

Kod szkolenia: **GD/FPS**

Tytuł szkolenia: **Tworzenie gier FPS w silniku Unity**

Creating First Person Shooter Games in Unity

Dni: **3**

## Opis:

### Adresaci szkolenia

Szkolenie zostało stworzone z myślą o osobach które interesują się tworzeniem gier komputerowych na konsole i komputery z gatunku first-person shooter.

### Cel szkolenia

Podczas tego szkolenia stworzysz własną grę z gatunku first person shooter. Dowiemy się jak należy stworzyć kontroler bohatera gracza, jak wygląda obsługa kamery oraz jak należy obsługiwać interakcję ze światem. Stworzymy prostą grę z mechaniką strzelania, podnoszenia broni i przechodzenia poziomów.

### Mocne strony szkolenia

Szkolenie przeprowadzi każdego uczestnika przez kulisy powstawania gier first person shooter i pozostawi z działającym prototypem gry własnego autorstwa.

### Wymagania

Podstawowa znajomość języka C#

### Specjalne wymagania techniczne

Zainstalowany silnik Unity, Zainstalowane Visual Studio.

### Parametry szkolenia

Czas szkolenia: 3 \* 8 godzin ( 3 \* 7 godzin netto ) Forma szkolenia: wykłady + warsztaty  
Maksymalna liczba uczestników: 10

### Program szkolenia:

1. Analiza rynku gier FPS



- Gry wysokobudżetowe,
  - Gry niezależne,
  - FPS na rynku mobilnym,
2. Wprowadzenie do silnika Unity,
  3. Kontrolowanie postaci gracza,
    - Poruszanie postacią za pomocą klawiatury,
    - Poruszanie postacią za pomocą gamepada,
    - Poruszanie postacią za pomocą ekranu dotykowego,
  4. Obsługa kamery,
    - Jak przyczepić kamerę do gracza,
    - Kolizja kamery ze światem,
    - Efekty kamery w grach FPS,
  5. Fizyka w grach FPS,
    - Raycasting,
    - Strzelanie do celów za pomocą promieni,
    - Bronie udające prawdziwą fizykę,
  6. Interakcja z otoczeniem,
    - Aktywacja przedmiotów,
    - Proximity Triggers,
    - Przemieszczanie między poziomami,
  7. Przeciwnicy w grach FPS,
    - Navigation Mesh,
    - Proste AI przeciwników,
  8. Warsztaty z tworzenia gier FPS.

