

FC_Pack_Car_Low_Poly

RESUMO:

O pacote contém **12 veículos low poly**, cada veículo possui no **máximo 644 faces** e no **mínimo 411 faces**. Os **12 veículos tem prefab** com colisão, wheel colliders, rigidbody e 1 script de controle do veículo.

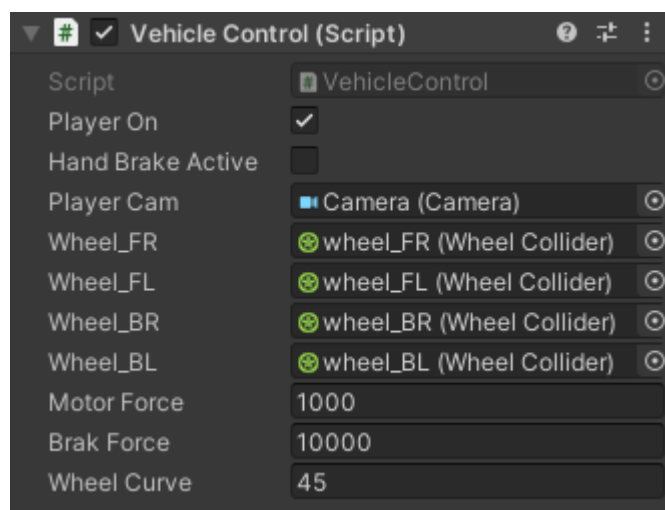
Você pode ativar e desativar o controle do jogador através de uma variável pública "**playerOn**" no script "**VehicleControl**".

As rodas dos veículos estão separadas para caso você queira criar a sua própria animação de movimento.

O script de controle do veículo irá ajudar você a configurar outros veículos com wheel colliders. O script foi feito para controlar pelo teclado, porém você pode adaptar o controlador no **script** e usar botões mobile que usarão as mesmas funções.

Este é um pacote leve para criação de jogos low poly capaz de rodar na plataforma desejada.

Script VehicleControl:



playerOn é uma variável que serve para ativar e desativar os controles do jogador sobre o veículo. Caso ela seja verdadeira, o jogador poderá controlar o veículo. Caso a variável seja falsa, o jogador não terá controle do veículo e a câmera vinculada na variável **playerCam** será desativada.

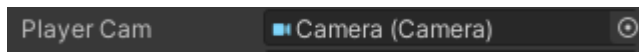


A variável **playerOn** é uma ótima opção para você poder acessar por outros scripts para considerar que o jogador entrou ou saiu do carro, por exemplo.

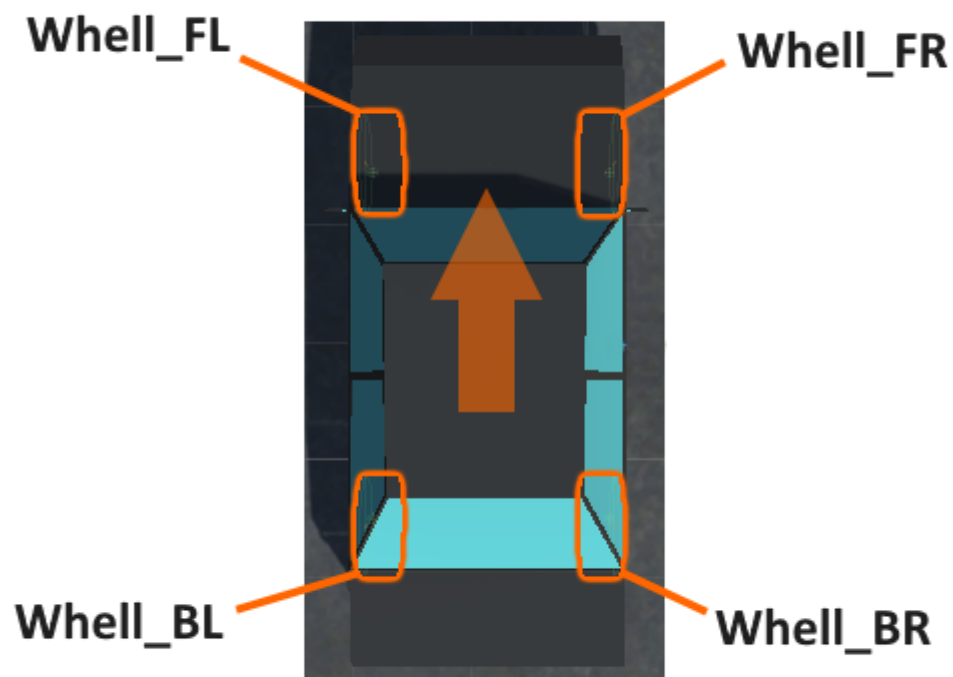
handBrakeActive é a variável responsável por controlar o freio do veículo, ela como verdadeira, trava as rodas traseiras do veículo. Você pode usar também com o controle do jogador desativado para posicionar veículos estacionados e com freio de mão ativado, para que eles não andem sozinhos em descidas ou com batidas.



playerCam precisa que seja informada uma câmera, a qual será a visão do jogador. Ela é ativada quando a variável **playerOn** for igual a verdadeiro e desativada quando for falso.



As rodas dos veículos estão nomeadas de acordo com o posicionamento correto das variáveis de wheelcolliders. A roda é obrigatória ter uma wheelcollider para funcionar!



-



motorForce é a “força do motor” que da potência para as rodas, quanto maior, mais rápido o veículo será.

Recomendo que mantenha entre 1000 e 2000 o valor, porém você é livre para alterar.

Motor Force	1000
-------------	------

brakForce é a capacidade de freio do veículo, quanto maior, mais potente será o freio. Ele também é utilizado pelo script para calcular de maneira reduzida a parada do veículo quando não estiver acelerando.

Brak Force	10000
------------	-------

wheelCurve limita o tanto de curva que a roda poderá fazer. É recomendado manter em 45° de curva.

Wheel Curve	45
-------------	----