



# WSTĘP DO TWORZENIA GIER W UNITY

2016-04-21

Konrad Gadzina

Team Leader

**game**desire®



# Agenda

1. Czemu tu jestem?
2. Mały przegląd rynku
3. Czym jest Entity-Component?
4. O Unity słów kilka
5. Materiały

2016-04-21

ALE ZANIM O TYM WSZYSTKIM...

A problem has been detected and windows has been shut down to prevent damage to your computer.

THREAD\_NOT\_MUTEX\_OWNER

If this is the first time you've seen this Stop error screen, restart your computer. If this screen appears again, follow these steps:

Check to make sure any new hardware or software is properly installed. If this is a new installation, ask your hardware or software manufacturer for any windows updates you might need.

If problems continue, disable or remove any newly installed hardware or software. Disable BIOS memory options such as caching or shadowing. If you need to use Safe Mode to remove or disable components, restart your computer, press F8 to select Advanced startup options, and then select Safe Mode.

Technical information:

\*\*\* STOP: 0x00000011 (0x00234234,0x00005345,0x05345345,0xFFFFFFFF)

## To pomysł na grę jest najważniejszy!

- Twoje umiejętności techniczne nie zainteresują graczy
- Musisz wiedzieć, jaki cel chcesz osiągnąć swoją grą
- ... i wymyślić co Cię do niego zbliży
- Ja chciałem przyciągnąć waszą uwagę
- ... a bluescreen na prezentacji się zapamiętuje



gamedesire®

2016-04-21

CZEMU TU JESTEM?

## Czemu tu jestem?

- Lubię się dzielić
- Lubię tworzyć
- Pracuję w GameDesire i robię gry



# GameDesire

- Tworzymy gry w różnych technologiach
- Chcemy być na wielu platformach
- Unity – Pool Live Pro na Androidzie

**f** [GameDesireCompany](https://www.facebook.com/GameDesireCompany)

# GameDesire Academy

- Wykłady w różnej tematyce okołogrowej
- Warsztaty tworzenia gier
- Dla wszystkich, póki jest gdzie siedzieć
- Spotkania nagrywane, nagrania dostępne publicznie

**f** [GameDesireAcademy](#)

## GameDesire Academy

- W trakcie naszych warsztatów powstało kilka gier
- Jedna z nich ma już fanpage na FB, profil na Twitterze, jest dostępna w przeglądarce i na Androida
- Gra - Advanced Pirates and Monsters

<http://bobgames.itch.io/apm>

# GameDesire Academy

- Dziś kolejny wykład!
- „Jak to działa? – czyli rzecz o tworzeniu shader”
- Zapraszam o 18:00 na al. 29 Listopada 45a

f [GameDesireAcademy](#)

2016-04-21

## MAŁY PRZEGLĄD RYNKU

## Mały przegląd rynku

- Gry na autorskich silnikach (zazwyczaj C++)
- Rosnąca popularność HTML5
- Unreal Engine (np. Kholat, The Vanishing of Ethan Carter)
- Unity (np. Hearthstone, Pillars of Eternity)

2016-04-21

CZYM JEST ENTITY-COMPONENT?

## Czym jest Entity-Component?

- Wzorzec architektoniczny
- Opiera się na kompozycji zamiast dziedziczenia
- Jest to okrojony Entity-Component-System  
(wykorzystany w Thief: The Dark Project czy Dungeon Siege)
- Unity bazuje na Entity-Component





gamedesire®

2016-04-21

O UNITY SŁÓW KILKA

## O Unity słów kilka

- Silnik stworzony do gier 3D
- Rozbudowywany o ułatwiacze dla 2D
- Programowanie w C#
- Pozwala budować na wiele platform
  - (PC, Mac, Linux, Android, iOS, Windows Phone, PS4, XBOX One, etc.)
- Ma wbudowaną fizykę, system animacji, system cząsteczkowy



DEMO!

2016-04-21



gamedesire®

2016-04-21

MATERIAŁY

# Materiały

- Nagrania z prezentacji „Unity jako narzędzie do szybkiego prototypowania:
  - Vol. 1 - <https://youtu.be/NMUazdq9cNw>
  - Vol. 2 - <https://youtu.be/8J-INQMA0Mc>
  - Kod: <https://github.com/gamedesire-academy/Szybkie-Prototypowanie-w-Unity>
- Historie gier w Unity  
<https://madewith.unity.com>

WSTĘP DO TWORZENIA GIER W UNITY

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ

2016-04-21

Konrad Gadzina

Team Leader

[konrad.gadzina@gamedesire.com](mailto:konrad.gadzina@gamedesire.com)

 [pl.linkedin.com/in/fenixb3](https://pl.linkedin.com/in/fenixb3)

 [github.com/FeniXb3](https://github.com/FeniXb3)

 [@fenixb3](https://twitter.com/fenixb3)

**gamedesire**<sup>®</sup>

