

# GAMEDEV

1. i 2. sastanak

FER 2008

LESSON 23

**“Don't get a job in the games industry  
unless you really, really love games.”**

Chris Crawford on Game Design

# Uvod uvoda

- Svaki put nekoliko dana(minimalno 1) prije sastanka moći ćete skinuti literaturu s naglaskom na područja/poglavlja koja se preporuča pogledati PRIJE sastanka. Također, ako imate prijedlog za literaturu ( web, e-books, ... ) pošaljite na mail (kasnije će biti objavljen) ili na pm 😊
- Gramatičke i tehničke pogreške moguće su (i vrlo vjerovatne) u svakoj prezentaciji, stoga upozorite kad ih uočite. Hvala! 😊

# Svrha radionice

- Razmjena znanja, iskustva i kontakata
- Izrada jednostavnih igara
- Izrada složenijih igara
- Podučavanje i učenje
- Druženje i zabava
- Još zabave



# TEME SASTANKA

- Dogovor oko termina i sadržaja sastanaka
- O zadacima po ciklusima
- Osvrt na (dosadašnju) literaturu

# Oblik i termini sastanaka

**SASTANAK** (ne predavanje) → Očekuje se komuniciranje unutar grupe!  
--- *po potrebi prelistati slajdove iz predmeta Vještine komuniciranja*

- Radionica je podijeljena u 3 područja/ciklusa:
  1. **Ciklus : Simple (3 sastanka)**
  2. **Ciklus: Advanced (6 sastanaka)**
  3. **Ciklus: Expert (9 sastanaka)**
- Broj sastanaka u pojedinim ciklusima je promjenjiv (može ih biti više, ali i manje od gore navedenog, ovisno o potrebi).
- U svakom ciklusu potrebno je riješiti **zadatak/zadatke** koji su zadani. Prema količini/kvaliteti riješenih zadataka, moći ćete samostalno procijeniti svoj uspjeh.

# SASTANAK detalji

## Tipičan sadržaj jednog sastanka:

- **Diskusija** na temu prošlog sastanka i **rješavanja problema** na koje ste naišli (a koji se ne mogu riješiti preko foruma).
- Svaki sastanak počinje (ili završava) s **kratkim prezentacijom** (do 20-25 min) jedne *zanimljive* teme unutar GameDev područja.
- Na sastanku se prezentiraju **tipični problemi** na koje se može naići u izradi igre i predlažu se neka **tipična rješenja**.
- **Anketiranje** grupe **o kvaliteti sastanka** i gdje/što/kako poboljšati (na kraju)
- **pizza party** (*najčešće* na kraju pojedinog ciklusa)

# “ZADACI”

- **SIMPLE** — Služi kao samostalna motivacija studenta. U okolini po želji (dakle jezik/alat po vlastitom izboru) svaki student u grupi rješava identične zadatke služeći se svojim dosadašnjim znanjem i znanjem do kojeg može doći u ograničenom roku ( google, e-knjige... ) .
- Prosječno vrijeme potrebno za rješavanje zadataka: **10 -20h**
- **ADVANCED** — Okupljanje u manje timove (3-4 člana max). Od nekoliko ponuđenih zadataka svaki tim mora riješiti barem jedan. Ova razina služi kao *bezbolan* prijelaz sa samostalnog rada na timski rad. Sada za rješavanje problema koristi se “znanje grupe”. Nastojat će se da u svakoj grupi bude barem jedan *grafičar*.
- Prosječno vrijeme po studentu potrebno za rješavanje zadatka: **20-40h**
- **EXPERT** — Cijela grupa čini jedinstven tim pred kojim se nalazi jedan (teži) zadatak.
- Prosječno vrijeme po studentu potrebno za rješavanje zadatka: **40-70h**



# “ZADACI” **VAŽNO**

- Kod rješavanja zadataka misliti na kvalitetu rješenja. (a manje na kvantitetu)



# KALENDAR SASTANAKA (VER.1.1)

Kalendar nastave za ak. god. 2008./09.

Nastavni program FER – 2

Preddiplomski i diplomski studij

	RUJAN					LISTOPAD					STUDENI				
Po	1	8	15	22	29	6	13	20	27		3	10	17	24	
Ut	2	9	16	23	30	7	14	21	28		4	11	18	25	
Sr	3	10	17	24		1	8	15	22	29	5	12	19	26	
Če	4	11	18	25		2	9	16	23	30	6	13	20	27	
Pe	5	12	19	26		3	10	17	24	31	7	14	21	28	
Su	6	13	20	27		4	11	18	25		8	15	22	29	
Ne	7	14	21	28		5	12	19	26		2	9	16	23	30
	PROSINAC					SIJEAČANJ					VELJAČA				
Po	1	8	15	22	29	5	12	19	26		2	9	16	23	
Ut	2	9	16	23	30	6	13	20	27		3	10	17	24	
Sr	3	10	17	24	31	7	14	21	28		4	11	18	25	
Če	4	11	18	25		1	8	15	22	29	5	12	19	26	
Pe	5	12	19	26		2	9	16	23	30	6	13	20	27	
Su	6	13	20	27		3	10	17	24	31	7	14	21	28	
Ne	7	14	21	28		4	11	18	25		1	8	15	22	
	OŽUJAK					TRAVANJ					SVIBANJ				
Po	2	9	16	23	30	6	13	20	27		4	11	18	25	
Ut	3	10	17	24	31	7	14	21	28		5	12	19	26	
Sr	4	11	18	25		1	8	15	22	29	6	13	20	27	
Če	5	12	19	26		2	9	16	23	30	7	14	21	28	
Pe	6	13	20	27		3	10	17	24		1	8	15	22	29
Su	7	14	21	28		4	11	18	25		2	9	16	23	30
Ne	1	8	15	22	29	5	12	19	26		3	10	17	24	31
	LIPANJ					SRPANJ					KOLOVOZ				
Po	1	8	15	22	29	6	13	20	27		3	10	17	24	31
Ut	2	9	16	23	30	7	14	21	28		4	11	18	25	
Sr	3	10	17	24		1	8	15	22	29	5	12	19	26	
Če	4	11	18	25		2	9	16	23	30	6	13	20	27	
Pe	5	12	19	26		3	10	17	24	31	7	14	21	28	
Su	6	13	20	27		4	11	18	25		1	8	15	22	29
Ne	7	14	21	28		5	12	19	26		2	9	16	23	30

20	Tjedni u kojima se održava nastava	8	Blagdani i neradni dani u R. Hrvatskoj
19	Završni ispit, ponovljeni ispit	17	Sjednice FV
13	Tjedni u kojima se održava međuispit	8	Početak nastave u semestrima
2	Obrane završnih radova	22	Praznici za studente
9	Upisi i vještine	21	Dan Fakulteta
		27	Vještine

RUJAN	LISTOPAD	STUDENI	PROSINAC
18	?	??	???
25	??	??	??

+

SIJEAČANJ
??
??

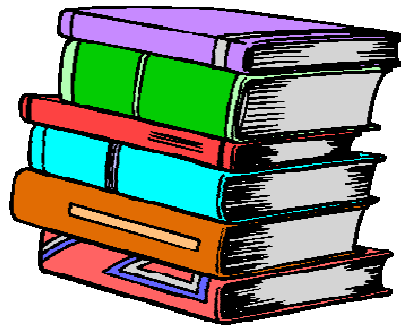
UVOD U RADIONICU

UVOD U GRAFIKU + MINIMAX

PREZENTACIJA RADOVA (1ciklus)

# Osvrt na literaturu

- **Break into the Game Industry: How to Get A Job Making Video Games**, by Ernest Adams, 2003.
- **Core Techniques and Algorithms in Game Programming**, by Daniel Sanchez-Crespo Dalmau, 2003.
- **Chris Crawford on Game Design**, by Chris Crawford, 2003.



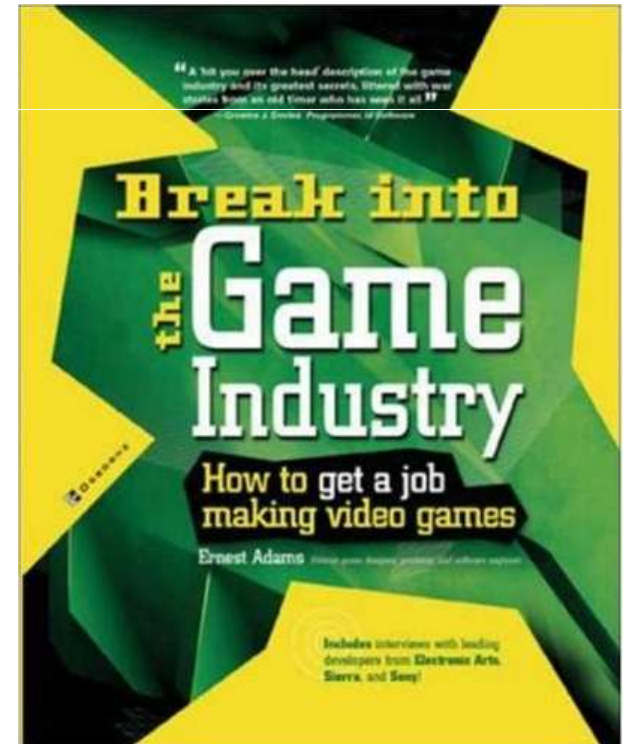
**1.**

# Break into the Game Industry: How to Get A Job Making Video Games

Pogledati poglavlja **5** i **6**:

5. Preparing to Be a Game Developer

6. Skills and Careers in the Game Industry

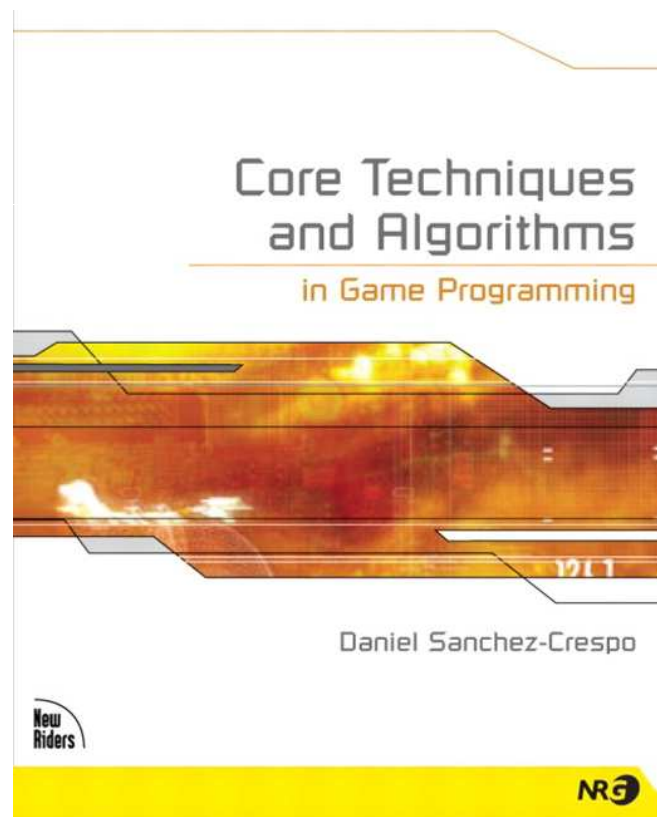


**2.**

## Core Techniques and Algorithms in Game Programming

Pogledati poglavlja **2, 3 i 11** :

- 2. Game Architecture
- 3. Data Structures and Algorithms
- 9. 2D Game Programming



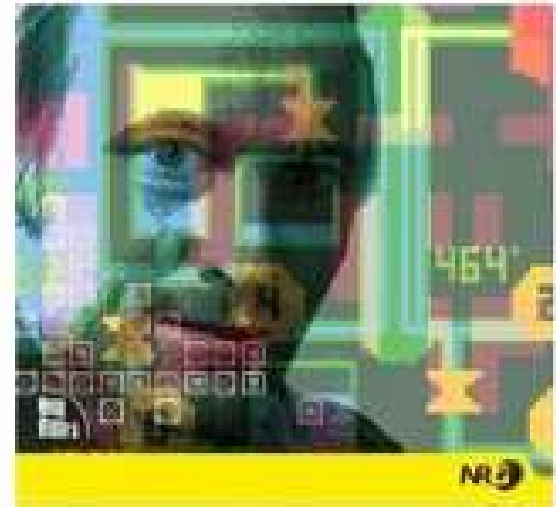
3.

## Chris Crawford on Game Design

Pogledati poglavlja 2, 8 i 9:

- 2. Some Milestone Games
- 8. Common Mistakes
- 9. The Education of a Game Designer

chris crawford  
on game design



# Common Mistakes

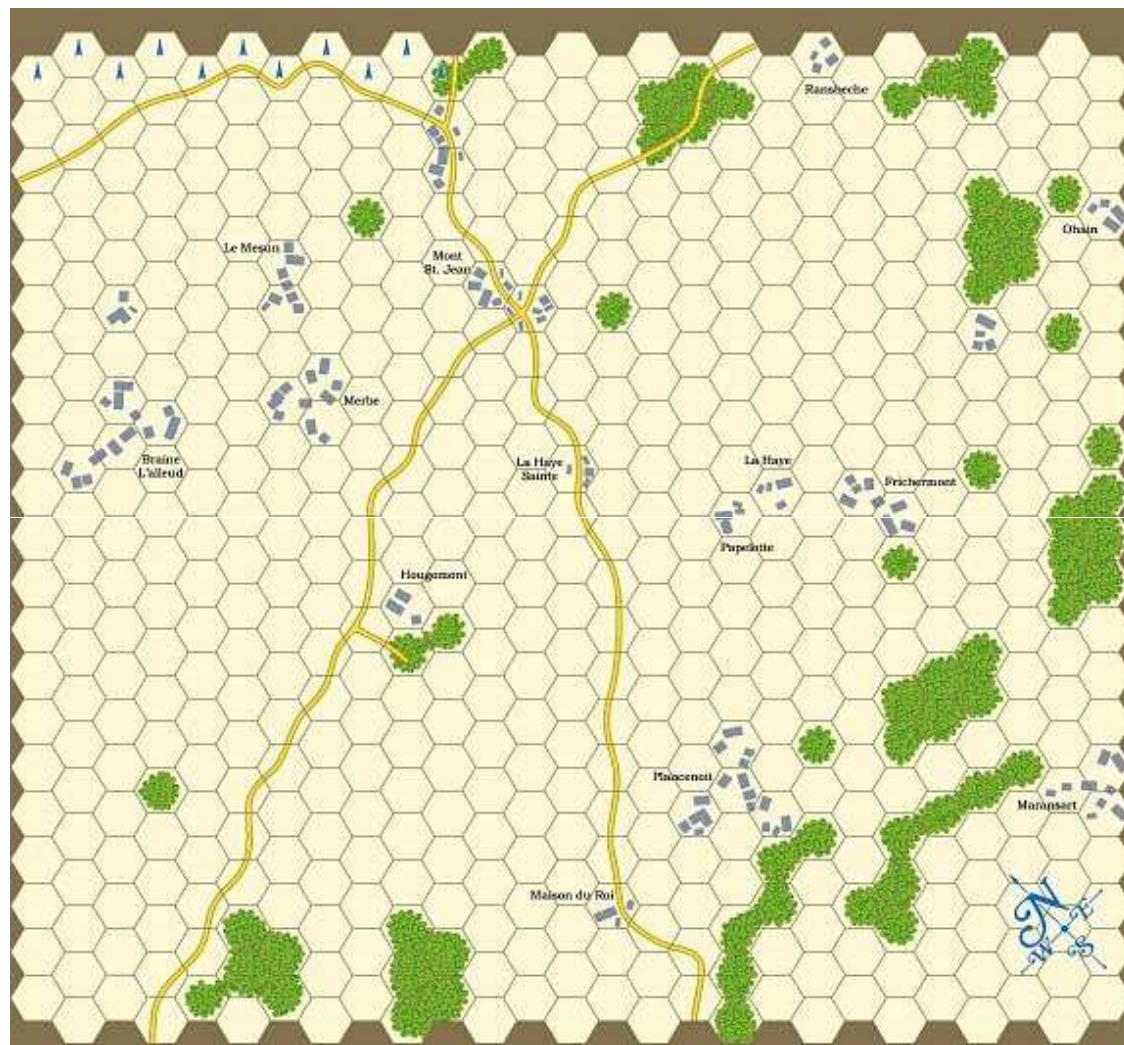
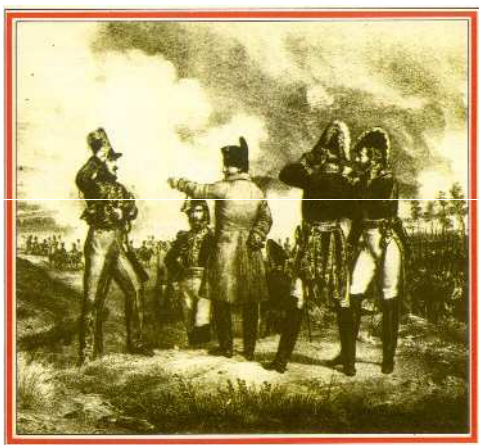
- **Incremental Accretive Design** – uzimanje popularne igre za predložak i onda njezino poboljšavanje/dorađivanje. Loše!
- **Obsession with Cosmetics**

# Obsession with Cosmetics

Different views of **The Battle of Waterloo**



















<http://www.fragland.net>

## LESSON 16

**“The absence of graphic information can be just as stimulating to the player's imagination as its presence”.**

Chris Crawford on Game Design

# Pitanja?



## Unrealistic Expectations

All over the world, millions of kids aspire to be game designers. Many are so intent that they go to special schools for game designers. What's sad about this is that very, very few will ever be game designers. The games industry can support perhaps 10,000 creative workers, the vast majority of whom are programmers and artists who will never design a game. This industry cranks out a few hundred games a year; that means that there are only a few hundred working game designers. Moreover, people in the games industry are paid substandard wages because there are always plenty of eager young kids ready to replace the old pro who's getting tired of living on macaroni and cheese. The only ones who climb high enough in the hierarchy to become game designers are those who are brilliant, talented, and willing to endure a lower standard of living for years.

Chris Crawford on Game Design