

Introduction to 2D Game Development

Tobias Benecke
Sara Zecha

„The cake is a lie“

Portal



<http://images5.fanpop.com/image/photos/29300000/Portal-Images-portal-the-game-29379422-1920-1080.jpg>

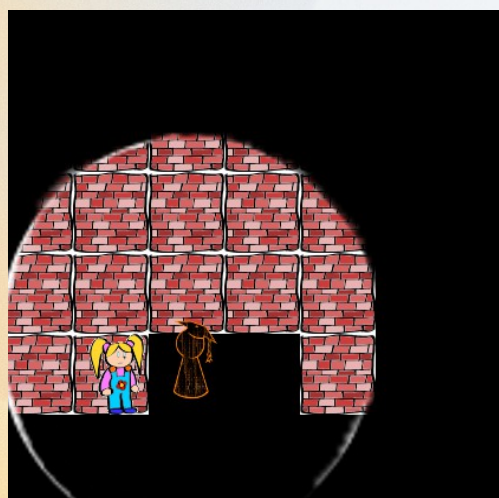
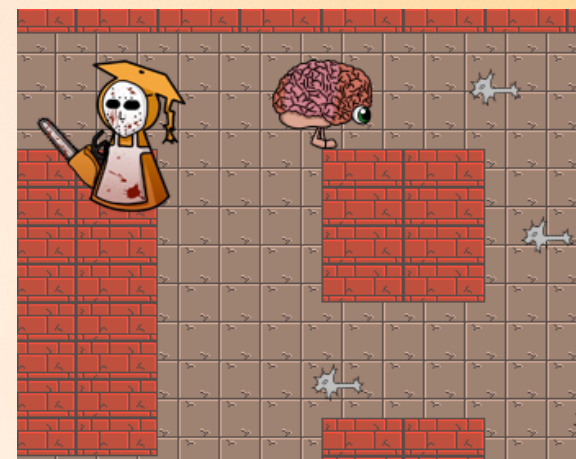
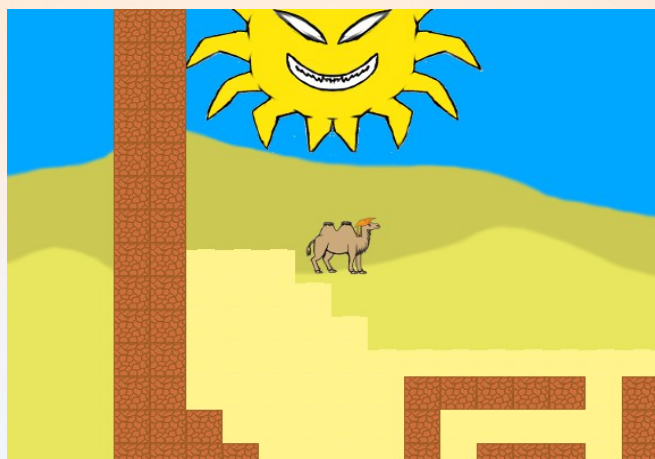
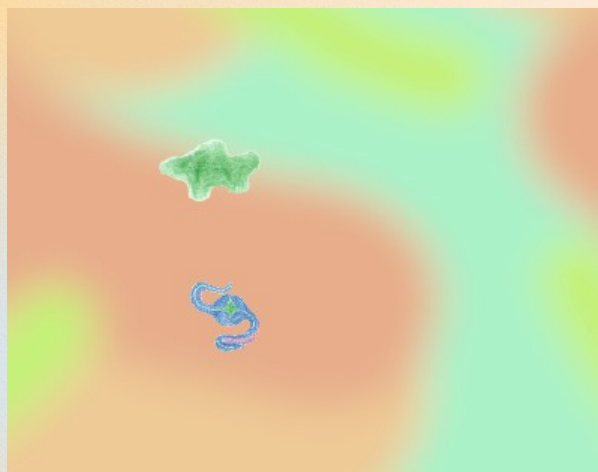


Was ist Acagamics ?



ACAGAMICS

IGDA 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
- Selbständiges Programmieren von 2 Prototypen

Der erste wird schon am 24.11.14 vorgestellt!!

Was bekommt ihr von uns:

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



Materialien

Findet ihr unter:

Acagamics.de → Lehre → Veranstaltungen →
Intro 2D 14/15 → **Materialien**

Passwort: gameTime

Fragen:

tobias.benecke@acagamics.de

sara@acagamics.de

intro2d@acagamics.de

Was braucht ihr ?



SFML



Visual Studio®

Visual Studio 2013

Kostenlose Vollversion für Studenten:

Dreamspark der OvGU

- Empfohlen wird Ultimate, Professional reicht aus
- Bei Problembeschreibung: Matrikelnummer

Kostenlose Express-Version für Entwickler:

VS Express for Windows Desktop

- Eingeschränkte Funktionalität, aber ausreichend

Download über: SFML-Dev.org

Nur ***SFML 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

Genres

Ein paar Genres zur Auswahl...

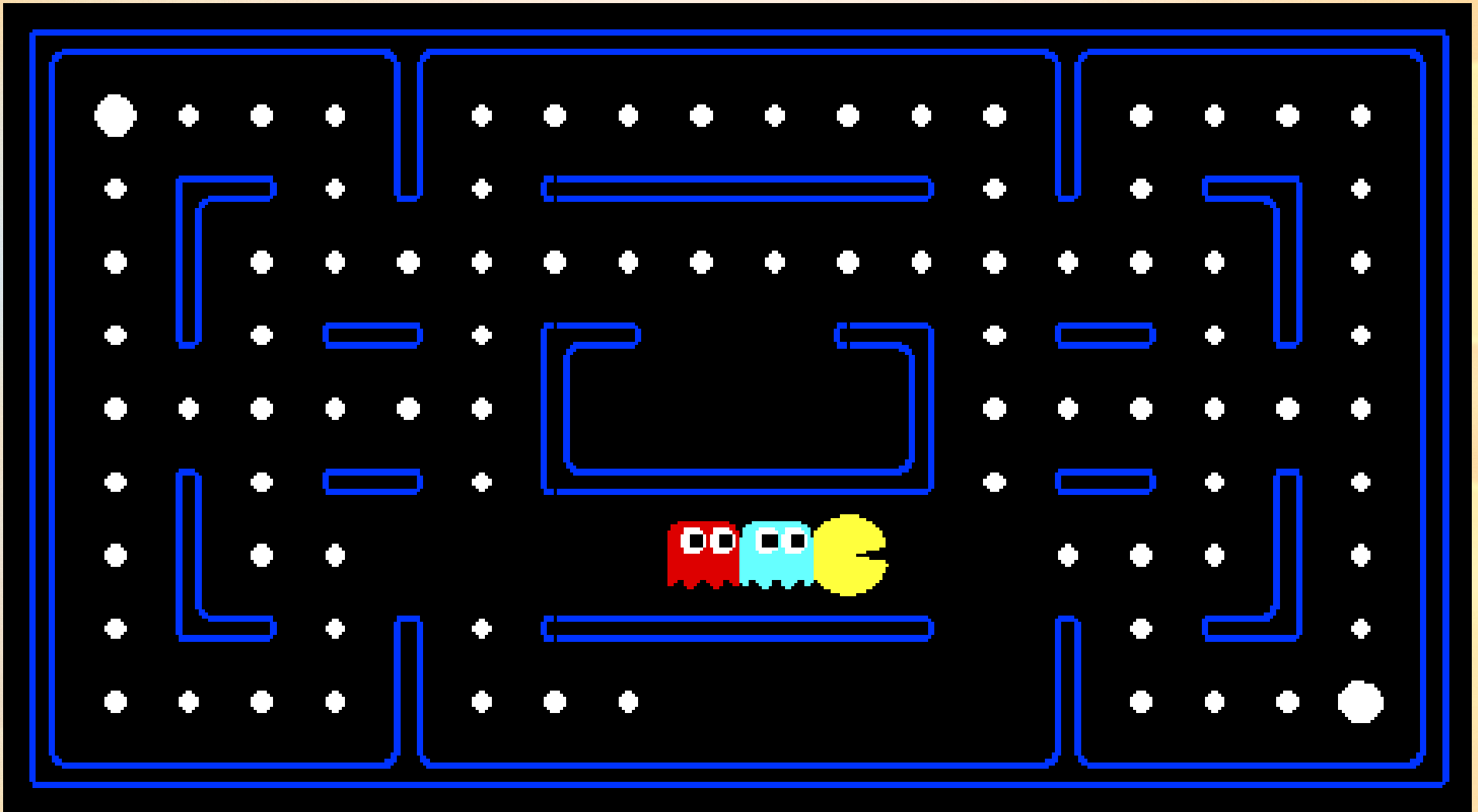
Jump 'N' Run



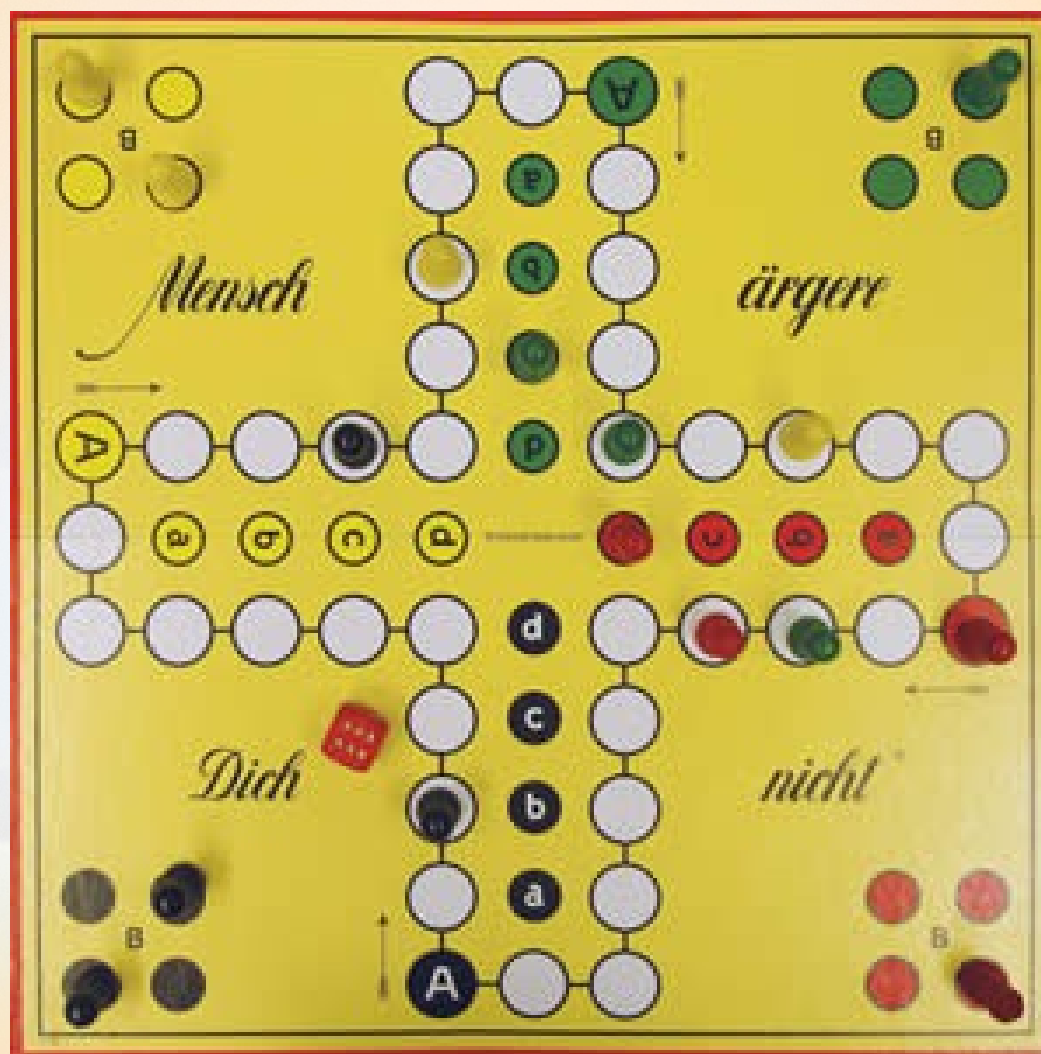
Puzzle



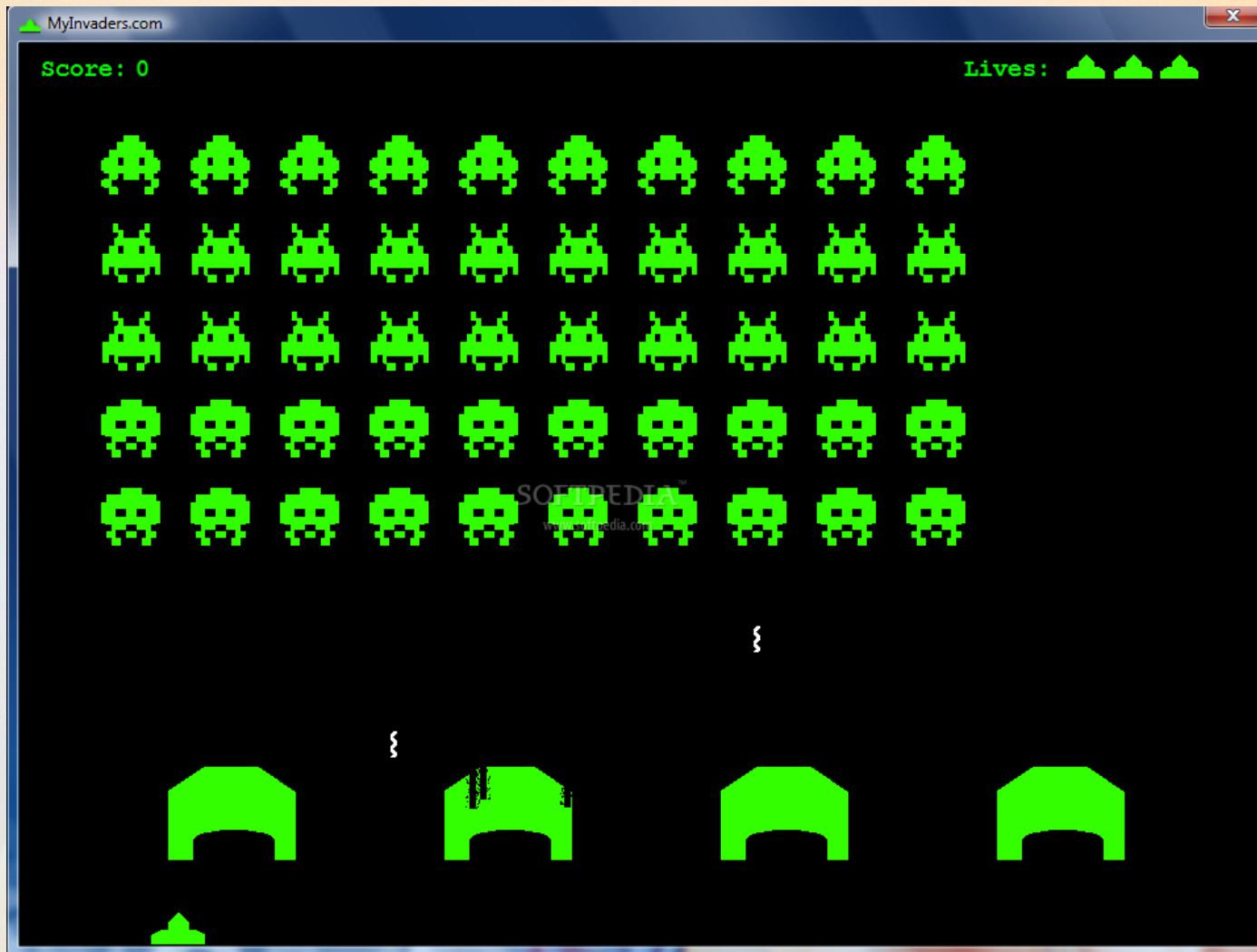
Geschicklichkeitsspiel



Brettspiel



Shooter



Genres

Was Ihr lieber nicht machen solltet...

Strategie



Point-and-Click-Adventure



RPG



Gruppeneinteilung



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



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!



To be continued...

Weiter geht es nächste Woche mit:

Einführung in die Tools
Das erste Fenster!