

Среднее общеобразовательное учебное
заведение «Лицей №2»

Инди-игра Color Fall

Подготовили:
Тищенко Владислав.
Ярослав Кузнецов.
Амир Абдуллоев.

Руководитель:
Ларина Н. М.

Г.Братск, 2020

Введение

Цель: Создать игру Color Fall.

Задачи:

- Изучить процесс создания инди-проектов
- Создать игру Color Fall
- Загрузить игру в магазин приложений Google Play.
- Подготовить презентацию

Методы:

- Изучение и анализ игростроения
- Анализ и синтез кода
- Сравнение с проектами подобного уровня
- Идеализация игры
- Обобщение

Проблемное поле: мы решали проблему занятости.

Актуальность: создание игр это интересный процесс, с возможностью заработка.

Что такое инди-игра?

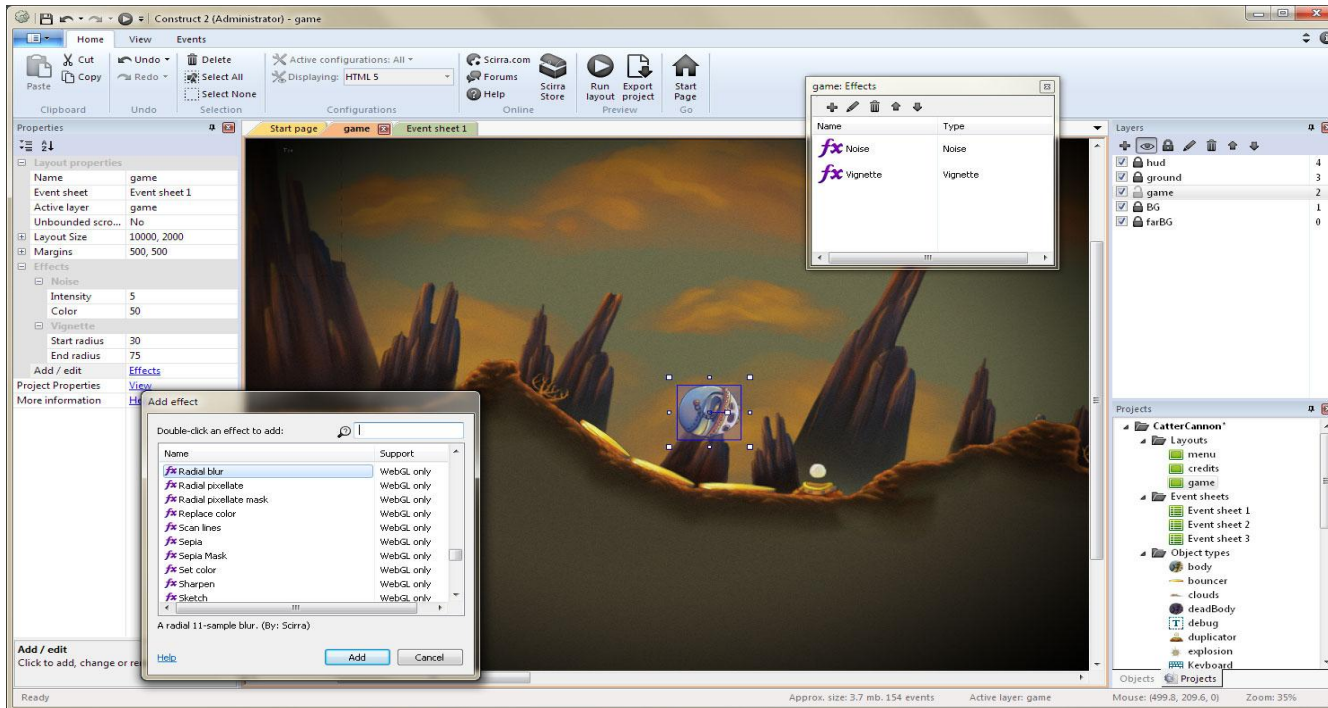
Инди-игра́ — компьютерная игра, созданная отдельным разработчиком или небольшим коллективом без финансовой поддержки издателя компьютерных игр.



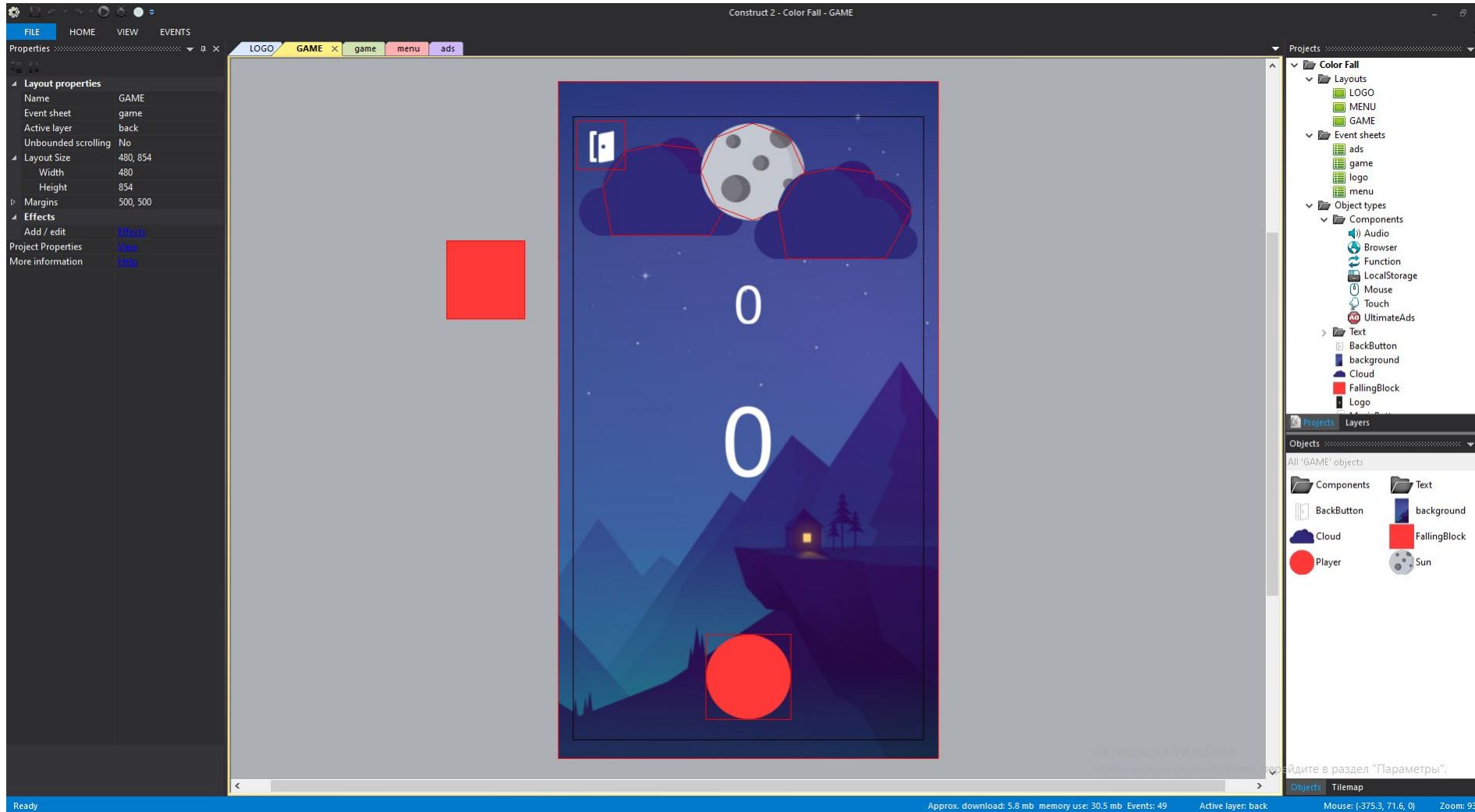
*Пример инди игры

Construct 2

Construct 2 — конструктор двумерных игр для Windows, разрабатываемый компанией Scirra. Это вторая версия программы Construct Classic, вышедшей в 2007 году.



Создание игры Color Fall



Создание игры Color Fall

Construct 2 - Color Fall - game

Properties: FILE HOME VIEW EVENTS

Properties: LOGO GAME game x menu ads

Layout properties: Name: GAME, Event sheet: game, Active layer: back, Unbounded scrolling: No, Layout Size: 480, 854, Width: 480, Height: 854, Margins: 500, 500

Effects: Add / edit, Project Properties, More information

Projects: Color Fall

- Layouts: LOGO, MENU, GAME
- Event sheets: ads, game, logo, menu
- Object types: Components: Audio, Browser, Function, LocalStorage, Mouse, Touch, UltimateAds; Text: BackButton, background, Cloud, FallingBlock, Logo

Objects: All 'GAME' objects: Components: BackButton, background, Cloud, FallingBlock, Player; Text: Sun

Event sheet actions:

- 1. Touch On touched BackButton: System Go to MENU
- 2. Save Score
- 3. System Every tick: Score Set text to SCORE; BestScore Set text to "BEST"&Newline&RECORD
- 4. System On start of layout: LocalStorage Check item "RECORD" exists; System Set SCORE to 0; Player Set animation frame to random(0, 6); BestScore Set web font "fredoka_oneregular" from "stylesheet.css"; GameName Set web font "fredoka_oneregular" from "stylesheet.css"; MenuScore Set web font "fredoka_oneregular" from "stylesheet.css"; Score Set web font "fredoka_oneregular" from "stylesheet.css"
- 5. LocalStorage On item "RECORD" exists: LocalStorage Get item "RECORD"
- 6. LocalStorage On item "RECORD" get: System Set RECORD to LocalStorage.ItemValue
- 7. System SCORE > RECORD: System Set RECORD to SCORE; LocalStorage Set item "RECORD" to RECORD; BestScore Set Active
- 8. Spawn FallingBlock
- 9. System Every 0.6 seconds: System Create object FallingBlock on layer 0 at (random(0, 480), -50)
- 10. FallingBlock On created: FallingBlock Set animation frame to random(0, 6)

Активация Windows. Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

Ready Approx. download: 5.8 mb memory use: 30.5 mb Events: 49 Active layer: back Mouse: (-265.0, -79.3, 0) Zoom: 93%

Создание игры Color Fall

The screenshot displays the Construct 2 interface for a game titled "Color Fall". The main workspace shows two event sheets: "Player = FallingBlock" and "Player ≠ FallingBlock".

Player = FallingBlock

- 11: Player = FallingBlock
- 12: On collision with FallingBlock (Player) - Add action: Set animation frame to random(0, 6)
- 13: On collision with FallingBlock (System) - Add action: Destroy (FallingBlock); Add 1 to SCORE; Play smb_coin not looping at volume 0 dB (tag "")

Player ≠ FallingBlock

- 14: Player ≠ FallingBlock
- 15: On collision with FallingBlock (Player) - Add action: Restart layout
- 16: On collision with FallingBlock (System) - Add action: Set SCORE to 0; Play smb_bump not looping at volume 0 dB (tag ""); Add 1 to Lose
- 17: Lose = 3 (System) - Add action: Call "Ads" (); Set Lose to 0

HardMods

- 19: SCORE ≥ 8 (System) - Add action: Set AU Sine Active (FallingBlock)
- 20: SCORE ≥ 15 (System) - Add action: Set Rotate speed to 100 degrees per second (FallingBlock)
- 21: SCORE ≥ 20 (System) - Add action: Set Rotate speed to 180 degrees per second (FallingBlock)
- 22: SCORE ≥ 30 (System) - Add action: Set AU Sine period to 2 (FallingBlock); Set AU Sine magnitude to 70 (FallingBlock)
- 23: SCORE ≥ 35 (System) - Add action: Set AU Sine period to 1 (FallingBlock)

The interface includes a Properties panel on the left, a Projects panel on the right showing the game's structure, and an Objects panel at the bottom right. A Windows watermark is visible in the bottom right corner.

Цель: Создать игру Color Fall.

Задачи:

- Изучить процесс создания инди-проектов
- Создать игру Color Fall
- Загрузить игру в магазин приложений Google Play.
- Подготовить презентацию

Методы:

- Изучение и анализ игростроения
- Анализ и синтез кода
- Сравнение с проектами подобного уровня
- Идеализация игры
- Обобщение

Проблемное поле: мы решали проблему занятости.

Актуальность: создание игр это интересный процесс, с возможностью заработка.