

AGES 12-16

9 WEEKS

A\$540

AIRBOTIX FAMILY GUIDES · 澳洲家长成长指南

Build a Super Mario Game with AI

9周家长课程介绍 · 从原创角色到可分享游戏

孩子用9周设计自己的英雄、世界、美术、音乐和关卡，并在AI帮助下完成一款可以运行、试玩和展示的横版闯关游戏。

2026年7月课程版

澳洲12-16岁孩子家庭

airbotix.ai/programs/super-mario-game

01

先给答案：这门课适合谁，孩子最后带走什么

家长最先要确认	当前课程口径
年龄	12-16 岁
基础	零代码基础可以；需要会打字并能阅读基础英文
形式	Online (Zoom), 3-6 人小班
时长	9 周，每周约 90 分钟
价格	A\$540 ，共 9 节，每节 A\$60
使用产品	Creative Code Studio 或 Kids OpenCode
最终产出	完整可玩游戏、可分享链接、短预告 GIF、Demo Day 展示

这门课适合愿意从“喜欢游戏”走向“制作游戏”的孩子。孩子不需要先背语法，但必须愿意使用键盘、阅读基础英文、测试自己的作品，并在发现问题后继续修改。

具体开班日期和剩余名额会变化，请在报名时通过官网或 Rain 确认当前安排。

02

最终作品：不是一张练习纸，而是一款完整游戏



课程视觉示例：孩子会设计自己的原创主角与世界。

9 周结束时，孩子的游戏应当包含：

- 自己设计的主角、世界、敌人、界面和关卡；
- 行走、跑动、跳跃、重力与碰撞；
- 平台、空隙、机关、金币、得分和终点；
- 原创主题音乐、跳跃/金币/胜利等音效；
- 敌人、受伤或失败、重新开始机制；
- Power-up、分数、生命、开始/胜利/失败画面；
- 经过试玩和平衡调整的完整关卡；
- 可分享链接、短预告 GIF 和 Demo Day 讲解。

公开分享需要遵守平台规则和家长同意要求。课程不使用 Nintendo 官方角色、Logo、音乐或素材，也不表示与 Nintendo 存在授权或合作。

03

Week 1: 设计原创英雄与游戏世界



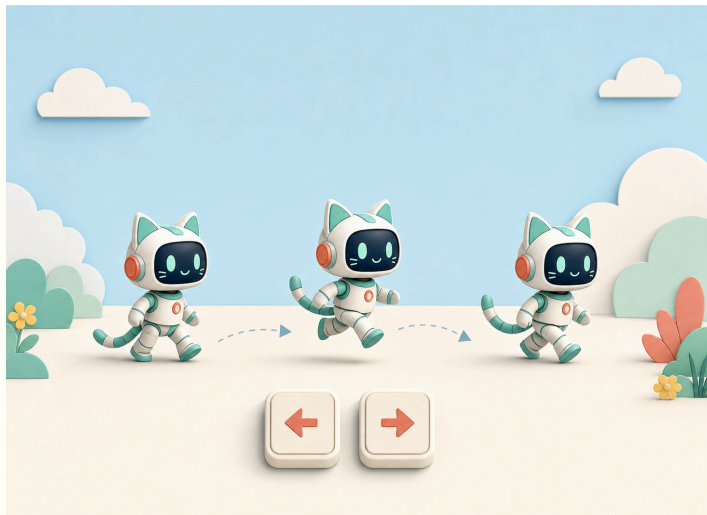
第1周视觉示例：从角色设定与世界方向开始，而不是复制现成角色。

本周目标： 决定“谁在冒险、冒险发生在哪里”，建立整款游戏一致的创作方向。

- **学生实际动作：** 观察横版闯关游戏为什么容易辨认；画出英雄草图；选择 lava castle、candy land、space 等原创世界方向；生成并筛选角色正面、侧面与跳跃姿势；搭建标题画面。
- **核心概念：** Art direction、角色一致性、视觉选择、项目初始化。
- **工具使用（按课程安排选择）：** 可在 Creative Code Studio 快速比较角色和世界方案，或在 Kids OpenCode 建立多文件游戏项目并导入孩子确认的原创素材。
- **AI 怎样参与：** 生成角色设定图与世界视觉草案；孩子负责提示、选择、拒绝和统一风格。
- **本周可见成果：** 原创英雄站在自己世界里的标题画面。

04

Week 2: 让角色真正动起来



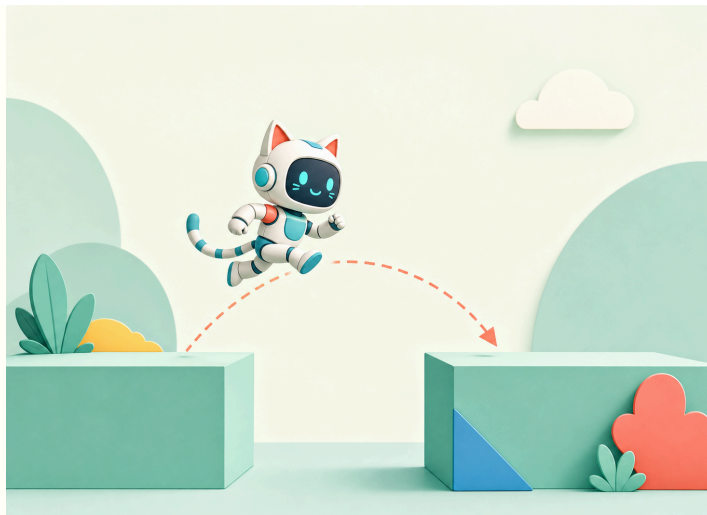
第2周视觉示例：比较静态图片与具有 idle/run 动画的角色。

本周目标： 从一张静态角色图，发展为能响应键盘并带动画移动的游戏角色。

- **学生实际动作：** 制作一致的 idle / run 动画帧；加入左右键输入；测试走路与跑动；观察动画帧和移动速度是否匹配。
- **核心概念：** Keyboard input、sprite animation、方向、速度、运行与调试。
- **工具使用（按课程安排选择）：** 可在 Creative Code Studio 快速试玩不同移动效果，或在 Kids OpenCode 阅读并调整 AI 辅助生成的键盘移动代码。
- **AI 怎样参与：** 补充一致的动作帧并提供移动代码草稿；孩子逐项运行、检查和调速。
- **本周可见成果：** 主角可以带动画地左右走动和奔跑。

05

Week 3: 跳跃、重力与操作手感



第3周视觉示例：调试重力、跳跃高度和落地手感。

本周目标： 做出一个不漂浮、不僵硬，而且孩子能够解释原因的跳跃动作。

- **学生实际动作：** 比较不同游戏的跳跃手感；加入重力、起跳和落地；尝试 coyote time；每次只修改一个物理参数并记录变化。
- **核心概念：** Gravity、jump strength、velocity、碰撞、变量控制与对比测试。
- **工具使用（按课程安排选择）：** 可在 Creative Code Studio 快速比较跳跃曲线，或在 Kids OpenCode 调整物理常量、检查落地逻辑并修复异常。
- **AI 怎样参与：** 解释每个物理参数并建议测试范围；孩子根据实际试玩决定保留哪组数值。
- **本周可见成果：** 一个有明确手感、孩子能说明调试过程的跳跃。

06

Week 4: 设计第一段完整关卡



第4周视觉示例：把地块、平台、空隙和路线组成可玩的关卡。

本周目标： 把角色能力变成一段有开始、有节奏、有终点的玩家路线。

- **学生实际动作：** 规划 tilemap；安排地面、平台、空隙、管道与装饰；测试跳跃距离；调整过难、无聊或看不清的路线。
- **核心概念：** Tilemap、collision boundary、关卡节奏、玩家路径、难度曲线。
- **工具使用（按课程安排选择）：** 可在 Creative Code Studio 快速摆放并试玩路线，或在 Kids OpenCode 把地块、碰撞和关卡数据整合进主项目。
- **AI 怎样参与：** 生成符合世界风格的原创地面、砖块、管道、云朵和装饰素材。
- **本周可见成果：** 一段可以从头跑到尾、能够跳跃和探索的完整关卡。

07

Week 5: 金币、音效与原创主题音乐



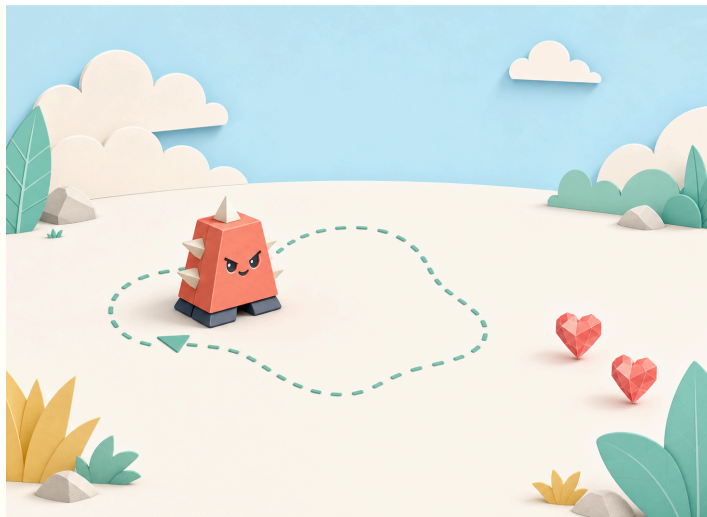
第5周视觉示例：让收集、动作和音乐在正确事件发生。

本周目标： 让游戏从“能玩”进入“有反馈、有节奏、有声音记忆点”的状态。

- **学生实际动作：** 加入金币或原创收集物；设置收集与得分；制作跳跃、金币等音效；创作主题音乐；把声音接到正确事件。
- **核心概念：** Event、variable、score、audio trigger、反馈设计。
- **工具使用（按课程安排选择）：** 可在 Creative Code Studio 快速检查收集反馈是否清楚，或在 Kids OpenCode 接入得分变量、音频文件和事件逻辑。
- **AI 怎样参与：** 制作原创音效与 8-bit 主题曲草案；孩子选择情绪、节奏、长度并完成接线测试。
- **本周可见成果：** 有收集反馈、得分、动作音效和原创主题音乐的游戏段落。

08

Week 6: 敌人、危险与失败机制



第6周视觉示例：敌人既能被打败，也能让玩家失败。

本周目标： 加入真正的风险，让玩家需要观察、判断和掌握时机。

- **学生实际行动：** 设计原创敌人和行走动画；加入左右巡逻；实现踩踏、受伤、失败与重新开始；测试边缘和碰撞情况。
- **核心概念：** State、condition、patrol behaviour、collision、damage 与失败反馈。
- **工具使用（按课程安排选择）：** 可在 Creative Code Studio 快速比较敌人速度和互动方式，或在 Kids OpenCode 阅读并调试巡逻、踩踏和受伤逻辑。
- **AI 怎样参与：** 生成敌人视觉和行为代码草稿；孩子检查代码是否符合自己设定的规则。
- **本周可见成果：** 一个会巡逻、可以被打败、也可能结束本次挑战的敌人。

09

Week 7: Power-up 与角色状态变化

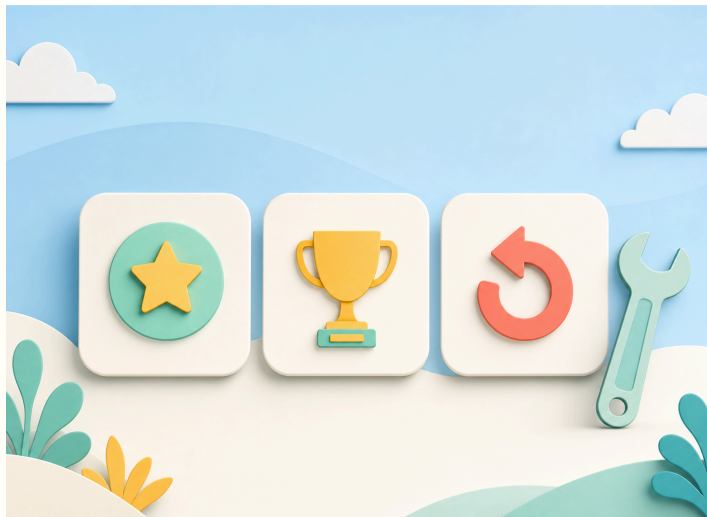


第7周视觉示例：拾取前后，角色能力和画面反馈都发生变化。

本周目标： 让一个收集物真正改变玩法，而不只是增加分数。

- **学生实际行动：** 选择速度提升、成长、二段跳等能力；设计 Power-up 素材；加入拾取前后的状态变化；制作短音乐与粒子反馈。
- **核心概念：** Game state、temporary effect、条件、计时、视觉与声音反馈。
- **工具使用（按课程安排选择）：** 可在 Creative Code Studio 比较不同 Power-up 是否有趣且看得懂，或在 Kids OpenCode 实现状态切换、持续时间和恢复逻辑。
- **AI 怎样参与：** 生成原创道具、短 jingle 与粒子效果草稿；孩子决定能力边界并实际平衡。
- **本周可见成果：** 拾取后会明显改变角色能力、并有清晰反馈的 Power-up。

Week 8: 胜利、失败与完整游戏循环



第 8 周视觉示例：把开始、游玩、胜利、失败和重试连成完整循环。

本周目标： 把零散机制连接成一款可以正式开始、完成、失败和重新挑战的游戏。

- **学生实际动作：** 加入分数、生命与终点；制作开始、胜利、失败画面；检查 UI、音效和规则是否一致；完整试玩每条路径。
- **核心概念：** Game loop、UI、lives、win/lose condition、scene/state transition。
- **工具使用（按课程安排选择）：** 可在 Creative Code Studio 检查整个体验是否清楚，或在 Kids OpenCode 连接分数、生命、画面切换和重新开始逻辑。
- **AI 怎样参与：** 生成爱心、数字、横幅等 UI 草案与胜利音乐；孩子负责选择、整合和完整测试。
- **本周可见成果：** 从开始画面到胜利或失败都能运行，并可以重新挑战的一关完整游戏。

Week 9: Playtest、发布与 Demo Day



第9周视觉示例：完成试玩、修 bug、发布和作品讲解。

本周目标： 用真实试玩证据完成最后迭代，并把作品交付给别人体验。

- **学生实际动作：** 邀请同学试玩；记录太难、不清楚或出错的位置；调整难度；修复最后 bug；制作标题卡和预告 GIF；准备作品讲解。
- **核心概念：** Playtest、evidence-based debugging、balance、deployment、feedback 与表达。
- **工具使用（按课程安排选择）：** 可在 Creative Code Studio 快速展示和收集体验反馈，或在 Kids OpenCode 完成最终代码修复、项目整理与发布。
- **AI 怎样参与：** 作为 debugging partner 帮助定位问题，并辅助制作标题卡与短预告；是否修正、怎样修正由孩子决定。
- **本周可见成果：** 最终可玩游戏、分享链接、预告 GIF，以及 Demo Day 展示。

最后一周不是简单“交作业”。孩子要让别人试玩，观察证据、修复问题，并讲清楚自己在九周里做过哪些关键决定。

四条 AI 创作线：孩子必须能看懂、判断和修改

AI 创作线	AI 可以帮助什么	孩子必须负责什么
AI Art	生成主角、敌人、金币、地块、背景和 UI 草稿	给方向、挑选、保持风格一致、拒绝不合适结果
AI Music	创作原创 8-bit 主题曲、Power-up 与胜利短音乐	选择情绪与节奏，判断音乐是否适合关卡
AI Sound FX	制作跳跃、金币、踩踏和 Game Over 音效	修剪声音，把它接到正确事件并实测
AI Coding	建议或修改移动、物理、碰撞、敌人和 UI 逻辑	批准 file 操作、阅读代码、运行、debug、改成自己的版本

课程可以使用 **Creative Code Studio** 或 **Kids OpenCode**，不要求两个工具同时使用：

- **Creative Code Studio**：可视化搭建、快速试玩，帮助孩子看懂角色移动、跳跃、碰撞、关卡和反馈怎样组成一款游戏；
- **Kids OpenCode**：进入真实多文件项目，让孩子通过受限制、带支架的 AI coding agent 阅读、编写、运行和调试代码。

具体使用哪一个工具，按课程安排与项目需要选择。无论使用哪一个，AI 都不替孩子拥有作品，也不能代替试玩和判断。真正要练的是：说清楚目标、看懂变化、用结果判断、继续修改。

课堂怎么上：每周都要留下一个可以玩的结果

一节约 90 分钟的课堂，会围绕同一个 build-test-improve 循环推进：

1. **看目标**：先试玩或观察本周要完成的效果； 2. **拆任务**：把目标拆成角色、素材、规则和代码变化； 3. **用 AI 辅助**：让 AI 生成草稿、解释代码或提出修改； 4. **亲自测试**：运行游戏，记录哪里成功、哪里失败； 5. **聚焦修改**：一次只改一个关键问题，再比较结果； 6. **展示讲解**：说明本周完成了什么、为什么这样做、下周要接什么。

课程为 Online (Zoom) 3-6 人小班。老师负责节奏、检查点、提问与反馈；孩子负责作品决定和实际测试。每周都要有可见进展，不把成果拖到第 9 周才出现。

如果孩子缺课，可查看课程录制，并在下一次 live class 前安排一次 15 分钟 1 对 1 catch-up；最多支持 2 次缺课的免费 catch-up，实际安排以报名条款为准。

14

报名前判断：适合、不适合、费用与常见问题

比较适合

- 12-16 岁，喜欢游戏、角色、音乐、世界观或创意项目；
- 会打字并能阅读基础英文，零代码基础也可以；
- 愿意测试、解释和修改第二版；
- 希望完成一个能试玩、能展示、能继续改进的长期作品。

暂时不适合

- 只想玩现成游戏，不愿意设计、阅读或调试；
- 期待 AI 一键完成全部作品；
- 还不能稳定使用键盘或阅读基础英文；
- 已经能独立完成完整多文件 2D 游戏，需要更高阶的联网或引擎课程。

家长常问

- **要先会编程吗？** 不需要传统代码基础，但孩子需要能打字、读基础英文，并愿意阅读和修正 AI 辅助生成的代码。
- **最后真的有完整作品吗？** 课程目标是完成含原创主角、美术、音乐、音效和完整游戏循环的可玩项目，并在 Demo Day 展示。
- **是不是复制 Nintendo 游戏？** 不是。孩子制作自己的原创英雄、世界和音乐，不使用 Nintendo 官方角色、Logo、音乐或素材。
- **费用和形式？** A\$540，共 9 节；每周约 90 分钟；Online (Zoom)，3-6 人小班。

开班日期和剩余名额会变化。扫描下一页 **Website** 查看当前课程页，或通过 **Sales** 联系 Rain 确认孩子是否适合及报名安排。

NEXT STEP

看完课程路线，再确认孩子是否适合

Website 查看当前课程页；Sales 联系 Rain 确认开班日期、剩余名额与报名安排。

hello@airbotix.ai

WEBSITE

当前课程页

查看课程介绍与当前公开安排。日期、名额或页面内容变化时以官网为准。



airbotix.ai/programs/super-mario-game ↗

SALES

联系 Rain

咨询开班日期、名额、付款与孩子是否适合本课程。



[Rain · Sales 微信](#) ↗