

# Розробка ігор 2.0

## Модуль 1

**Урок 1.** Що повинен знати дизайнер ігор. Що таке 2D та 3D. Знайомство та початок роботи з програмою. Жанри ігор, які можна створити на Construct 2.

**Урок 2.** Розгляд сайтів з необхідними матеріалами для гри. Події, змінні та анімація. Створюємо та закінчуємо нашу тестову гру.

**Урок 3.** Урок по піксель арту. Основи та гарячі клавіша Photoshop.

**Урок 4.** Створюємо управління.

**Урок 5.** Анімуємо героїв. Працюємо над фізикою пружин та драбини.

**Урок 6.** Урок по піксель арту. Головні прийоми у піксель артї. Арти для GUI.

**Урок 7.** Створюємо Tower Defence.

**Урок 8.** Урок по піксель арту. Створюємо бекграунд для ранера та платформера.

**Урок 9.** Масиви. Процедурна генерація. Інвентар.

**Урок 10.** Урок по піксель арту 4. Малюємо персонажів.

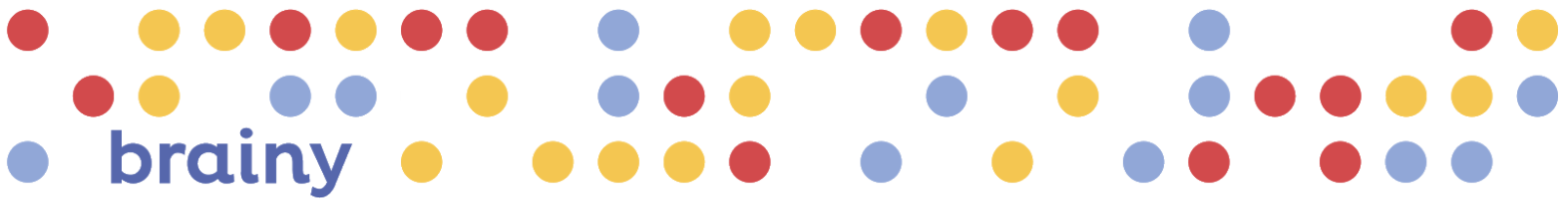
**Урок 11.** Створення платформера, частина 1.

**Урок 12.** Створення платформера, частина 2.

## Модуль 2

**Урок 1.** Урок по піксель арту. Створюємо землю та інші об'єкти для гри.

**Урок 2.** Музика та звуки.



**Урок 3.** Створення ранера.

**Урок 4.** Урок по піксель арту. Створюємо стильний сет для однієї гри (персонаж, вороги, бекграунд та інші об'єкти)

**Урок 5.** Створення респауна. Фізика. Що потрібно знати про FPS.

**Урок 6.** Оптимізація та експорт гри.

**Урок 7.** Важливі елементи хороших ігор: багатомовність, збереження та завантаження прогресу гри.

**Урок 8.** Створення GUI, частина 1.

**Урок 9.** Створення GUI, частина 2.

**Урок 10.** Як експортувати свою гру на android.

**Урок 11.** Як заробити на своїй грі. Додавання реклами у гру. Установка плагінів Cocos.io.

**Урок 12.** Експорт гри на Windows. Як створити іконку для своєї гри на Windows.

## Модуль 3

**Урок 1.** Самостійний проект. Поділ на команди. Головна ідея кожного з проектів. Вибір жанру. Цільова аудиторія, головні елементи гри. Поділ внутрішньоконандних відповідальностей, пошук звуків та музики для гри.

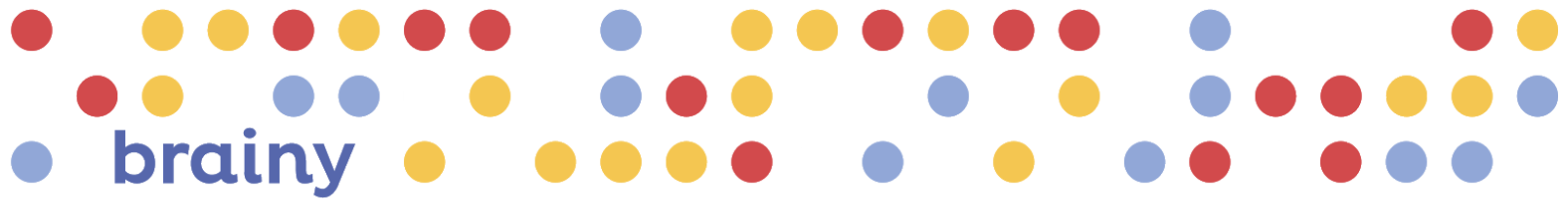
**Урок 2.** Заключний урок по піксель арту. Кінцева підготовка усіх елементів для самостійного проекту (бекграунд, головний герой, вороги, предмети, які траплятимуться у грі, необхідні елементи для GUI).

**Урок 3.** Початок розробки свого проекту.

**Урок 4.** Продовження розробки.

**Урок 5.** Останній етап створення проекту. GUI гри та фінальні елементи.

**Урок 6.** Презентація проекту. План залучення коштів для розробки та реклами продукту.



**Урок 7.** Тренування представлення своїх проектів на інших учнях. Команди оцінюють один одного і говорять усі недоліки інших, які вони мають виправити до наступного заняття. Виправляємо недоліки гри та її презентації.

**Урок 8.** Представлення проектів на розсуд батьків та інших учнів.