

SZKOLENIE ŚREDNIO ZAAWANSOWANE

Tworzenie gier z gatunku Hyper Casual w silniku Unity

GD/HCL

Czas trwania: 3 dni

Tworzenie gier z popularnego gatunku Hyper Casual na platformy mobilne w silniku Unity

Cele szkolenia

- Stworzenie własnej gry na platformę mobilną z gatunku Hyper Casual
- Przebieg tworzenia takiej gry, na co należy zwracać uwagę i jakie są najlepsze praktyki podczas kreowania takiej aplikacji
- Najważniejsze czynniki decydujące o sukcesie gry z tego gatunku

Zalety

- Każdy z uczestników ukończy szkolenie z ukończoną własną autorską grą typu hyper casual, gotową do przetestowania na rynku gier mobilnych

Dla kogo?

- Szkolenie zostało stworzone z myślą o osobach które interesują się tworzeniem gier na urządzenia mobilne z gatunku hyper casual

Wymagania

- Podstawowa znajomość języka C#
- Mile widziana znajomość gier mobilnych



Program

1. Zrozumienie gier hyper casual
 - a. Analiza rynku gier hyper casual
 - b. Casual vs hyper casual
 - c. Grupa docelowa
 - d. Dlaczego rozgrywka powinna być System 1”
2. KPI w grach hyper casual
 - a. Jak działa akwizycja w grach hyper casual
 - b. Retencja w hyper casualach
 - c. Jak monetyzować graczy
3. Optymalizacja CPI
 - a. Show don't tell
 - b. Youtubability
 - c. Wysoki kontrast
4. Dbanie o retencję
 - a. D1 - curiosity phase
 - b. D7 - hook phase
 - c. D30 - habit phase
5. Projektowanie gier hyper casual
 - a. Najlepsze gatunki do gier hyper casual
 - b. Endless gameplay
 - c. Metody urozmaicania rozgrywki
 - d. Kontrolowanie gry jednym tapnięciem”
 - e. Zasada One more try”
6. Wprowadzenie do Unity
 - a. Obsługa edytora
 - b. Obsługa scen
 - c. Pisanie skryptów w Unity
 - d. Prefabs
 - e. Prosty User Interface
7. Warsztaty z tworzenia gier Hyper Casual

