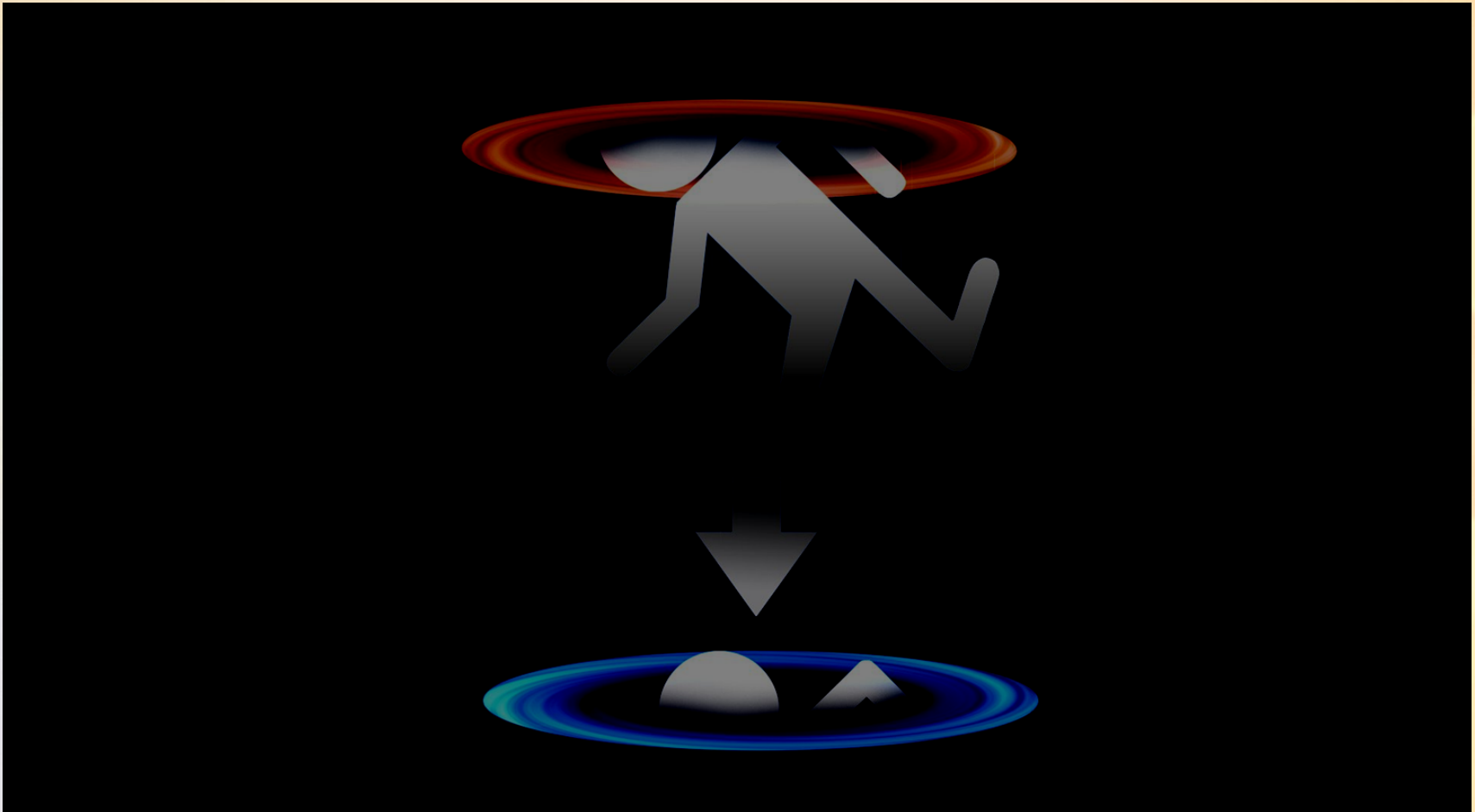


Introduction to 2D Game Development

Joshua Endert
Mirko Ebert

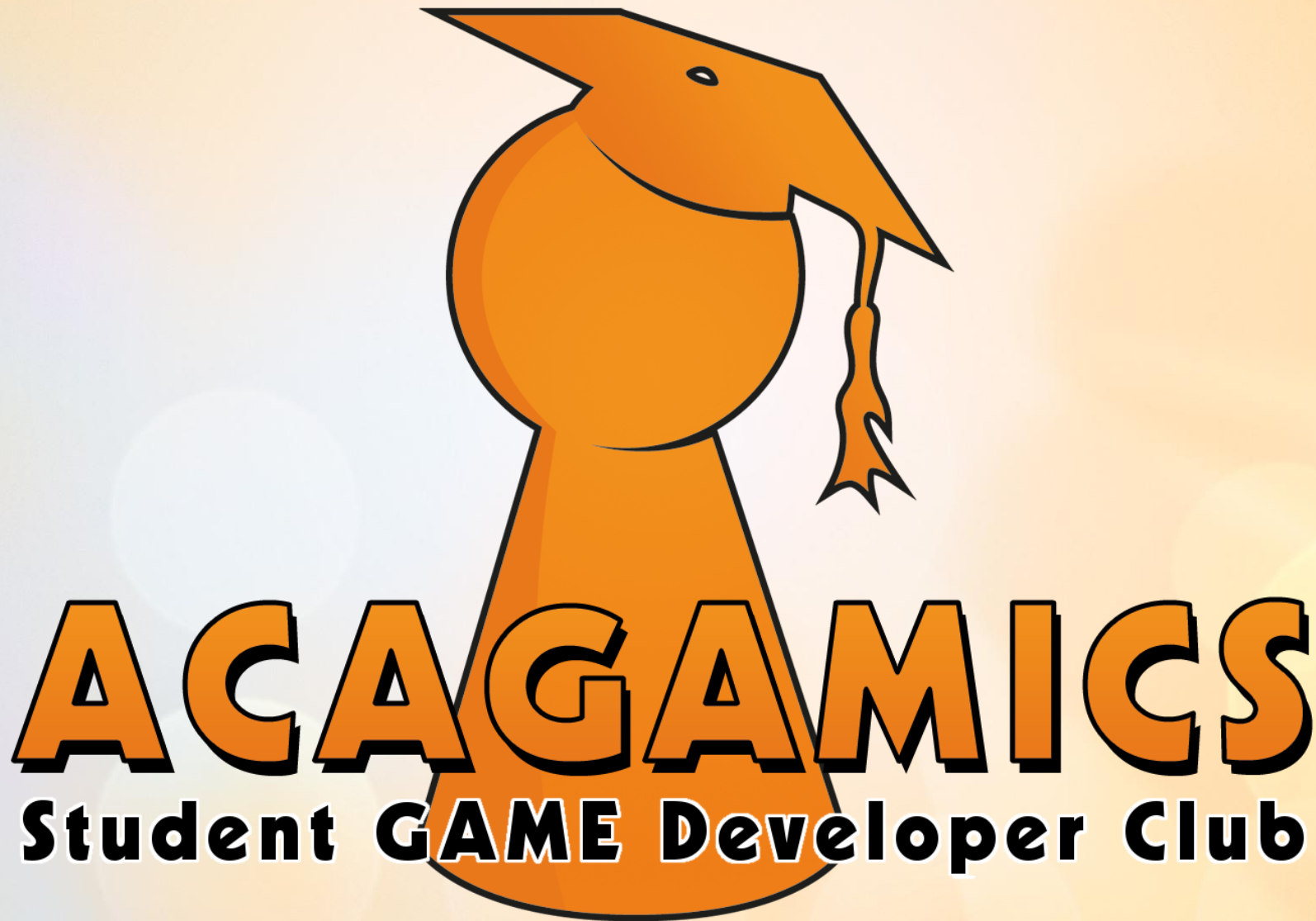
„The cake is a lie“

Portal

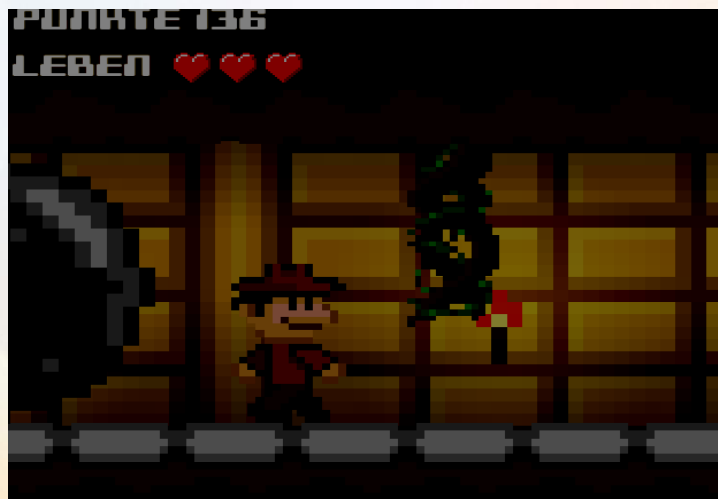
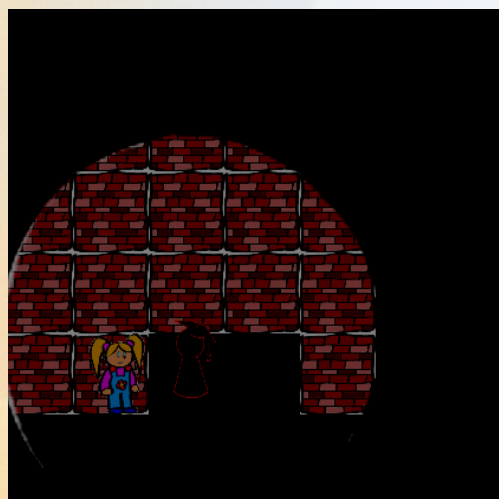
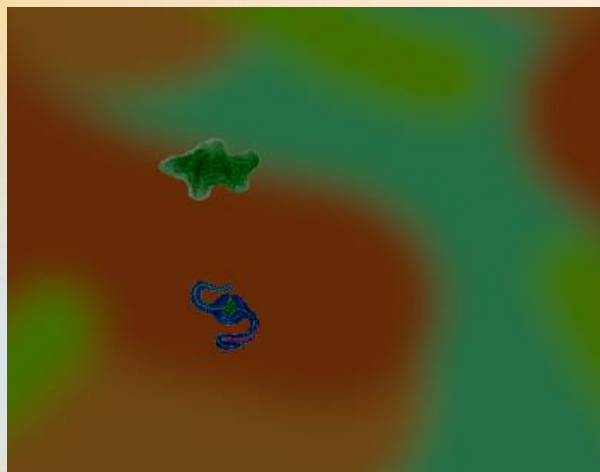




Was ist Acagamics ?



ACAGAMICS
Student GAME Developer Club





Was haben wir mit euch vor ?

Was wollen wir vermitteln:

- .Grundlagen der Spieleprogrammierung
- .Arbeiten in Gruppen

Was wird von euch verlangt:

- .Einarbeitung in das Framework
- .Selbstständiges Programmieren von 2 Prototypen
- .Der erste wird schon am 25.11.15 vorgestellt!!

Was bekommt ihr von uns:

- .Einführung in Techniken und Spielstrukturen
- .Support bei Fragen und Problemen

Findet ihr unter:

Acagamics.de → Lehre → Veranstaltungen →
Intro 2D 15/16 → [Materialien](#)

Passwort: gameTime

Fragen:

- joshua@acagamics.de
- mirko.ebert@gmx.de
- intro2d@acagamics.de

Was braucht ihr ?



SFML



Visual Studio®

Kostenlose Vollversion für Studenten:

[Dreamspark OvGU](#)

- Empfohlen wird Enterprise, Community reicht aus
- Auf der Seite einfach Account beantragen

Download über: SFML-Dev.org

Nur **SFML.NET 2.1 - 32bit** Version verwenden!

Installation:

- An beliebigen Ort entpacken
- Muss später in jedem Projekt
- neu eingebunden werden

Tortoise Git und Git



Download über: [Code.google.com/p/tortoisegit](https://code.google.com/p/tortoisegit)
Und: [Git-scm.com](https://git-scm.com)

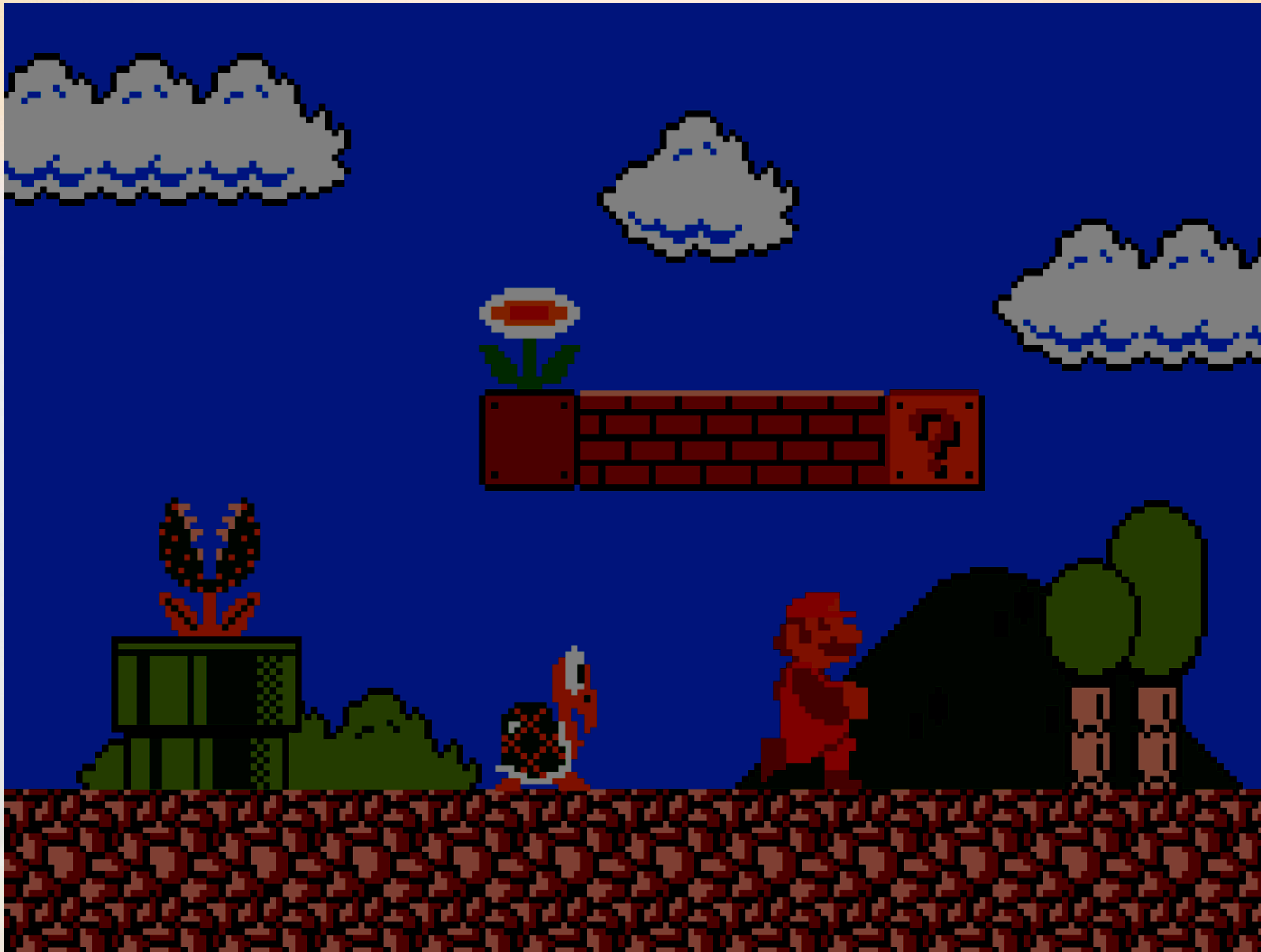
Versionierungstool für Projektmanagement

- Alle Arbeiten an „gleichen“ Dateien
- Alle Dateien liegen auf einem Server
- Änderungen können rückgängig gemacht werden

GitHub Account benötigt: github.com

Ein paar Genres zur Auswahl...

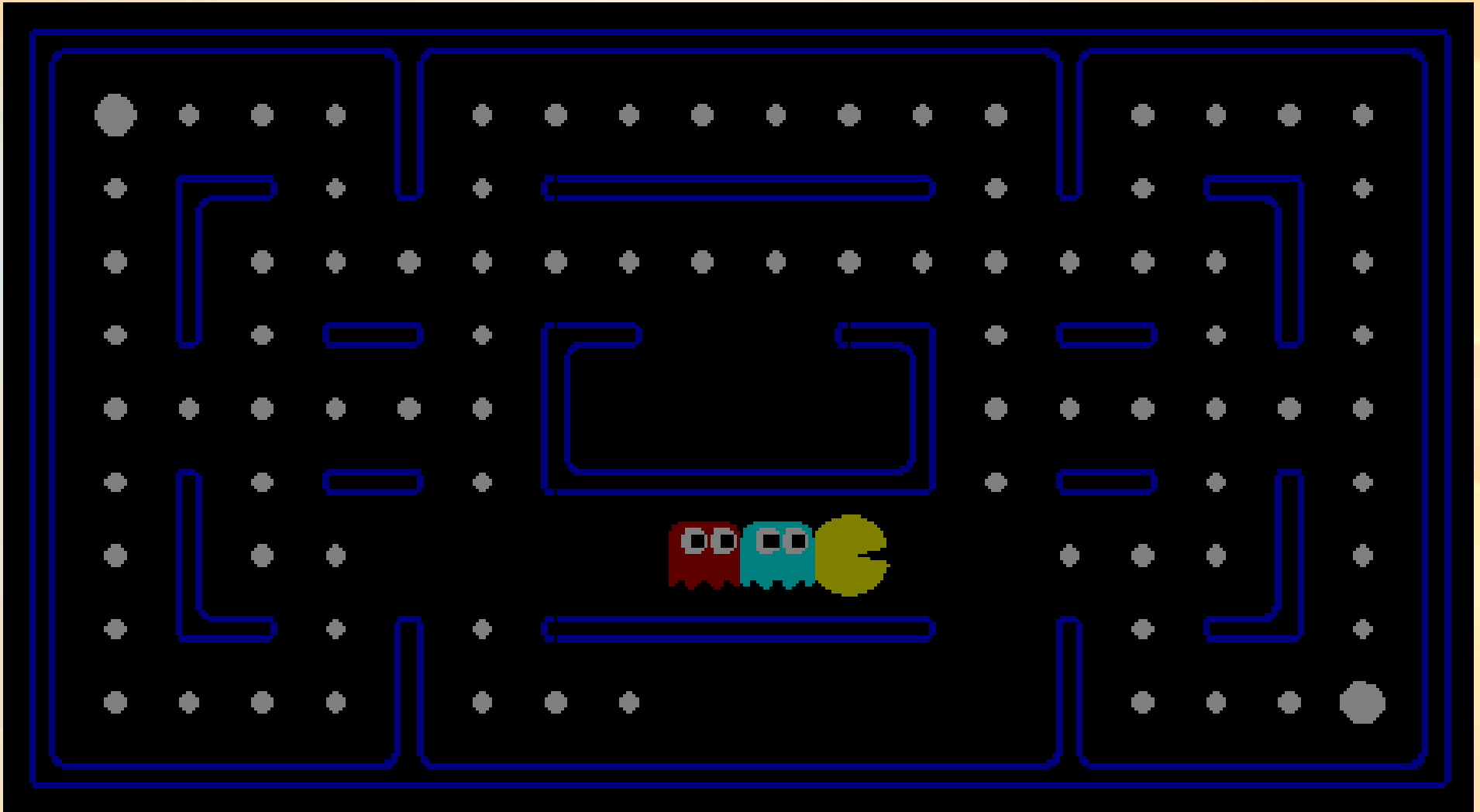
Jump 'N' Run

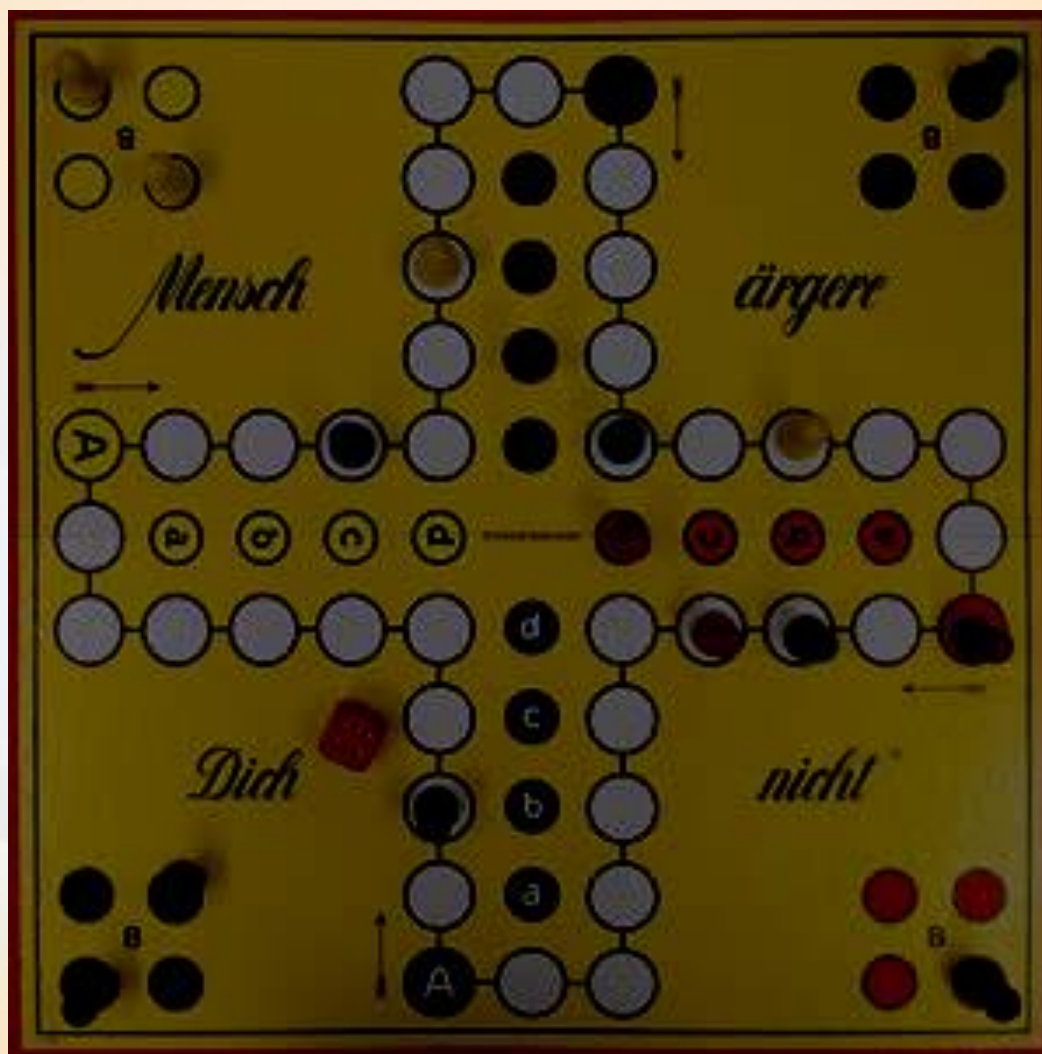


Puzzle

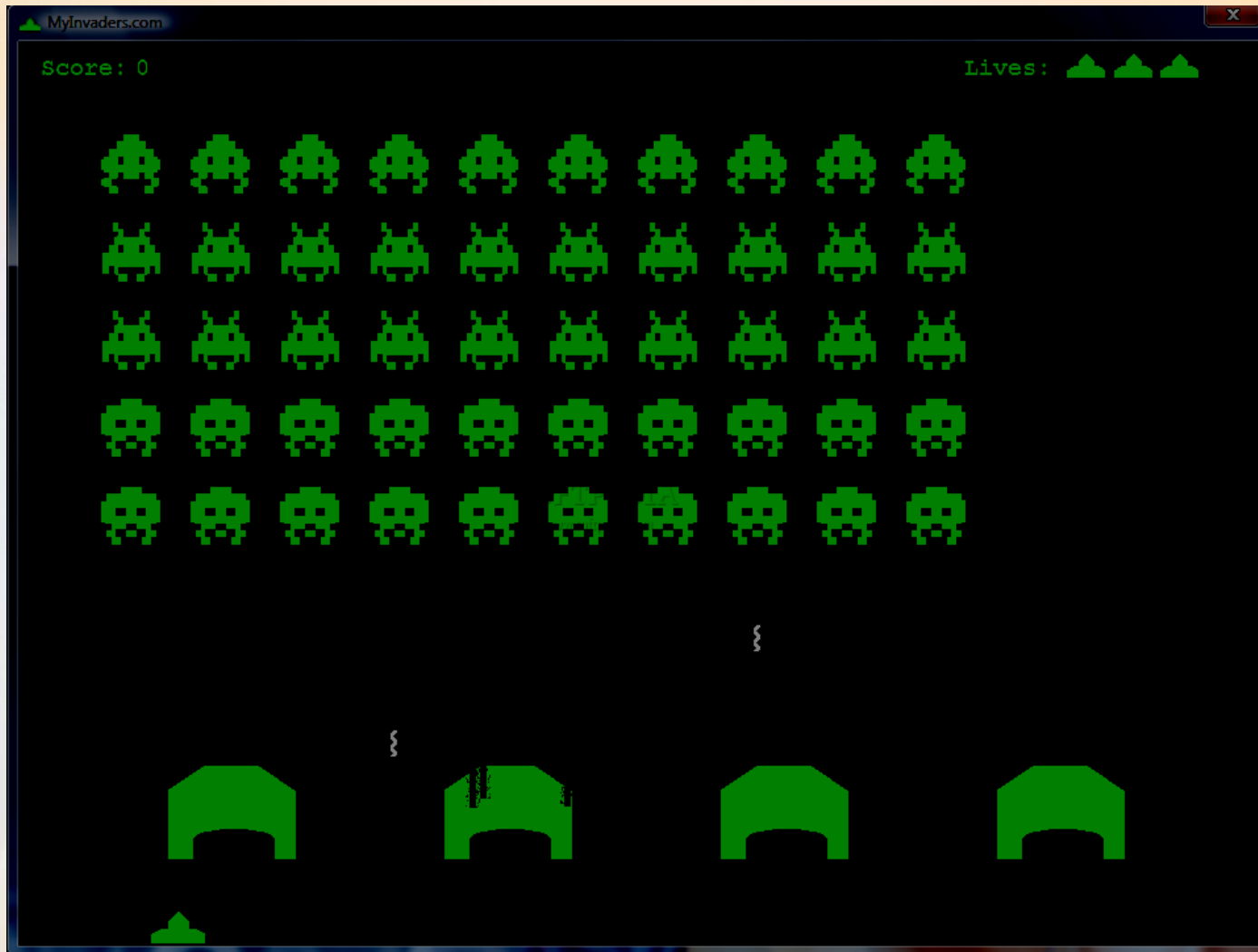


Geschicklichkeitsspiel





Up-Side-Down-Shooter



Was Ihr lieber nicht machen solltet...



Point-and-Click-Adventure





Gruppeneinteilung

Was willst du machen ?

- Programmierer
 - Umsetzen des Spiels
- Grafiker
 - Zeichnen von Inhalten (Bilder)
- (Gamedesigner)
 - Idee, Charakter, Level
- Man kann mehrere Rollen übernehmen

Gruppenzusammensetzung

- Mindestens zwei Programmierer
 - Zu viel zu tun für eine Person
 - Teamarbeit lernen
- Mindestens ein Grafiker
 - Oder ASCII-Art verwenden ;)
- Maximal 5 Personen
 - Sonst zu viel Organisationsaufwand

Ideenfindung

- Genre aussuchen
 - Regeln
 - Ziele
 - Setting
 - Landschaft
 - Charaktere
 - Weltobjekte
 - Blöcke
 - Schalter
 - Etc.
 - Level
- Jump 'n' Run
 - Shooter
 - Puzzle
 - Brettspiel
 - Geschicklichkeit
 - Strategie

Los geht's!



Ideenfindung

1 pulsierend

2 zerklüftet

3 wildwuchernd

4 glatt

5 verwüstet

6 blumig

7 ungezahmt

8 verdreht

9 zersplittert

10 umgekehrt

11 idyllisch

12 dunkel

Universität

Wüste

Dschungel

Eislandschaft

Zirkus

Stadt

Insel

Vulkan

Sumpf

Meer

Himmel

Wald

Lavalampe

Uhr

Pizzaschneider

Cuttermesser

Zombie

Email

Katze

Kokosmilch

Doge

Einhorn

Auge

Schokolade

Ideenvorstellung

To be continued...

Weiter geht es nächste Woche mit:

Einführung in die Tools
Das erste Fenster!