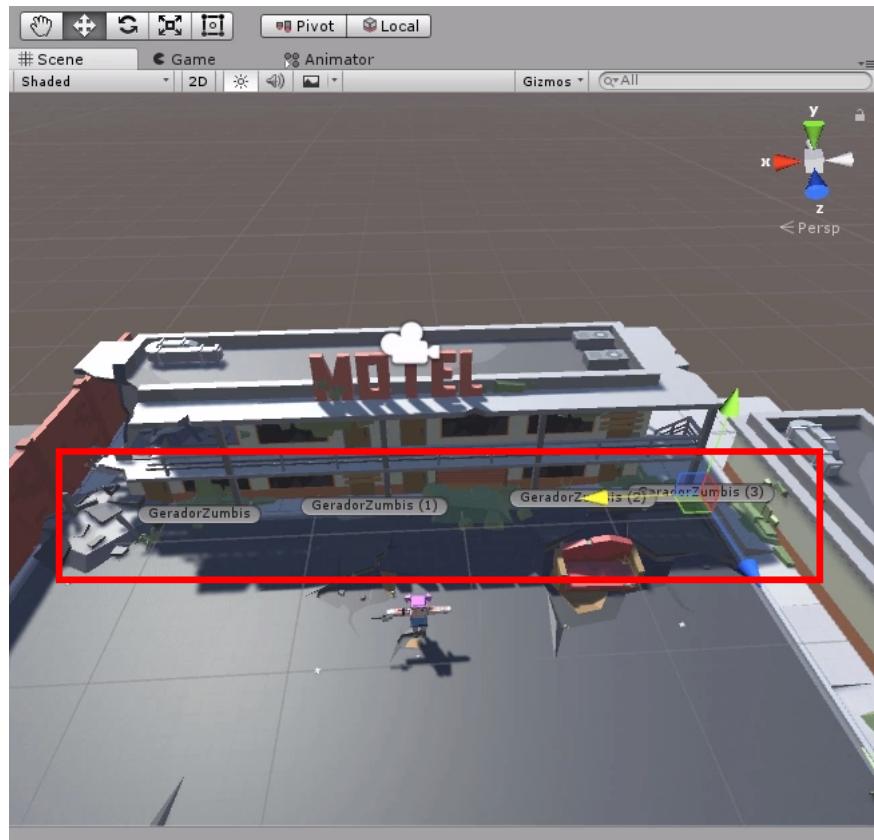
Dessa forma, ocultamos a geração de zumbis. Será como se eles estivessem saindo do hotel, pois está em uma parte que a câmera não captura.



Agora os zumbis são gerados de uma forma mais interessante, em um lugar que a câmera não capta, tornando o jogo mais legal e coerente.

Para finalizar os ajustes de cenário, duplicaremos "GeradorZumbis", por meio de "Ctrl + D", para aumentar a produção de zumbis por segundo. Podemos ajustar o tempo de criação da cópia do gerador (`GeradorZumbis(1)`), trocando `1` por `2` em "Inspector > Transform > Gerador Zumbis (Script) > Tempo Gerar Zumbi".

Faremos a terceira e a quarta cópia de "GeradorZumbis", às quais estabeleceremos o intervalo de `1.5` e `3` segundos, respectivamente, para a criação de zumbis. Assim, a aparição deles ficará dinâmica. Os quatro geradores ficarão posicionados lado a lado, na área de "Hotel_Destruido", que cobre a captura da câmera.



Feitas as finalizações, chega o momento de acrescentar detalhes, caso queiram, e de balancear o jogo, analisar se a velocidade dos personagens estão coerentes e aplicar as alterações em "Inspector", se necessário.

Se ativarmos "Play", veremos o jogo funcionando com zumbis aparecendo de diferentes locais, em diferentes momentos e, com o clique do mouse, podemos atirar neles, eliminando-os.

