

SZKOLENIE ŚREDNIO ZAAWANSOWANE

Tworzenie gier z gatunku side-scroller w silniku Unity

GD/SDS

Czas trwania: 3 dni

Tworzenie gier komputerowych z gatunku side-scroller w silniku Unity

Cele szkolenia

- Stworzenie własnej gry z gatunku side-scroller
- Sposoby poruszania postacią gracza w świecie zamkniętym w dwóch wymiarach
- Napisanie generatora poziomów w stylu endless runner
- Omówienie najczęstszych efektów wykorzystywanych w tego typu grach, mających na celu oszukanie efektu 3d, czy sprawiania wrażenia większej kontroli nad postacią gracza

Zalety

- Każdy z uczestników ukończy szkolenie z gotową grą z gatunku side-scroller zbudowaną na podstawie swojego autorskiego pomysłu
- Kameralne grupy - szkolenia technologiczne prowadzimy w grupach liczących do 8 osób. Pozwala to na indywidualne podejście oraz aktywizację każdego uczestnika
- Praktyka przed teorią - wszystkie szkolenia technologiczne prowadzone są w formie warsztatowej. Konieczna teoria jest wyjaśniana na przykładzie praktycznych zadań
- Konkretność umiejętności - w ramach każdego szkolenia rozwijamy praktyczne umiejętności związane z daną technologią i tematyką
- Nauka z praktykami - wszyscy trenerzy na co dzień pracują w projektach, gwarantuje to dostęp do eksperckiej wiedzy i praktycznego know-how

Dla kogo?

- Szkolenie zostało stworzone z myślą o osobach które interesują się tworzeniem gier komputerowych z gatunku side-scroller

Wymagania

- Podstawowa znajomość języka C#

Program

1. Czym charakteryzują się gry side-scroller



- a. Analiza rynku gier side-scroller
- b. Free Movement vs Endless Runner
- c. Rynek komputerowy vs Rynek mobilny
2. Wprowadzenie do Unity
3. Kontrola postaci
 - a. Poruszanie bohatera
 - b. Symulacja joysticka za pomocą klawiatury
 - c. Fizyka postaci
 - d. Skoki i kolizja z podłogą
 - e. Input caching
4. Generowanie świata gry
 - a. Podział elementów na chunki
 - b. Spawner segmentów otoczenia
 - c. Zwiększanie poziomu trudności otoczenia
5. Obsługa kamery
 - a. Free Movement vs Endless Runner
 - b. Interpolacja pozycji kamery
 - c. Przesunięcie kamery przed postać
6. Efekty w grach side-scroller
 - a. Paralaksa
 - b. Screenshake
 - c. Slow-motion
7. Warsztaty z tworzenia gier side-scroller

