

Разработчик видеоигр: создание 2D-игр разных жанров

Преподаватель: Андрей Фурлетов

Задача курса – обучить учеников разработке двухмерных игр на движке Construct 2 для Windows.

Первый месяц – игра Shooter Game

1

- Знакомство с интерфейсом Construct, создание проекта и сцены.
- Установка заднего фона и модели игрока, подключение управления.
- Стрельба, создание монстров и «Game Over».

2

- Интерфейс здоровья, добавление здоровья игроку и монстрам.
- Создание автоматического оружия.
- Добавление эффектов при попадании пуль в монстров.

3

- Разброс пуль и создание лазера.
- Переключение между видами оружия по кнопкам клавиатуры.
- Создание огнемета и эффектов лазера.

4

- Создание самонаводящихся ракет и эффектов горения.
- Подсчет очков, кнопка рестарта.
- Создание аптечек, доработка системы создания монстров.
- Увеличение сложности игры с течением времени (по таймеру).

Разработчик видеоигр: создание 2D-игр разных жанров

Преподаватель: Андрей Фурлетов

Задача курса – обучить учеников разработке двухмерных игр на движке Construct 2 для Windows.

Второй месяц – игра Space Rocks

1

- Создание фона, модели игрока и подключение управления.
- Создание лазера, разработка системы стрельбы, эффекты двигателя.
- Создание астероида, наполнение астероидами игрового поля.

2

- Добавление движения астероидам, физика астероидов, уничтожение астероидов.
- Добавление эффектов взрыва с помощью анимации.
- Телепортация игрока по клику мыши и эффекты.

3

- Создание интерфейса – уровень энергии, выигрыш и проигрыш.
- Создание защитного щита и бонуса, по которому щит активируется.
- Продвинутые астероиды, распадающиеся на более мелкие части.

4

- Добавление музыки и звуков в игру.
- Доработка баланса игры, добавление таймера и системы очков.

Разработчик видеоигр: создание 2D-игр разных жанров

Преподаватель: Андрей Фурлетов

Задача курса – обучить учеников разработке двухмерных игр на движке Construct 2 для Windows.

Третий месяц – игра Tower Defenders

1

- Создание заднего плана и панели интерфейса.
- Создание базового врага и системы его передвижения.
- Создание турелей, стрельба турелей, здоровье врагов.

2

- Доработка интерфейса и эффекты взрыва.
- Создание системы покупок турелей.
- Блокировка попыток установить турели на элементы интерфейса, дорогу и уже существующие турели.

3

- Создание новой турели и снарядов к ней.
- Добавление базы, очков и условия проигрыша.

4

- Система управления временем – нормальная скорость, двойная скорость и пауза.
- Добавление танка.
- Увеличение сложности игры, доработка движения врагов