

InGame IDC Game Lab

סדנא לפיתוח משחקי מחשב

מפגש 1 – מבוא

נובמבר 2016

דודי פלס | דורון ניר

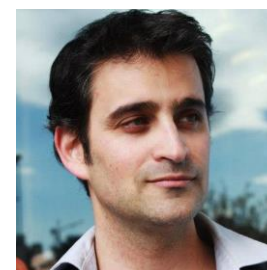


נעים להכיר

דורון ניר



דודי פלס



עכשיו תורכם



סיפור

- ב 2002, אתר השידוכים match.com רכש אתר שידוכים בריטי בשם udate.com. הרכישה הובילה מספר עובדים בכירים לעזוב את החברה ולהקים חברת משחקים.
- ב 2003 שלושה מהפורשים הקימו אתר משחקים בו ניתן לשחק משחקי ווב על כסף. האתר בקושי שורד וכבר ב 2003 עומד לפני סגירה.
- ב 2004 החברה חתמה על הסכם הפצה עם Yahoo וגייסה מעט כסף מאנג'לים.
- ב 2005 החברה הפכה לרווחית וגייסה מעל \$30M מקרנות במטרה להפוך למובילה בתחום המשחקים התחרותיים באינטרנט.
- ב 2009 לחברה 150 משחקים, הכנסות של 40M יורו בשנה ו 17M משתמשים.
- ב 2011 החברה החליטה על שינוי אסטרטגיה ומתחילה לפתח משחקים לפייסבוק.

במרץ 2014 King הונפקה בשווי של קצת מעל 7 מיליארד דולר !!!
בפברואר 2016 נרכשה על ידי Activision Blizzard ב 5.9 מיליארד דולר !



Riccardo Zacconi, המייסד והמנכ"ל של King, איטלקי, מרכז הפעילות של King הוא דבלין באירלנד

Candy Crush

S
A
G
A



סיפור 2

[Click Me](#)

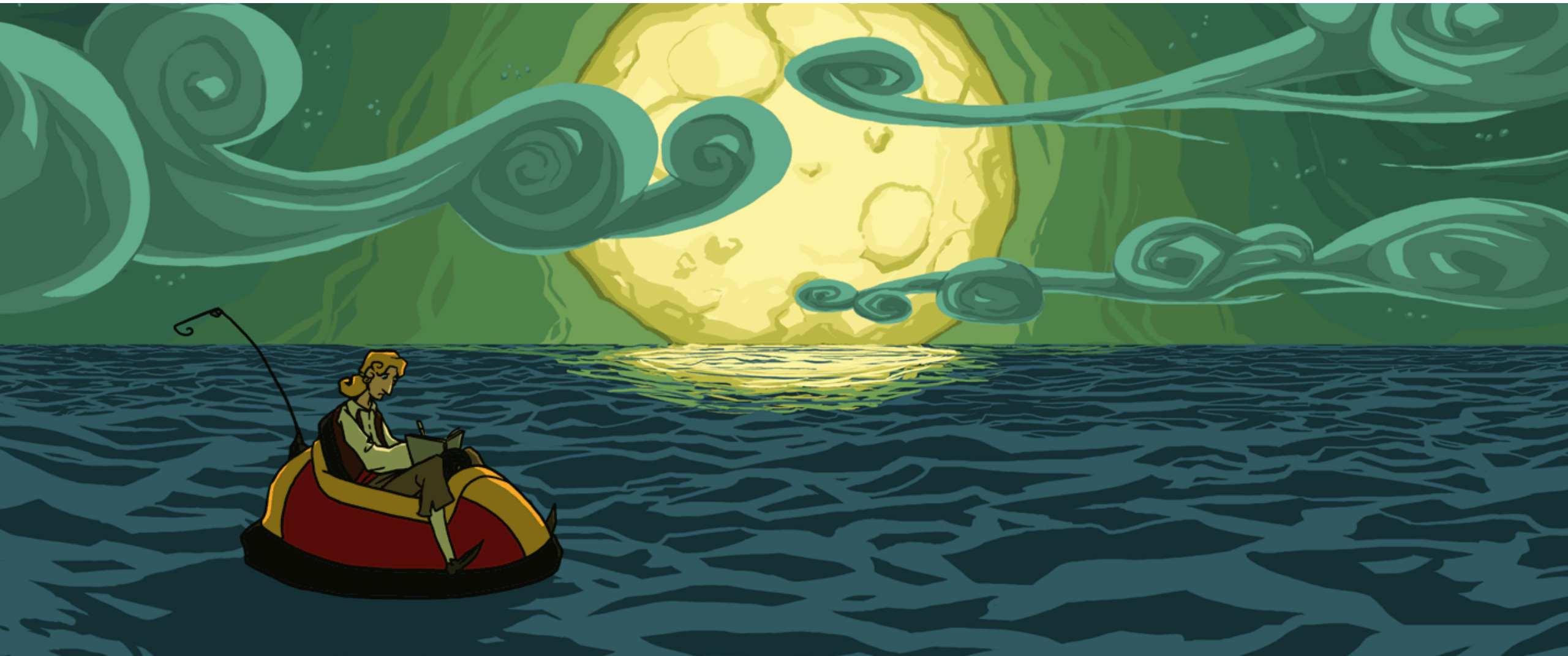




[Click Me](#)

Supercell היא חברה פינית, באוקטובר 2013 Softbank רכשה 51% מהחברה ב B2.1, ביוני 2016 Tencentרכשה את החברה ב B10.2

על הקורס



עקרונות הסדנא



Learning by doing

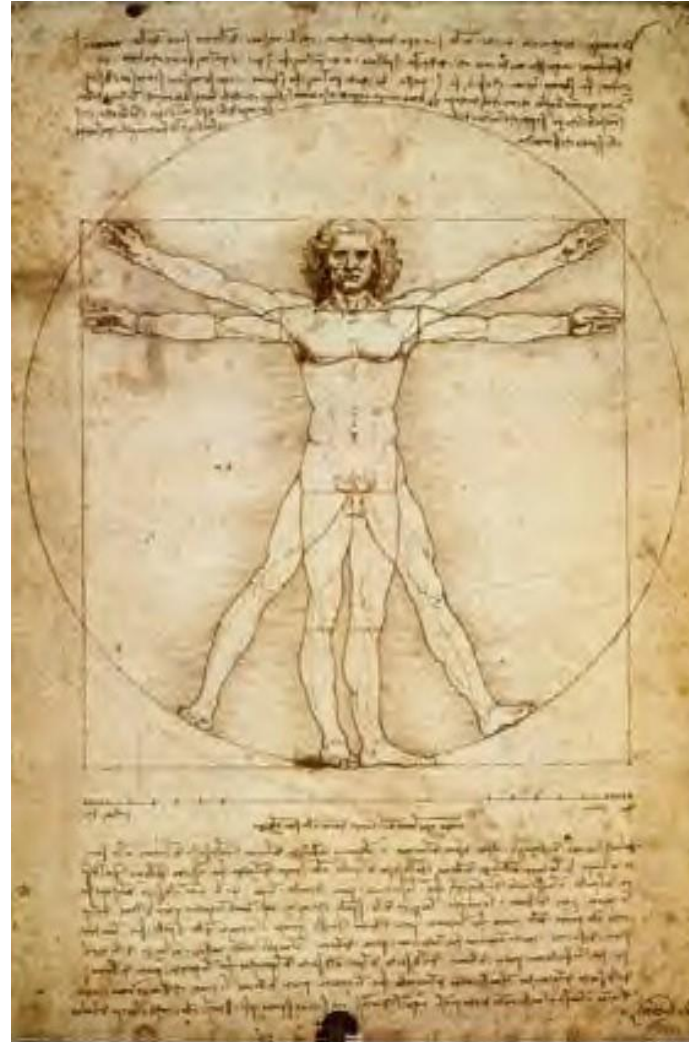
עקרונות הסדנא



אנחנו חלק מתעשיית המשחקים הישראלית

עקרונות הסדנא

ניהול
הפקה
ניהול קריאטיב
עיצוב / אפיון משחק
פרוטוטיפינג
בדיקות
שיווק
פיתוח עסקי
אנליסט / BI
פיתוח תוכן
פיתוח תוכנה
פיתוח קריאטיב
סאונד
מוסיקה



ניהול
הפקה
ניהול קריאטיב
עיצוב / אפיון משחק
פרוטוטיפינג
בדיקות
שיווק
פיתוח עסקי
אנליסט / BI
פיתוח תוכן
פיתוח תוכנה
פיתוח קריאטיב
סאונד
מוסיקה

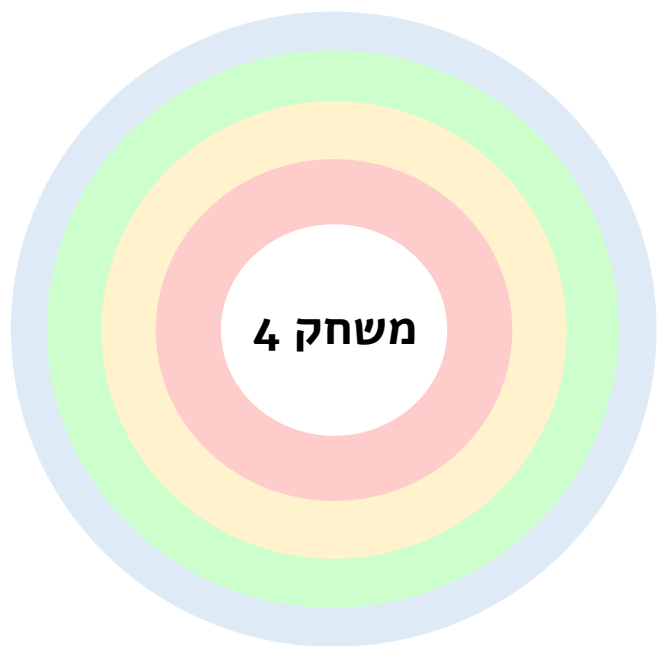
אינטרדיסציפלינריות

עקרונות הסדנא



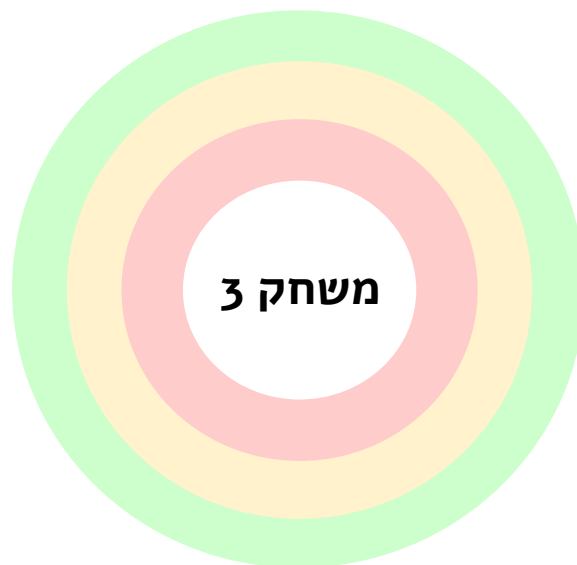
צבירת ניסיון בשכבות

גודל צוות
3-4



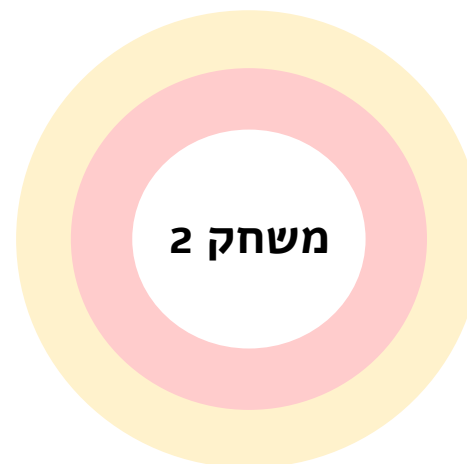
פיתוח קונספט משחק, מקונספט לאפיון,
Play tests, Prototyping, ארכיטקטורת
משחקים, סאונד ומוסיקה, השקה ושיווק,
כלי Analytics, ניתוח ביצועים

גודל צוות
3-4



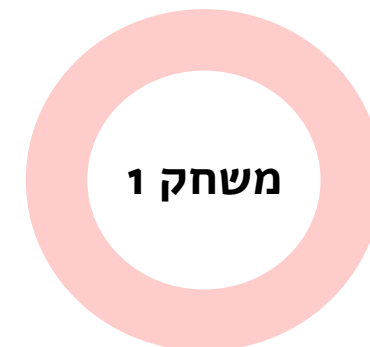
כתיבת Game Design Document
טכנולוגיות לפיתוח משחקים

גודל צוות
2-3



עיצוב משחקים למתחילים
מחוללי משחקים
תעשיית המשחקים

גודל צוות
1-2



מבנה הקורס

משחק 1	הסטודנטים יתחלקו לזוגות ויפתחו משחק מוגבל במחולל משחקים פשוט	2 שבועות	אין
משחק 2	הסטודנטים יתחלקו לקבוצות 2-3 סטודנטים בקבוצה. הסטודנטים יבחרו באחד מתוך 3 מחוללי משחקים שיוצגו בכיתה ויצרו לראשונה משחק עם מספר משמעותי של אינטראקציות, סאונד וגרפיקה. עם סיום הפיתוח המשחקים יוצגו בפני הכיתה ובפני מנטורים המשתתפים בתוכנית	3 שבועות	עיצוב משחקים למתחילים, מחוללי משחקים, תעשיית המשחקים
משחק 3	הסטודנטים יתחלקו לקבוצות 3-4 סטודנטים בקבוצה. הסטודנטים יפתחו משחק יריות פשוט בטכנולוגיה לבחירתם. הסטודנטים לראשונה יעברו תהליך מסודר של חשיבה על קונספט, אפיון, תכנון פרויקט, בחירת טכנולוגיה ופיתוח בטא. עם סיום הפיתוח המשחקים יוצגו בפני הכיתה ובפני מנטורים המשתתפים בתוכנית.	5 שבועות	כתיבת Game Design Document, טכנולוגיות לפיתוח משחקים.
משחק 4 (פרויקט הגמר)	הסטודנטים יעבדו בצוותים של 3-4 סטודנטים, את מבנה הצוות יאשר סגל הקורס, העבודה בצוותים אלו תמשך עד תום הקורס. הסטודנטים יפתחו את משחק מסחרי במטרה לסיים אלפא תוך 4 חודשים, בטא ו תוך 5 חודשים. בחודשיים הנותרים יפיצו את המשחק, ינתחו את ביצועיו וישפרו אותו.	7 חודשים	פיתוח קונספט משחק, מקונספט לאפיון, Prototyping, Play tests, ארכיטקטורת משחקים, סאונד ומוסיקה, השקה ושיווק, בלי Analytics, ניתוח ביצועים

סמסטר א' – שיעורים ועבודה

מבוא	06-11-16
עיצוב משחקים למתחילים	13-11-16
מחוללי משחקים	20-11-16
Game Design Document	27-11-16
תעשיית המשחקים	04-12-16
הגשות	11-12-16
טכנולוגיות וארכיטקטורה	18-12-16
מחזור חיי המשחק 1	01-01-17
מחזור חיי המשחק 2	08-01-17
הגשות	15-01-17
סדנת חשיבה על קונספטים	22-01-17
ניהול פיתוח משחק	29-01-17
הרצאות אורח: סאונד, עיצוב ועוד...	05-02-17

סמסטר ב' – רק עבודה

	26-03-17
הגשת First Playable	02-04-17
	07-05-17
הגשת Alpha	14-05-17
	21-05-17
	28-05-17
	04-06-17
	11-06-17
הגשת Beta	18-06-17
	25-06-17
הגשת Beta2	02-07-17
הגשת Release	תחילת אוגוסט

צוות הקורס



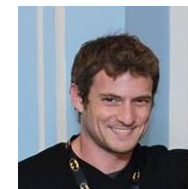
אריק שמיר



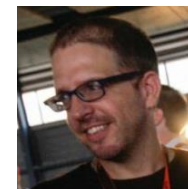
דורון ניר



דודי פלס



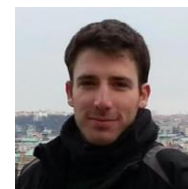
אורי גולן



אורי אדמון



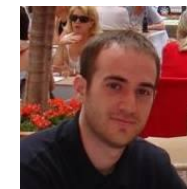
אוהד ברזילי



מיכאל רוזן



לאונרד פרנקל



נועם מקאבי



גולדי



אלעד קושניר



גלעד אלמוג

מנטורים וחברות נוספות יוכרזו במהלך הסדנא

הציון בקורס

במהלך הקורס יהיו 7 הגשות
בהן תציגו משחקים בכיתה.
לכל הגשה יינתן ציון שירכיב
את ציון הקורס שלכם.
ל 5 הגשות של משחק 4 יינתנו
2 ציונים, קבוצתי שיינתן על
ידי הצופים בהגשה ואישי
שיינתן על ידי המנחה המלווה
את הקבוצה.

תוצרים להגשה	אחוז מציון
משחק 2	10%
משחק 3	15%
משחק 4 – First Playable	10%
משחק 4 – Alpha	10%
משחק 4 – Beta	10%
משחק 4 – Beta2	15%
משחק 4 – Release	30%

אירועים מחוץ למסגרת הקורס

- ההשתתפות היא רשות ואין לה השפעה על ציון הקורס



המשחק הראשון



מחוללי משחקים



תחילתו של פיתוח משחק היא
מימוש מהיר ככל הניתן של
תמצית המשחק ואת זה עושים
במקרים רבים באמצעות מחולל
משחקים

SCRATCH

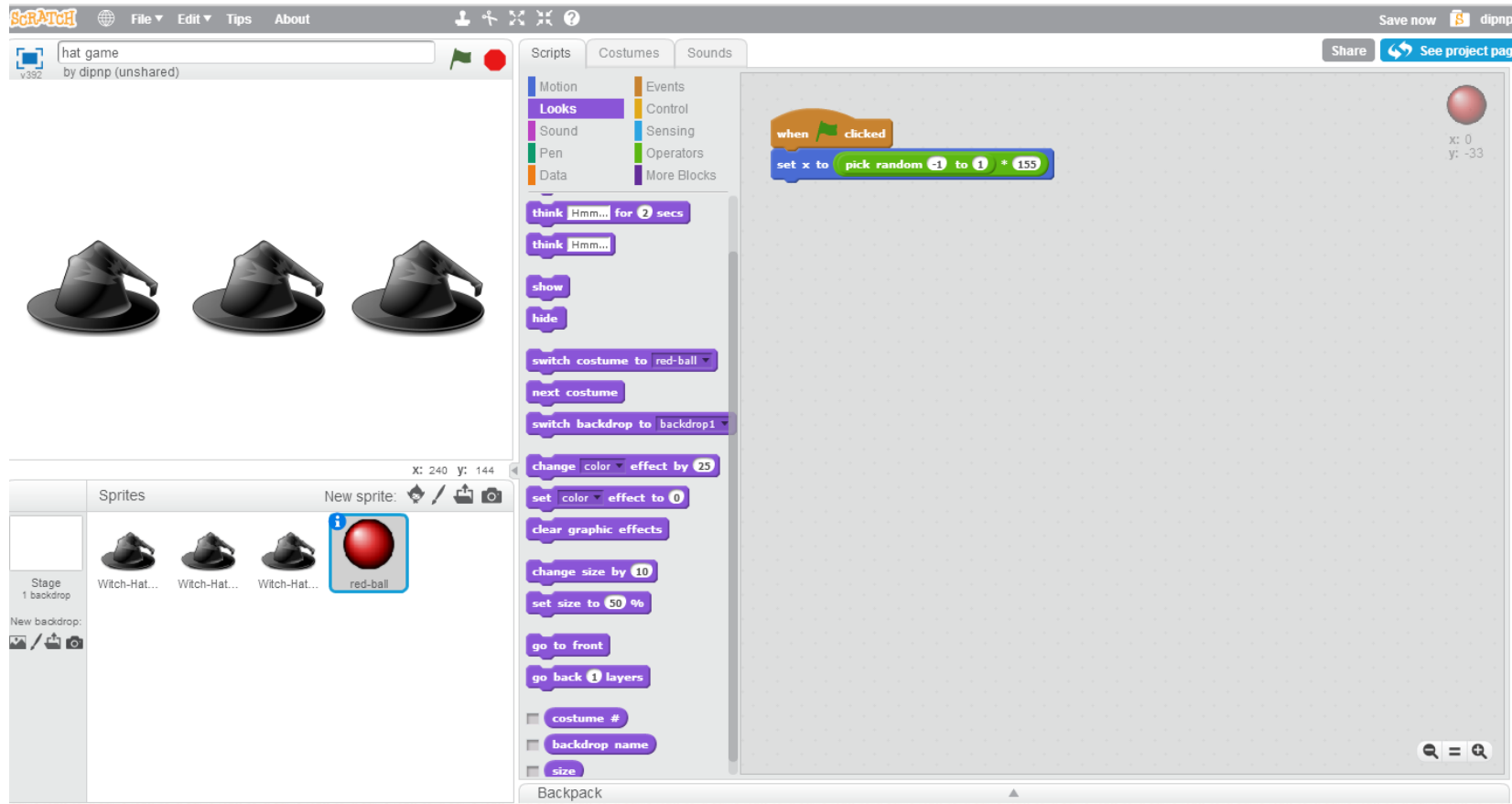


[Click Me](#)



<http://scratch.mit.edu/>

הדגמה: פיתוח משחק פשוט



המטלה

- פיתוח משחק scratch
- משחק מלא
- כפתור אחד בלבד
- הגיבור הוא ריבוע
- אין סאונד ויש רק מוסיקת רקע (טראק בודד)
- גודל צוות: 2 אנשים – אל תעשו את התרגיל עם מישהו שאתם מכירים!
נצלו את ההזדמנות להכיר אנשים חדשים, להטרוגניות של הצוותים יהיה תפקיד מכריע בהצלחה שלכם בקורס.
- יש להגיש את המטלה על שליחת הלינק למשחק במייל, יש לציין במייל את שמות שני חברי הצוות.

dudipeles@gmail.com – דודי פלס
nirdoron@gmail.com – דורון ניר

