Construct 2는 Scirra에서 개발한 HTML5 기반 2D 게임 개발 엔진입니다. 시각적 프로그래밍을 통해 게임을 빠르게 만들 수 있다는 것이 특징이고, 매주 신규 베타 버전 데이터가 업데이트가 되고 있어 기술적인 문제 해결에 대해 적극적인 엔진입니다. IOS/Android, 윈도우 등 다양한 플랫폼에서 출시가 가능하고 무료, 스탠다드, 비즈니스 세 가지 라이선스가 존재하며, 타 엔진에 비해 저렴한 축에 속합니다. 또한 사용법이 쉽다는 것과 타 엔진에 비해 가볍다는 것 역시 construct 2가 가진 장점입니다.

Construct 2의 제작 방식은 자주 쓰이는 기본 동작들의 경우 객체에 behavior 등을 붙이는 방법으로 만듭니다. 예를 들면 대포 이미지를 담는 스프라이트 객체가 있고 거기에 포탄이라는 움직임을 정의하는 behavior가 붙는 방식입니다. 게임 규칙은 이벤트 시트라는 방식으로 작성하게 되며 하나의 이벤트들의 목록을 이벤트 시트라고 부르고, 게임의 다른 부분 또는 조직에 또 다른 이벤트 시트를 가질 수 있습니다. 이처럼 하나의 이벤트 시트는 다른 이벤트 시트들을 포함할 수 있어 다양한 단계에서 이벤트들을 재사용할 수 있습니다. 그리고 이벤트는 조건으로 이루어져 있는데, 예를 들어 “스페이스바를 눌렀는가?”와 같은 조건이 충족되면 “총알 객체를 생성한다”와 같은 이벤트에 포함된 모든 액션을 실행하고 그 이후 또다른 하위 이벤트를 실행하는 방식으로 진행이 됩니다. 이와 같은 제작방식을 취하기 때문에 Construct 2로 플랫폼, 비행기 슈팅, 타워디펜스 등 다양한 장르의 게임을 만들 수 있습니다.