

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?

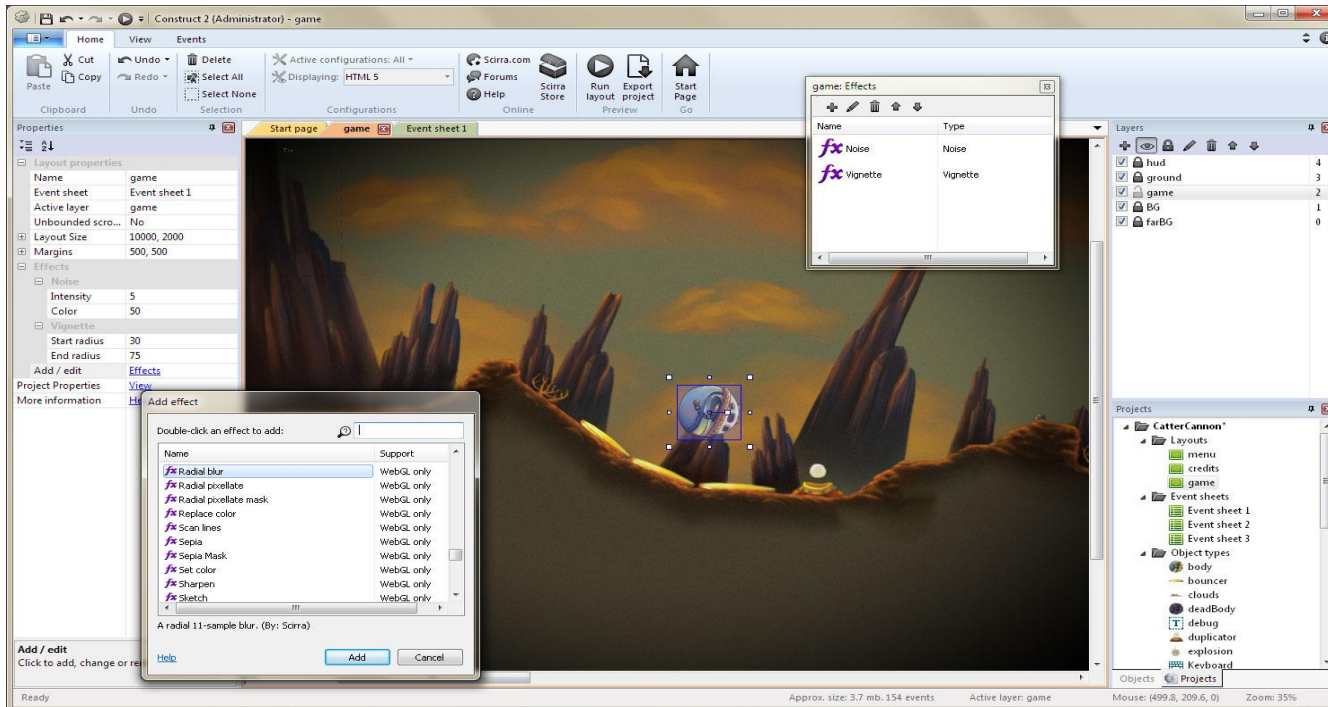
Инди-игра́ — компьютерная игра, созданная отдельным разработчиком или небольшим коллективом без финансовой поддержки издателя компьютерных игр.



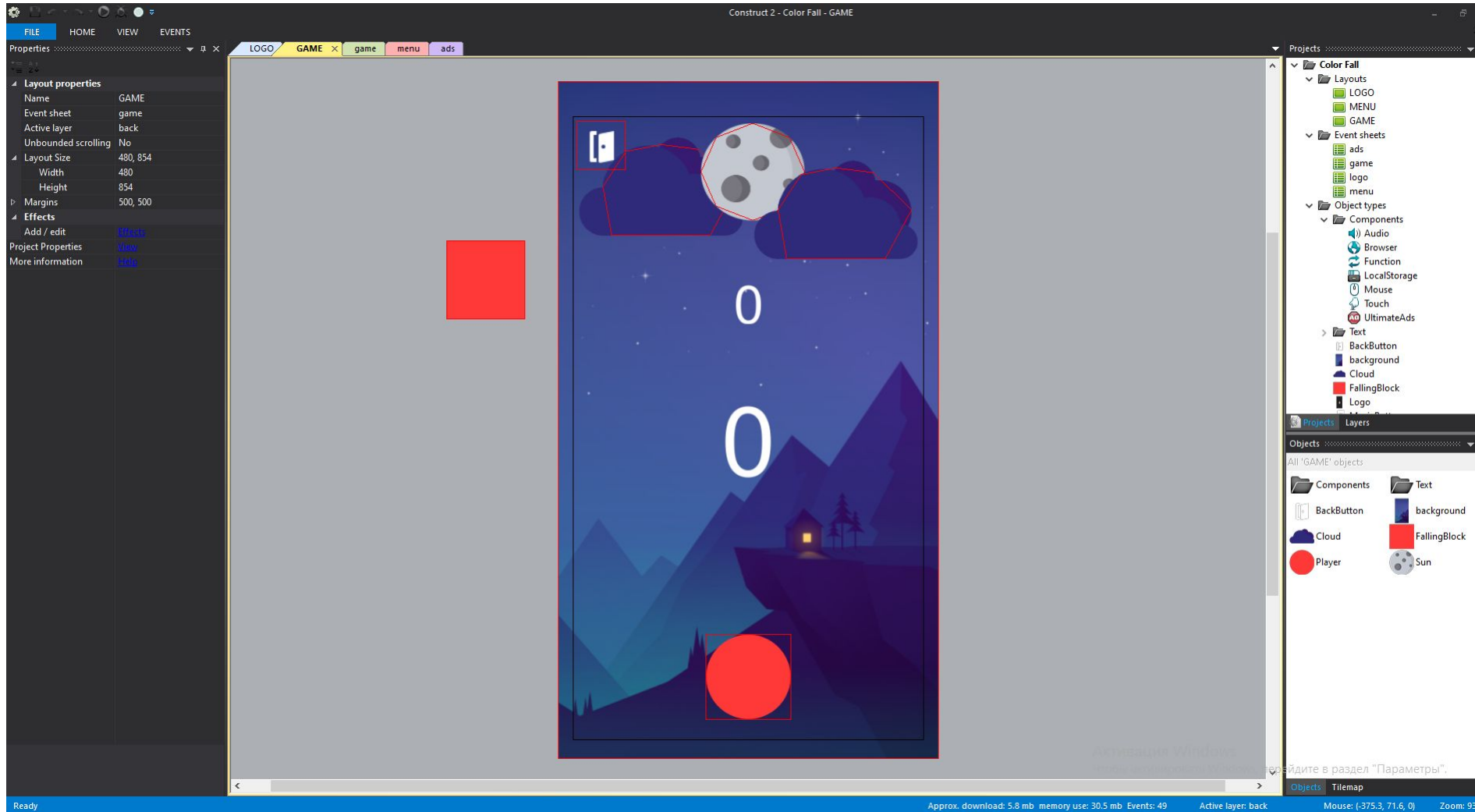
\*Пример инди игры

# 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

The screenshot displays the Construct 2 interface for a game titled "Color Fall - game". The main workspace shows an event sheet for the "GAME" object, organized into several sections:

- Include: ads**
  - Global number **RECORD** = 0
  - Global number **SCORE** = 0
  - Global number **Lose** = 0
- Touch**
  - On touched **BackButton** (System): Go to **MENU**
- Save Score**
  - System Every tick
    - Score: Set text to **SCORE**
    - BestScore: Set text to **"BEST"&Newline&RECORD**
  - 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"
  - LocalStorage On item **"RECORD"** exists
    - LocalStorage: Get item **"RECORD"**
  - LocalStorage On item **"RECORD"** get
    - System: Set **RECORD** to **LocalStorage.ItemValue**
  - System **SCORE > RECORD**
    - System: Set **RECORD** to **SCORE**
    - LocalStorage: Set item **"RECORD"** to **RECORD**
    - BestScore: Set **Active**
- Spawn FallingBlock**
  - System Every **0.6** seconds
    - System: Create object **FallingBlock** on layer **0** at **(random(0, 480), -50)**
  - FallingBlock On created
    - FallingBlock: Set animation frame to **random(0, 6)**

The right sidebar shows the project structure for "Color Fall", including folders for "Layouts" (LOGO, MENU, GAME), "Event sheets" (ads, game, logo, menu), "Object types" (Audio, Browser, Function, LocalStorage, Mouse, Touch, UltimateAds), and "Text" (BackButton, background, Cloud, FallingBlock, Logo). The bottom status bar indicates "Ready", "Approx. download: 5.8 mb", "memory use: 30.5 mb", "Events: 49", "Active layer: back", "Mouse: (-265.0, -79.3, 0)", and "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
  - System: Player. AnimationFrame = FallingBlock. AnimationFrame - Set animation frame to random(0, 6)
  - FallingBlock: Destroy
  - System: Add 1 to SCORE
  - Audio: Play smb\_coin not looping at volume 0 dB (tag "")
- 13: Add action

**Player ≠ FallingBlock**

- 14: Player ≠ FallingBlock
- 15: On collision with FallingBlock (Player) - Add action
  - System: Player. AnimationFrame ≠ FallingBlock. AnimationFrame - Restart layout
  - System: Set SCORE to 0
  - Audio: Play smb\_bump not looping at volume 0 dB (tag "")
  - System: Add 1 to Lose
- 16: Add action
- 17: System Lose = 3
  - Function: Call "Ads" ()
  - System: Set Lose to 0
- 18: Add action

**HardMods**

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

The right sidebar shows the project structure with folders for Layouts (LOGO, MENU, GAME), Event sheets (ads, game, logo, menu), Object types (Audio, Browser, Function, LocalStorage, Mouse, Touch, UltimateAds), and Text (BackButton, background, FallingBlock, Logo). The Objects panel shows instances of BackButton, background, Cloud, FallingBlock, Player, and Sun.

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 | Mouser: (-265.0, -79.3, 0) | Zoom: 93%

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.