

The background features a stylized circuit board pattern with various traces and circular components. A solid dark grey horizontal band runs across the middle of the image, serving as a backdrop for the text.

Podstawy Programowania Gier

Gamedev

Czym jest Gamedev?

Gamedev – (od Game Development) oznacza branżę gier wideo lub proces tworzenia gier.

Jak to jest z tym Gamedevem?

Są różne plotki o branży. Jedni mówią, że jest to najlepsza branża na świecie, nie ma problemów i ogólnie luz, Inni narzekają że to istne piekło i nie warto próbować.

Czy dobrze jest być devem?

„Nie ma tak, że dobrze albo, że nie dobrze...”

To czy praca deva jest dobra zależy od bardzo wielu czynników:

- Firmy w jakiej pracujemy
- Ludzi z jakimi pracujemy
- Stanowiska na jakim jesteśmy
- Naszych umiejętności
- Projektu przy, którym pracujemy
- Wiele innych

Piekło i Niebo

Są chwile kiedy czujesz się jak gwiazda rocka ale są też takie, o których wolałbyś zapomnieć albo zapaść się pod ziemię. To bardzo dynamiczna i ciągle rozwijająca się branża oparta na dwóch głównych filarach: kreatywności i biznesie.
Duet ten rodzi masę problemów, ale stwarza olbrzymie możliwości.

Crunch

Crunch, czyli nadgodziny – W tej branży potrafią być wyjątkowo uporczywe oraz powodować wiele problemów.

Crunch'u jednak można uniknąć a wszystko zależy od odpowiedniego zarządzania, rozdysponowywania zadań między pracowników i trzymanie ustalonych terminów w regularny sposób.

Lepsze Strony

- Praca twórcza – Często można wyrażać siebie i tworzyć coś niezwykłego w unikalny sposób.
- Branża jedyna w swoim rodzaju – Ludzie to kwintesencja Gamedevu, życzliwość pomoc od innych i wszechobecne luźne podejście, czy brak dress codu którym trzeba się przejmować.
- Ludzie – Każda osoba przedstawia sobą coś innego i niejednokrotnie może przesądzić o być albo nie być kogoś innego.
- Gry – Nie tylko tworzenie ale i granie, testowanie, jeżdżenie na eventy i możliwość spotykania się z ludźmi, którzy kochają to co dla nich robisz.

Małe a duże firmy

W obu przypadkach są wady i zalety. Jednym będzie pracować się lepiej w dużej korporacji (Ubisoft, EA, CDProject Red) a inni odnajdą się w małych studiach (Fools Theory, Rebel Wolves).

Małe	Duże
Wolność twórcza	Schematyczna praca
Duży wpływ na grę	Mały wpływ na grę
Możliwość rozwoju	Możliwość rozwoju
Oryginalne Projekty	Projekty Pod Masę
Niskie zarobki	Wysokie Zarobki
Umowy śmieciowe	Umowa o Pracę
Crunch	Dodatkowe Benefity

Zarobki

Zarobki są bardzo zróżnicowane i zależne od wielu czynników:

- Rodzaj tworzonych gier
- Poziomu stanowiska (Junior, Regular, Senior, Lider)
- Inwestorów
- Wielkości miasta w jakim jest siedziba

Utarło się, że mniejsze firmy płacą mniej, a większe – więcej. Obecnie wiele zależy od tego kto stoi za studiem i od wyżej wymienionych czynników.

Czy warto?

Gamedev oferuje ogromne możliwości rozwoju kreatywnego i technicznych umiejętności jak programowanie czy obsługa silników.

Za tą branżą niesie się niestety **crunch** a czasem wyzysk i wygaszenie przez co odbiera chęci do czegokolwiek związanego z grami.



Profesje

Programista

„Kiedy u innych coś szwankuje, u niego zawsze działa,,

Pod pojęciem programista może się kryć wiele profesji od programisty rozgrywki aż po programistę cząstek.

Programista rozgrywki ogólnie rzecz biorąc skupia się na tworzeniu mechanik iteracyjnie przy ścisłej współpracy z dokumentacją napisaną przez game designera.

Projektant gier

„Tworząc grę komputerową, musimy umieć spojrzeć na nią z szerokiej perspektywy, ale również dostrzegać każdy jej szczegół”

Projektant zajmuje się również tworzeniem dokumentacji, która będzie czytelna i łatwo zakomunikuje reszcie zespołu wizję gry. Tworzenie dobrej dokumentacji wymaga od projektanta umiejętności czytelnego, ale również zwięzłego przekazywania informacji w przyjemnej, zrozumiałej formie.

Projektant poziomów

Level Designer często pracuje na wczesnym etapie powstawania danego poziomu i operuje na tak zwanych Gray Boxach, czyli strukturach, które jeszcze nie są finalnymi modelami. Dopiero gdy przejdzie odpowiednie testy rozgrywki, można zacząć ubierać go w obiekty, dodawać światła i dodatkowe efekty wizualne czy dźwiękowe.

Artysta 2D/3D

Każdy świat, postać czy historia rodzi się w czyjejs głowie. Dzięki grafikom te koncepcje mogą znaleźć wyraz w szkicach, ilustracjach i grafikach koncepcyjnych a finalnie zostać przeniesione na postacie czy nawet całe światy.

Dźwiękowiec

SFX Artist zajmuje się produkcją i obróbką dźwięków w grze oraz niekiedy ich implementacją. Nagrywa potrzebne odgłosy, a następnie w programie do obróbki dostosowuje je do gry.

Tester

Niektórzy gracze sądzą, że zawód testera to wymarzona, lekka i przyjemna profesja. Niestety rzeczywistość wygląda inaczej i nowi, niedoświadczeni testerzy odbijają się na zawsze od gamedevu.

Praca Testera polega na powtarzaniu danego elementu gry i sprawdzaniu wszystkich możliwości. Jest żmudna, męcząca monotonna i często przypomina pracę maszyny.

Inne Profesje

- Producent
- Menadżer Projektu
- Pisarz, Scenarzysta
- Artysta efektów
- Kompozytor
- Animator
- Specjalista DS. Public Relations/ Marketingu
- Player Support
- Community manager
- Marketing Manager
- UI Artist
- Technical Artist
- CharacterArtist
- Lightning Artist
- Lead Artist
- Cinematic Artist
- AI Programmer
- Multiplayer Programmer
- Engine Programmer
- Quest designer
- Buisness Developer



Początki

Bywa różnie

Niektórzy zajmują się pisaniem romantycznych wierszy. Inni na oddziale ratunkowym zszywają rany. Są też tacy, którzy spędzają godziny w tabelkach Exela przeliczając wypłaty lub kredyty. Istnieją jednak również nieliczni wariaci, którym kiedyś diabelskie podszepty podrzuciły pomysł, by żyć z tworzenia gier.

Dołączanie do projektów

Wiele osób chce tworzyć gry i szuka swojego sposobu na dostanie się do tej branży. Niektórzy zaczynają własne projekty i do takich osób można dołączyć niezależnie od tego w którą stronę chcecie podążać, czy to będzie grafik, programista albo scenarzysta, dla każdego znajdzie się miejsce w zależności od projektu.

W tym przypadku liczą się zapał, dyscyplina i odrobina inicjatywy.

Własne projekty

Każdy z tego środowiska prędzej czy później chce zrobić własną grę, wpada na pomysł, który chce zrealizować. Zakłada projekt rozpoczyna i dąży do swojej wymarzonej produkcji (albo i nie).

Portfolio

Tworząc swoje portfolio nie można kliknąć przycisku reset.

Efekt pierwszego wrażenia jest najważniejszy.

Pamiętaj, że twoje portfolio mówi o tobie więcej niż rozmowa z rekruterem.



Szukanie Pracy

Gdzie szukać?

<https://www.skillshot.pl/>

Zmasowany atak

Część studiów prowadzi rekrutację bez ogłaszania się gdziekolwiek więc warto wysłać do nich swoje zgłoszenia i czekać na odpowiedź. Do tego nie warto zamykać się tylko na jedną ofertę.

Rozmowa o pracę

Na rozmowie o pracę bądź sobą.

Pokaż swoje umiejętności i staraj się za bardzo nie stresować. Każdy musiał to przejść nawet ci, z którymi będziesz rozmawiał.