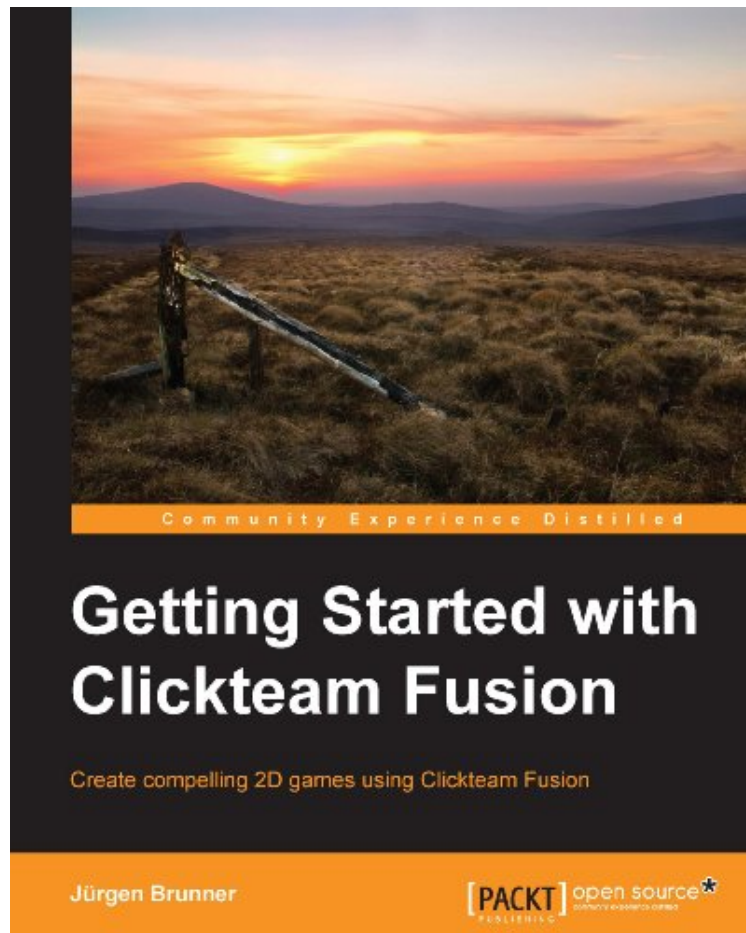


Getting Started with Clickteam Fusion

Von Jürgen Brunner

audiobook / *ebooks / Download PDF / ePub / DOC



Produktinformation -Verkaufsrank: #640747 in eBooksVerffentlicht am: 2014-03-21Erscheinungsdatum: 2014-03-21File Name: B00J5KHLEY | File size: 65.Mb

Von Jürgen Brunner : Getting Started with Clickteam Fusion before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Getting Started with Clickteam Fusion:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Getting Started mit RtselratenVon Robin WinkelmannWer in Clickteam Fusion 2.5 Fu fassen will, kann mit diesem Buch (mehr oder weniger) schnell lernen, wie man mit der Software Computerspiele erstellt. An den simplen Beispielen Jump'n Run Platformer und Top-Down Shooter, werden hier die grundlegenden Funktionen der Computerspiele Erstellung und Gestaltung erklärt. Jedoch bezieht sich das Buch ausschließlich auf die Erstellung von Spielen und leider nicht auf die Erstellung von Anwendungen, welche mit Clickteam Fusion 2.5 genau so gut mglich ist. Whrend ich dieses Review schreibe, habe ich das Buch nahezu durchgelesen und gearbeitet und kann beurteilen, dass Jürgen Brunner durchaus sehr viel Ahnung von dem hat, was er hier erklärt. Beispiele werden hufig von Screenshots begleitet und man nimmt erlernte Fhigkeiten von Kapitel zu Kapitel mit.Was mich jedoch dazu gebracht hat diese Rezension zu verfassen, ist die Frustration ber ein immer wiederkehrendes Muster: Der Event-Editor in Clickteam Fusion 2.5 ist

wohl der essenziellste Bereich der Software, demnach wird hauptsächlich darin gearbeitet. Dieser dient dem vereinfachten Erstellen des "Programmskripts oder Codes" (wie auch immer man es nennen mag). Der Event Editor ist mit einer Vielzahl von Funktionen ausgestattet, die man auf seine Programmelemente beziehen kann. Jürgen Brunner schafft es in keinem Kapitel vernünftig zu erklären, wie die Programmobjekte korrekt mit den Events verknüpft werden müssen. Dies führt dazu, dass man sich durch die zahlreichen Menüs klicken muss und bestimmte Optionen auf eigene Faust finden muss. Zum Beispiel bin ich gerade an einer Stelle, bei der es darum geht, ein Event zu limitieren. Man wird aufgefordert, eine Option aus dem "Special" Menü zu benutzen. Doch wo ist das "Special" Menü? Ist es im Hauptfenster? Nein! Ist es im Workspace? Nein! Ich vermute, es ist irgendwo im Event Editor, doch leider geht meine Suche noch weiter, da Brunner ungenügend genau zu beschreiben. Genau das führt dazu, dass man durcheinander kommt und die selbst erstellten Projekte stark von den dem Buch zugehörigen Projekten abweichen (welche man übrigens nach Erwerb des Buches von der Verlagsseite herunterladen kann). Dies erschwert den Fortschritt ungemein, hat jedoch den Vorteil des "eigenen Kopf einschaltens" und man merkt sich das nächste Mal selbst, wo etwas zu finden ist. Das Buch hätte ruhig doppelt so dick sein können, leider wird die Entwicklung von Anwendungen (wie in vielen anderen Tutorials, die man im Internet finden kann) auch hier außer Acht gelassen und es wird nur auf Spiele eingegangen. Trotz dieser Mängel ist man nach dem Lesen dieses Buches schon fähig, sehr komplexe Programme mit Clickteam Fusion 2.5 zu entwickeln. Ich würde es jedem weiter empfehlen, der Interesse daran hat, den Umgang mit dieser grandiosen Entwicklungsumgebung zu erlernen. Es ist kein Vorwissen nötig, dieses wird durch Brunners Buch sehr ausführlich vermittelt. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Teures Grundwissen. Von TAAuf ~98 Seiten bekommt man hier einen kurzen Einstieg in CF geboten. Da 1/3 der Seiten durch Screenshots, die die Interface oder Beispiele erklären, belegt werden, bleiben nur noch knapp 60-70 Seiten zur Erklärung der Programmoberfläche und für Beispiele, wie man bestimmte Funktionen in Spielen umsetzen kann, wie z.B. HUD, Lebensbalken, Speichern/Laden etc. Man bekommt hier das nötige Wissen, um mit CF ein simples Spiel (Programme werden nicht behandelt) zu erstellen. Für den Preis hätte ich mehr Inhalt erwartet. Mögliche Inhalte gebe es genug, da man nach dem Lesen des Buches wirklich nur an der Oberfläche der mit CF umsetzbaren Möglichkeiten gekratzt hat. Wegen Preis-/Leistung nur 3 Sterne.

Kurzbeschreibung Create compelling 2D games using Clickteam Fusion
About This Book Use the easy-to-understand Fusion editors to design, animate, and program your first 2D games
Create 2D games without a scripting language or any foreknowledge of game development Step-by-step tutorial that will guide you through the many features and essential aspects of creating video games.
Who This Book Is For This book is for game enthusiasts who want to create their own 2D video games. No prior knowledge of programming or Clickteam Fusion is necessary.
What You Will Learn Create 2D games and apps without a scripting language
Understand game mechanics like movements, physics, or simple artificial intelligence Explore the different editors of Fusion including the frame, animation, and event editors
Prototype your small and big game ideas in Fusion Discover more and more about different game types and create your own little game worlds
In Detail Clickteam Fusion is an extremely powerful yet easy-to-use visual creation tool. With Clickteam Fusion's amazing event editor system, you are able to quickly generate games or apps without having to master a traditional programming language. Clickteam Fusion is a game and application authoring tool that allows you to design and develop games for Windows, iOS, Android, Flash, and XNA for Windows mobile phones and the Xbox. With this in-depth practical guide, you will learn how to develop 2D games with the intuitive visual programming editor of Fusion and create simple prototypes within hours. You will learn about topics like Loops, Extensions, Exporters and Distribution as well as in-depth coverage of other features like building 2d game movements and templates like Asteroids, Racing Car, Platformer or Physics. This book will help you create games for mobile devices and Pc with simple and descriptive game examples. This book will guide you into the world of video game development, and will teach you how to create 2D games and apps without knowing a scripting language. You will also learn about the basics of this complete development studio, including how to use the graphics, animation, and programming editors.
Kurzbeschreibung Create compelling 2D games using Clickteam Fusion
About This Book Use the easy-to-understand Fusion editors to design, animate, and program your first 2D games
Create 2D games without a scripting language or any foreknowledge of game development Step-by-step tutorial that will guide you through the many features and essential aspects of creating video games.
Who This Book Is For This book is for game enthusiasts who want to create their own 2D video games. No prior knowledge of programming or Clickteam Fusion is necessary.
What You Will Learn Create 2D games and apps without a scripting language
Understand game mechanics like movements, physics, or simple artificial intelligence Explore the different editors of Fusion including the frame, animation, and event editors
Prototype your small and big game ideas in Fusion Discover more and more about different game types and create your own little game worlds
In Detail Clickteam Fusion is an extremely powerful yet easy-to-use visual creation tool. With Clickteam Fusion's amazing event editor system, you are able to quickly generate games or apps without having to master a traditional programming language. Clickteam Fusion is a game and

application authoring tool that allows you to design and develop games for Windows, iOS, Android, Flash, and XNA for Windows mobile phones and the Xbox. With this in-depth practical guide, you will learn how to develop 2D games with the intuitive visual programming editor of Fusion and create simple prototypes within hours. You will learn about topics like Loops, Extensions, Exporters and Distribution as well as in depth coverage of other features like building 2d game movements and templates like Asteroids, Racing Car, Platformer or Physics. This book will help you create games for mobile devices and Pc with simple and descriptive game examples. This book will guide you into the world of video game development, and will teach you how to create 2D games and apps without knowing a scripting language. You will also learn about the basics of this complete development studio, including how to use the graphics, animation, and programming editors.

ber den Autor und weitere Mitwirkende
Jurgen Brunner
Jurgen Brunner is currently working as a game designer and an indie developer in Austria and Germany. You can definitely call him a video game enthusiast, which he has been since the 1980s. Remembering the first gaming sessions on a friend's Amiga 500, he tries to stay as connected as possible to the main goal of every game: fun! He studied game design and music at the University of Applied Sciences in Salzburg, and received his degree in 2010 with the diploma thesis "Jump 'n' Run Evolution". While working as a researcher at the Pervasive experience lab (P.e.l.s) in his former university, he had the privilege of exploring augmented reality and pervasive games as well as Kinect hacks. Jurgen made his way to the professional gaming industry as a game and level designer in 2012. Besides this, he also works on his own indie games. His love and passion for retro graphics, music, and art can be experienced in every new game and in every new song. The greatest success of his indie career so far might be the release of the award winning game Pitiri 1977 on Steam in 2014. Besides working on games, he is also a passionate musician. As well as playing six instruments, Jurgen still tries to spend every free minute on music and sound design, or with his band SaberRider.