

欢迎继续回到我们的虚幻4引擎学习之旅。

在之前的课程中，我们已经了解了关于虚幻4引擎的各个方面。而在这一课的内容中，我们将综合使用之前所学习的知识来创建一个简单的FPS游戏。

FPS(First-person Shooter，第一人称射击)游戏是游戏中的一种经典类型。玩家使用第一人称主视角来观察游戏中的场景，并使用各种武器和敌人对战。FPS游戏非常类型，经典的FPS游戏包括《使命召唤》，《CS》、《Overwatch》等。

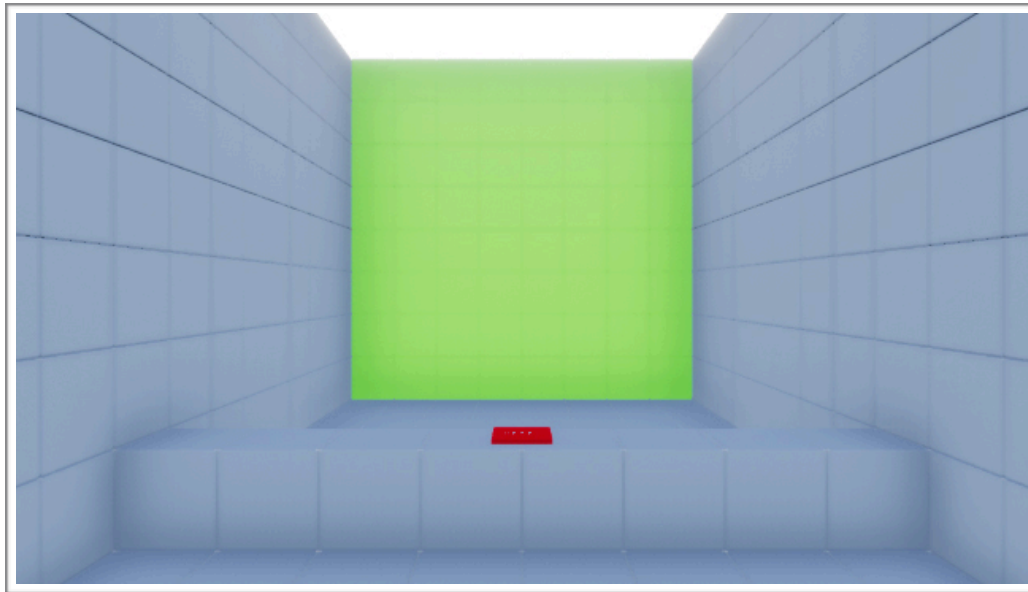
实际上，虚幻4引擎诞生之初就是用来开发FPS游戏的，所以使用虚幻4引擎开发FPS游戏，开发者会感到非常得心应手。在本系列的课程中，我们将学到以下内容：

- 1.创建一个第一人称的Pawn角色，可以移动并四处观察
- 2.创建一把枪作为武器，并将其关联到Pawn角色上
- 3.使用line trace（光线跟踪，又称之为raycast)来发射子弹
- 4.将伤害应用到角色上

开始前的准备

首先下载起始项目并将其解压缩。链接:https://pan.baidu.com/s/1dRx_LSBCXRHbSnok1V5fJQ
密码:w7tm

打开项目文件夹，双击打开BlockBreaker.uproject，可以看到以下场景：



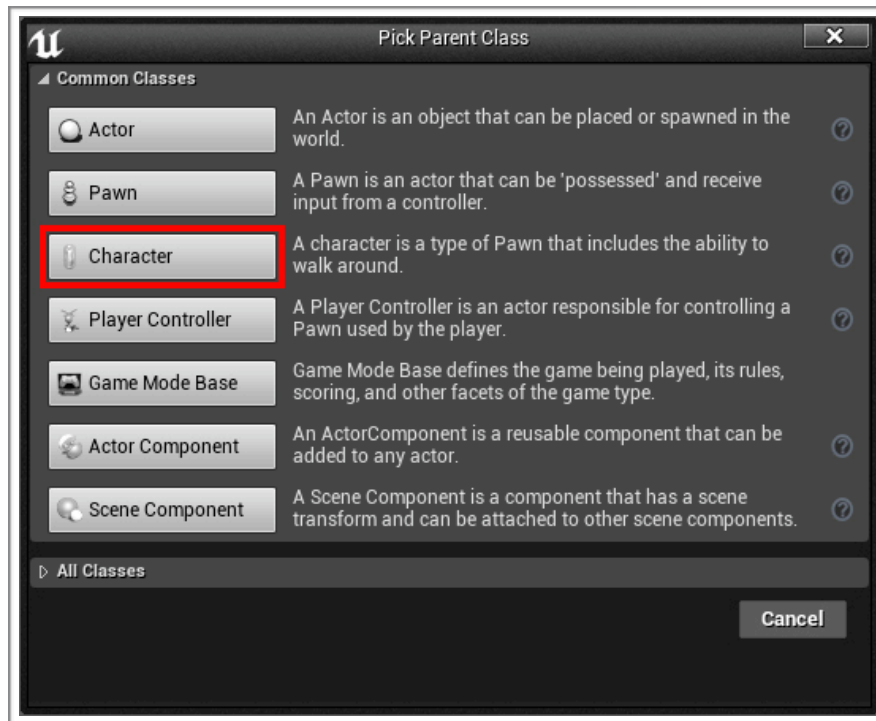
其中绿墙中包含了多个目标。但这些目标受到伤害时就会变红，而一旦目标的生命值变为0，就会从场景中消失。红色的按钮可以用来重置所有的目标。

好了，一切准备就绪。

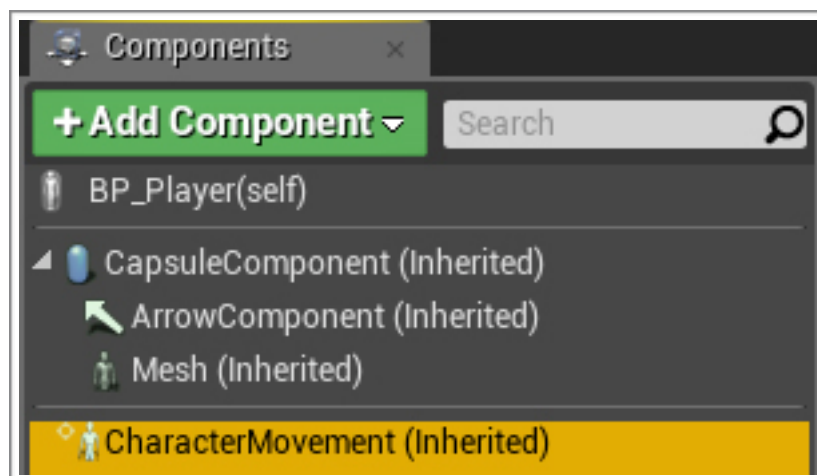
接下来我们需要创建玩家的Pawn角色。

创建玩家的Pawn角色

在主编辑器中打开Blueprints文件夹，然后创建一个新的Blueprint Class，并选择Character作为父类，将其命名为BP_Player。



Character是Pawn角色的一种类型，但是相比Pawn有一些额外的功能，比如CharacterMovement组件。



该组件可以自动处理如行走和跳跃之类的运动。只需简单调用合适的函数，就可以让Pawn角色移动。此外，还可以在该组件中设置如行走速度和跳跃速度之类的变量。

在我们让Pawn角色移动之前，需要让它知道玩家何时按下了运动键。为此，我们需要将运动映射到W,A,S和D键。

注意：如果你已经忘了应该如何进行键盘映射，可以返回到之前的蓝图基础教程。

好了，这一课的内容就先到这里，我们下一课再见~

讨论群-笨猫学编程QQ群：

375143733

答疑论坛：

<http://www.vr910.com/forum.php?mod=forumdisplay&fid=52>

知乎专栏：

<https://zhuanlan.zhihu.com/kidscoding>

新浪博客：

<http://blog.sina.com.cn/eseedo>

Github：

<https://github.com/eseedo>

个人网站：

<http://icode.ai/>