

Руководство по редактору

Geometry Dash

Добро пожаловать в Руководство по Редактору Geometry Dash! Это руководство проведет вас через редактор и его функции, чтобы вы могли создать свои собственные уровни!



Оглавление

Урок 1: Основные методы строительства	2
Урок 2: Правка/Изменение	8
Урок 3: Удаление	12
Урок 4: Тестирование и Прочее	13
Урок 5: Порталы и Другие Объекты Геймплея	14
Урок 6: Продвинутые Способы Строительства	19
Урок 7: Кнопки Редактора	22
Урок 8: Триггеры	24
Урок 9: Настройки Уровня	37
Урок 10: Музыка	41
Урок 11: Кастомизация вашего Редактора	44
Урок 12: Геймплей и Синхронизация	46
Урок 13: Декорация и Стиль	53
Урок 14: Построение с помощью Вспомогательных Кнопок	58
Урок 15: Монеты	61
Урок 16: Пользовательские Объекты	62
Урок 17: Выкладывание Вашего Уровня	62
Урок 18: После Выкладывания Уровня	66
Урок 19: Разное & Передовая Практика	67
Эксклюзивный Урок Steam: Полезные Клавиши	69
Послесловие	71
Кредиты	72

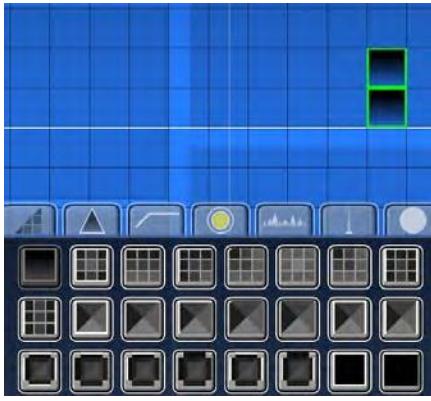
Урок 1: Основные методы строительства

(Рекомендуется просмотреть урок 11, прежде чем начать начать этот. Поскольку это более продвинутая тема, она помещается позднее. Необязательно просматривать этот урок.)

Для первой части редактора, мы рассмотрим некоторые основные методы редактора. Они помогут вам сделать всё в редакторе. В нижней части экрана находится панель инструментов. Это то, что вы будете использовать для выполнения большинства задач в редакторе. Панель инструментов имеет тринадцать вкладок, их упоминания будут в этом руководстве. Вкладки расположены слева направо: блоки, полублоки и эффекты, контуры, наклоны, шипы/опасности, 3D контуры, объекты и модификаторы геймплея, декорации шипов/опасностей, другие декорации, импульсные объекты, врачающиеся объекты, триггеры и пользовательские объекты.



С левой стороны панели инструментов расположены 3 раздела: Строить, Изменить и Удалить. Сначала мы рассмотрим раздел Строить. В режиме «Строить» вы увидите много дополнительных вкладок в верхней части. Мы рассмотрим только несколько в этом уроке. Первая вкладка это вкладка блоков. Здесь вы найдёте основные блоки чтобы построить землю. Большинство блоков поставляются в наборе, который может быть соединен вместе, чтобы создать красивую землю. Следуйте этим шагам чтобы сделать основную установку земли. Это не единственный способ чтобы сделать землю. Это просто пример чтобы помочь вам начать.



Поместите два основных блока друг на друга. Чтобы выделить блок, нажмите на него на панели инструментов и затем нажмите туда, где вы хотите на сетку редактора. Убедитесь, что они находятся над этой белой линией или землей (либо это может быть показано).



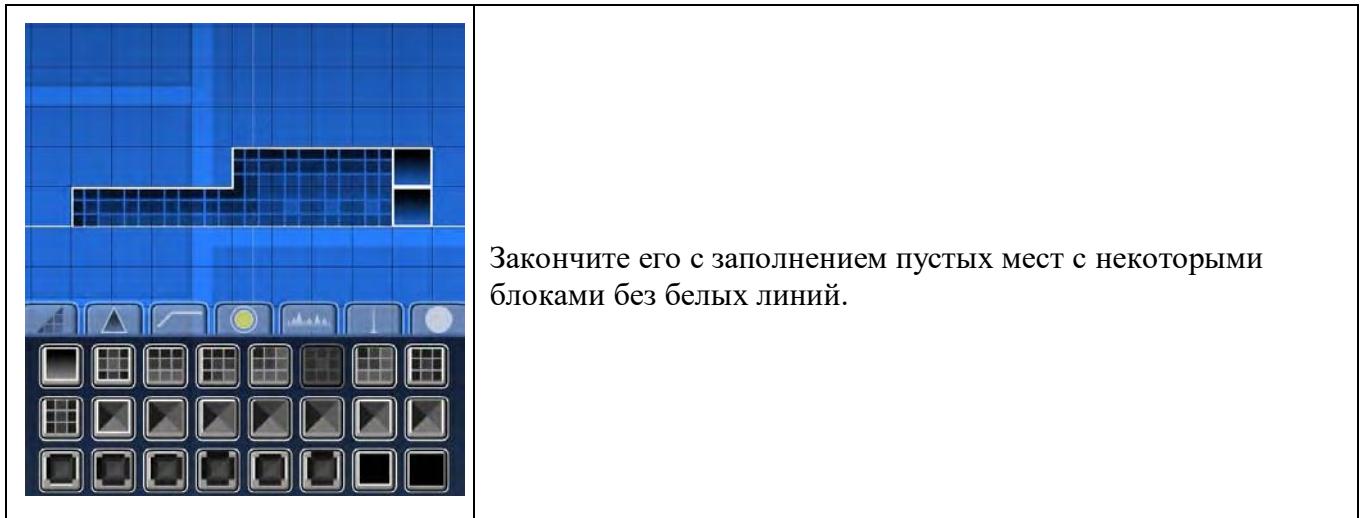
Поместите два внешних угловых блока, как показано. Убедитесь, что вы обращаете внимание на то, на какой клетке сетки каждый из них находится.



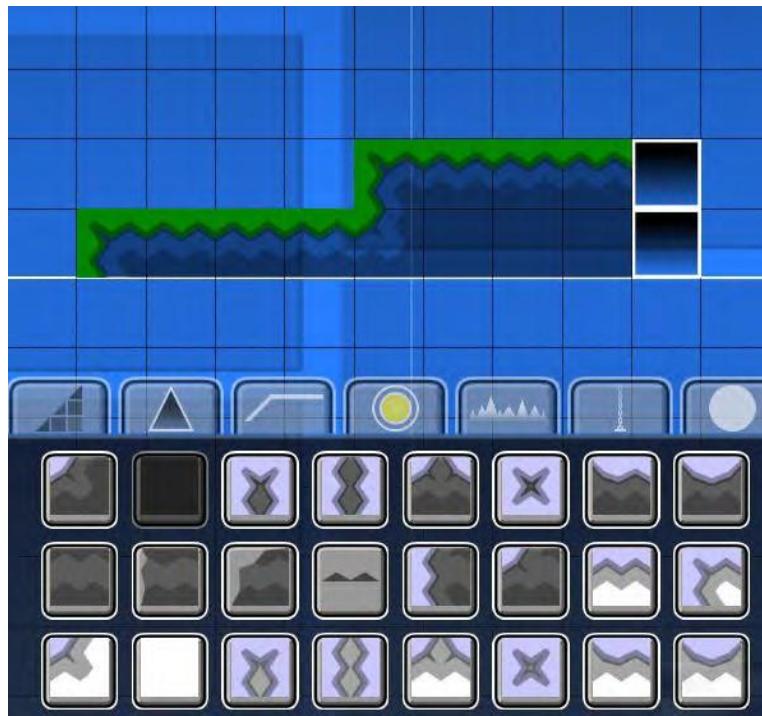
Поместите шесть основных блоков заземления, как показано на рисунке. Эти блоки будут иметь только белую линию на вершине. (Что эта за белая линия мы об этом расскажем позже)



Поместите внутренний угловой блок, чтобы соединить две части земли.



Это один из способов построить основной участок земли, и должен работать с другими типами земли, тоже. Однако, некоторые земные блоки не будут иметь хитбоксов по своей воле. Здесь и появляется эта белая линия. Белая линия делает так, чтобы блоки имели хитбокс (коллизия). Например, если бы вы хотели построить такую же установку как эта:



Вы бы прошли прямо через землю, потому что эти блоки не поставляются с хитбоксами по умолчанию. Чтобы добавить, перейдите к третьей вкладке в разделе «Строить» (контуры). Там вы найдете все контуры, которые вам когда-либо понадобятся для вашего уровня. Приступайте, и добавьте некоторые края к дизайну. Если вы когда-нибудь поймете,

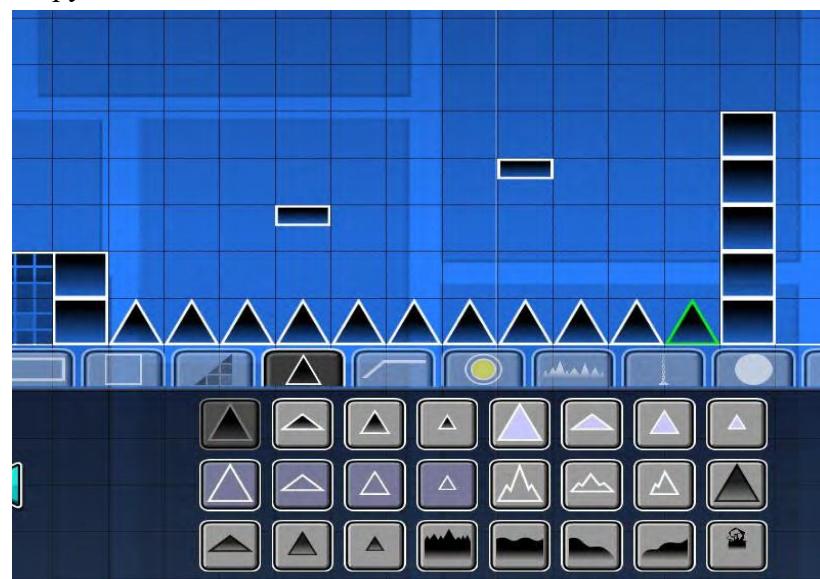
что вам нужны линии коллизии в будущем, всегда возвращайтесь к этой вкладке. Убедитесь, что не запутаетесь, так как есть несколько типов белых линий в редакторе!

Следующие вкладки - вкладка полублоки и эффекты. Первые пять блоков в этой вкладке просто блоки поменьше, которые обычно функционируют одинаково. Сохраняя то, что вы построили раньше, попробуйте построить это (чтобы прокручивать, нажмите и перетащите или используйте ползунок в верхней части редактора):



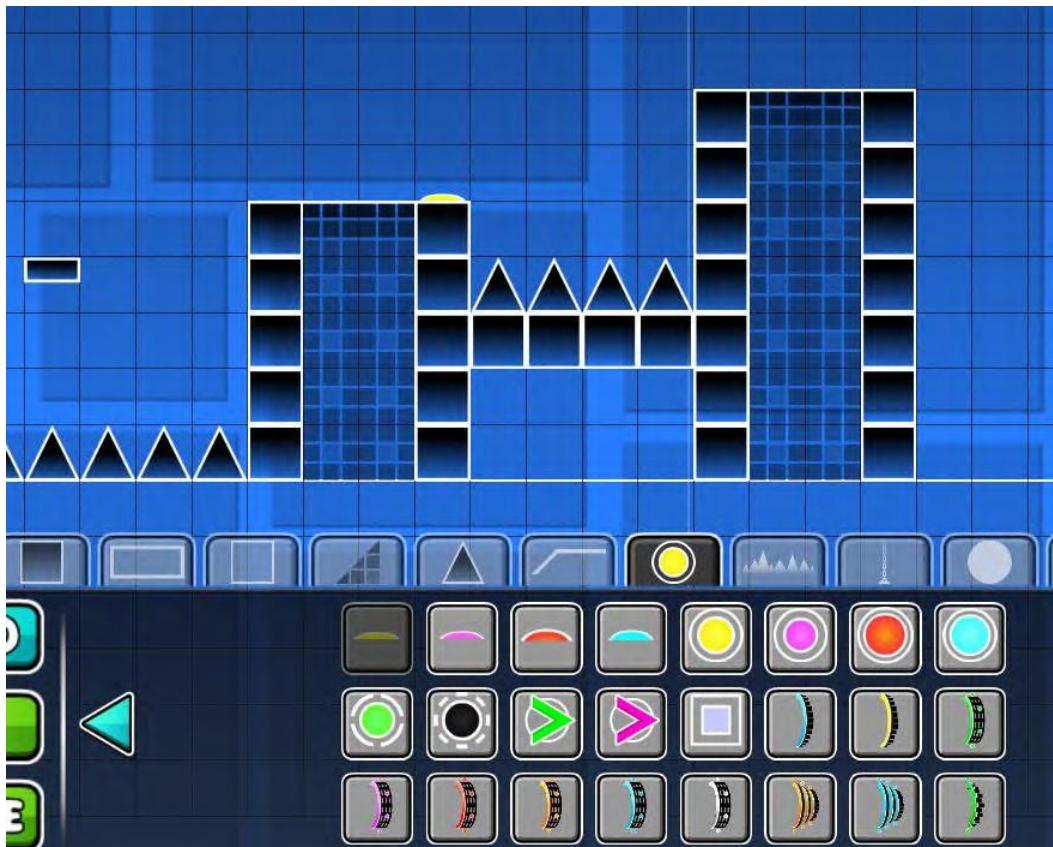
(Не волнуйтесь, если платформы не того же цвета, как показано)

Теперь мы рассмотрим вкладку опасностей. Эта вкладка имеет такие вещи, как шипы, объекты, которые убивают вас, и некоторые поддельные вещи, которые выглядят так, как будто они могут убить вас, но не смогут. Попробуйте добавить несколько шипов в яму, которую вы только что создали, как это:



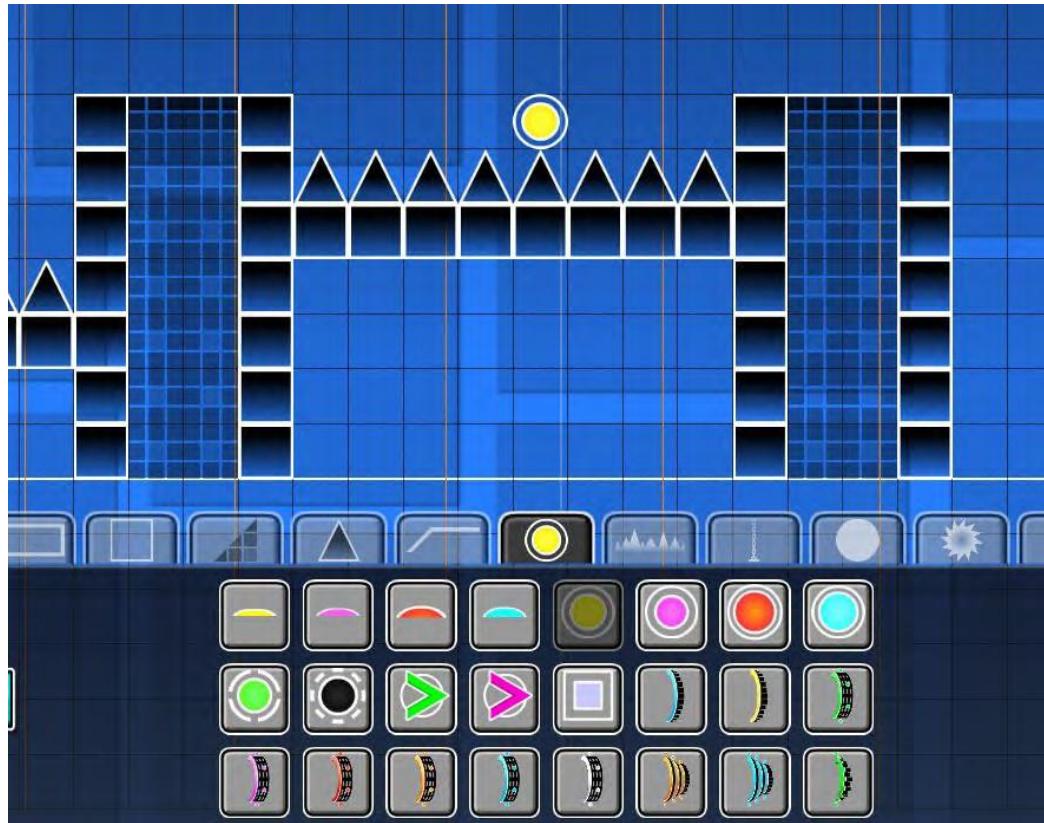
Последняя вкладка, которую мы рассмотрим (пока что), это вкладка объектов и модификаторов геймплея.

Это тот, который с желтой сферой. Это содержит вещи, такие как прыжковые панели, прыжковые кольца, порталы и многое другое. Давайте продолжать строить наш уровень с прыжковой панелью, который автоматически заставляет вас прыгать (пожалуйста, обратите внимание, что желтая панель делает более высокий прыжок, чем обычный прыжок куба). Попробуйте построить это:



Также можно попробовать прыжковые кольца. Прыжковое кольцо активируется когда вы нажимаете на него в воздухе.

Вы не можете удерживать через прыжки кольца, как вы удерживаете, чтобы прыгать непрерывно. Продолжите ваше строительство с этим: (Пожалуйста, переходите к следующей странице)

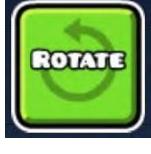


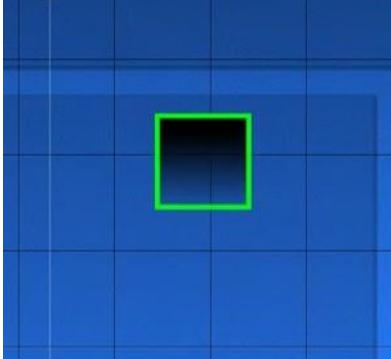
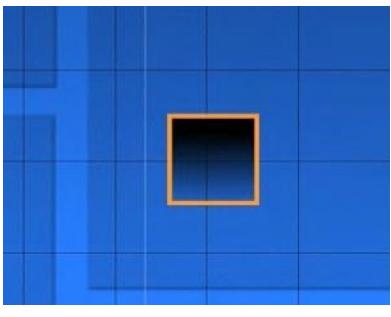
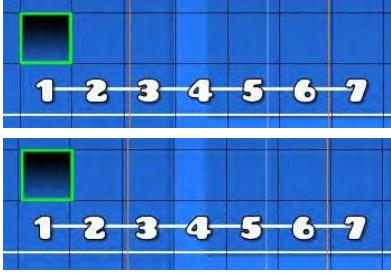
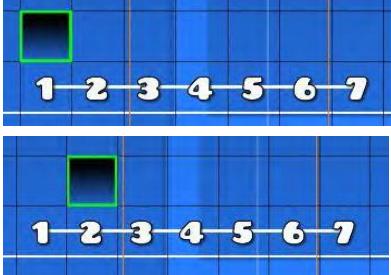
(Больше о прыжковых панелях и кольцах вы можете просмотреть в Уроке 5)

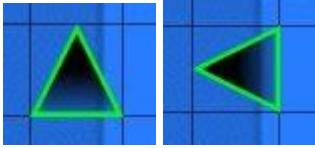
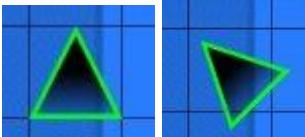
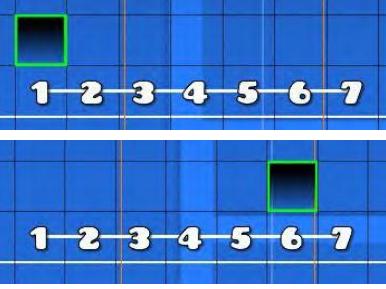
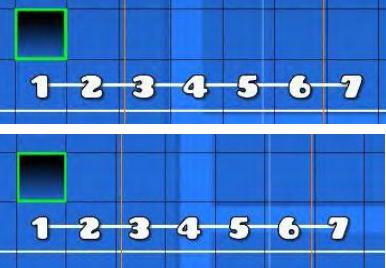
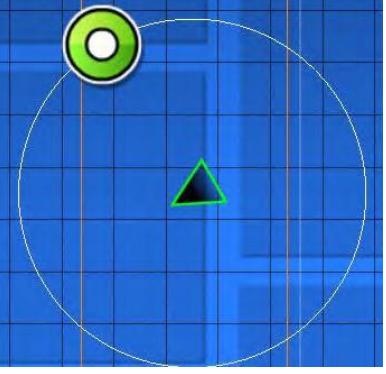
Поздравляем, вы только что создали играбельный уровень!

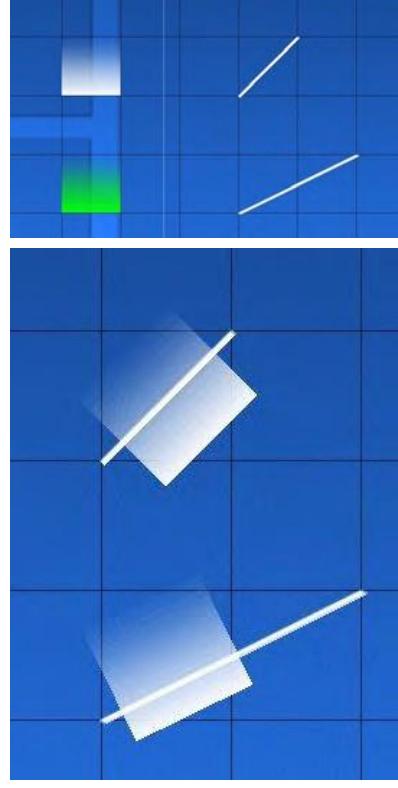
Урок 2: Правка/Изменение

Следующая секция в вашей панели инструментов, это «Изменить». Этот раздел позволяет изменять блоки по своему вкусу. Ниже приведена информация по кнопкам по порядку. Обратите внимание, что первые две кнопки не указаны в разделе.

Кнопка	Действие	Пример
	<p>Это позволяет вам выбирать объекты, перетаскивая их в режиме редактирования. Вы также можете рисовать объекты в редакторе в режиме Строить. При удалении можно перетаскивать объекты, чтобы удалить их.</p>	
	<p>Это позволит вам повернуть объект в любой степени. Некоторые объекты не могут вращаться. Это же самое, что и кнопка свободного вращения (будет позже)</p>	 

	<p>Это сделает так, что объект, который перемещается при перемещении объекта, не будет ограничен сеткой. Используя это, вы можете перетаскивать объект, вместо того, чтобы нажимать левую или правую кнопки, которые будут показаны позже.</p>	
	<p>Это делает так, что объект, движущийся с помощью Free Move, защелкивается в пространстве сетки. Некоторые люди предпочитают строить так.</p>	
	<p>Перемещает объект 1/15 шага сетки в указанном направлении.</p>	
	<p>Перемещает объект 1 шаг сетки в указанном направлении.</p>	
	<p>Переворачивает объект в указанном направлении.</p>	

	<p>Поворачивает объект на 90 градусов в указанном направлении.</p>	
	<p>Поворачивает объект на 45 градусов в указанном направлении.</p>	
	<p>Перемещает объект по сетке 5 шагов в указанном направлении.</p>	
	<p>Перемещает объект 1/60-го шага сетки в указанном направлении.</p>	
	<p>Позволяет вращать неподвижный объект в любом случае, как вам нравится. Может быть выполнено путем нажатия кнопка поворота в сторону, как упоминалось ранее.</p>	

	<p>Привязывает объект к повороту склона. (Не путать с кнопкой щелчка)</p>	
	<p>Позволяет масштабировать объект от половины до удвоения его нормального размера.</p>	

Урок 3: Удаление

Терминология:

- Статичный: Объект, имеющий хитбокс (исключая шипы).
- Желтые сферы: Другое название прыжковых колец.

Теперь, это кажется очень простым (и по большей части это так) но есть несколько функций, которые стоит рассмотреть. Во-первых, любой объект, нажав на который в разделе «Удалить» будет удален, просто так. Есть также кнопки на вкладке «Удалить» с некоторыми довольно интересными функциями.

Кнопка	Действие
	Удаляет выбранный объект(-ы). Эта функция совпадает с функцией корзины рядом с кнопками отмены/повтора.
	Удаляет все выбранные типы объектов.
	Удаляет все стартовые позиции (подробнее об этом позже).
	Позволяет удалить все объекты.

	Позволяет удалять только статические объекты.
	Позволяет удалять только те объекты, которые не имеют хитбоксов (что означает декорация). Сюда не входят порталы или триггеры.
	При выборе объекта это позволит удалить только этот тип объекта. Например, если вы нажмете на эту кнопку, когда желтая сфера будет выбрана в режиме «Изменить», вы сможете удалить только желтые сферы.

Урок 4: Тестирование и Прочее

Вы, наверное, хотите протестировать уровень, который вы создали, правильно?

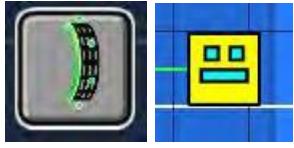
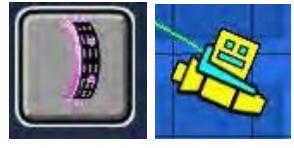
Есть два способа сделать это. Первый способ состоит в том, чтобы нажать кнопку паузы, а затем нажать "Сохранить и играть". Другой способ - нажать на желтую кнопку воспроизведения с кубиком слева, над панелью инструментов (или нажав ENTER, если вы играете со Steam). Это позволит вам играть внутри редактора, и оставит зеленую линию за персонажем, показывающую ваш путь, хотя это иногда может быть неточным. Отсюда, мы рекомендуем просмотр урока 11, если вы еще это не сделали (Это все еще необязательно).

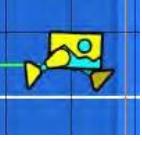
Теперь, вы можете быть удивлены, почему тестирование уровня полезен. Есть меньшее время загрузки и можно игнорировать урон. Вы также можете иметь гораздо более широкий вид экрана (в зависимости от вашего масштаба, который изменяется с помощью минус и плюс кнопки слева над панелью инструментов). Это также может быть полезно при решении, куда поместить ваш следующий блок, прыжковые сферы, и так далее.

Урок 5: Порталы и Другие Объекты Геймплея

Так, уровень, который мы сделали, велик и все такое, но просто прыгать как куб в течение полутора минут не будет хорошим уровнем. Нам нужно немного оживить игру. Во вкладке с желтой сферой вы найдете порталы. Эти порталы меняют геймплей различными способами. При выборе портала в редакторе будет установлен флажок справа от экрана. При нажатии этой кнопки будут отображаться граничные линии для игры в редакторе. Это поможет вам узнать, будут ли блоки отображаться на экране или нет.

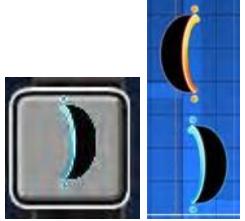
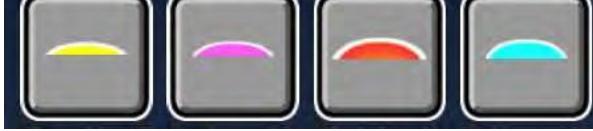
Мы рекомендуем вам изучить все режимы игры, прежде чем принимать решение о том, какой из них вы выберете. То, как изменяется каждая игра, изменяется при изменении другими порталами, которые будут рассмотрены позже в этом Уроке.

Объект	Назначение
	<p>Этот портал превращает вас в куб. Щелчок или нажатие заставляет вас прыгать, и вы можете удерживать, чтобы прыгать последовательно, если нет блока J, который предотвращает удерживание, чтобы прыгнуть (подробнее см. урок 12). Эта игра не имеет границ, кроме земли. Робот похож на этот режим игры в этом смысле.</p>
	<p>Этот портал превращает вас в корабль. В этой игре щелчок или нажатие и удержание заставляют вас летать вверх, и освобождение заставляет вас идти вниз. Корабль имеет границы, которые составляют 10 между ячейками сетки.</p>
	<p>Этот портал превращает вас в мяч. Мяч может изменить гравитацию, нажав. Это заставляет его падать на потолок или землю (в зависимости от того, что противоположно), пока он не ударяет что-то. Мяч занимает некоторое время, чтобы упасть. Шар имеет границы, которые на 8 ячеек друг от друга.</p>
	<p>Этот портал является порталом НЛО, который похож на куб, за исключением того, что вы можете прыгать в воздухе. НЛО имеет границы, которые находятся на расстоянии 10 ячеек.</p>

 	<p>Это портал волны (иногда называемый дротиком). Волна движется по зигзагообразной схеме. Когда волна удерживается, она движется вверх по диагонали, а когда освобождается, она движется вниз по диагональной линии. В отличие от других игровых режимов, волна будет уничтожена каждым твёрдым блоком во всех отношениях, кроме земли.</p> <p>Это если только на блоке нет блоков, совместимых с волнами (которые являются блоками D; подробнее в уроке 11), предназначенных для того, чтобы не повредить волну.</p> <p>Волна имеет границы, которые на 10 ячеек друг от друга.</p>
 	<p>Следующий портал - портал роботов. Робот похож на куб, но чем дольше вы держитесь, тем выше вы прыгаете. Как уже было сказано, робот не имеет границ.</p>
 	<p>Этот портал – портал паука. Паук похож на мяч, только вместо того, чтобы плавно двигаться вверх и вниз, он телепортируется мгновенно. Паук не взаимодействует с порталами, батутами, кольцами или монетами при телепортации между начальной и конечной точками. Однако она будет остановлена любыми блоками, включая шипы (хотя щелчок или метка в нужное время может пройти через шов).</p> <p>Паук имеет границы, которые находятся на расстоянии 9 ячеек.</p>

Теперь мы рассмотрим порталы, которые изменяют способ игры.

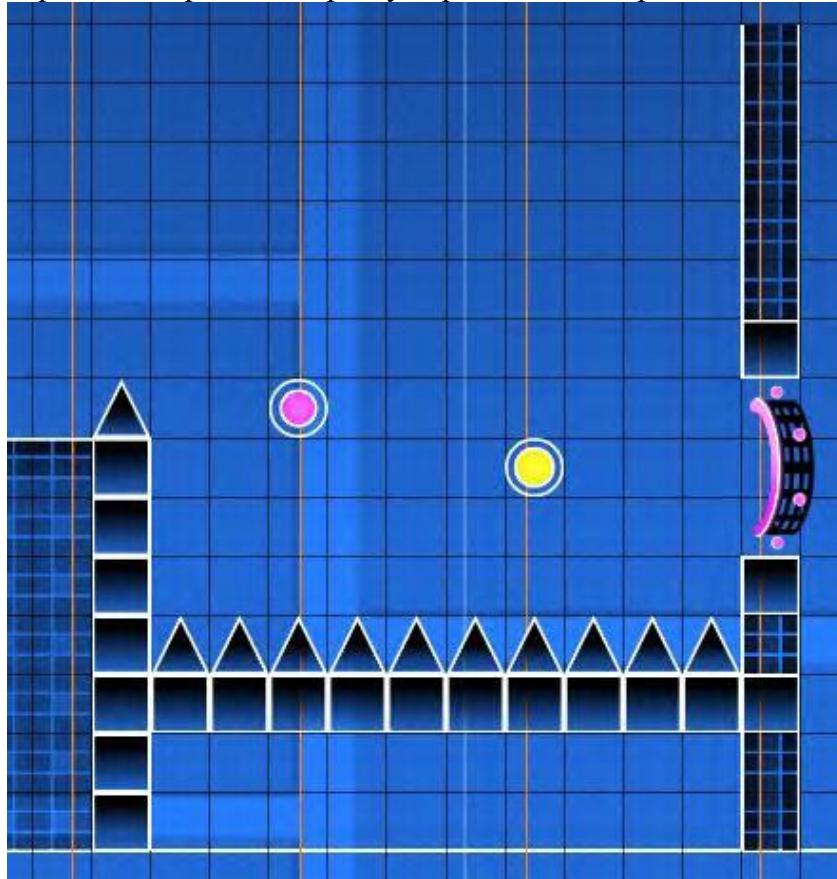
	<p>Это - гравитационные порталы. Жёлтый портал делает его таким, что игрок летит к потолку, в то время как синий делает его так, что игрок падает на землю.</p>
	<p>Это порталы размера. Розовый сделает вас крошечным, что влияет на движение во всех игровых режимах, кроме паука. Зелёный портал вернёт тебя к нормальному размеру.</p>
	<p>Это - зеркальные порталы. Оранжевый переворачивает весь экран, как зеркало, заставляя игрока двигаться справа налево (только визуально; вы не будете перемещаться назад на уровне). Синий возвращает его к движению слева направо. Это не будет переворачивать редактор и вам не придется строить назад, однако вы захотите перевернуть любой текст в редакторе, пока вы находитесь в этом режиме.</p>
	<p>Это двойные порталы. Оранжевый дублирует игрока и может быть другим игровым режимом, чем другой. Оба игрока перемещаются, когда вы нажимаете/щелкаете. Синий цвет возвращает вас в обычное состояние. Вы также можете включить режим двух игроков, где каждый игрок управляет отдельно, в меню настроек уровня. Может быть две разные игры одновременно, размещая два разных портала после того, как игрок находится в двойной игре.</p> <p>Двойные границы могут сбивать с толку. Если любая из двух форм обычно имеет 10 границ ячеек (корабль, НЛО или волна), то границы будут на расстоянии 10 ячеек. Если ни одно из двух не имеет 10 границ квадратов, то границы будут на расстоянии 9 ячеек.</p>

	<p>Это портал телепортации. Размещение делает два портала, синий и оранжевый. Входя в синий портал, вы выходите из оранжевого. После размещения синего портала автоматически появляется оранжевый. Два портала могут перемещаться независимо на оси У.</p>
	<p>Это скоростные порталы, которые меняют скорость, с которой игрок будет двигаться. Они варьируются от медленных, нормальных, быстрых, очень быстрых и супер быстрых (в порядке изображений). При выделении в редакторе в правом нижнем углу появится небольшая серая рамка. По умолчанию она проверяется. Когда игра не будет заблокирована, она не будет засчитываться в музыкальные линии при воспроизведении тестирования музыки (Мы пройдем руководящие линии в уроке 10).</p>
	<p>Это панели прыжков. Они автоматизированы так, что как только вы попадаете на один вы прыгаете. Они работают для всех игровых режимов, за исключением волны, где работает только синяя панель. Розовая панель заставляет игрока сделать небольшой прыжок, желтая панель заставляет игрока сделать прыжок среднего размера, а красная панель вызывает очень большой прыжок. Синяя панель переключает гравитацию.</p>
	<p>Это кольца прыжка (также известны как прыжковые сферы). Желтые, розовые, и красные кольца делают вас сделать прыжок в воздухе. Розовое кольцо делает небольшой прыжок, желтое кольцо - средний прыжок, а красное кольцо - большой прыжок. Синее и зелёное кольца меняют гравитацию, но зелёное кольцо действует как жёлтое кольцо сразу после переключения гравитации (представьте зелёное кольцо как комбинацию между синим и жёлтым). Чёрное кольцо стреляет прямо вниз. Зелёный шар "стрелка", называемый тире, делает вас «летать». Это означает, что вы у вас блокируется направление во время удерживания. Розовый «тире»</p>

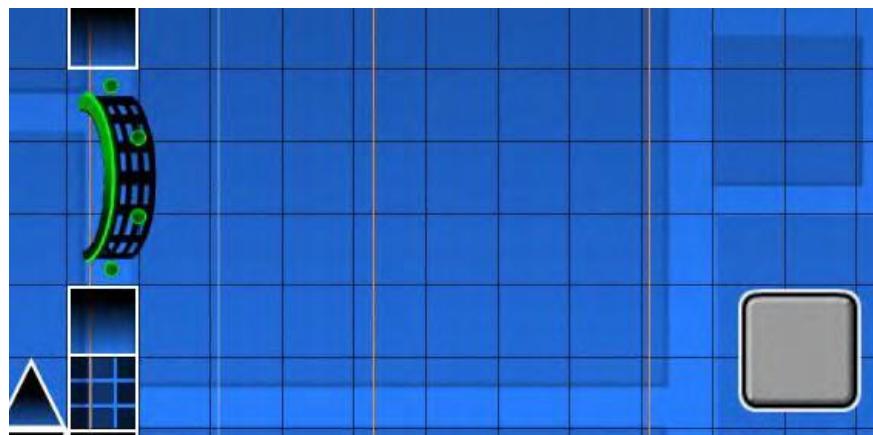
	<p>делает то же самое, что и зелёный, но также меняет гравитацию. Тире-сфера продолжает идти до тех пор, пока вы держите, если только на его пути нет блока "S" (описанного в Уроке 12). Зелёные и розовые шары могут быть повернуты, чтобы переместить игрока в другом направлении. Как и панели, шары работают со всеми формами, за исключением волн, где только синий, зелёный, зелёный тире и фиолетовый/розовый тире имеют эффект.</p>
--	---

Урок 6: Продвинутые Способы Строительства

Хорошо, теперь, когда вы знаете все основные элементы геймплея, пришло время продолжать строить на этом уровне. Давайте попробуем сделать секцию корабля. Во-первых, постройте к порталу корабля что-то вроде этого:

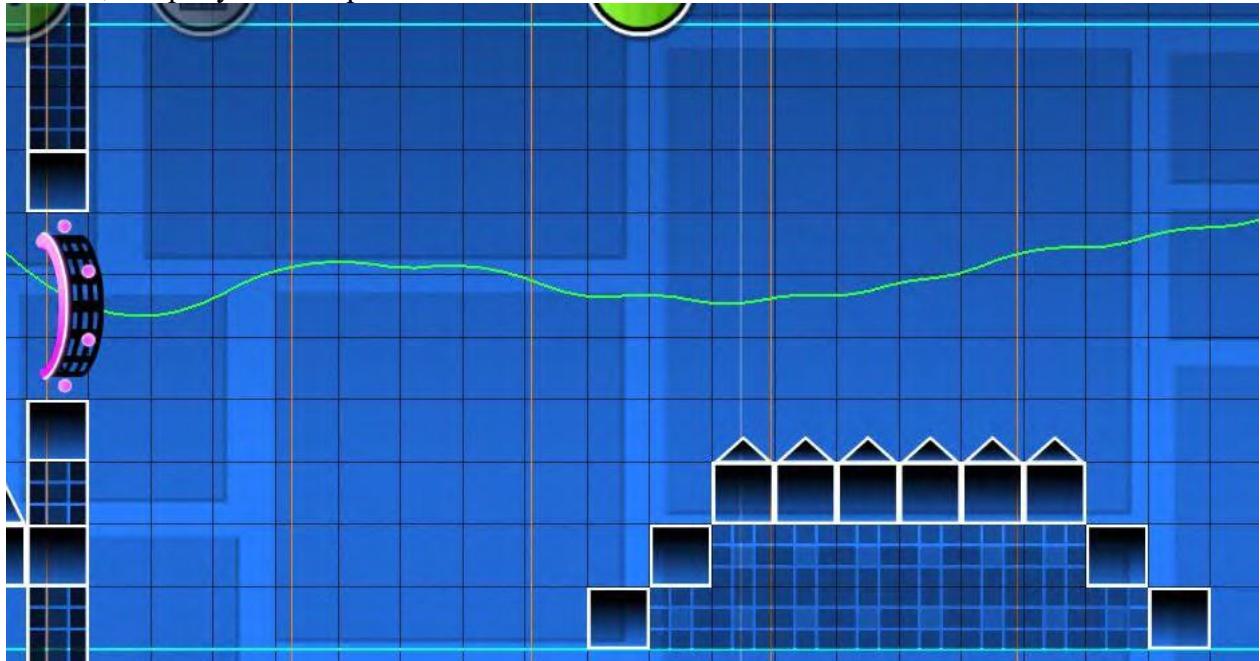


Теперь, выберите портал корабля, и вы должны увидеть серый ящик всплывающий справа, это:

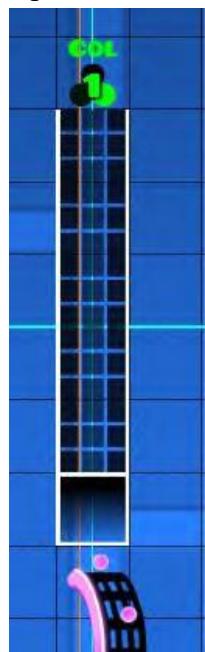


Щелкните это поле. Некоторые синие линии должны появиться над и под порталом. Это граничные линии. Эти линии показывают, где пол и потолок. Итак,

войдя в портал, вы ничего не увидите, если это не находится между этими линиями. Прямо над линией, попробуйте построить это:



Теперь, когда мы начали нашу секцию корабля, почему бы нам не изменить внешний вид уровня. Один из способов сделать это - использовать триггеры. Есть много триггеров, которые делают много вещей, но мы просто посмотрим на пока что один. Вкладка триггеров является 12-й или второй последней вкладкой в разделе Строить. Мы рассмотрим триггер Col (цвет). Фактический объект цвета не появится в игре. Только его эффект появится. Поместите Col триггер над всеми блоками над порталом, вот так:



Теперь нам нужно взглянуть на эти кнопки справа, над панелью инструментов.
Про эти:



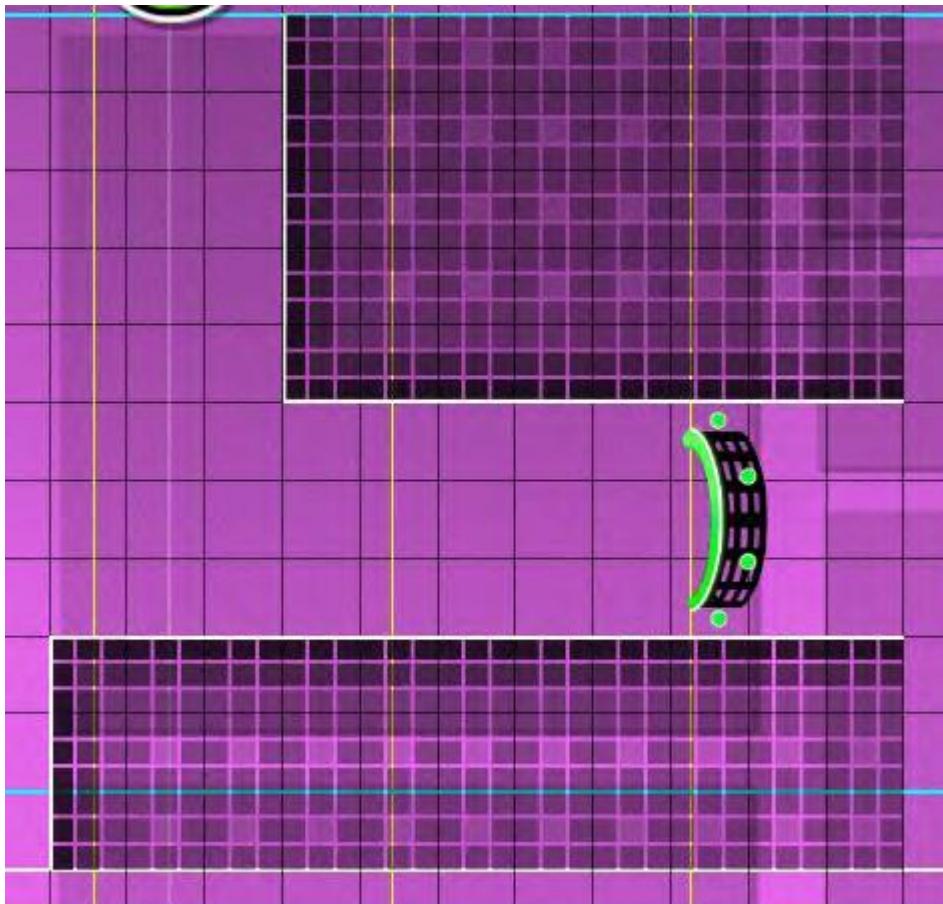
Убедитесь, что триггер Col все еще выбран, и нажмите кнопку "Редакт. объект" (Edit Object). Появится меню триггера.



Посмотрите, где написано "ID цвета" (Color ID). Видите этот маленький плюс рядом с ним? Нажмите на него, и другое меню должно всплыть с шестью кнопками. Нажмите кнопку БГ (BG), а затем нажмите OK. Теперь, используйте цветное колесо и выберите цвет для фона. Для этого руководства, он будет фиолетовым, но вы можете использовать все, что вы хотите. Как только вы закончите, нажмите OK. Теперь, если вы прокрутите немного вправо, вы должны увидеть изменение фона с синего на любой цвет, который вы выбрали. Этот фиолетовый фон может не смотреться с синей

землёй. С выбранным Col триггером нажмите кнопку "Копировать и Вставить" (Copy + Paste) справа. Теперь перейдите в изменить и переместите его на один блок вверх. Теперь у тебя два одинаковых триггера!

Выберите скопированный объект и нажмите "Редакт. объект." Щелкните плюс еще раз, и на этот раз выберите кнопку, которая говорит Г1 (G1). Теперь вы сделали! Этот триггер будет иметь тот же цвет, что и фон, так как копирование сохраняет информацию триггера. Вы также можете изменить цвет этого триггера, если вы так решите. Теперь вы должны продолжить строительство секции корабля на некоторое время. Когда закончите, закончите чем-нибудь вроде этого, чтобы вернуться в секцию куба.



Теперь вы можете играть на этом уровне и проверить его, если вы хотите. Это последний раз, когда мы будем использовать этот уровень в этом руководстве, так что, если вы хотите, вы можете использовать навыки, которые вы узнаете, как только вы закончите это руководство, чтобы закончить этот уровень.

Урок 7: Кнопки Редактора



Возможно, вы заметили эти кнопки на стороне редактора, когда вы нажали "Редакт. объект". Здесь мы расскажем вам, что делает каждая из этих кнопок.

Первыми тремя кнопками в верхнем ряду являются кнопки «Копировать», «Вставить» и «Копировать и Вставить». Кнопка «Копировать» копирует объект(ы) в буфер обмена Geometry Dash аналогично тому, как вы можете копировать текст. «Вставить» вставит скопированный объект(-ы) в центр экрана. «Копировать и Вставить» сделает дубликат объекта на себе.

Следующие три кнопки: «Редакт. свойства» (Edit Special), «Редакт. группу» (Edit Group) и «Редакт. объект». «Редакт. свойства» будет иметь такие параметры для объекта, как направление вращения и скорость вращения объектов. Это не будет отображаться в слишком многих объектов. Следующая кнопка «Редакт. группу» будет показана на уроке 8. Последняя кнопка в этой строке, «Редакт. объект», в основном используется для редактирования цвета объекта, но также и редактирует большинство параметров триггеров.

Третья строка кнопок – «Копировать значения» (Copy Values), «Вставить значения» (Paste State) и «Вставить цвет» (Paste Color). Они используются с предыдущими тремя кнопками. «Копировать значения» будет делать копию групп и цвета выбранного объекта. «Вставить значения» будет вставлять всё, что находится в меню «Редакт. Группу». «Вставить цвет» вставит цвет объекта в меню «Редакт. Объект», если это возможно; это единственный способ изменить цвета порталов, сфер и панелей, кроме триггера пульсации (Урок 8).

Четвертый ряд кнопок - это цвета, «Перейти на слой» (Go To Layer) и «Убрать выделение» (Deselect). Кнопка цвета позволяет редактировать цвет объекта во время просмотра объекта. Кнопка «Перейти на слой» приведет вас к слою, в котором находится выбранный объект. Кнопка «Убрать выделение» сделает именно то, что он говорит, отменит выделение выбранного объекта.

Наконец, у нас есть стрелки. Эти стрелки меняют слой, который вы в настоящее время просматриваете. Можно выбрать и изменить только те объекты, которые находятся в данном слое. Нажав на синюю стрелку слева, вы сможете просмотреть все слои одновременно.

Урок 8: Триггеры

Итак, мы собираемся сделать большой скачок в некоторых сложных вещах. Триггеры - это сложные инструменты, но они необходимы для создания хорошего уровня. Есть много триггеров, так что вам лучше устроиться поудобнее. Чтобы открыть меню каждого триггера, нажмите либо редакт. объект или редакт. свойства. Помните, что большинство полей триггера можно изменить на любое число от -9999 до 99999, введя число напрямую. Ползунок ограничит вас тем, что лучше для оптимизации игры.

Многие триггеры требуют, чтобы объекты были в группах. Давайте пройдемся по меню.



Редактор L (слой) - это слой редактора, на котором находится объект. Порядок Z (Z Order) и Слой Z (Z Layer) определяет, находится ли объект перед другим объектом. «Не затухать» означает, что объект останется твердым при входе и выходе с экрана (это используется для пользовательских фонов, которые будут упомянуты в уроке 19). Вам понадобится Высокая Деталь (High Detail), если ваш уровень имеет слишком много объектов. Эти объекты будут выключены, когда игрок со слабым устройством выбирает режим низкой детализации.

Вместе с ними не должны быть объекты геймплея, потому что уровень будет иметь секретные пути и не получит оценку. ID групп - это способ классификации объекта. Объект может иметь до десяти групп, но группа может иметь бесконечно много объектов. Это ID группы, который вы введёте в несколько триггеров. В меню "Редакт. объект" Активация при касании (Touch Triggered) означает, что игрок должен коснуться триггера, чтобы активировать его.

Триггер & Меню Триггера	Функция
 	<p>Стартовая Позиция (Start Pos) устанавливает временную стартовую позицию, используемую для тестирования. Используя "Редакт. объект" при выделении стартовой позиции, можно изменить такие свойства стартовой позиции, как гамма, скорость, размер и так далее. Уровень не может быть проверен, если присутствуют какие-либо стартовые позиции.</p>
 	<p>Мы говорили о цветовом триггере в Уроке 6. Он может изменить цвет любого объекта, исключая сферы, панели, порталы и монеты (монеты является единственной вещью, которую нельзя раскрасить в игре). ID Цвета объекта может быть задан в меню "Редакт. объект".</p>
	<p>Триггер движения будет перемещать объект во время игры уровня. В его меню вы можете выбрать Переместить X или Y. Он также может заблок. по X или Y на игроке. Этот триггер использует пробелы в редакторе и 10 пробелов в редакторе = 1 шаг сетки. Можно сделать так, чтобы объект переместился в другой объект, нажав Использовать Цель (Use Target). Типы движения (Easing) влияет на то, как объект ускоряется или движется в начале и после хода. Время движения - это время, в течение которого</p>



объект движется, а ID группы - это время, в течение которого объект(ы) двигаются.



Триггер Остановки (Stop Trigger) останавливает любой триггер, который в настоящее время что-то делает. Вы устанавливаете этот триггер в группу и помещаете ID группы в триггер остановки. Например, если вы используете триггер движения на объекте, заданном на 10 секунд, и используете триггер остановки на триггере движения раньше, он остановит перемещение до того, как эти 10 секунд закончатся.



Триггер Пульсации (Pulse) временно изменяет цвет группы или цветового канала. Вы можете установить, насколько долго он появлялся и исчезал, и установить, как долго он держит этот цвет. Это также работает на цвет фона, цвет земли, цвет линии, и так далее.

Кнопка "Эксклюзив" (Exclusive) отключает все другие пульсации на объектах с этим ID при активации триггера. Когда триггер пульсации заканчивается, заканчивается и команда "эксклюзив".

Уникальность этого триггера в том, что



он способен изменять цвета по группам объектов, а также по ID цвета.



Триггер Прозрачности (Alpha Trigger) изменяет непрозрачность группы объектов. (Делает их более или менее непрозрачными/видимыми для игрока.)

Время исчезн. (Fade Time) довольно самоочевиден, он позволяет установить, сколько времени требуется, чтобы увянуть в этой непрозрачности.



Триггер Переключения включает или выключает группу. Когда объект выключен, он не имеет хитбокса и не виден.



Триггер Появления (Spawn Trigger) активирует группу триггеров. Вы даете этим триггерам ID группы и активируете их с помощью триггера появления.

Задержка делает так, что будет небольшая задержка, прежде чем триггеры активируются. Триггеры активируются в порядке их размещения и одновременно. На любых объектах, имеющих этот триггер, должен быть установлен флажок Активация Триггером (Spawn Triggered).

Триггер вращения (Rotate Trigger) позволяет вращать группу объектов. Один объект должен быть в ID группы, который будет установлен в качестве центральной точки, а другой ID группы должен использоваться для объектов, которые вращаются. "Градусы" (Degrees)- это сколько градусов объект должен вращаться, а "Кол-во 360" (Times 360) - сколько полных вращений вы хотите сделать в дополнение к "Градусам". Забл. Вращение Объекта делает его таким, что пока объект вращается вокруг точки, он продолжает двигаться в том же



направлении. Когда он выключен, весь набор объектов будет двигаться по кругу вокруг точки в середине (вы должны использовать следующий триггер, а также для предотвращения ошибок).



Триггер следования заставляет группу следовать за другой движущейся группой.

Один объект должен быть в своей собственной группе, чтобы он был установлен как объект, за которым нужно следовать, а затем другая группа должна следовать за ним.



Триггер Тряски (Shake) встряхивает экран. Вы можете установить, насколько интенсивным вы хотите, чтобы встряска была, и как долго. Максимальная сила встряхивания составляет 20.



Триггер Анимации (Animate Trigger) изменяет анимацию Летучей мыши или Монстра. Коды для каждого из них находятся в информационном меню в меню редактирования объекта. Нажмите на маленькое "i" для просмотра меню.

Вот все коды по порядку:
Большой Зверь: 0: Bite, 1: attack01, 2: attack01_end, 3: idle01

Летучая мышь: 0: idle01, 1: idle02, 2: idle03, 3: attack01, 4: attack02, 5: attack02_end, 6: sleep, 7: sleep_loop, 8: sleep_end

*"Большой Зверь" называется "Драконом" большинством людей.



Этот триггер делает его так, что группа следует за игроком по оси Y. Он также позволяет ему следовать с задержкой. Это хорошо для боя босса.



Это работает как триггер переключателя, но вместо переключения группы, как только она проходит, она будет переключаться на группу каждый раз, когда вы нажимаете. Вы также можете настроить его так, чтобы можно было только включить группу или отключить только группу. В режиме удержания (Hold Mode) объект активен/активирован только во время удержания.

Для использования счетчика (Count) необходимо, чтобы коллекционный элемент (ключ, череп, зелье и так далее) был помещен вниз с ID элемента (не ID группы), установленным в меню "Редакт. Свойства". Вы помещаете этот ID элемента в триггер подсчета и задаете то, что вы хотите, чтобы он засчитывался в количестве целей. После того, как вы подобрали столько коллекций, ID цели (который является ID Группы) объект(ы) будет включен или выключен. Этот триггер остается активным до достижения целевого числа или остановлен триггером остановки



Триггер мгновенного счета (Instant Count) работает так же, как и триггер счёта. Вы начинаете с установки ID объекта и счёт целей объекта ID коллекционного объекта и то, к чему вы хотите, чтобы он отсчитывался соответственно. Вы устанавливаете ID цели на то, что вы хотите - включить или выключить.

Внизу есть три флажка. Предположим, что мы установили цели объекта на 3. Первый означает, что, когда этот триггер активируется, он проверит, равен ли количество собранных коллекций 3. Если он равен 3, он переключит ID цели, если нет, то нет. Второй означает, что когда этот триггер активируется, он будет проверять, больше ли количество собранных коллекций, чем 3. Если это так, то он переключает ID цели, если нет, то он не переключит. Третий означает, что когда этот триггер активируется, он будет проверять, меньше ли количество собранных коллекций 3. Если это так, он будет переключать ID цели, если нет, то он не будет.

Этот триггер активируется только один раз.



Триггер Подбора сработает как коллекционный. В меню задаётся значение, к которому счётчик отсчитывает (ID) и сколько он стоит. (ID элемента не является ID группы.)



Это счетчик. В меню "Редакт. Свойства" вы задаете, что он показывает. Вы устанавливаете ID Элемента, и он подсчитывает, сколько раз забирается элемент. (ID элемента не является ID группы.)

Триггер коллизии (Collision Trigger) будет проверять, столкнулись ли два блока друг с другом. Эти блоки должны быть блоками столкновения.



Это меню для блока столкновения. Вы даете каждому блоку столкновения ID.

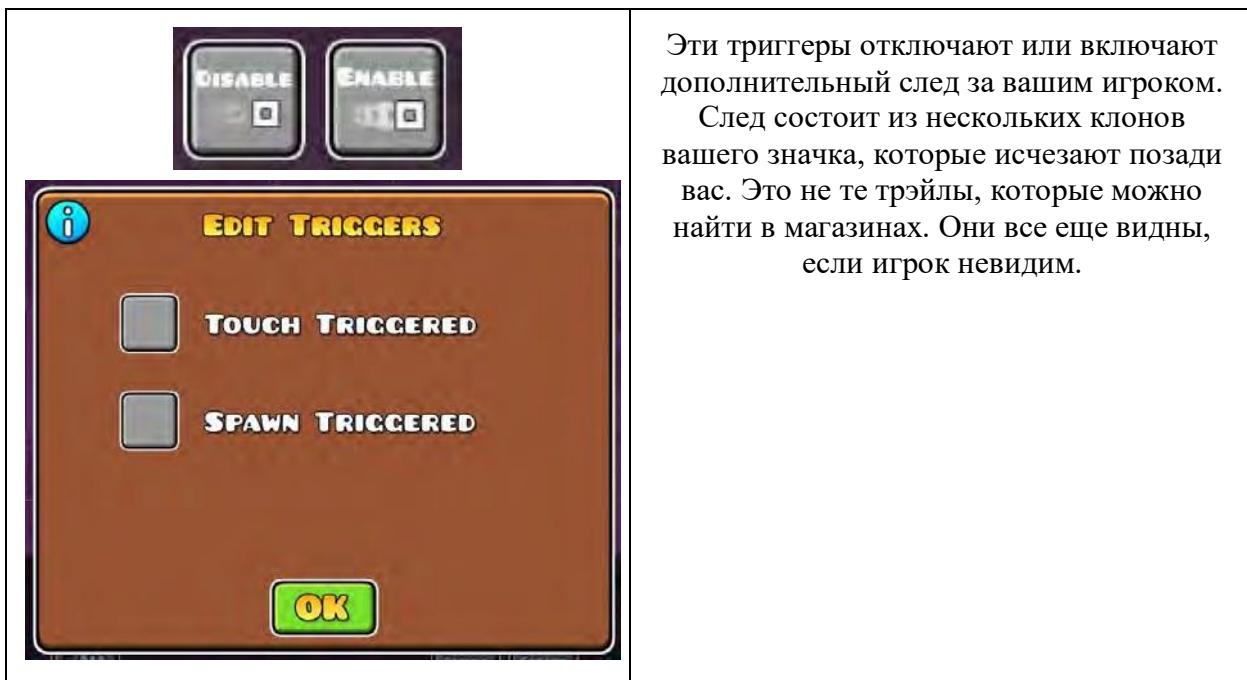
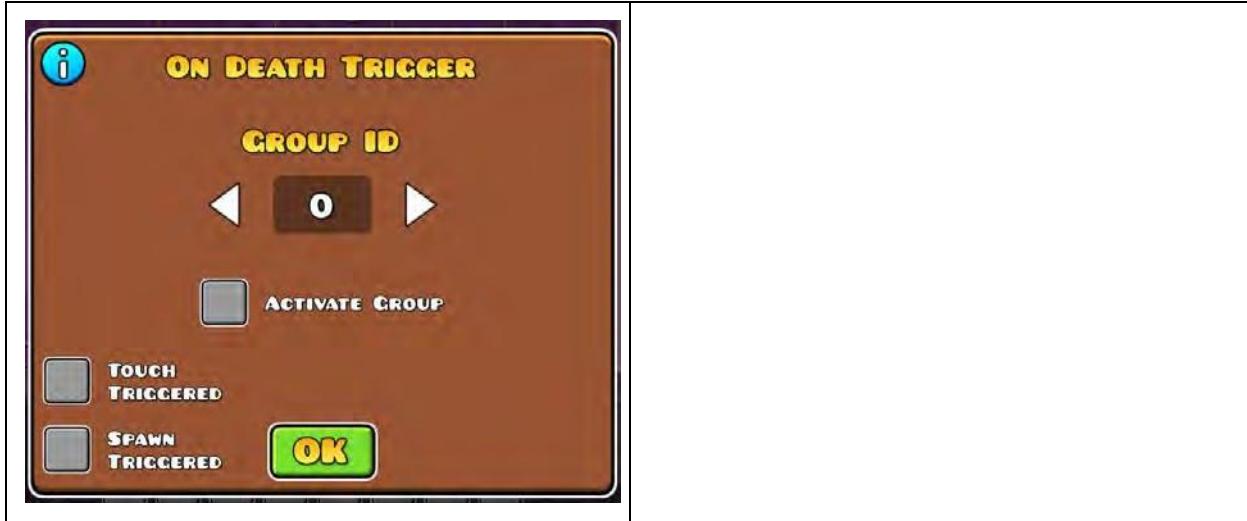
Один из блоков должен быть динамическим (флажок в левом нижнем углу). Только блоки, заданные как динамические, проверят столкновение.

(ВНИМАНИЕ: Слишком много динамических блоков вызовет лаги)

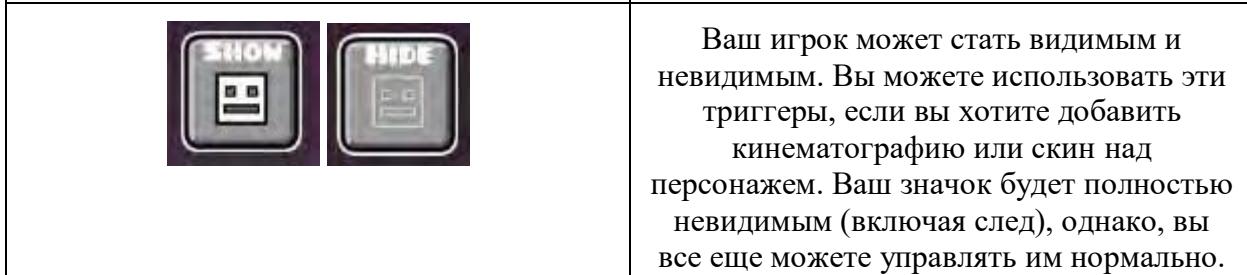
В меню триггера столкновения вы установите Блок "A" на первый объект и Блок "B" на второй объект. ID цели будет группой того, что включается или выключается.



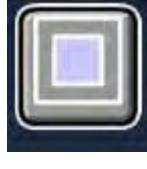
Этот триггер переключает группу при смерти. Вы можете использовать его для игры на экране.

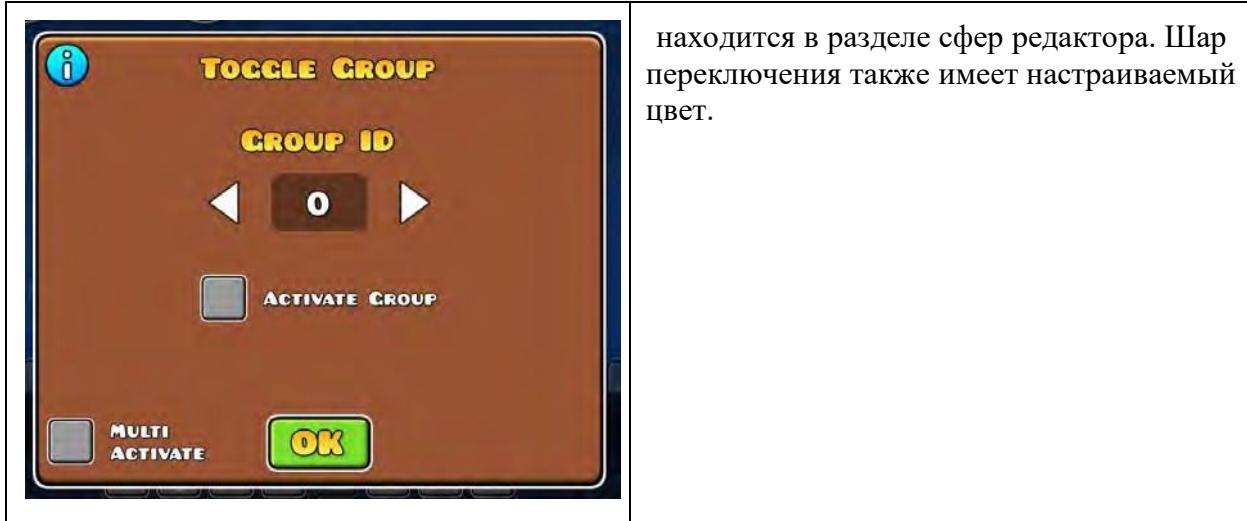


Эти триггеры отключают или включают дополнительный след за вашим игроком. След состоит из нескольких клонов вашего значка, которые исчезают позади вас. Это не те трэйлы, которые можно найти в магазинах. Они все еще видны, если игрок невидим.



Ваш игрок может стать видимым и невидимым. Вы можете использовать эти триггеры, если вы хотите добавить кинематографию или скрин над персонажем. Ваш значок будет полностью невидимым (включая след), однако, вы все еще можете управлять им нормально.

	
 	<p>Это позволит включить или выключить частицы, которые появляются на заднем плане на корабле, волнах и НЛО-режимах.</p>
 	<p>Эти триггеры меняют способ входа и выхода объектов из экрана. Они обычно называются переходами. Некоторые из них не нуждаются в пояснениях, но это может занять несколько тестов, прежде чем вы найдете правильный. Анимация не происходит в тестировании геймплея в редакторе.</p>
	<p>Это переключательная сфера. Переключательная сфера работает как сфера, но работает как триггер переключателя. Вы можете изменить переключатель, нажав "Редакт. свойства". В отличие от других триггеров, шар переключения по-прежнему является сферой и</p>



Посмотрите уровень РобТопа “Editor Examples 002” (28359567) для примеров некоторых из этих триггеров.

Урок 9: Настройки Уровня

Вы могли заметить, что различные уровни, которые вы играли, имеют разные фоны или разные шрифты. Вот теперь заглянем в настройки уровня. Настройки уровня - это меню, где вы можете изменять аспекты своего уровня, как только он начинается. Эти настройки расположены в шестерне в правом верхнем углу, рядом с кнопкой паузы.



Секция	Функция
Скорость	Это задаёт начальную скорость вашего уровня. Это все те же самые скорости из Урока 5.
Режим 2-игроков	Это меняет геймплей так, что вы можете управлять двумя игроками в двойном режиме индивидуально, в зависимости от того, на какую сторону экрана вы нажимаете. Для ПК, пробел работает так, как если бы вы нажали на левой стороне, в то время как стрелка вверх будет правой стороной экрана. Мышь управляет любой стороной, которую вы держите.
Выбрать Режим	Позволяет вам начать уровень как определенный игровой режим без необходимости размещения портала. Нет, никаких границ редактора не отображается, когда вы делаете это.
Мини-режим	Вы начнете в мини-режиме.
Дуалы	Вы начнете как два игрока, но оба управляются в то же время, если вы не находитесь в режиме 2 игроков (упомянутый ранее). ВНИМАНИЕ: ВТОРОЙ ИГРОК НЕ НАЧИНАЕТ В ВЕРХНЕЙ ЧАСТИ ЭКРАНА!!! Он полетит наверх в самом начале.
Выбрать Цвет	Позволяет вам редактировать цвет вместо использования цветового триггера. Они устанавливаются, как только уровень начинается и он не может иметь таймер.

Далее следует меню шрифтов. Здесь вы можете изменить, какой шрифт будет у текста вашего уровня. Существует 12 шрифтов:



Теперь у нас есть фоновое меню и меню земли. Фон изменяет на тот, какой фон у вас будет выбран на вашем уровне. Вы хотите, чтобы ваш фон соответствовал теме вашего уровня. Есть земли, которые подходят с каждым фоном. В меню земли тип линии означает, как выглядит линия, отделяющая землю от фона. Линия 1 исчезает в и вне, а линия 2 - солидная:



Мы обсудим музыку на следующем уроке.

Урок 10: Музыка

Музыка важна для каждого уровня. Вы можете заметить, что иногда текст "Слушайте музыку, чтобы помочь вовремя нажать" появляется на экране загрузки.

Музыка должна идти под ритм уровня. Есть даже предметы украшения, которые пульсируют на музыку. Большинству людей не понравится ваш уровень, если нет музыкальной синхронизации. **В GEOMETRY DASH НЕ ДОПУСКАЕТСЯ НИКАКАЯ МУЗЫКА, ЗАЩИЩЕННАЯ АВТОРСКИМ ПРАВОМ!**

Чтобы изменить музыку, сначала зайдите в настройки редактора.



В середине этого меню вы можете увидеть меню выбора музыки. Сверху есть две кнопки: обычная и пользовательская. Обычный означает, что вы можете выбрать любую из песен, которые находятся на основных уровнях игры. Пользовательские песни это любые песни, которые доступны на Newgrounds. Нажмите Пользовательские, затем нажмите новый. Вы придетете к этому меню:



Это меню выбора песни. Кнопка newgrounds.com переносит вас в Newgrounds, чтобы увидеть все песни. Кнопка ID Песни - это идентификатор песни в

Newgrounds. Например, <http://www.newgrounds.com/audio/listen/568699>. Для этой песни вы напечатаете “568699.” Другая кнопка - кнопка сохранения песен в правом нижнем углу. Нажмите:



Вот все песни, которые вы ранее скачали. Обычно они с уровней, которые вы уже играли раньше. Вы можете выбрать песню отсюда и нажать использовать. Вам не нужно вводить идентификатор вручную для этих песен. Назад на экране выбора, есть шестерёнка. Нажмите на шестерёнку:



Это позволит вам настроить некоторые вещи с песней. «Начало с», как далеко вперед вы хотите, чтобы начать песню. Предположим, что вам не нравится вступление песни и вы хотите начать с того момента, как она началась. Вы можете поместить 15 секунд, и песня начнется на 15 секунде. «Появление» делает звук так, что песня плавно начинается вместо того, чтобы внезапно начать. «Затухание» означает, что песня исчезнет, когда вы закончите уровень вместо продолжения.

На экране выбора песни есть кнопка "Создать Линии".

Нажмите на неё:



Вот где вы можете создать линии для песни, которую вы выбрали. Сначала вы нажимаете "Запись", а затем начинаете щелкать/нажимать под ритм музыки! Сохраните эти линии, когда закончите. Это даст вам представление о том, где находится каждый бит (в зависимости от того, как точно вы рассчитали клики), чтобы вы знали, что вы хотите поместить туда объект. Они покажутся оранжевыми линиями в редакторе.

Урок 11: Кастомизация вашего Редактора

Важно, чтобы ваш редактор был таким, каким вам бы хотелось. Это ускорит ваше строительство и облегчит вам понимание происходящего. Чтобы найти некоторые настройки кастомизации, откройте меню паузы и нажмите шестерёнку в правом верхнем углу. Это откроет меню, которое выглядит следующим образом:



Кнопка	Функция
Отобр. триггер-боксы	Показывает хитбоксы для любых коллекционных элементов, таких как ключи и триггеры, если они настроены на нажатие.
Скрыть UI при teste	Скрывает элементы управления редактора при тестировании уровня в редакторе.
Тест Музыки	Опция Тест Музыки - это когда ваша музыка на вашем уровне может быть воспроизведена во время игры. Если вы снимете эту опцию, то музыка, выбранная для вашего уровня, не сможет играть во время режима тестирования уровня.

Линии продолжительности	Это покажет вам, как долго будет длиться эффект триггера.
Сетка Сверху	Он будет перемещать черную сетку, которая по умолчанию находится позади любых объектов, расположенных перед ними.
Скрыть Сетку при тестиров.	Это будет скрывать сетку, когда вы играете ваш уровень в редакторе.
Скрыть Фон	Это будет скрывать фон, когда вы строите.
Кнопок в Ряду Рядов Кнопок	По умолчанию в редакторе 2 строки, 6 столбцов (строки горизонтальные, столбцы вертикальные). Если вы увеличите любое из этих чисел, вы увидите, что количество объектов, отображающихся в каждой вкладке редактора, увеличится.

Мы также должны взглянуть на другие небольшие, но полезные функции. Возвращаясь к меню паузы, вы можете увидеть некоторые флагки слева. В приводимой ниже таблице разъясняются варианты и то, что они делают.

Режим Предпросмотра	Помогает, показывая все цвета и другие декоративные вещи прямо внутри редактора, как они были бы при игре уровня. Обычно вы хотите, чтобы сохранить это на, но выключение его также может быть полезным. Например, его выключение позволит вам увидеть блоки, где триггер прозрачности установлен на ноль. По умолчанию он должен быть включен.
Отображать Поверхность	Делает именно то, что он говорит; он позволяет вам включить/выключить землю. Когда вы впервые создаете уровень, земля просто появится как белая линия. Когда эта опция включена, будет показан дизайн земли. Это будет работать только если вы находитесь в редакторе; земля всегда будет показывать, если вы

	играете в уровень, когда он одновременно включен или отключен.
Отобр. Информ. об объекте	Это обычно для продвинутых создателей, но очень полезно. Он показывает информацию выбранного объекта в левом верхнем углу редактора вместо того, чтобы вручную открывать меню группы, что делается нажатием "Редакт. группу".
Отображать Сетку	Это переключает сетку редактора.
Фильтр Выбора	Перед включением этого параметра необходимо зайти в редактор и выбрать объект. Затем перейдите в раздел "Удалить" панели инструментов. Оттуда нужно нажать "Свой", и выбранный объект появится на кнопке "Свой". Как только вы это сделаете, поставьте редактор на паузу и включите эту опцию. При включенной опции, объект, который находится на кнопке "Свой", может быть только выбран. Это полезно, если у вас есть много объектов рядом, но вы хотите удалить бесполезный объект.
Следить за игроком	Когда желтая кнопка воспроизведения на левой стороне редактора нажата, экран следует за игроком.
Игнорировать Урон	Это еще одна опция в режиме тестирования редактора. Она предотвращает смерти во время тестирования воспроизведения и очень полезна.

Вы, возможно, также заметили снизу кнопку с музыкальным символом с линиями. Это отключит музыкальные линии при нажатии.

Урок 12: Геймплей и Синхронизация

Хороший геймплей необходим при создании уровня. Если ваш уровень не имеет веселый геймплей, в него будет очень скучно играть и не заинтересует игрока.

Что делает геймплей хорошим?

Ну, каждый игрок отличается. Следовательно, идея хорошего геймплея каждого игрока варьируется. Геймплей на вашем собственном уровне должен быть, ну, ваш собственный. Совет #1 для геймплея состоит в том, чтобы не делать его повторяющимся. Это в основном означает, что ваш геймплей должен быть разнообразным.

Имейте в виду, что люди, скорее всего, захотят играть на уровне, где они не прыгают каждые пять секунд. Пример повторяющегося геймплея:



Другой ключ к созданию геймплея - убедиться, что у игрока есть время, чтобы отреагировать. Если у вас есть внезапные триггеры движения в вашем уровне, игроки будут в ярости и не захотят больше играть ваш уровень. Триггеры движения могут быть использованы в геймплее, до тех пор, пока у игрока все еще есть много времени, чтобы отреагировать, но это, как правило, не одобряется, чтобы шипы двигались боком.

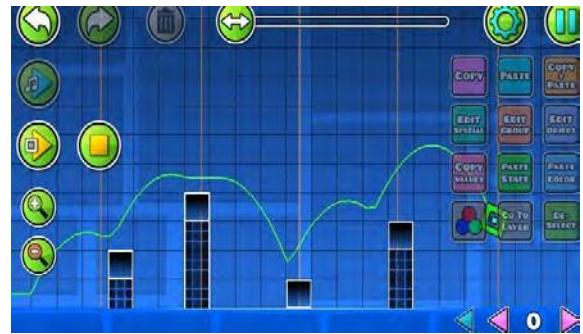
Наконец, убедитесь, что ваш уровень не основан полностью на памяти. Как только вы создали геймплей, вы будете знать все части, основанные на памяти, но для кого-то, играющего его в первый раз, это будет очень запутанным. В общем, если вы думаете, что в вашем уровне надо очень много запоминать, то измените его немного и сделайте его более предсказуемым. Еще одна вещь, большая цепочка сфер почти всегда будет выходить повторяющимся, неинтересным, или вообще невесёлым.

Вы найдете больше методов и советов о создании веселого геймплея позже, но сейчас давайте перейдем прямо в раздел 'синхронизация', что не менее важно при построении геймплея.

Что такое синхронизация?

Синхронизация это в основном, как хорошо ваш уровень соответствует время музыке. Например, обратите внимание на первый основной уровень, Stereo Madness. Большинство прыжков приурочены к музыке, что делает для фантастической синхронизации!

Вы должны знать, что каждая песня отличается, так что синхронизация будет также по-разному, но это не означает, что два уровня с одной и той же песней будут иметь точно такой же геймплей, вот два примера различных синхронизаций с Stereo Madness как песня:



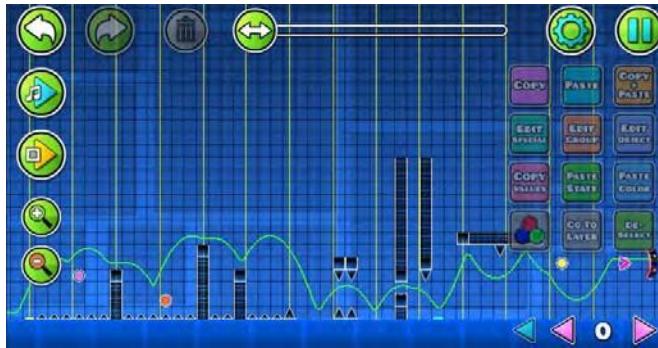
Приведенные выше оранжевые линии являются музыкальными линиями, так что вы должны попытаться разместить геймплей на этих линиях.

Теперь, когда вы узнали основы синхронизации, мы можем продолжить секцию геймплея.

Продвинутые советы/методы по геймплею:

Как вы уже раньше видели, разнообразие вашего геймплея как лучше, как вы можете делать геймплей отличным.

Вот пример хорошего разнообразного геймплея:



Приведенные выше желтые линии являются музыкальными линиями. Будет несколько цветов для обычных песен, но пользовательские песни будут иметь только оранжевые линии, если вы решите сделать их.

Если ваш геймплей достаточно синхронизирован и он не повторяется, вы хорошо справляетесь, но если вы хотите улучшить свой геймплей еще больше, вот несколько советов:

#1 - Геймплей зависит от песни вы выбрали. Если песня играется в быстром темпе, то вы должны сделать геймплей быстрым. Если песня медленная, вы должны сделать геймплей медленным и легким.

#2 - Используйте такие вещи, как триггер движения с ключами, чтобы открыть проходы, чтобы помочь сделать геймплей более интересным.



#3 - Переход - это термин, относящийся к акту перехода из игрового режима в другую, хорошие переходы, это когда вы даете игроку достаточно времени, чтобы отреагировать, вместо того, чтобы просто изменить игровой режим из волны где вы спамите в корабль, где вы ничего не нажимаете.

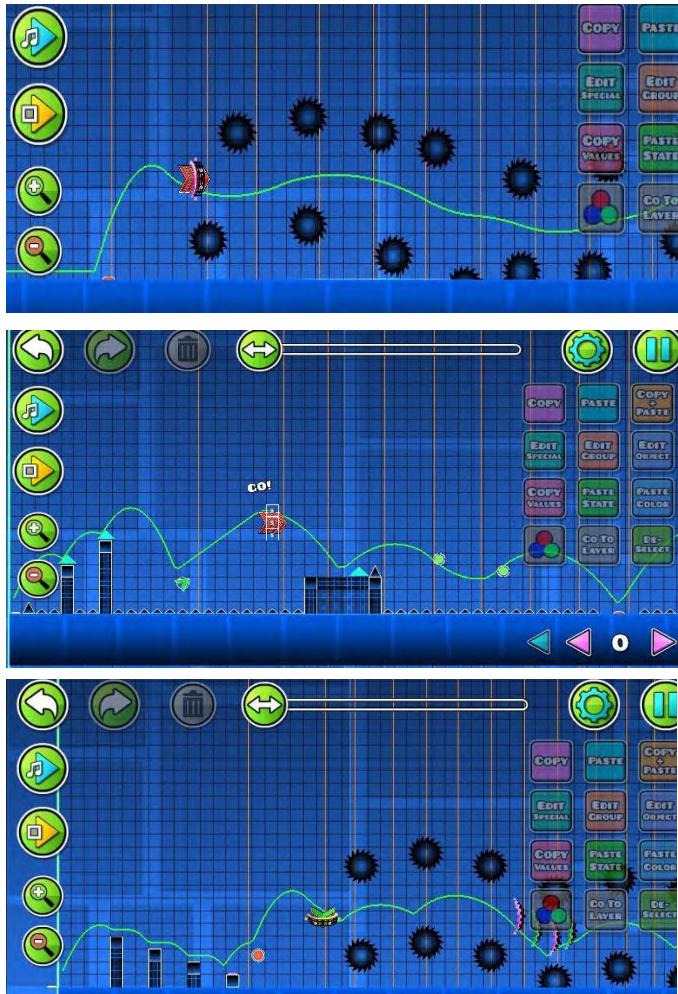
#4 - Попробуйте сделать ваш геймплей как можно более уникальным, вы можете подумать, что это трудно сделать, но оригинальность - это то, что привлекает внимание к уровню и то, что будет держать игроков заинтересованными во время прохождения.

Продвинутые советы/методы по синхронизации:

Синхронизация также очень важна. Неважно, насколько хорош геймплей, если нет синхронизации, то это будет не увлекательно.

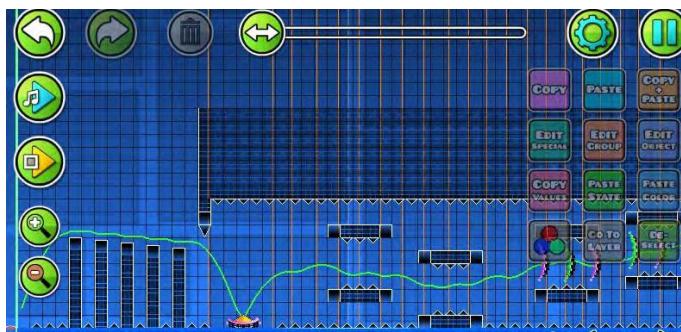
#1 - Синхронизация уровня может быть трудно сделать изначально, но для этого можно воспользоваться опцией "Создать Линии" (см. Урок 10, как это сделать).

#2 – Если вы играли в уровнях с песнями с быстрым темпом, вы возможно замечали что они часто меняют игровой режим игрока. Это эффективный и простой способ синхронизации геймплея с быстрыми песнями, но есть больше способов сделать это: (Пожалуйста, просмотрите следующую страницу)



#3 - Если вы играли уровни с медленными песнями, вы, вероятно, замечали, что они являются спокойными, простыми уровнями, с редкими изменениями игрового режима. Есть способ синхронизации с медленными песнями «следования», но есть и другие способы сделать это:





#4 - Так же, как и с геймплеем, вы можете использовать некоторые специальные блоки, чтобы помочь лучше синхронизировать ваш уровень, такие как триггеры пульсации или цветовые триггеры.



#5 - Давайте используем в качестве примера это:

Возьмите первый основной уровень Stereo Madness. Вы увидите, что он состоит в основном из куба, так как этот уровень был создан, когда существовали только два игровых режима. Однако, вы заметите, как только песня накапливается, игрок заходит в портал корабля. Это отличный способ синхронизации уровня! Вы можете использовать этот пример, чтобы создать какие-нибудь фантастические уровни.

#6 - Слушайте громкость и высоту звука

Как правило, веселее играть в уровень с дисперсией в прыжки и падения. Чтобы решить, когда что делать, слушайте музыку. Становится ли она громче или выше? Прыгайте! Если становится тихо, или ниже, падайте! Иногда прыжок, который приводит вас к нижней платформе может помочь с быстрым изменением.

Блоки D, J, S, H:

Блоки D, J, S и H находятся во вкладке со сферами.



Блок S останавливает сферу тире. Вы захотите разместить этот блок чтобы улучшить геймплей. Это способ избавления от секретных путей.



Блоки J останавливают постоянный прыжок как куб.



Блоки D предотвращают урон волны.



Блоки Н предотвращают урон куба, когда он ударяется головой.

Урок 13: Декорация и Стиль

Каждый уровень имеет геймплей, но не все они весёлые. Вы будете нуждаться в хорошем геймплее, чтобы сделать ваш уровень избранным. Но есть больше для хорошем уровня, чем просто геймплей. В сегодняшней Geometry Dash, декорации являются огромной частью создания большого уровня.

Что делает дизайн хорошим?

Как вы, наверное, уже знаете, есть много, много блоков на выбор, и это может быть довольно ошеломляющим на первый взгляд. Вы также должны учитывать, какие цвета вы собираетесь использовать, будет ли декорация соответствовать песне или нет, и так далее.

Для начала, вы должны убедиться, что вы знаете как всё это будет в целом выглядеть и как уровень должен чувствоваться. Это может быть просто в вашей голове, или вы могли бы написать небольшие заметки с текстом в игре; в зависимости от того, что работает лучше для вас. Например, если вам нужен уровень на тему космоса, использование определенных блоков, таких как земные, будет выглядеть немного странно в большинстве обстоятельств, однако они могут сделать хороший крупный план планеты. Было бы лучше, если бы вы сделали астероиды, которых игрок должен избегать, или очень сложные и замысловатые конструкции, чтобы это выглядело как какая-то инопланетная технология.

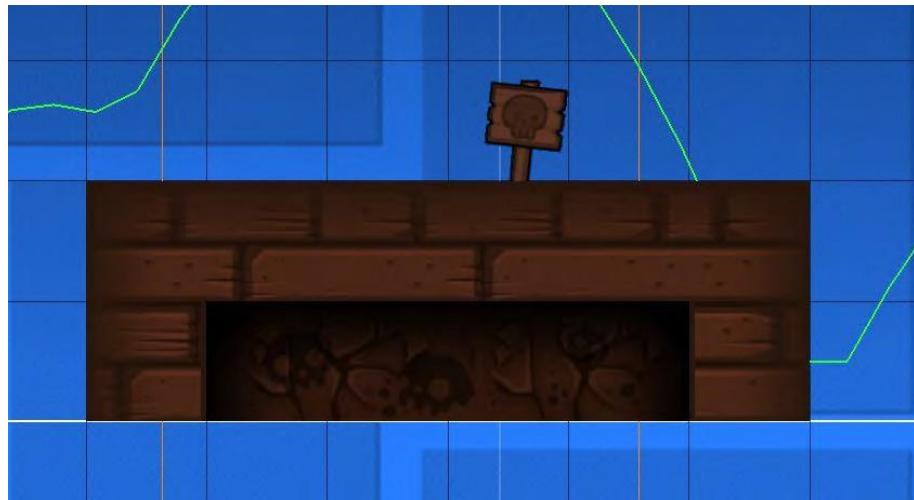
Если вы хотите создать уровень без конкретной темы, убедитесь, что вы знаете, какие цвета вы собираетесь использовать для этой части, так как делать вслепую часто оставляет вас обдумывать всё. Для многих создателей проще сделать лайауты, чтобы вы знали, какие блоки вы должны декорировать; однако, иногда это намного легче но это может иногда привести к неинтересным конструкциям и это будет очень ограничивать в эффектных уровнях.

Если говорить о блочном дизайне, то может быть очень полезно пометить поле 'смешивание' для цветов, которые вы используете, и комбинировать несколько различных блоков на одном слое, так как это может выглядеть невероятно при относительно небольшом количестве усилий. Однако, будьте осторожны при этом, так как слишком много объектов, смешивающихся вместе, могут в конечном итоге светиться

почти белым, что трудно на это смотреть, попробуйте использовать сочетание смешанных и несмешанных цветов, чтобы сделать удивительный дизайн! Цветовая непрозрачность также отлично работает. Выделение блоков внутри, снаружи или с использованием исчезанием (также называемых как глоу или градиент) блоками (черными или совпадающими другими цветами) делает дизайн действительно гладким и полным. Просто потому, что некоторые блоки из более ранних обновлений не означает, что вы должны чувствовать себя обязанным не использовать их; они довольно часто выглядят хорошо, если они находятся в сочетании с другими блоками.

Поиграйтесь с наслоением различных блоков. Некоторые блоки могут выглядеть намного лучше выше или ниже других в зависимости от того, как вы хотите он выглядел. Важно, чтобы вы не забывали НЕ копировать/вставлять дизайны, так как это, как правило, выглядит очень повторяющимся и не одобряется сообществом. Отсутствие чрезмерного использования Копировать + Вставить может сделать строительство эффективнее.

Вот пример простого дизайна блока которую вы можете создать довольно быстро. Это не поразительно, но если вы можете создать нечто подобное, вы на пути к созданию более сложных дизайнов:

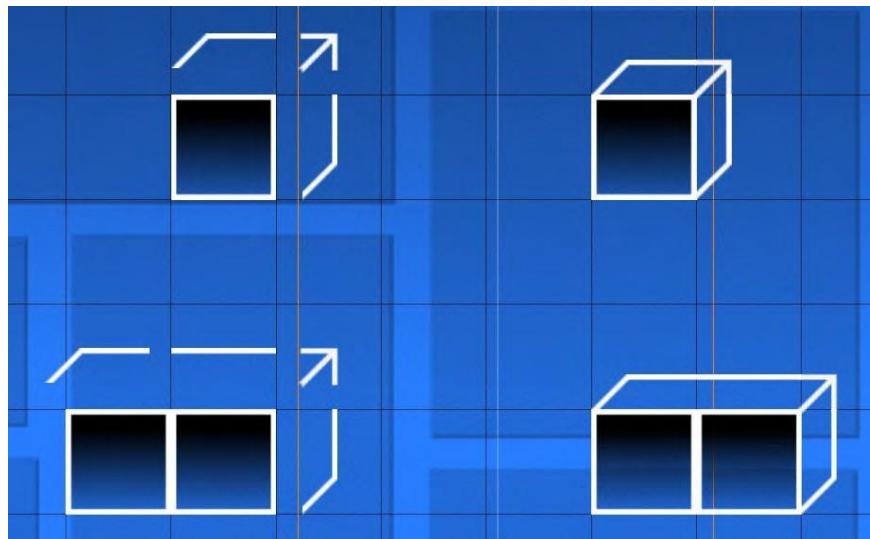


Дизайн блока очень важен в уровне; вы никогда не хотите пренебрегать им при строительстве. Большая часть некоторых блоковых дизайнов - объекты, называемые 3D-линиями, или 3DL (3ДЛ) для краткости. Сначала 3DL кажется сложным, но с базовыми знаниями о том, для чего нужна каждая часть, и немного практики, он может улучшить ваши уровни в целом много.

Во-первых, вы хотите начать, нажав на вкладку 3DL, в меню Строить. Вот так он выглядит:



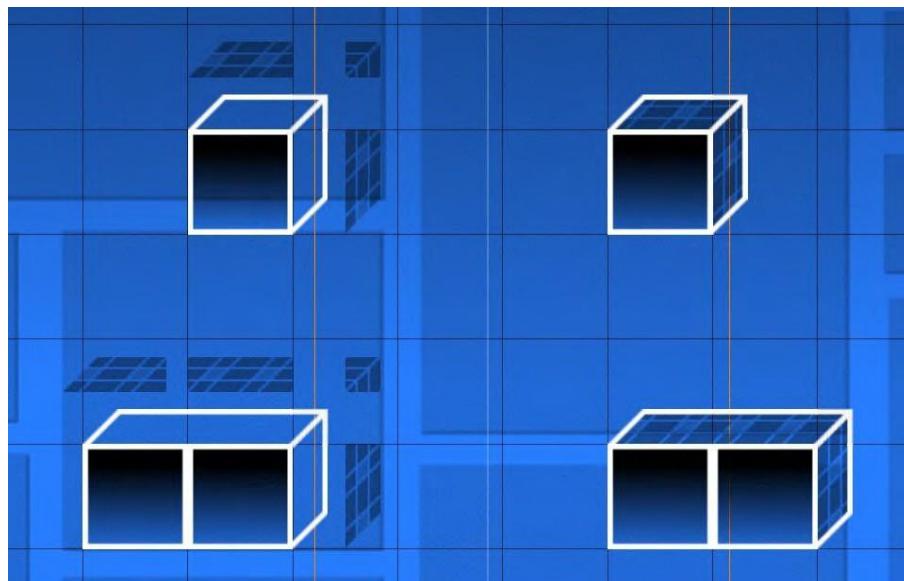
Некоторые из них могут выглядеть пугающими, однако, они довольно просты. Одна вещь, которую вы должны помнить, что они являются декорациями, так что они не имеют никаких хитбоксов. Эти линии помещаются вокруг объекта, чтобы он выглядел как 3D. Итак, прежде всего, как вы их расположили? Первое, второе и четвертое легко понять. Первый представляет собой задний угол объекта, второй – задняя грань, а четвёртый – другой задняя грань. Они могут быть организованы вместе, чтобы сформировать вот это:



Другие линии - это в основном просто укороченные версии других для более детальных построек. Есть пара 3D склоны, но, приличном понимании 1-го, 2-го и 4-го из них, они часто легко разбираются.



Теперь, время приукрасить 3D линии. Во вкладке 3DL, пройдите через различные страницы. Вы увидите несколько построений, которые подходят прямо в линии! Валяйте и найдите дизайн, который вам нравится, и заполните их в 3DL так:



Теперь вы успешно создали 3DL с блоками. Теперь, когда вы знаете основы, вы можете объединить их с другими блочными конструкциями, чтобы добавить некоторые удивительные детали!



Теперь, когда у вас есть дизайн, которым вы довольны, вы можете начать думать о том, что вы хотите добавить в фон (обратите внимание, что после этого вы действительно должны изменить дизайн блока, чтобы похвалить его как можно лучше). Если BG (Фон) окрашена (не черным), в зависимости от выбранного стиля, было бы отлично добавить камни/горы на 60% непрозрачности (опять же, эта цифра зависит от стиля). Убедитесь, что они двигаются медленнее или быстрее, чем игрок. Это создаст почти трехмерный эффект, и это очень легко сделать.

Теперь о декорации в воздухе (air deco), что-то, что может легко сделать что-то выглядящее изысканным и полным. Просмотрите вкладку с цепочкой на ней, здесь вы собираетесь получить блоки для декорации. Если у вас есть блоки, идущие снизу вверх, попробуйте соединить их к настоящим блокам, с которыми взаимодействует игрок, используя такие вещи, как цепи или кирпичи, в зависимости от стиля. В пустом пространстве между блоками добавьте такие вещи, как пилы, воду или лаву. Это дает уровню более атмосферный дизайн. Будьте осторожны! Убедитесь, что не размещаете случайнym образом декорацию, предоставляемое редактором в уровне. Вы должны объединить его с вещами, сделать цвета подходящими, и попытаться сделать свою собственную декорацию с нуля!

Итак, мы много говорили о том, как важны цвета. Вот вам помощь с этим.

Цвет ваших блоков и фона может улучшить или испортить ваш уровень. Вы можете использовать два ваших любимых цветов в вашем уровне, но иногда они не очень красивы, когда используются в то же время. Цвета, используемые на вашем уровне, иногда как магниты.

Противоположности привлекают. Это означает, что в некоторых ситуациях противоположные цвета на цветном колесе отлично работают вместе, такие как фиолетовый и желтый. Позже вы увидите, что почти все хорошо сочетается с серым цветом и определенными оттенками желтого. Пытаясь сделать все ваши цвета правильно для вашего блок-декорации, вам также нужно начать разместить цвет на ваш фон и землю. Использование различных фонов влияет на выбор того, какие цвета использовать. Некоторые советы для земли, используйте более темные цвета (и в зависимости от темы вашего уровня, черный) для нижней земли, или G1 в редакторе. Используйте более яркие и яркие цвета для верхней земли, или G2 в редакторе.

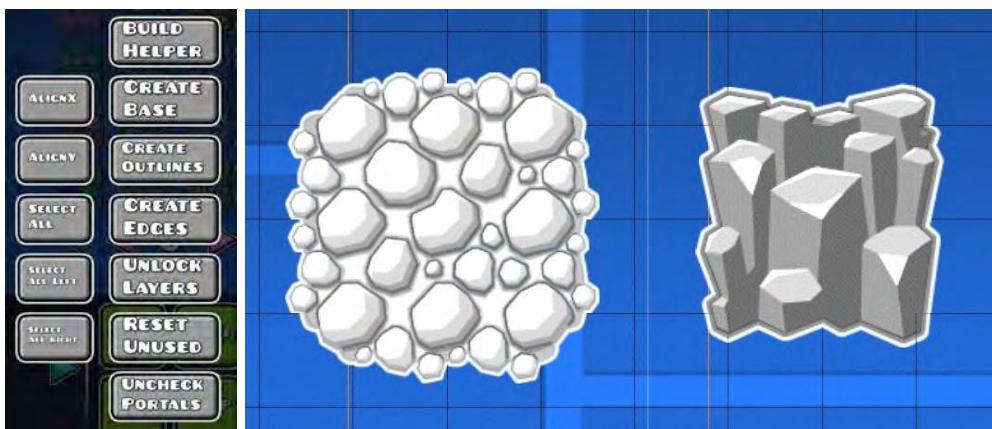
Есть много различных стилей украшения. Глядя на выбранные уровни может дать вам идею сделать некоторые хорошие стили. Посмотрите, что вы можете собрать вместе, чтобы это выглядело хорошо. Вы должны попытаться избежать использования чрезмерно используемых стилей. Эти уровни, как правило, становятся скучными через некоторое время.

Урок 14: Построение с помощью

Вспомогательных Кнопок

В обновлении 2.1 мы получили тонну совершенно новых блоков, однако некоторые из них были намного сложнее, чем старые. В результате были добавлены новые кнопки, чтобы помочь в создании этих новых конструкций. Наряду с этим была добавлена дополнительная кнопка для копирования эффектов и еще несколько кнопок. Этот урок будет проходить через все из них, так что вы можете лучше понять, как они работают.

Это кнопки и блоки мы будем ссылаться на протяжении всего урока:



Кнопка	Функция
Build Helper (Копир. со Своб. Группами)	Эта кнопка позволяет легко копировать эффекты и триггеры. При нажатии она назначает следующую свободную группу любым выделенным триггерам, а соответствующую группу - любым блокам, выделенным старой группой. Это означает, что если у вас есть триггер, который перемещает блок один раз влево, и блоку назначается группа 1, то при дублировании вы можете нажать эту кнопку, она назначит блок следующей свободной группе, скажем группе 2, и тогда триггер движения будет установлен для активации группы 2, допускающее повторение одного и того же эффекта/движения. Обратите внимание: эта кнопка работает только в том случае, если триггер выделен, она может назначить новую группу только триггеру движения, но она не может назначить новую группу только одному блоку.

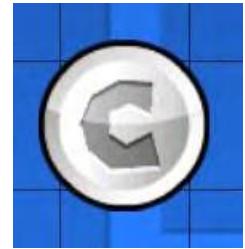
Create Base (Создать Основу)	Если вы посмотрите на первый дизайн, показанный выше, вы увидите, что между каждым отдельным камнем они изображены, есть основания для заполнения промежутка между ними. Тем не менее, они обычно не приходят изначально таким образом. Вы можете заполнить эти пробелы с конкретными объектами, или использовать ярлык. Если вы выберете дизайн, поставите на паузу редактор и нажмете эту кнопку, эти пробелы будут заполнены этими основаниями. Вам будет проще создать края перед этим шагом, однако. Убедитесь, что сделали это первым, если это так.
Create Outlines (Создать Обводку)	Создает обводку к дизайнам. Эти контуры не имеют хитбоксов, поэтому вы хотите создать свой собственный, используя обычные блоки/шипы и триггер непрозрачности. Убедитесь, что уже созданы края и выделите их перед нажатием этой кнопки.
Create Edges (Создать Края)	При создании блок-дизайнов, изображенных в начале урока, вы заметите, что создание краев этих дизайнов может быть очень утомительным. Итак, если вы выберете один из этих дизайнов, поставите на паузу редактор и нажмете эту кнопку, он автоматически разместит края для вас. Если вы складываете несколько дизайнов вместе, убедитесь, что выбрали все части. Если вы выберете только внешние части или только несколько, дополнительные края будут помещены в другие дизайны, что делает его беспорядочным.
Unlock Layers	Эта кнопка была отключена, в то время когда 2.1 вышла. Это было сочтено бесполезным, так что вам не нужно беспокоиться об этом.
Reset Unused (Очистить Неисп. Цвета)	Делает все цветовые каналы и группы по умолчанию, не связанные с существующим объектом.

Uncheck Portals (Сбросить Порталы)	Сбрасывает все порталы (как в Уроке 6)
AlignX (Выровнять по X)	Допустим, вам нужно разместить несколько объектов на равных расстояниях друг от друга вдоль оси X. Разместите их вниз, выделите всё и нажмите эту кнопку. Теперь они будут находиться на равном расстоянии в X между двумя внешними объектами.
AlignY (Выровнять по Y)	Допустим, вам нужно разместить несколько объектов на равных расстояниях друг от друга вдоль оси Y. Разместите их вниз, выделите всё и нажмите эту кнопку. Теперь они будут находиться на равном расстоянии в Y между двумя внешними объектами.
Select All (Выбрать всё)	При нажатии он выделяет все объекты уровня. Это может вызвать лаги, если у вас много объектов.
Select All Left (Выбрать всё слева)	При нажатии он выделяет все объекты слева от центра экрана. Центр экрана обозначен тусклой серой линией за сеткой редактора.
Select All Right (Выбрать всё справа)	При нажатии он выделяет все объекты справа от центра экрана. Центр экрана обозначен тусклой серой линией за сеткой редактора.

Просмотрите уровень от RobTop “Editor Examples 03” (ID: 29587046) для помощи с некоторыми из них.

Урок 15: Монеты

Возможно, вы играли на некоторых уровнях с золотыми монетами в них. Эти монеты с основных уровней. Есть также пользовательские уровни на сервере с серебряными монетами. Вы найдете эти монеты в разделе анимации/сфер в вашем редакторе. Серебряные монеты должны быть проверены RobTop, прежде чем они будут доступны для всех остальных. Они появятся сначала как бронзовые, если их не проверял RobTop, и любой, кто их соберет, зачисляются, как только монеты будут проверены. Вы можете иметь от 0 до 3 монет в вашем уровне. Вы хотите разместить ваши монеты в месте, где они не легко достижимы и не сделать геймплей проще. Суть монет в том, чтобы не получить их с первой попытки, а чтобы люди узнали, где они находятся, а затем добраться до них со второй попытки. Они там, чтобы добавить сложности к уровню. Не помещайте полупрозрачную монету над игроком, чтобы игрок просто прыгнул в нее и собрал ее. Это действительно скучно и слишком легко. Кроме того, не размещайте монеты в конце уровня. Бесплатные монеты обычно не получают оценки. Вы не должны делать ничего особенного для монет. Просто поместите их на уровне, и они будут автоматически добавлены. Никаких триггеров не нужно которые участвуют в качестве других коллекций.



Урок 16: Пользовательские Объекты

Хотели бы вы использовать удивительный блок-дизайн который вы создали в один момент снова и снова? Хотите включить его в другой уровень тоже? Пользовательские объекты позволяют вам сделать именно это!

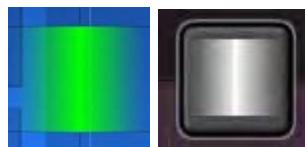
Как? Нажмите на 13 вкладку (выглядит как буква С), и вы увидите знак Плюс (+) и знак Минус (-), вместе со стрелкой вверх и стрелкой вниз, о которых мы потом расскажем.



Чтобы добавить пользовательский объект, выделите нужную группу объектов в качестве пользовательского объекта.

После выделения нажмите кнопку плюс.

Например, мы можем взять простой лазерный дизайн, как этот, и поместить его в пользовательские объекты, где он может быть скопирован снова и снова с легкостью.



Обратите внимание, что пользовательские объекты могут быть только до 100 объектов.

Следует иметь в виду, что пользовательские объекты сохраняют те же цветовые каналы и ID групп, что и оригинальные, даже если вы используете их на другом уровне.

Противоположная кнопка плюс - кнопка минус. Ее цель - удалить объекты, которые больше не нужны. Для этого просто выберите пользовательский объект в меню редактора и нажмите кнопку минус.

Давайте перейдем к стрелкам. Смысл в том, чтобы перемещать ваши пользовательские объекты влево и вправо друг от друга. Предположим, что вы сохранили два объекта, которые работают вместе, но вы сохранили много различных объектов между ними. Может, они на двух разных страницах, и они нужны тебе поближе. Для этого выберите один из объектов и нажмите на стрелку вверх или вниз, пока они не будут достаточно близко.

Урок 17: Выкладывание Вашего Уровня

Итак, теперь вы сделали свой уровень (шедевр, конечно же), и вы хотите показать его миру. Сейчас ваш уровень доступен только вам. Чтобы отправить уровень для остальной части сообщества, нажмите красную кнопку отправки, которая находится на главном экране уровня.



Но есть проблема...



Но есть проблема! Это всплывающее окно появится, если вы не проверили свой уровень в обычном режиме. Это потому, что мы не хотим никаких невозможных уровней на серверах. Невозможно проверить уровень в режиме практики. Убедитесь, что вы удалили все ваши стартовые позиции, потому что вы не можете проверить уровень, если они есть. (Обратитесь к уроку 3 о том, как это сделать). Другое дело, вы должны собрать все монеты (если они были размещены), чтобы проверить уровень. Это возможно сделать за несколько прохождений. После того, как вы проверили свой уровень, нажмите кнопку снова. Появится экран, как это: (Пожалуйста, просмотрите следующую страницу)



Это экран, где вы загружаете свой уровень. Вы можете запросить количество звезд, что позволяет людям знать, что вы думаете, как уровень должен быть оценен. (**ЭТО НЕ НАСТОЯЩАЯ ОЦЕНКА, ПРОСТО ТАКИМ, КАКИМ ВЫ ХОТИТЕ! ЛЮДИ БУДУТ ГОЛОСОВАТЬ ЗА ОЦЕНКУ ПОСЛЕ ЗАГРУЗКИ УРОВНЯ.**) RobTop примет эти голоса и ваше мнение во внимание, если он оценит ваш уровень. Давайте сначала посмотрим на шестерёнку в правом верхнем углу.



Это все настройки. Здесь их не так много, но что вам ещё нужно?

Unlisted (Спрятать) означает что только люди, имеющие ID уровня смогут видеть этот уровень. Это полезно, если вы хотите сделать коллабы (смотрите Урок 19) и не хотите, чтобы они оказались в публичном доступе до его завершения. Allow Copy (Разрешить Копирование) позволяет другим игрокам копировать ваш уровень. Он будет добавлен в раздел 'Создать' и будет называться *название уровня* 2. Это то, что вы бы сделали для коллабов, если вы хотите сделать некоторое искусство для других людей, чтобы они использовали их в уровнях, или если вы хотите, чтобы люди практиковались/увидели, как вы сделали определенный эффект. Если выбрано, любой может скопировать уровень свободно, но если вы хотите, вы можете сделать так, что им нужно ввести пароль перед копированием.



Пароль может быть 4-буквенным словом. Многие создатели любят ставить пароль в конце уровня, так что люди должны пройти уровень, прежде чем копировать его. Вы не обязаны выдавать пароль. Однако предупреждаем, что люди часто будут отправлять пароль в комментариях, когда они узнают его :)



Теперь, когда ваш уровень загружен, он готов для мира GD увидеть его :)

Урок 18: После Выкладывания Уровня

Сделали опечатку в описании? Нет проблем, просто перепишите его и нажмите кнопку обновления слева. Обратите внимание, что название уровня никогда не может быть изменено, пока не будет сделан совершенно новый уровень.



Если вы хотите обновить уровень, который вы загрузили, вы можете легко сделать это, сделав изменения, повторно проверить и загрузить снова.

Если ваш уровень становится достаточно популярным, он может получить звездную оценку. Если уровень получает оценку, игроки получат звезды при его завершении. Почти все оценённые уровни длинные и имеют достаточное количество объектов, поэтому, чтобы увеличить свой шанс получить оценку убедитесь, что уровень длится не менее 1 минуты и имеет хорошую декорацию и геймплей (обратитесь к урокам 12 и 13).

Если вам повезет, ваш уровень может стать избранным. Избранные уровни очень популярны и часто получают десятки тысяч загрузок, но только очень хорошие уровни могут стать избранными, так что продолжайте пытаться и улучшать. Если ваш уровень РЕАЛЬНО хороший, он может стать эпическим. Эпические уровни лучше и труднее получить, чем избранные. Эпические оценки будут показывать пламя вокруг иконки сложности. Все эпические уровни можно найти в Зале Славы (Hall of Fame). Избранные уровни также имеют шанс получить "Ежедневно Избранный" (Daily Featured). Это означает, что на один день, ваш уровень появляется в разделе "Ежедневный", где люди могут играть ваш уровень, чтобы заработать бриллианты! Звёздные уровни дадут вам один Креаторский Балл (от англ. Creator Point). Избранные уровни дадут вам дополнительный Креаторский Балл в сумме до 2. Эпические уровни также даст вам дополнительные 2 Креаторских Баллов в сумме до 4. Креаторские Баллы определяют ваш ранг в таблице лидеров Создателей, если у вас есть достаточно СР (Creator Points), вы сможете подняться наверх, где 100 лучших создателей ранжируются по количеству Креаторских Баллов!

Урок 19: Разное & Передовая Практика

Коллабы:

Конечно, вы можете сделать уровень в одиночку, но что если вы хотите сделать уровень с другим человеком? Их называют коллабами, где 2 или более создателей вместе создают единый уровень. Как это происходит? Ну, процесс простой.

Первый человек публикует свою первую часть уровня, и делает его копируемым (предпочтительно с Unlisted и/или паролем). Затем следующий человек копирует уровень и строит его (после чего первый человек часто удаляет свою часть с сервера). Когда они заканчивают со своей частью, они публикуют ее, снова делая ее копируемой, так что тот, кто строит следующий, может копировать ее и строить на ней. Как только уровень закончен, он возвращается к тому, кто публикует его, так что они могут проверить его и выставить на всеобщее обозрение. Командная работа!

Существует также специальный тип коллаба, называемый мегаколлабом, в котором 6 или более создателей работают на одном уровне, однако слова "мегаколлабы" и "коллабы" используются взаимозаменяюще. Они часто, но не всегда, демоны.

Запоминайте различия в экране:

Люди, играющие на телефонах или компьютерах, могут видеть больше, чем те, кто играет на планшете. Люди, играющие на планшете, могут видеть больше высоты как куб или робот, чем те, кто играет на телефонах или компьютерах. Имейте это в виду, когда убедитесь, что ваши структуры завершены. Самая распространенная ширина 20 блоков, так что такое количество блоков всегда лучше при создании пользовательских фонов, чтобы держать его 20 блоков шириной. Высота часто непредсказуема, но, как было сказано ранее, нужно беспокоиться только о секциях куба и робота, так как в других игровых режимах установлены границы. Однако одно можно предсказать. Высота всегда будет меньше ширины, поэтому имейте это в виду при построении этих секций.

Наименование вашего уровня:

То, как вы назовете свой уровень, может повлиять на то, сколько людей сочтут его интересным, и, возможно, определит, заметят ли вас. Если вы назовете свой уровень "Первый уровень", то он, вероятно, не привлечет много внимания. Кроме того, убедитесь, что имя вашего уровня написано правильно. Ошибка создаст впечатление, что ваш уровень плохой и не стоит в него играть, даже без его загрузки. Общий совет заключается в том, чтобы вы попытались сопоставить название/тему песни и название уровня. Помните, вы не можете изменить название вашего уровня после публикации, так что выбирайте тщательно!

Написание вашего описания:

Ваше описание вашего уровня часто бывает третья вещь которую люди видят, после вашего названия и выбора песни. При написании описания, опишите свой уровень в четкой и краткой манере. Люди захотят знать, на какой уровень они попадают. Если это ваш первый уровень, скажите, что это ваш первый уровень! Если вы думаете, что это ваш лучший уровень, скажите, что вы думаете, что это ваш лучший уровень!

Действительно, описание должно сделать именно это, описать. Не заходите слишком далеко. Действуйте так, как если бы вы пишете маркированный список, держать его коротким и простым, в то же время описывая много.

Вот пример хорошо написанного описания:

A short, one-minute, space-themed level I made as practice for other upcoming levels! Video on my YT! Updated gameplay.
Hard 5*? 16K obj.

Улучшение вашего создания:

Очень вероятно, что ваш первый уровень не станет избранным. Вероятно, не ваш второй тоже. Или ваш третий. Становление вашего уровня избранным требует умения, креативности, терпения и удачи. Так что, если вы хотите получить избранный уровень, вы должны стать лучше в создании.

Вот несколько советов на этот счёт:

- 1. Будьте открыты для критики.** Ваш уровень не идеальный, ничто не идеально. Когда вы публикуете уровень, вы должны попросить людей критиковать его, и использовать эту критику, чтобы посмотреть, что вы можете улучшить. Тем не менее, вы также должны принимать критику (когда она конструктивна) даже когда вы явно не просите об этом. Быть открытым для критики и учиться на ней - это один из ключей к тому, чтобы стать хорошим создателем. Отличное место для критики это форумы GD. (<http://gdforum.freeforums.net/>) Там есть целый совет для судей уровня, чтобы критиковать ваши уровни!
- 2. Учитесь у лучших.** Избранные уровни показаны в разделе «избранное» по причине. Игра на них покажет вам, что такое хороший уровень, и к каким целям вы должны стремиться. Если вы не считаете, что ваш уровень соответствует стандартам, вы, вероятно, правы; не загружайте его, пока вы не будете счастливы!
- 3. Черпайте вдохновение (но не копируйте!).** Всегда можно использовать какие-то идеи из других мест, *если на них есть своя фишка*. Очевидно, не каждый уровень, который вы создаете, должен быть полностью создан вами. Если вы видите крутой эффект в чём-то уровне и их уровень является копируемым, то это совершенно нормально, чтобы пойти в редактор уровня и посмотреть, как они сделали это. Возможно, то, что они сделали, может послужить вдохновением для ваших собственных уровней. Что *nеприемлемо* так это просто копировать что-то у кого-то. Не

пытайтесь делать то же самое, что и раньше, и не пытайтесь использовать пользовательские объекты, чтобы буквально копировать и вставлять чужую идею. Если вы думаете, что что-то слишком много для копии, то вы, вероятно, правы. Уровни V2 обычно не получают оценку, если созданы кем-то, кроме оригинального создателя. Уровни, которые были скопированы прямо в первую очередь были оценены, но быстро теряют оценку из-за людей, которые могут найти оригинального создателя.

- 4. Продолжайте строить!** Лучший способ стать лучше в создании - продолжать создавать. Всегда стремитесь сделать ваш следующий уровень лучше, чем ваш последний. Для некоторых создателей требуются месяцы тяжелой работы, чтобы в итоге вышел один уровень. Не разочаровывайтесь в тех, кто не любит ваш уровень, и, что более важно, если они предлагают критику (помните #1?), то рассмотрите его. Как вы продолжаете создавать, вы получите оценку, и кто знает? Возможно, вы даже получите избранность когда-нибудь

;)

Резервное копирование ваших данных:

Конечно, вы можете просто сохранить свой уровень, но почему бы не сделать дополнительный шаг защиты? Возможно, вы случайно удалили что-то большое, и у вас нет возможности получить его обратно или же вы случайно повредили свой уровень. Настал момент резервного копирования. Если вы загрузите в облако данные, копия всего будет сохранена в облако. Не только ваши уровни, но и другие данные сохраняются! Чтобы сохранить данные, вы должны создать учетную запись. Чтобы сохранить и загрузить данные, нажмите на шестерёнку в главном меню Geometry Dash, а затем нажмите Аккаунт. Как только вы создадите учетную запись, все должно быть само по себе.

Секция Magic:

На экране поиска уровня есть кнопка "Magic" (Магия). Уровень помещается в раздел Магия, если он имеет более 10,000 объектов, длину по крайней мере в одну минуту, и имеет несколько других вещей, которые RobTop не декларировал. Когда люди ищут уровни от незамеченных создателей, они часто проверяют раздел «Магия», так что убедитесь, что постарались чтобы ваш уровень попал в него!

Эксклюзивный Урок Steam: Полезные Клавиши

	Команда
W, A, S, D	Перемещает выбранный объект(ы) вверх, влево, вниз или вправо.
Shift + W, A, S, D	Перемещает выбранный объект(ы) в небольшое пространство редактора.
Q, E	Поворачивает выбранный объект(ы) на 90 градусов. Q = против часовой стрелки, E = по часовой стрелке.
1, 2, 3	Перемещается по «строить», «изменить» и «удаление»
F1, F2	Перемещается по вкладкам
CTRL + Z CTRL + SHIFT + Z	Отм. Пов.
CTRL + C CTRL + V CTRL + D	Копирует выбранный объект(ы) Вставляет скопированный объект(ы) Копировать + Вставить выбранный объект(ы) (Дублирование)
(Ctrl +) Enter	Проигрывание (музыки)
ESC	Открывает меню паузы
R T F G	Вкл./выкл. ‘Rotate’ Вкл./выкл. ‘Swipe’ Вкл./выкл. ‘Free move’ Вкл./выкл. ‘Snap’
Колесо прокрутки + -	Прокручивает экран вверх и вниз

В будущем может быть добавлена пользовательская привязка клавиш

Послесловие

Создан некоторыми членами TouchArcade, форума, где вы можете поговорить с некоторыми членами сообщества Geometry Dash. Я (zab100) хотел бы признать sup3r, CreativeGuy, и себя за активную работу над этим, прежде чем он был одобрен для добавления в игру. Я также хотел бы сообщить, что Edenharley сделал самый длинный раздел этого руководства. Спасибо PyroPenguin,

который создал рисунок в начале. Другие также оказали значительную помощь в этом руководстве. Без них это руководство было бы очень неполным и без многих уроков, которые были важны. Много тяжелой работы было вложено в это.

Все, начиная от авторов уроков и заканчивая корректорами, усердно работали над созданием этого для всех вас.

Полный список кредитов указан на следующей странице.

Спасибо всем вам, за то, что помогаете нам с sup3r сделать что-то удивительное с этим руководством. Также, спасибо, читатель, также за то, что нашли время прочитать это руководство. Мы надеемся, что мы помогли вам через создание этого и надеемся, что мы увидим замечательные уровни, которые вы будете создавать!

Если вы захотите поговорить с нами, создайте аккаунт здесь:

[Geometry Dash TouchArcade](#)

Мы также хотели бы предложить сделать аккаунт
здесь:

[Geometry Dash Forums](#)

И наконец, у нас есть сервер Discord, связанный с этим руководством, если вам
когда-нибудь понадобится помочь:

[Discord Invite](#)

Кредиты не в определенном порядке.

Кредиты

Raymond D. (“sup3р” IGN) – Сделал сэндвич. ★

Zain B. (“zab100” IGN) - :) ★ ☀

“CreativeGuy” – Ты креативный, пацан? ★ ☀

“Edenharley” - “лол” ★ ☀

“GabbeSebbe01” – Шведский Парень. ★

“Wapyver/Noobriks Cube/sp33dbl33d” (“MagneticForce” IGN) – Маньяк декорации! Такой же инфо-текст как у Goldi.★ ☀

“Blitzer” (“1blitzer1” IGN) – Самопровозглашённый “Мастер Синхронизации” ★

“Plasmatic” – 2,565,062,763-й самый интересный человек в мире. ★ ☀

Niklas Z. (“Dreamzy” (“zi8tx” IGN)) – Вставьте сюда RobTop. Или наверное ленни. ☀

“GoldiTheCat” – Мне нравятся вселенные и измерения. Весело об этом думать. ★

Raul A. (“RaulAMT” IGN) - “Я искал тебя... RaulTop” - RobTop 2k15 ★

“Vortexium” - Кто не раздумывает о своем существовании? Я вот думаю. И это больно. ☀

“Kronos” (“Zenoscope/Kronberry” IGN) - “Мы не банили это. Мы выбросили это!” ★

“Jawdash” (“cool_creeper500”) - Изюмы изумительные! Я никогда не знаю, что положить в этих местах ☀

“PyroPenguin” - Пингвин с огневой мощью. ★

Will Heeres (“Bluetoad128” IGN) - Я – BlueToadster Strudel.★

“7Snails” (“PPA” IGN) - . ☀

“RenderS” – Что за мем. ☀

“Муе” – Мне нравится душевная и спокойная музыка, а также определённый тип металла. Например Дармштадтий. ¶

*IGN означает In-Game-Name (Внутриигровое Имя)

**Любые имена с кавычками “ ” и без скобок () это Внутриигровые Имена

★ - Указывает создателей уроков

☀ - Корректоры

¶ - Переводчики