

# О игре

- Цель игры:
  - расположить все дома на игровом поле так, чтобы выполнились условия задания и соблюдены все правила строительства.
- Правила:
  - Около некоторых ячеек нарисованы цифры - они показывают, сколько домов должно быть видно, если смотреть на город точно в направлении стрелки. Обратите внимание, что более высокие здания загораживают низкие.
  - В одном ряду или колонне не должно быть одинаковых по высоте домов.
  - В ряду или колонне может быть любое количество парков.



# Игровые элементы



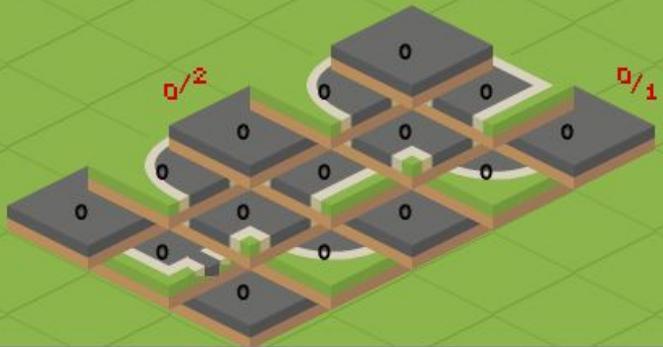
# Игровое поле



# Скрипт создания игрового поля

Глубина изометрии

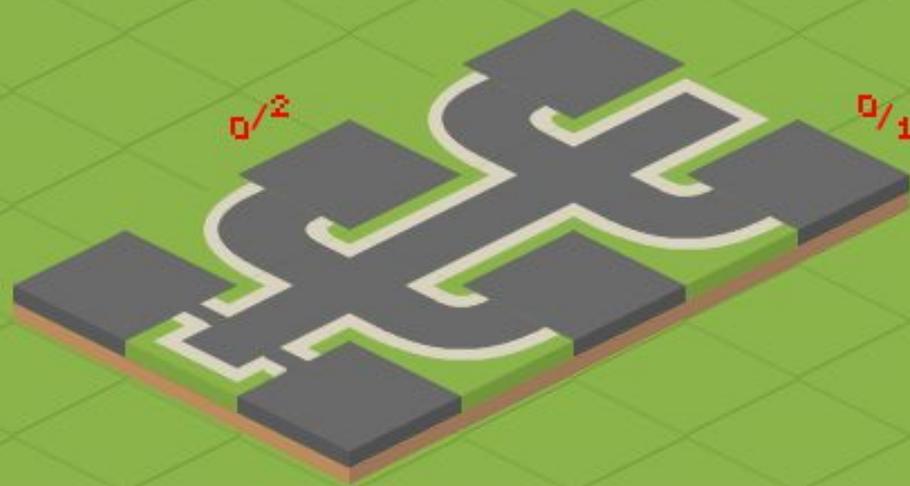
$depth = -(4 * y + 0.5 * x);$



```
1 ///scrCreateGrid(width,height);
2 {
3 var xx,yy,w,h,i,z,c1,c2,temp,number;
4 var cp=0;
5 w=argument0; w+=w-1;
6 h=argument1; h+=h-1;
7 yy=150;
8 xp=250;
9
10
11 c1=50;
12 c2=25;
13 number=0;
14
15 if (h % 2==0 && w % 2 ==0)
16     xx=xp+c1+c1*w+c1*h;
17 else
18     xx=xp+c1+c1*w+c1*h
19
20 for (i=0;i<h;i++)
21     for (z=0;z<w;z++)
22     {
23
24
25         if (i % 2==0 && z % 2 ==0)
26         {
27             temp=instance_create(xx-c1*z+c1*i,yy+c2*z+c2*i,objBuildPlace);
28             temp.number=number;
29             temp.image_index=number;
30             number++;
31             cp=scrMapWrite(i,z,cp,temp,map,w,h);
32         }
33         else
34         {
35             temp=instance_create(xx-c1*z+c1*i,yy+c2*z+c2*i,objRoad);
36
37
38         }
39
40     }
41 with (objRoad) {event_user(0);}
42 }
```

# Структура хранения уровня

```
switch(argument0)
{
  case 0:
  {
    switch(argument1)
    {
      case 0:
      {
        object.levelh=2;
        object.levelw=3;
        object.win="102210";
        object.map="002001";
        object.tower[0]=2;
        object.tower[1]=2;
        object.tower[2]=2;
      }break;
    }
  }
}
```





# Вспомогательные элементы



```

1 //scrUpdateGridCount(id Object Build Place,-1 or 1, tower);
2 {
3
4 with (objBuildPlace) scrCheckGrass(id);
5   object = instance_find(objLevel,0);
6
7   var w,h;
8
9   w = argument0.number mod object.levelw;
10  h = (argument0.number) div object.levelw;
11
12  {
13    var temp = string_char_at(object.gridWidth[w],argument2+1);
14    temp = string(real(temp)+argument1);
15    var temp2 = string_delete(object.gridWidth[w],argument2+1,1);
16    temp2 = string_insert(temp,temp2,argument2+1);
17    object.gridWidth[w] = temp2;
18
19    temp = string_char_at(object.gridHeight[h],argument2+1);
20    temp = string(real(temp)+argument1);
21    temp2 = string_delete(object.gridHeight[h],argument2+1,1);
22    temp2 = string_insert(temp,temp2,argument2+1);
23
24    object.gridHeight[h]=temp2;
25  }
26
27  if (real(string_char_at(object.gridWidth[w],argument2+1))>0
28  || real(string_char_at(object.gridHeight[h],argument2+1))>0)
29  scrCheckGrid(w,h,argument2);
30

```

```

1 //scrCheckGrid(w,h,tower);
2
3
4
5 tower=argument2;
6 object = instance_find(objLevel,0);
7
8
9 if (string_char_at(object.gridWidth[argument0],argument2+1)=="1")
10 var z = false; else var z = true;
11
12
13 for (i=0;i<object.levelh;i++)
14 {
15   var build = instance_find(objBuildPlace,argument0+i*(object.levelw));
16   if (build.tower == argument2) build.colw=z;
17
18 }
19
20 if (string_char_at(object.gridHeight[argument1],argument2+1)=="1")
21 var z = false; else var z = true;
22
23 for (i=0;i<object.levelw;i++)
24 {
25   var build = instance_find(objBuildPlace,i+argument1*object.levelw);
26   if (build.tower == argument2) build.colh=z;
27
28 }

```

```

1 //scrCheckMap(w-0 or h-1,dir 0(1) 0 <- 1 ->, vVar or hVar);
2 {
3 var object = instance_find(objLevel,0);
4 var minVar=-1;
5 var count=0;
6 if (argument0 == 0)
7 {
8   //По ширине
9   if (argument1 ==0)
10  {
11    //С права на лево
12    for (i=0;i<object.levelw;i++)
13    {
14      build = instance_find(objBuildPlace,i+argument2*object.levelw);
15      if (build.tower>minVar && build.tower!=-1 && build.tower!=4) {count++;minVar=build.tower;}
16    }
17  }
18  else
19  {
20    for (i=object.levelw-1;i>=0;i--)
21    {
22      build = instance_find(objBuildPlace,i+argument2*object.levelw);
23      if (build.tower>minVar && build.tower!=-1 && build.tower!=4) {count++;minVar=build.tower;}
24    }
25  }
26 }
27 }
28 else
29 {
30   //По высоте
31
32   if (argument1==0)
33   {
34     for (i=0;i<object.levelh;i++)
35     {
36       var build = instance_find(objBuildPlace,argument2+i*(object.levelw));
37       if (build.tower>minVar && build.tower!=-1 && build.tower!=4) {count++;minVar=build.tower;}
38     }
39   }
40   else
41   {
42     for (i=object.levelh-1;i>=0;i--)
43     {
44       var build = instance_find(objBuildPlace,argument2+i*(object.levelw));
45       if (build.tower>minVar && build.tower!=-1 && build.tower!=4) {count++;minVar=build.tower;}
46     }
47   }
48 }
49
50 return count;
51 }

```

# Визуальные эффекты



# Визуальные эффекты



# UI

TUTORIAL

EASY 14/14

MEDIUM 2/14

HARD 

PRO 

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14



VICTORY



# Перемещение жестами



```

1 //crSpawnPackButton(); Рисует выбор паков
2
3 {
4 with (objLevelButton) instance_destroy();
5 var xx,yy,object;
6 var open,i,z;
7 xx=view_xview[0]+view_wview[0]/2;
8 yy=50;
9
10
11
12
13
14 var hh = view_hview[0]-50; hh/=6;
15
16 with (instance_create(xx,25+hh,objPackButton))
17 {
18 if (!objController.fistplay) image_alpha=.5;
19 image_speed=0;
20 image_index=4;
21 image_xscale=3;
22 image_yscale=3;
23 packOpen=true;
24 canDraw=true;
25 total=-1;
26 }
27
28 var sum=0;
29 for (i=0;i<4;i++)
30 {
31 open=0; //Количество уровней
32 object=instance_create(xx,25+hh*(i+2),objPackButton);
33 with (object)
34 {
35 image_xscale=3;
36 image_yscale=3;
37 }
38
39 for (z=i*14;z<i*14+14;z++)
40 open+=objController.levelStat[z];
41 sum+=open;
42
43 if (i==0) {object.packOpen=true;object.canDraw=true;}
44 else
45 {
46 if (sum > floor(14*i*0.8))
47 {
48 if (objController.packOpen[i]==0)
49 {
50 //Открыл пак и увидел это в первый раз
51
52 if (objController.audio) audio_play_sound(snWin,0,0);
53 objController.packOpen[i]=1;
54 ini_open("save"); ini_write_real("Open","P"+string(i),1); ini_close();
55 with (object) {packOpen=true;event_user(0);object.canDraw=false;}
56 }
57 else
58 {object.packOpen=true;
59 object.canDraw=true;}
60 }
61 else {object.packOpen=false;object.canDraw=false;}
62 }
63
64 object.image_index=i;
65 object.image_speed=0;
66 object.open=open;
67 object.total=14; //objcontroller.pack[i];
68 }
69
70 }

```

TUTORIAL

EASY

14/14

MEDIUM

2/14

HARD



PRO



Демонстрация