

Minicurso unity

Mestrando Renato Grimes - 05 de maio de 2018

Agenda

- ▶ Guidelines de como fazer seu primeiro jogo
- ▶ Unity3D Game Engine

Guidelines

- ▶ Como fazer um jogo?
- ▶ Que caminho seguir?

Guidelines

► FATOS

- Você não vai conseguir fazer um God of War ou um Final Fantasy sozinho
- Grandes projetos tem grandes times
- Anos de desenvolvimento

(Mesmo sendo o cabeça do Game Design você não vai chegar perto, muito menos na primeira tentativa)

Guidelines

- ▶ 1. Começando...
 - ▶ Começar pequeno e evoluir
 - ▶ Construa algo que seja **jogável** (mesmo que seja feito de cubos e esferas)
 - ▶ Busque aprender sempre
 - ▶ Sempre haverá jogos melhores que o seu
 - ▶ Mostre para seus conhecidos (mesmo que eles só joguem AAA *games*)
 - ▶ K. I. S. S. (**KEEP IT SIMPLE STUPID**)

Guidelines

- ▶ 2. Não comece preso a uma ideia
 - ▶ Aprenda como usar as ferramentas e projete em torno delas
 - ▶ Procure tutoriais
 - ▶ Se travar, busque ajuda
 - ▶ Metas são baseadas em seus **recursos**
 - ▶ Não sabe desenhar? Foque na mecânica
 - ▶ Não sabe programar mas desenhar? Foque na sua arte

Guidelines

- ▶ 3. Não desista
 - ▶ Seu jogo é legal
 - ▶ Tire vantagem dos seus recursos (**você**)
 - ▶ Não desista

Guidelines

- ▶ 4. Seu primeiro jogo deve ser feito em **menos de 1 mês**
 - ▶ Você melhora a cada jogo que você cria
 - ▶ **Planeje seu cronograma e adicione 50% nele**
 - ▶ Surpresas SEMPRE aparecem
 - ▶ Cada jogo tem seu desafio
 - ▶ Não passe semanas projetando sistemas que nem você sabe se consegue implementar
 - ▶ **Experiência** >>>> Resultados

Guidelines

- ▶ 5. Crie metas
 - ▶ Vai fazer um jogo em 30 dias? Crie uma meta para cada fim de semana
 - ▶ Criou metas gigantes? Quebre elas em metas menores
 - ▶ Organize-se (Trello, Google Calendar, Kanban, ...)

Guidelines

- ▶ 6. Não deixe de olhar seu projeto por muito tempo
 - ▶ ↑ tempo você passa longe sem mexer no seu projeto = ↑ você esquece do que fez
 - ▶ Revise seu jogo pelo menos uma vez a cada semana
(aqui é onde a maioria desiste)

Guidelines

- ▶ 7. Por partes que nem Jack Estripador
 - ▶ Se você tem mecânica boa, você tem tempo suficiente para aprimorar a cara do seu jogo
 - ▶ Há vários jogos por aí que são bons e são feitos de quadrados

Guidelines

- ▶ 8. Não perca tempo em um único problema
 - ▶ Alguém pode resolver em minutos
 - ▶ Passou mais que 1h no mesmo problema? Peça ajuda

Guidelines

- ▶ 9. PROTOTIPOS e TESTES
 - ▶ Faça pessoas jogarem
 - ▶ Testes resolvem MUITOS problemas
 - ▶ Se você tem um *Minimum Viable Product*, APRESENTE
 - ▶ Jogos bons foram bem testados
 - ▶ Se você começa sem um protótipo, você está fazendo errado

Engine Unity3D



Conceitos Gerais

- ▶ Anunciada para OS X na Apple's Worldwide Developers Conference em 2005
- ▶ Versão 2018.1
- ▶ Criação de ...
 - ▶ Apps
 - ▶ Animações
 - ▶ Jogos
 - ▶ Websites
 - ▶ Ambientes RV

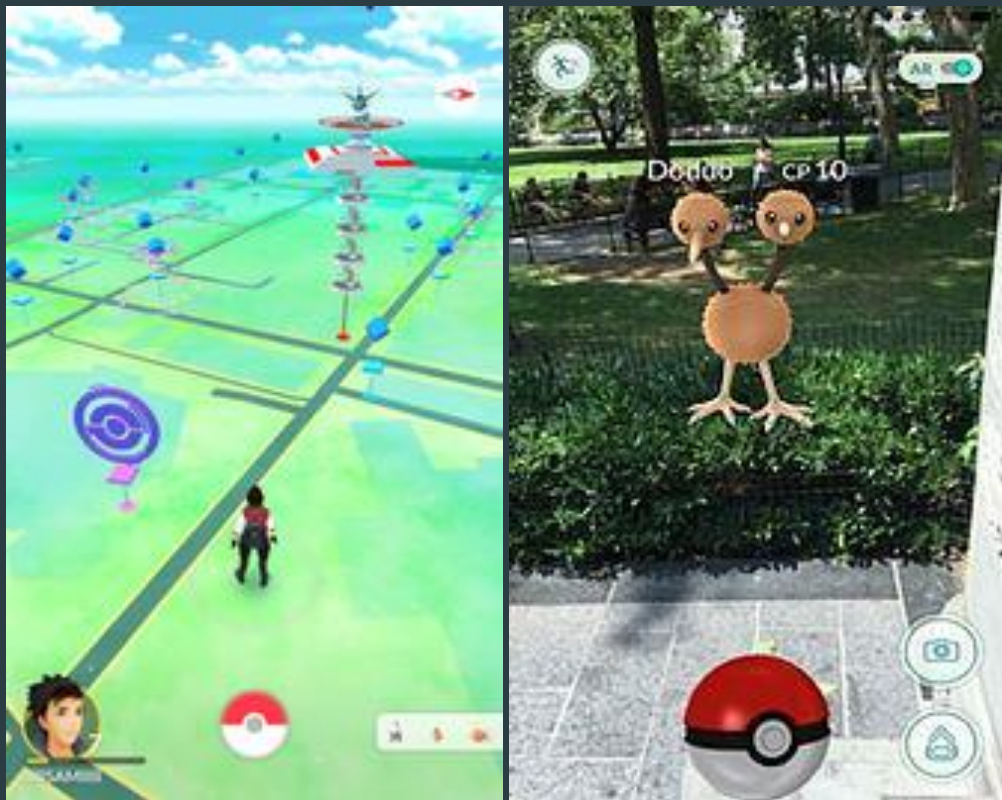


Cross-plataform


► > 25 plataformas



Aplicações



Mas qual o melhor jeito de (começar) aprender a usar a ferramenta?

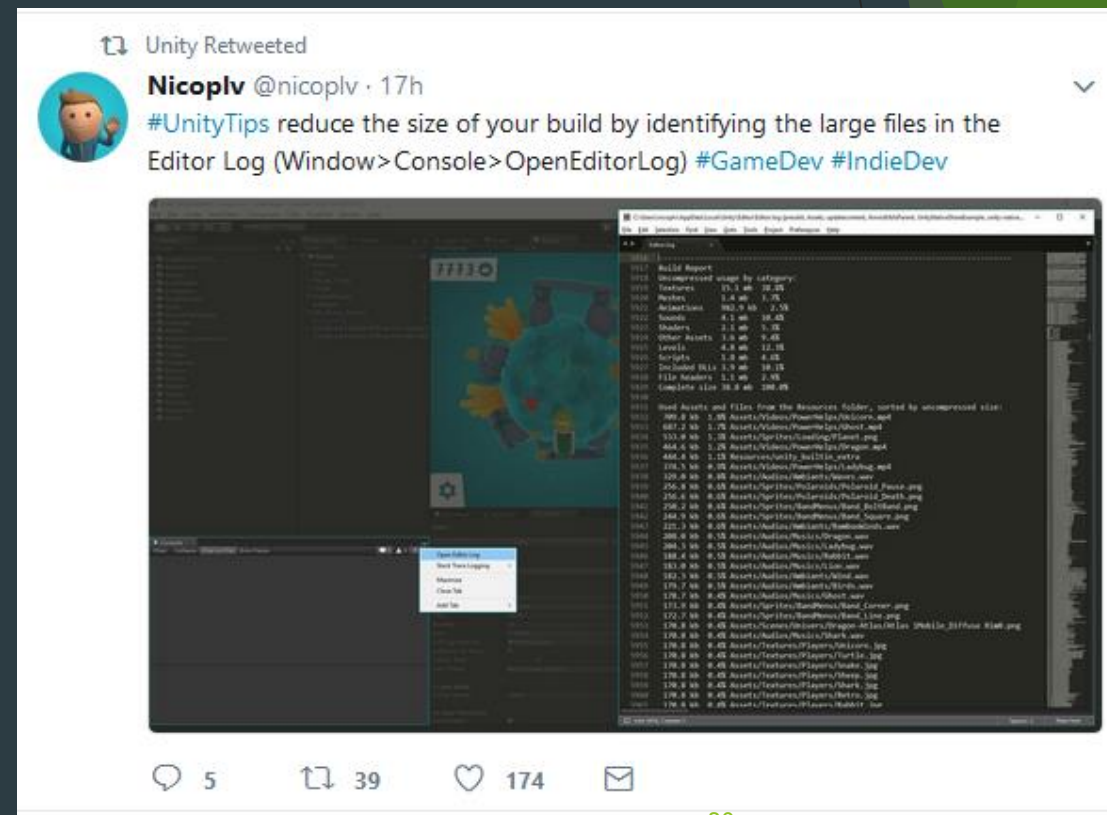
- ▶ Participando do meu minicurso...
- ▶ Se você gosta de ler => Documentação (<http://docs.unity3d.com>)
- ▶ Se você gosta de vídeos => 
- ▶ Se você gosta dos dois => <http://learn.unity3d.com>

DICAS

- ▶ Depois de terminar este minicurso...
- ▶ Pegue 1 tutorial e vá até o *fim*
- ▶ Faça o máximo de tutoriais que puder
- ▶ Faça clones de jogos – Imita
- ▶ Quando parar?
 - ▶ Sempre tem algo para aprender...

<https://twitter.com/hashtag/unitytips>

- Não precisa logar no Twitter!
- #unitytips
- Toda terça-feira



Lista de sites com recursos extras e gratuitos

- ▶ [Fábrica de Jogos] Projetando jogos (VEDA 2018):
https://www.youtube.com/watch?v=Q6Dyl9t05_M&list=PLf913d79oEggu1B5XTxqLAaOeQZINPQMG
- ▶ <https://graphicsgale.com/>
- ▶ <http://superdevsources.com>
- ▶ <https://flaticon.com/>
- ▶ <https://freesfx.co.uk/>
- ▶ <https://devassets.com/>
- ▶ <https://mixamo.com/>
- ▶ <https://materialdesignicons.com/>
- ▶ <https://gameart2d.com/>

Licença

Todos os planos Unity são sem royalties e incluem todas as plataformas gratuitas, recursos principais da engine, atualizações contínuas e acesso a versões beta .

Pessoal

Grátis

Para iniciantes, estudantes e entusiastas que desejam explorar e começar com a Unity.

Experimente Personal

Saber mais

- Todos os recursos principais da engine

Plus Best Seller

32 € por mês

Para criadores que têm a séria intenção de tornar realidade a sua visão e pensam publicar os seus conteúdos

Obtenha Plus

Saber mais

Agora incluído
Essentials Pack GRÁTIS
(valor > 150 \$)

- Essentials Pack
- Splash screen personalizável
- Performance Reporting
- Unity Analytics ampliado
- Gestão flexível de licenças
- Pro Skin Editor UI
- Requisitos do plano: rendimento anual ou recursos arrecadados até US \$200.000

Pro

115 € por mês

Para profissionais que precisam de flexibilidade completa e desejam personalização avançada.

Torne-se Pro

Saber mais

Agora incluído
Essentials Pack GRÁTIS
(valor > 150 \$)

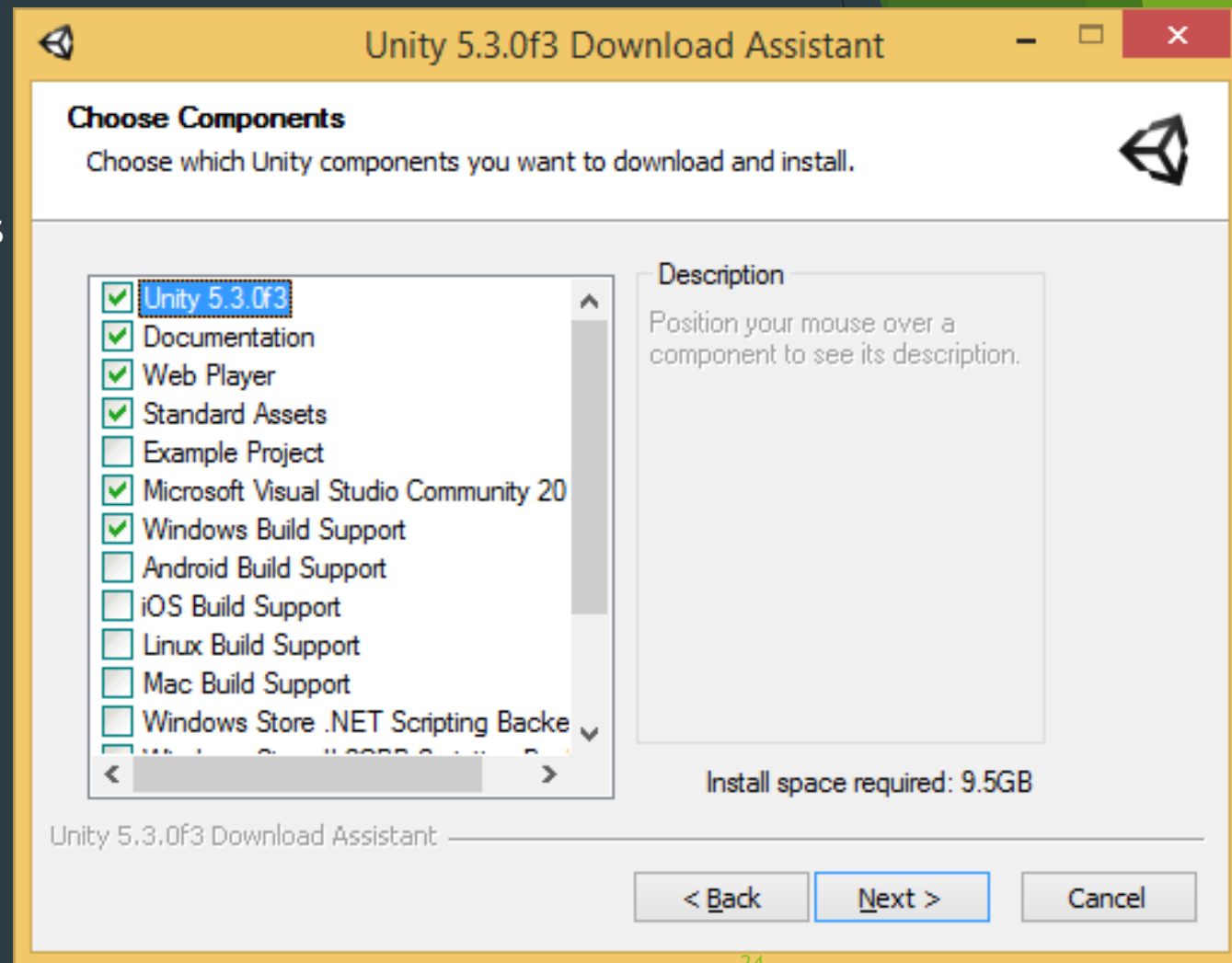
- Essentials Pack
- Todos os recursos do Plus
- Serviços de nível pro
- Suporte premium e planos de acesso ao código fonte disponíveis
- Requisitos do plano: sem limites de rendimento ou financiamento

Licença

- ▶ O que acontece se eu/nós fazemos um jogo com o Unity Personal Edition que receba mais de \$100.000?
- ▶ Para continuar a usar o Unity, você teria que ter comprado uma licença do Unity 5 Professional Edition na Loja on-line ou através de um [representante] de vendas regional da Unity (<http://unity3d.com/sales/finder>).

Instalação

- Download na página do Unity
- Assistente para escolha de componentes



Projeto Hello Unity

- ▶ Fase
 - ▶ Ter 4 paredes e um chão
- ▶ Jogador
 - ▶ Controlado pelo teclado
 - ▶ Tocar somente em alvos
- ▶ Alvos devem
 - ▶ Guardar quantos pontos ele vale
 - ▶ Avisar StageManager que ele existe antes de começar o jogo
 - ▶ Avisar ao ScoreManager quando for pego
- ▶ Score Manager deve
 - ▶ Guardar pontuação toda vez que um alvo for pego
- ▶ Bola da morte
 - ▶ Perseguir o jogador
 - ▶ Avisar ao StageManager se ele pegar um jogador
- ▶ Stage Manager deve
 - ▶ Saber quantos objetos pontuáveis tem em cena
 - ▶ Mostrar texto de “você venceu” quando pegar todas
 - ▶ Mostrar texto de “você perdeu” quando alguma bola da morte colidir com o jogador
 - ▶ Reiniciar a cena quando o jogador apertar reiniciar

Referências

- ▶ How to make video games (with unity)

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=j48LtUkZRjU

- ▶ Extra Credits: Making Your First Game

https://www.youtube.com/playlist?list=PLhyKYa0YJ_5C6QC36h5eApOyXtx98ehGi

- ▶ Roll-a-ball Tutorial

<https://unity3d.com/pt/learn/tutorials/s/roll-ball-tutorial>

Minicurso unity

Renato Hartmann Grimes