

# WARSZTATY GAMEMAKER STUDIO

9-11-2015 Kamil Wdowczyk

## Agenda ogólna

- |                            |             |
|----------------------------|-------------|
| 1. Wstęp                   | max 25 min  |
| 2. Dlaczego Game Maker     | max 15 min  |
| 3. Wstęp do Game Makera    | max 30 min  |
| 4. Flappy Bird             | max 50 min  |
| 5. Gra przygodowa          | max 110 min |
| 6. Podsumowanie warsztatów | max 5 min   |

**Suma 235 minut**

## Agenda szczegółowa

### Wstęp

- |  |          |
|--|----------|
| 1 Rozeznanie się co do preferencji gier uczestników, w jakie gry komputerowe, konsolowe i mobilne grali i zamierzają zagrać.   | 5 min    |
| 2 Przedstawienie czego uczestnicy dziś się dowiedzą i nauczą, czego się nie dowiedzą i nie nauczą.   | 3 min    |
| 3 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 |
| 4 Czym jest gra?   | 5-10 min |
| 5 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 |
| 6 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**

## Wstęp do Game Makera

- |                                    |   |                   |
|------------------------------------|---|-------------------|
| 1                                  | Omówienie elementów występujących w GMStudio (grafiki, dźwięki, obiekty, skrypty, roomy)                        | 15 min            |
| 2                                  | Zapoznanie z edytorem graficznym  | 5 min             |
| 3                                  | Stworzenie pierwszego roomu (mapy), stworzenie pierwszego obiektu i umieszczenie go tam.                        | 5-10 min          |
| 4                                  | Zdefiniowanie pierwszych akcji jakie może wykonać gracz (poruszanie się w jakimś kierunku za pomocą klawiatury) | 10 min            |
| <b>Zakończenie sekcji trzeciej</b> |   | <b>Max 30 min</b> |

## 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            |
| <b>Zakończenie sekcji czwartej</b> |   | <b>Max 50 min</b> |

## 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            |
| <b>Zakończenie sekcji piątej</b> |   | <b>Max 110 min</b> |

## 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.