

TWORZENIE I PROJEKTOWANIE GIER - WARSZTATY

30-05-2016 Kamil Wdowczyk

Agenda ogólna

- | | |
|----------------------------|------------|
| 1. Wstęp | max 25 min |
| 2. Dlaczego Game Maker | max 15 min |
| 3. Flappy Bird | max 30 min |
| Przerwa | max 15 min |
| 4. Gra przygodowa | max 60 min |
| 5. Podsumowanie warsztatów | max 10 min |

Suma Około 3h

Agenda szczegółowa

Wstęp

- 1 Przedstawienie czego uczestnicy dziś się dowiedzą i nauczą, czego się nie dowiedzą i nie nauczą.
- 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.
- 3 Czym jest gra?
- 4 Uświadomienie o procesie powstawania gier. Dlaczego samodzielnie nie stworzymy gier takich jak CS:GO, GTA V lub COD. Budżety, zyski i straty.
- 5 Historia gier komputerowych w bardzo dużym skrócie (jeżeli starczy czasu)

Zakończenie sekcji pierwszej

Max 25 min

Dlaczego Game Maker

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

Zakończenie sekcji drugiej

Max 15 min

Flappy Bird

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

Zakończenie sekcji trzeciej

Max 30 min

Gra przygodowa

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

Zakończenie sekcji czwartej

Max 60 min

Podsumowanie warsztatów

10 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.