**Mecânicas**

Ações que influenciam na gameplay. Formas que o jogador tem de interagir com o jogo.

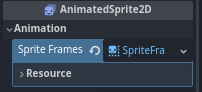
10 mecânicas ruins não carregam um jogo! O que importa é ela ser boa.

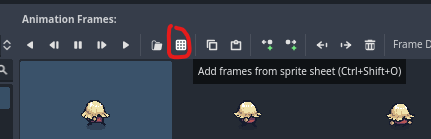
**Criando nosso primeiro inimigo:**

Iremos escolher como primeiro inimigo o PawnRed

Iremos fazer com que nossos inimigos tenha apenas 1 animação! Então iremos criar um nova cena para o inimigo, nela iremos criar um node de character, colocar um colission shape e colocaremos um novo node! **O Animated Sprite2d**

Nele iremos criar um novo Sprite Frames

E irar aparecer uma aba tipo a da animation passada. Ela é para fazer animações mais simples!



Iremos nessa opção, escolher a pagina do arquivo e configurar e selecionar na ordem

E pronto, nosso 1ª inimigo terá sido criado.

**Fazendo com que o inimigo ande até X direção:**

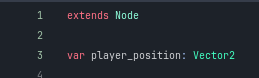
IA de “plástico” não importa muito se é algo superrealista e etc, o importante é que a pessoa goste!

Criando Script do inimigo.

Para o inimigo vim na nossa direção precisamos calcular a posição do player – posição do inimigo.

**Mas como pegar a posição do player?** Usando Autoload (singletons)

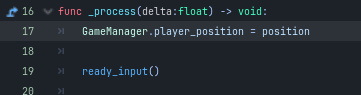
É um Script global, criado no res que chamamos de game\_manager. Como queremos apenas a posição do jogador podemos criar um var player\_position

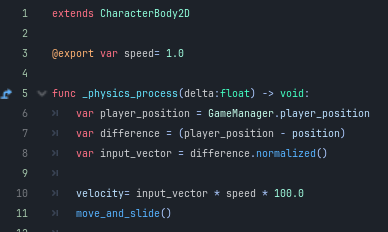


Geralmente quando queremos anexar um script a gente jogaria no node! Mas esse não. A gente vai em Project Settings> autoload> pasta e procurar o script e add.

Isso significa que o script vai sempre carregar primeiro que tudo.

E para os scripts lerem isso é só colocar: GameManager.player\_position = position





Configuramos também no script do inimigo a função de girar (igual do player)

