

Tworzenie i Projektowanie Gier - Warsztaty

2-12-2015 Kamil Wdowczyk

Agenda ogólna

- | | |
|----------------------------|-------------|
| 1. Wstęp | max 25 min |
| 2. Dlaczego Game Maker | max 15 min |
| 3. Flappy Bird | max 50 min |
| 4. Gra przygodowa | max 110 min |
| 5. Podsumowanie warsztatów | max 5 min |

Suma 205 minut

Agenda szczegółowa

Wstęp

- | | |
|--|----------|
| 1 Przedstawienie czego uczestnicy dziś się dowiedzą i nauczą, czego się nie dowiedzą i nie nauczą. | 3 min |
| 2 Przedstawienie się prowadzącego, co robił, co robi, co ma zamiar robić. W co gra, grał i ma zamiar zagrać. Krótki background historii z tworzeniem gier. Wykazanie obszarów specjalizacji. Pokazanie przykładów swoich gier. | 5-10 min |
| 3 Czym jest gra? | 5-10 min |
| 4 Uświadomienie o procesie powstawania gier. Dlaczego samodzielnie nie stworzymy gier takich jak CS:GO, GTA V lub COD. Budżety, zyski i straty. | 5-10 min |
| 5 Historia gier komputerowych w bardzo dużym skrócie (jeżeli starczy czasu) | 5 min |

Zakończenie sekcji pierwszej

Max 25 min

Dlaczego Game Maker

- | | |
|--|--------|
| 1 Dlaczego Game Maker Studio? Dlaczego nie Unity, UDK, CryEngine, Godot, Construct itd.. | 5 min |
| 2 Krótka historia Game Makera | 5 min |
| 3 Jak wygląda programowanie | 10 min |
| 4 Czy matematyka jest potrzebna? | 5 min |

Zakończenie sekcji drugiej

Max 15 min

Flappy Bird

- | | |
|---|--------|
| 1 Omówienie tematu nad jakim będziemy pracować (Flappy Bird) | 5 min |
| 2 Praca nad projektem, utworzenie grawitacji, obiektów odpowiedzialnych za kolizje, przewijanej mapy, sterowanie. | 45 min |

Zakończenie sekcji czwartej

Max 50 min

Gra przygodowa

- | | | |
|---|---|-----------------|
| 1 | Omówienie tematu nad jakim będziemy pracować (Gra przygodowa) | 5-10 min |
| 2 | Praca nad projektem, edytowanie istniejących (wcześniej przygotowanych) komponentów gry przygodowej (zręcznościowo logicznej) | 100 min |

Zakończenie sekcji piątej

Max 110 min

Podsumowanie warsztatów

5 min

Warsztaty

Flappy Bird

Uczestnicy będą mieli okazję stworzyć kopię bardzo popularnej gry mobilnej Flappy Bird, która zarobiła wiele milionów dolarów. Projekt ma na celu pokazanie, jak niewielkim kosztem i w krótkim czasie przygotować grę, która jest w stanie zarobić miliony, a także zaprezentować podstawowe mechanizmy tworzenia prostych gier. Najlepsza praca zostanie wyeksportowana do formatu APK pozwalającego na instalowanie go na urządzeniach obsługujących urządzenia z systemem operacyjnym Android.

Gra przygodowa

Uczestnicy otrzymają częściowo gotowy silnik gry przygodowo-zręcznościowej. Poruszanie się, zbieranie przedmiotów, system zdrowia, otwieranie drzwi kluczami i przesuwanie specjalnych obiektów, będzie już zaimplementowane. Uczestnicy będą rozszerzać możliwości gry implementując różne rodzaje pułapek i przeciwników. Pająki, strzały, ogień. Wszystko to w umownej szacie graficznej.