



Руководство по редактору Geometry Dash

Добро пожаловать в руководство по редактору Geometry Dash! Это руководство расскажет вам о редакторе и его возможностях, чтобы вы могли создавать свои собственные уровни!



Оглавление

Урок 1: Основные приемы строительства	2
Урок 2: Редактирование	8
Урок 3: Удаление	12
Урок 4: Тестирование и многое другое	13
Урок 5: Порталы и другие игровые объекты	14
Урок 6: Продвинутые техники строительства	19
Урок 7: Кнопки редактора	23
Урок 8: Триггеры	24
Урок 9: Настройки уровня	37
Урок 10: Музыка	41
Урок 11: Настройка редактора	44
Урок 12: Геймплей и синхронизация	47
Урок 13: Декор и стиль	53
Урок 14: Построение с помощью вспомогательных кнопок	58
Урок 15: Монеты	61
Урок 16: Пользовательские объекты	62
Урок 17: Загрузка вашего уровня	63
Урок 18: После загрузки уровня	66
Урок 19: Разное и передовой опыт	66
Эксклюзивный урок Steam: Полезные ключи	70
Послесловие	71
Кредиты	72

Урок 1: Основные техники строительства

(Перед началом этого урока рекомендуется просмотреть урок 11. Поскольку это более продвинутая тема, она помещена позже. Просмотр этого урока не обязателен).

В первой части мы рассмотрим некоторые основные приемы работы с редактором. Они помогут вам сделать в редакторе все, что угодно.

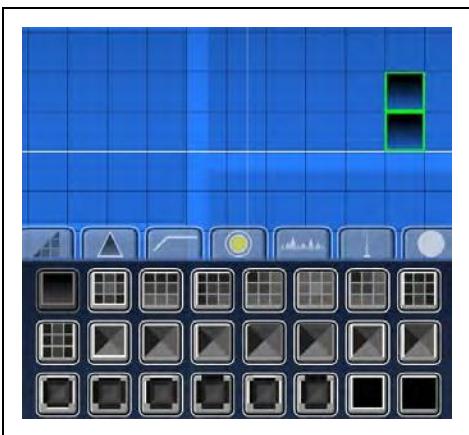
В нижней части экрана находится панель инструментов. Это то, что вы будете использовать для выполнения большинства задач в редакторе. На панели инструментов есть тринадцать вкладок, ссылки на которые будут встречаться в этом руководстве. Вкладки расположены в таком порядке слева направо: блоки, полублоки и эффекты, контуры, склоны, опасности, 3D-контуры, игровые объекты и модификаторы, украшения опасностей, другие украшения, импульсные



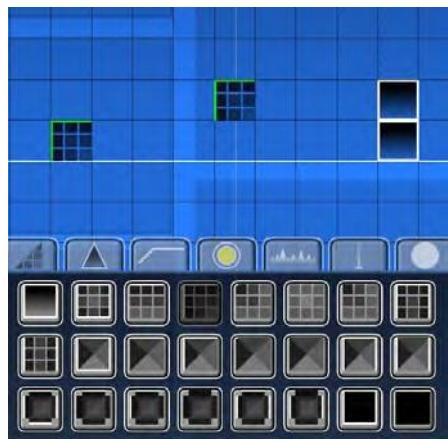
объекты, вращающиеся объекты, триггеры и пользовательские объекты.

В левой части панели инструментов находятся 3 раздела: Построить, Редактировать и Удалить. Сначала мы рассмотрим раздел "Построить". Когда вы находитесь в режиме Build, вы увидите множество дополнительных вкладок в верхней части. В этом уроке мы рассмотрим только некоторые из них.

Первая вкладка - это вкладка блоков. Здесь находятся основные блоки, используемые для создания грунта. Большинство блоков поставляются в комплекте, которые можно соединить вместе, чтобы создать красивое заземление. Выполните следующие шаги, чтобы сделать базовый набор для создания грунта. Это не единственный способ создания грунта. Это просто пример, который поможет вам начать работу.



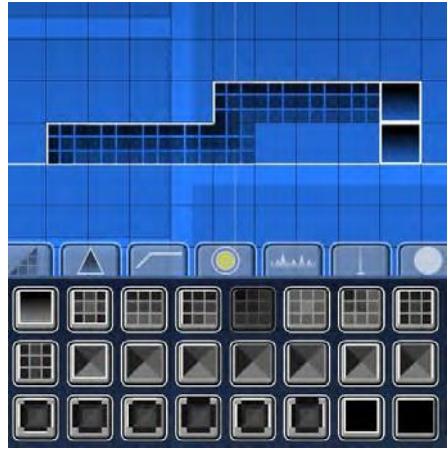
Поместите два базовых блока друг на друга. Чтобы выбрать блок, нажмите на него на панели инструментов, а затем нажмите на сетку редактора там, где вы хотите его выбрать. Убедитесь, что они находятся над этой белой линией или над землей (может быть показано и то, и другое).



Поместите два внешних угловых блока, как показано на рисунке. Убедитесь, что вы обратили внимание на то, в какое место сетки помещен каждый из них.



Поместите шесть базовых блоков земли, как показано на рисунке. Эти блоки будут иметь только белую линию сверху (мы рассмотрим, что это за белая линия позже).

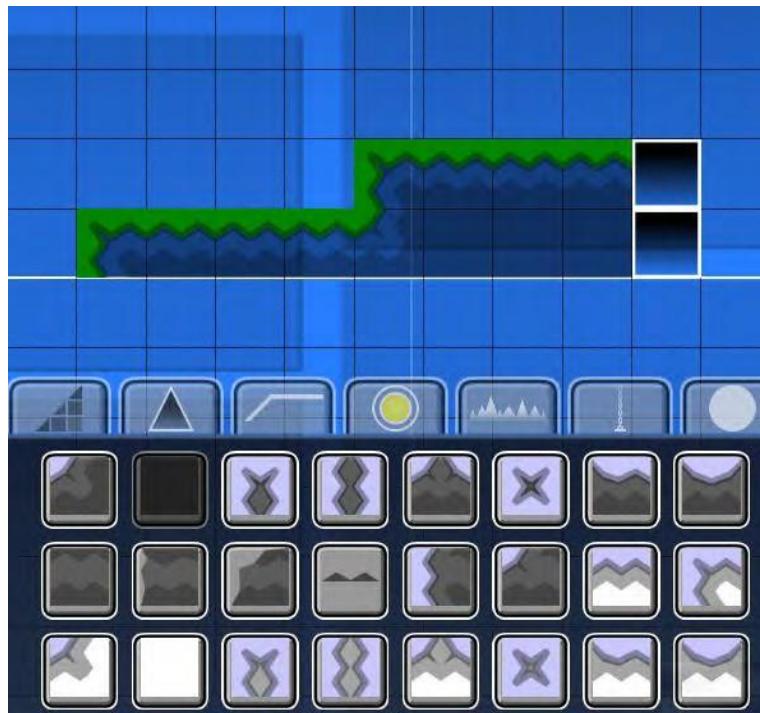


Установите внутренний угловой блок, чтобы соединить два участка земли.



В завершение заполните пустые места блоками без белых линий.

Это один из способов построения базового участка земли, который должен работать и с другими типами земли. Однако некоторые блоки грунта не допускают столкновения сами по себе. Вот тут-то и появляется белая линия. Белая линия делает так, что блоки имеют хитбокс (поле столкновения). Например, если бы вы

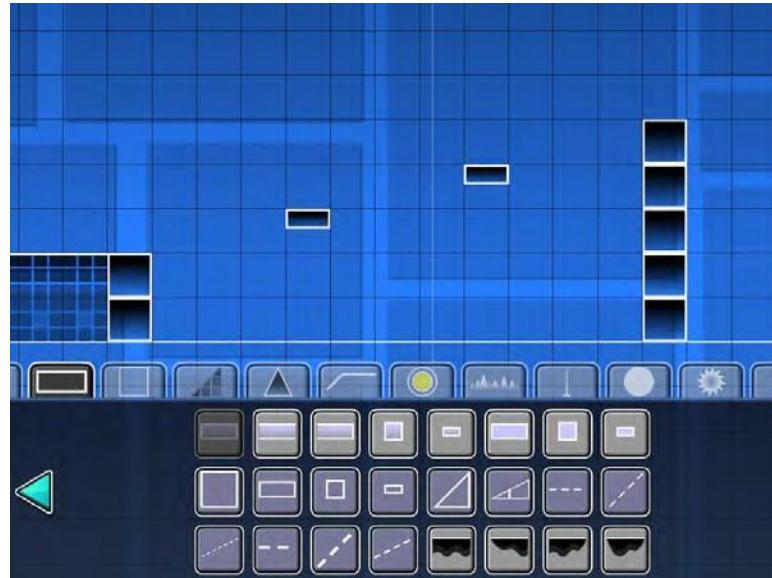


построили эту же установку следующим образом:

Вы пройдете прямо сквозь землю, потому что эти блоки по умолчанию не имеют линий столкновения. Чтобы добавить их, перейдите на третью вкладку в разделе сборки (контуры). Там вы найдете все контуры, которые могут понадобиться для вашего уровня. Продолжайте и добавьте несколько граней в дизайн. Если вы когда-нибудь поймете, что вам нужны линии столкновения в

будущем, всегда возвращайтесь на эту вкладку. Убедитесь, что вы не запутались, поскольку в редакторе существует несколько типов белых линий!

Следующая вкладка - это вкладка "Полублоки и эффекты". Первые несколько объектов на этой вкладке - это просто меньшие блоки, которые обычно функционируют одинаково. Сохранив то, что вы построили ранее, попробуйте построить это (для прокрутки нажмите и перетащите или используйте ползунок в



верхней части редактора):

(Не волнуйтесь, если платформы не того же цвета, что показаны на рисунке)

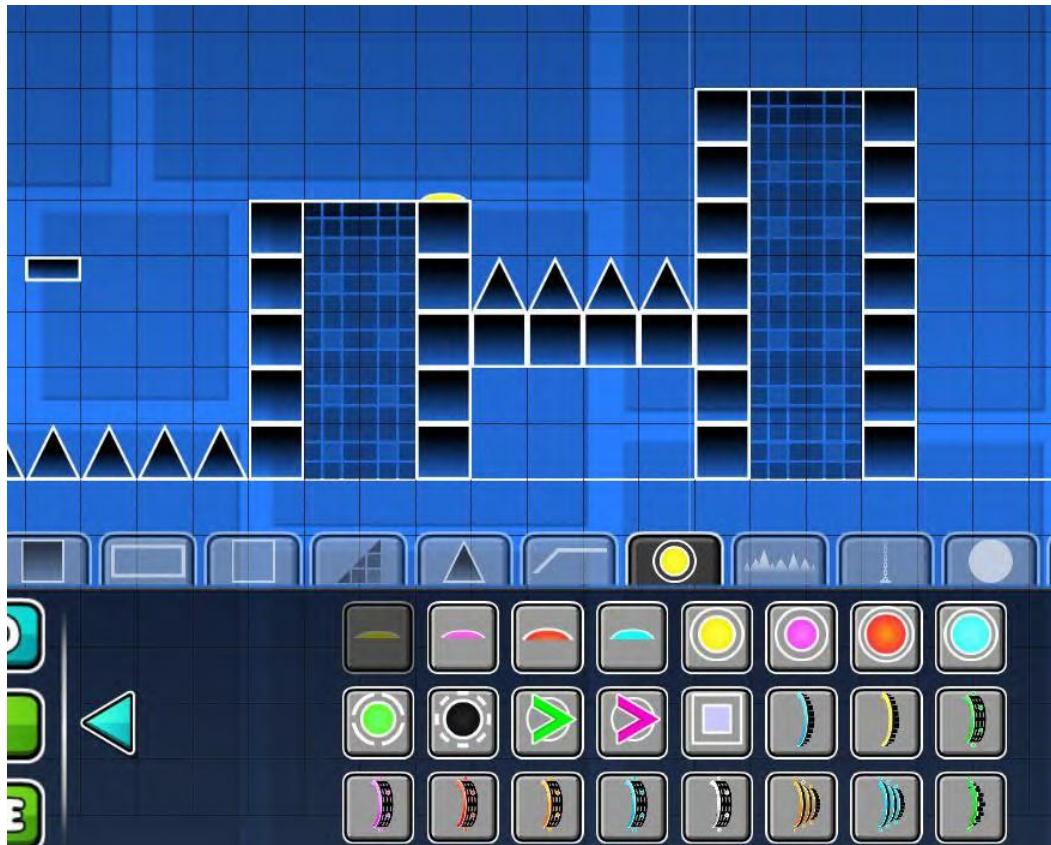
Теперь мы рассмотрим вкладку "Опасности". На этой вкладке есть такие вещи, как шипы, вещи, которые убьют вас, и некоторые поддельные вещи, которые выглядят так, как будто они убьют вас, но не убьют. Попробуйте добавить



несколько шипов в яму, которую вы только что создали, вот так:

Последняя вкладка, которую мы рассмотрим (на данный момент) - это вкладка игровых объектов и модификаторов.

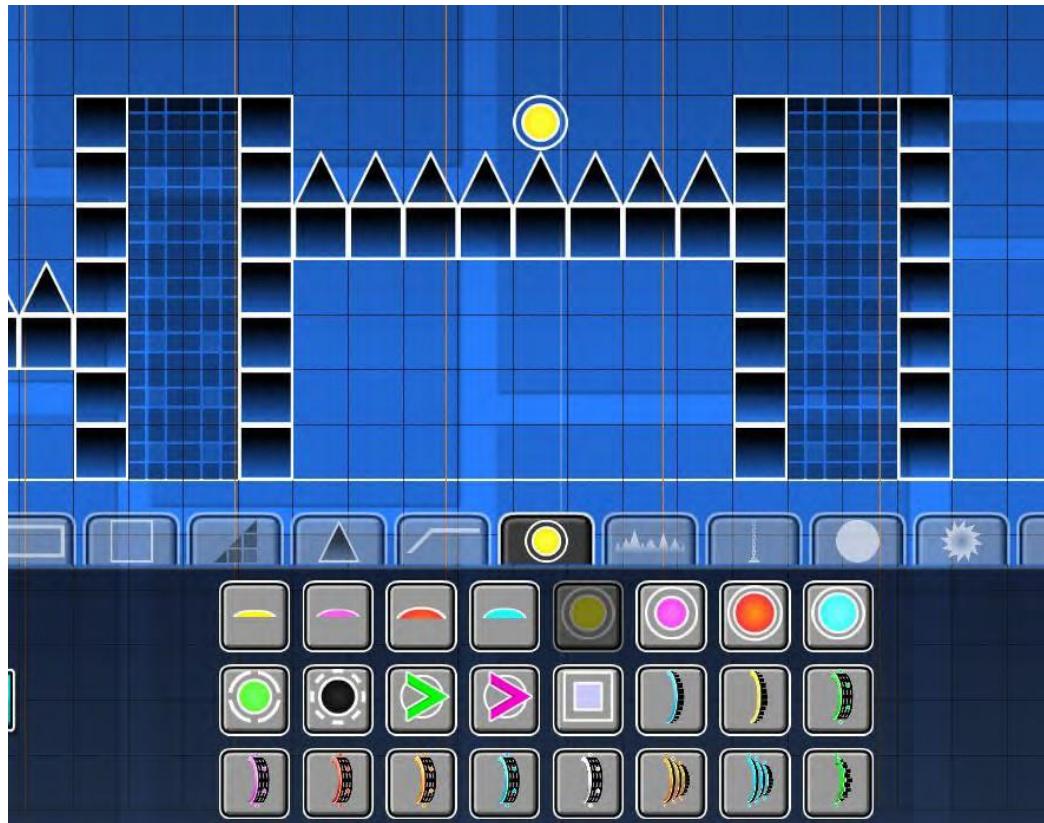
Это тот, что с желтым кругом. Здесь содержатся такие вещи, как прыжковые площадки, прыжковые кольца, порталы и многое другое. Давайте продолжим строить наш уровень с прыжковой площадкой, которая автоматически заставляет вас прыгать (обратите внимание, что прыжок у нее выше, чем у



обычного кубика). Попробуйте построить это:

Можно также попробовать кольца с перемычками. Кольцо с перемычкой активируется, когда вы касаетесь его в воздухе.

Вы не можете пропустить кольца через перемычку, как вы пропустите их через перемычку. Продолжите построение следующим образом: (Пожалуйста, просмотрите следующую страницу)



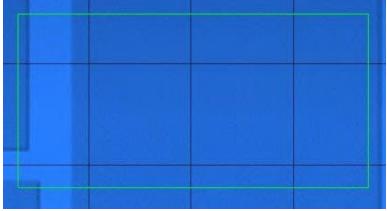
(Более подробно о прыжковых площадках и кольцах в Уроке

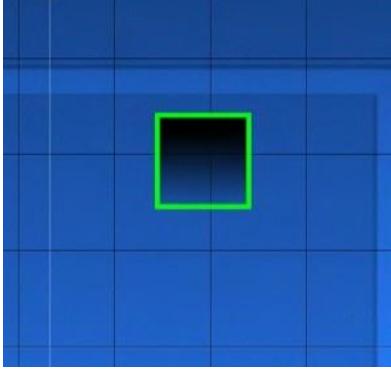
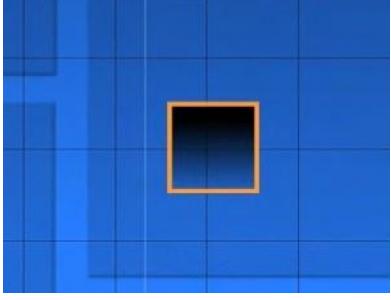
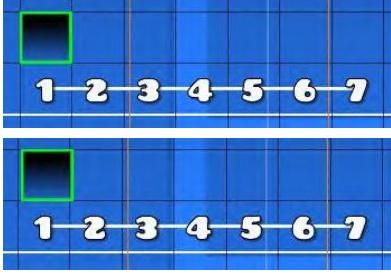
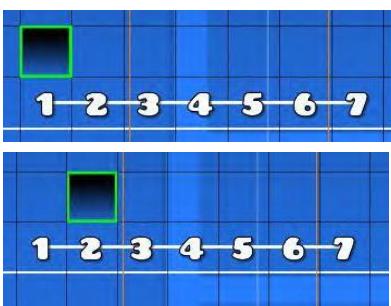
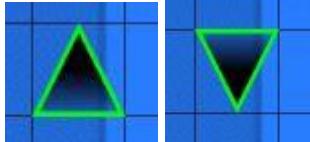
5.) Поздравляем, вы только что создали играбельный

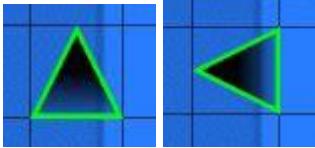
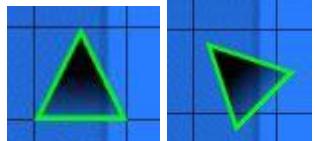
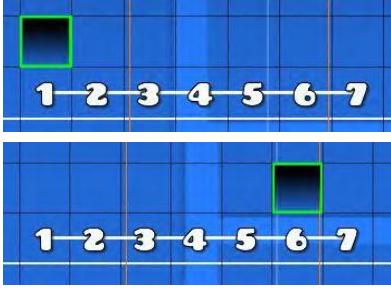
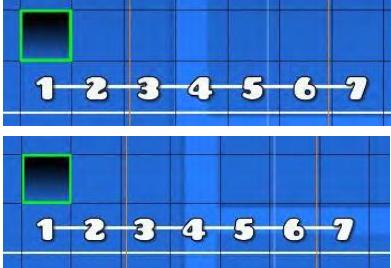
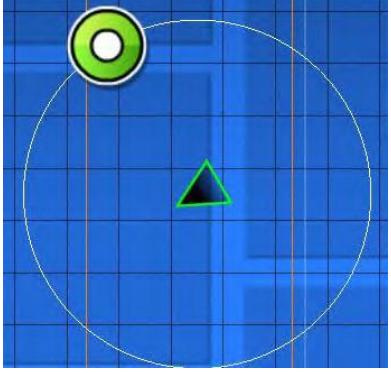
уровень!

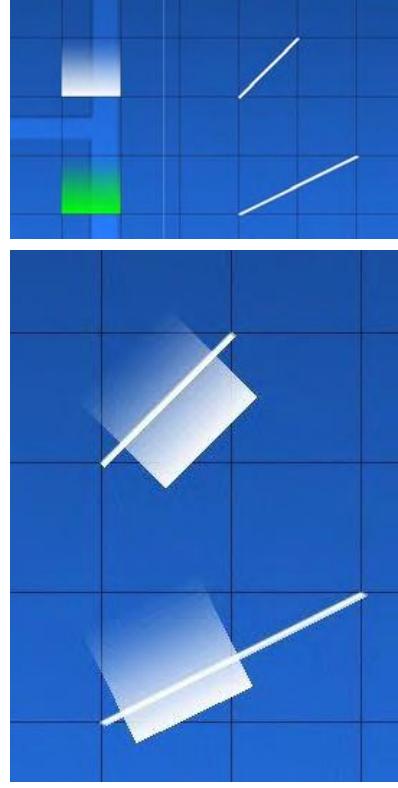
Урок 2: Редактирование

Следующий раздел на панели инструментов - "Редактирование". Этот раздел позволяет изменять блоки по своему усмотрению. Ниже приведен обзор по каждой кнопке. Обратите внимание, что первые две кнопки не зависят от раздела.

Кнопка	Эффект	Пример
	<p>Это позволяет выбирать объекты путем перетаскивания по ним в режиме редактирования. С помощью этого инструмента можно также рисовать объекты в редакторе в режиме построения. При удалении можно перетаскивать объекты, чтобы удалить их.</p>	
	<p>Это позволит вам повернуть объект на любой угол. Некоторые объекты не могут вращаться. Это то же самое, что и кнопка свободного вращения в дальнейшем</p>	 

	<p>Это позволит сделать так, чтобы при перемещении объекта он не был ограничен сеткой. Используя это, вы сможете перетаскивать объект вместо того, чтобы нажимать левую или правую кнопки, о которых речь пойдет далее.</p>	
	<p>Это делает так, что объект, перемещаемый с помощью Free Move, привязывается к пространству сетки. Некоторые люди предпочитают строить именно так.</p>	
	<p>Перемещает объект на 1/15 шага сетки в указанном направлении.</p>	
	<p>Перемещает объект на 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 на 5 шагов сетки в указанном направлении.</p>	
	<p>Перемещает объект на 1/60 шага сетки в указанном направлении.</p>	
	<p>Позволяет поворачивать нетвердый объект любым удобным способом. Также может быть выполнено нажатием кнопки кнопку поворота в сторону, как упоминалось ранее.</p>	

	<p>Привязывает объект к вращению склона. (Не путать с кнопкой привязки)</p>	
	<p>Позволяет масштабировать объект в пределах от половины до удвоения его обычного размера.</p>	

Урок 3: Удаление

Терминология:

- Статика: Объект, имеющий хитбокс (исключая шипы).

Все кажется очень простым (и по большей части так оно и есть), но есть несколько особенностей, на которых стоит остановиться подробнее. Во-первых, любой объект, нажатый в разделе "Удалить", будет удален. На вкладке "Удалить" также есть кнопки с довольно интересными функциями.

Кнопка	Эффект
	Удаляет выбранный объект(ы). Имеет ту же функцию, что и мусорная корзина рядом с кнопками отмены/добавления.
	Удаляет все объекты выбранного типа.
	Удаляет все стартовые позиции (подробнее об этом позже).
	Позволяет удалить все объекты.

	Позволяет удалять только статические объекты.
	Позволяет удалять только те объекты, у которых нет хитбоксов (что означает украшение). Сюда не входят порталы и триггеры.
	При выборе объекта с помощью этого параметра можно удалить только этот тип объекта. Например, если вы нажмете кнопку <i>this</i> , когда желтая прыжковая сфера выбрана в режиме редактирования, вы сможете удалять только желтые прыжковые сферы.

Урок 4: Тестирование и Подробнее

Теперь, вероятно, вы хотите проверить уровень, который вы построили, верно? Есть два способа сделать это. Первый способ - это нажать кнопку паузы, а затем нажать "Сохранить и играть". Так вы попадете прямо на уровень в обычном режиме. Другой способ - нажать желтую кнопку "Играть" с кубиком слева над панелью инструментов (или нажать ENTER, если вы играете в Steam). Это позволит вам играть внутри редактора и оставит зеленую линию, показывающую ваш путь, хотя иногда она может быть неточной.

Отсюда мы рекомендуем просмотреть урок 11, если вы еще этого не сделали (это не обязательно).

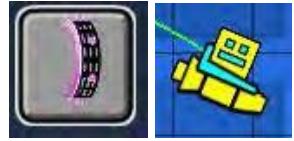
Теперь вы, возможно, задаетесь вопросом, почему плейтест полезен. Время загрузки меньше, а повреждения можно отключить. Кроме того, у вас может быть гораздо более широкий обзор экрана (в зависимости от масштаба, который меняется с помощью кнопок "минус" и "плюс" слева над панелью инструментов). Это также может быть полезно при выборе места для следующего блока, прыжковой сферы и т.д.

Урок 5: Порталы и другие игровые объекты

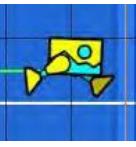
Тот уровень, который мы сделали, это здорово и все такое, но просто прыгать в виде куба в течение полутора минут - это еще не значит сделать хороший уровень. Нам нужно немного разнообразить его. На вкладке "Желтая сфера" вы найдете порталы. Эти порталы по-разному меняют игровой процесс.

При выборе портала в редакторе в правой части экрана появится флагок. При нажатии на него в редакторе отобразятся граничные линии для данного игрового режима. Это поможет вам понять, будут ли блоки отображаться на экране или нет.

Мы рекомендуем вам изучить все игровые режимы, прежде чем принимать решение о том, какой из них вы выберете. Способ игры в каждом игровом режиме меняется при изменении других порталов, о чем будет рассказано далее в этом уроке.

Объект	Назначение
	<p>Этот портал превращает вас в куб. Щелчок или нажатие заставляет вас прыгнуть, и вы можете удерживать кнопку, чтобы прыгать последовательно, если нет блока J, который не позволяет удерживать кнопку для прыжка (рассматривается в Уроке 12). В этой игре нет границ, кроме земли. В этом смысле робот похож на эту игру.</p>
	<p>Этот портал переключает вас в режим игры на корабле. В этом режиме нажатие или нажатие и удержание заставляет вас лететь вверх, а отпускание - падать вниз. Корабль имеет границы, которые составляют 10 на расстоянии друг от друга.</p>
	<p>Этот портал превращает вас в мяч. Шарик может изменить гравитацию, нажав на кнопку. Это заставит его падать к потолку или земле (в зависимости от того, что находится напротив), пока он не ударится о что-нибудь. Падение мяча занимает некоторое время. Границы шара находятся на расстоянии 8 шагов сетки.</p>

 A screenshot from a video game showing a rectangular portal device on the left and a small, blue and yellow alien ship with a cockpit window on the right.	<p>Этот портал - портал НЛО, который похож на куб, за исключением того, что вы можете прыгать в воздухе. НЛО имеет границы, отстоящие друг от друга на 10 шагов сетки.</p>
--	--

 	<p>Это портал волны (иногда называемый дротиком). Волна движется зигзагообразно. При удержании волна движется вверх по диагональной линии, а при отпускании - вниз по диагональной линии. В отличие от других игровых режимов, волна будет уничтожена всеми твердыми блоками, кроме земли. Это происходит, если только на блоке, предназначенном для того, чтобы не повредить волну, нет блоков, совместимых с волной (это блоки D; рассматриваются в Уроке 11).</p> <p>Волна имеет границы, отстоящие друг от друга на 10 шагов сетки.</p>
 	<p>Следующий портал - портал робота. Робот похож на куб, но чем дольше вы держите его, тем выше вы прыгаете. Как уже говорилось, робот не имеет границ.</p>
 	<p>Этот портал - портал паука. Паук похож на шар, только вместо того, чтобы плавно перемещаться вверх и вниз, он мгновенно телепортируется. Паук не взаимодействует с порталами, площадками, кольцами или монетами при телепортации между начальной и конечной точками. Однако он будет остановлен любыми блоками, включая шипы (хотя своевременный щелчок или касание может пройти через шов). Паук имеет границы, отстоящие друг от друга на 9 шагов сетки.</p>

Теперь мы рассмотрим порталы, которые изменяют способ игры в том или ином режиме.

	<p>Это гравитационные порталы. Желтый портал делает так, что игрок летит к потолку, а синий делает так, что игрок летит к земле.</p>
	<p>Это порталы размера. Розовый сделает вас крошечным, что влияет на передвижение во всех игровых режимах, кроме паука. Зеленый вернет вас в полный рост.</p>
	<p>Это зеркальные порталы. Оранжевый переворачивает весь экран как зеркало, заставляя игрока двигаться справа налево (только визуально; вы не будете двигаться назад на уровне). Синий возвращает его к движению слева направо. Это не перевернет редактор, и вам не придется строить задом наперед, однако вы захотите перевернуть любой текст в редакторе, находясь в этом режиме.</p>
	<p>Это двойные порталы. Оранжевый дублирует игрока и может быть другим игровым режимом, чем другой. Оба игрока перемещаются при нажатии/открытии. Синий возвращает вас в обычный режим. В меню настроек уровня можно также включить режим двух игроков, в котором каждый игрок управляет отдельно. Одновременно могут существовать два разных игровых режима, если разместить два портала разных игровых режимов после того, как игрок окажется в двойном режиме.</p> <p>Двойные границы могут сбить с толку. Если одна из двух форм обычно имеет границу в 10 мест сетки (корабль, НЛО или волна), то границы будут находиться на расстоянии 10 мест сетки. Если ни одна из двух форм не имеет границы в 10 мест сетки, то границы будут находиться на расстоянии 9 мест сетки.</p>

	<p>Это портал телепортации. Поместив его, вы создадите два портала - синий и оранжевый. Войдя в синий портал, вы выйдете из оранжевого. Как только вы разместите синий портал, автоматически появится оранжевый. Эти два портала можно перемещать по оси Y независимо друг от друга.</p>
	<p>Это порталы скорости, которые изменяют скорость передвижения игрока. Они варьируются от медленного, нормального, быстрого, очень быстрого и супербыстрого (в порядке следования картинок). Когда они выделены в редакторе, в правом нижнем углу будет небольшая серая рамка. По умолчанию он отмечен. Если флагок снят, игра не будет учитывать его в музыкальных рекомендациях при тестировании музыки (мы рассмотрим рекомендации в Уроке 10).</p>
	<p>Это площадки для прыжков. Они автоматизированы так, что как только вы нажмете на одну из них, вы подпрыгнете. Они работают во всех игровых режимах, кроме волны, где работает только синяя площадка. Розовая панель заставляет игрока совершить маленький прыжок, желтая - средний, а красная - очень большой. Синяя панель переключает гравитацию.</p>

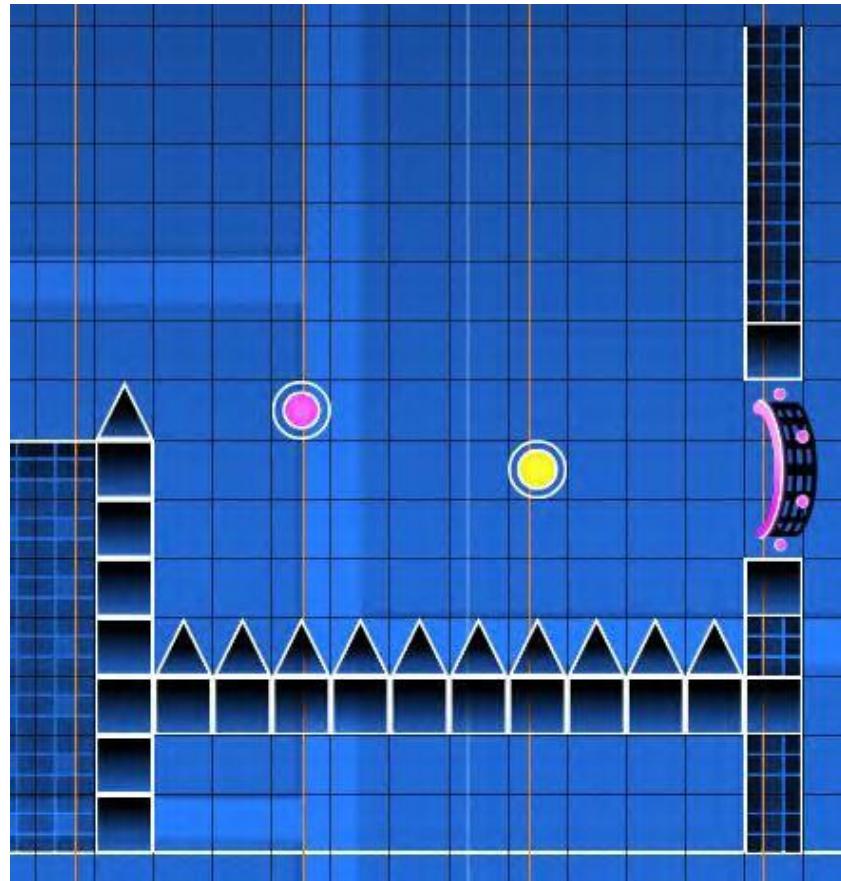


Это прыжковые кольца (также известные как прыжковые шарики). Желтое, розовое и красное кольца заставляют вас совершить прыжок в воздухе. Розовое кольцо делает маленький прыжок, желтое - средний, а красное - большой. Синее и зеленое кольца меняют гравитацию, но зеленое кольцо действует как желтое сразу после переключения гравитации (считайте зеленое кольцо комбинацией между синим и желтым). Черное кольцо выстреливает вас прямо вниз. Зеленая "стрела", называемая dash orb, заставляет вас "мчаться". Это означает, что вы зафиксируете свое направление во время удержания. Розовый шар в тире

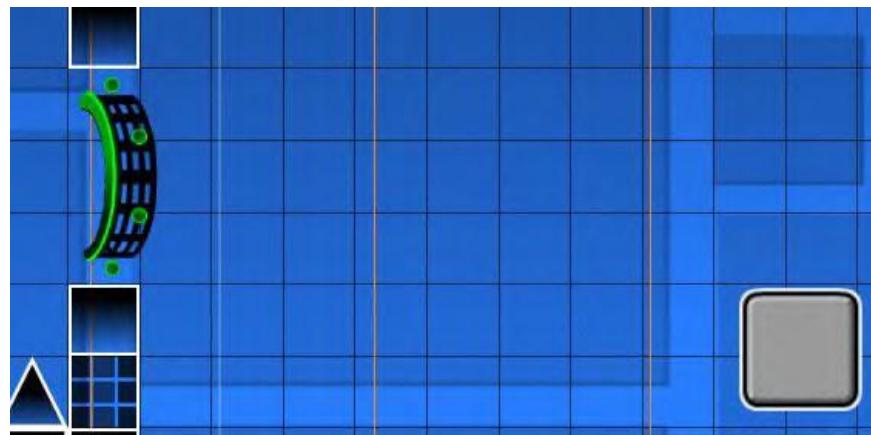
делает то же самое, что и зеленый, но при этом изменяет силу тяжести. Кольцо тире продолжает двигаться до тех пор, пока вы его удерживаете, если на его пути нет блока "S" (об этом рассказывается в Уроке 12). Зеленый и розовый тире-орбы можно поворачивать, чтобы перемещать игрока в другом направлении. Как и накладки, шары работают со всеми формами, кроме волны, где действуют только синий, зеленый, зеленый тире и фиолетовый/розовый тире.

Урок 6: Продвинутые техники строительства

Итак, теперь, когда вы знаете все самые основы геймплея, пришло время продолжить развивать этот уровень. Давайте попробуем сделать секцию корабля. Сначала постройте портал корабля, построив что-то вроде этого:

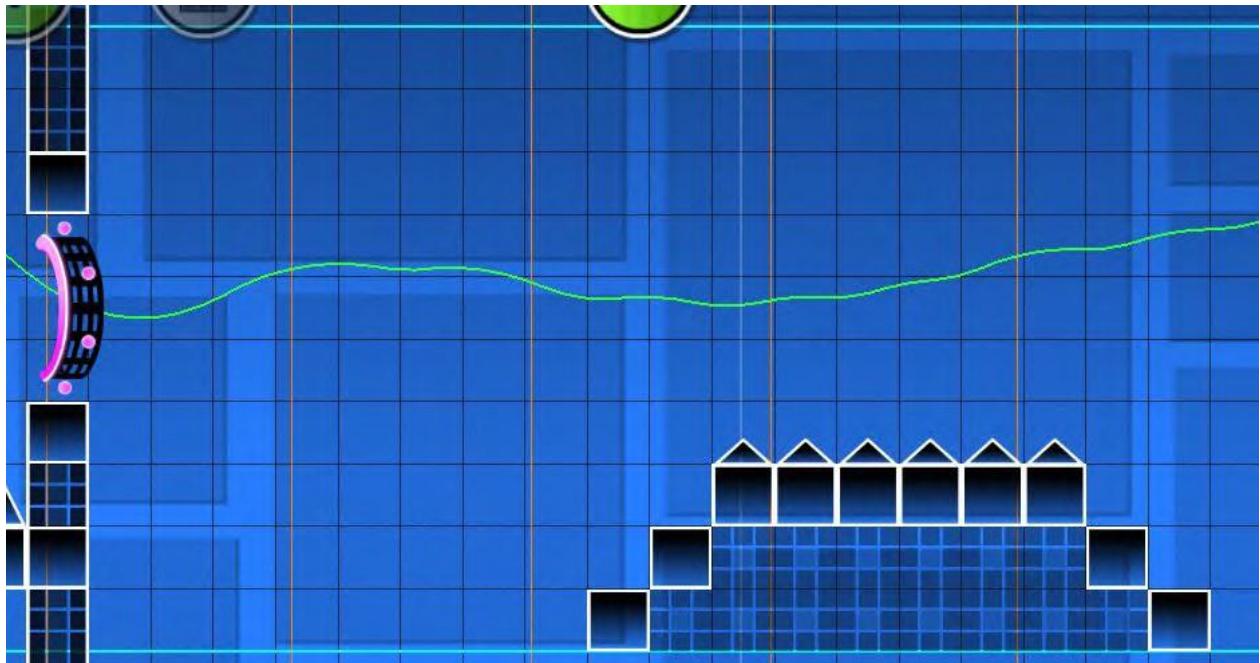


Теперь выберите портал корабля, и вы должны увидеть серую рамку справа, как показано здесь:

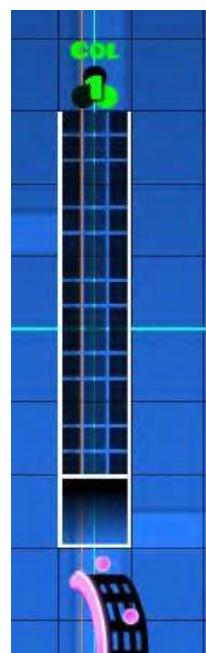


Нажмите на это поле. Над и под порталом должны появиться синие линии. Это **границные линии**. Эти линии показывают, где находятся пол и потолок. Итак, после

Войдя в портал, вы не увидите ничего, если только оно не находится между этими линиями. Прямо над линией пола попробуйте построить вот это:



Теперь, когда мы начали раздел о кораблях, почему бы нам не изменить то, как выглядит уровень на самом деле. Один из способов сделать это - использовать триггеры. Существует множество триггеров, которые делают множество вещей, но мы пока рассмотрим только один. Вкладка "Триггеры" является 12-й, или предпоследней, вкладкой в разделе "Построение". Мы рассмотрим триггер Col (цвет). Сам объект цвета не будет отображаться в игре. Только его эффект. Поместите триггер Col над всеми блоками над порталом, как показано ниже:



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



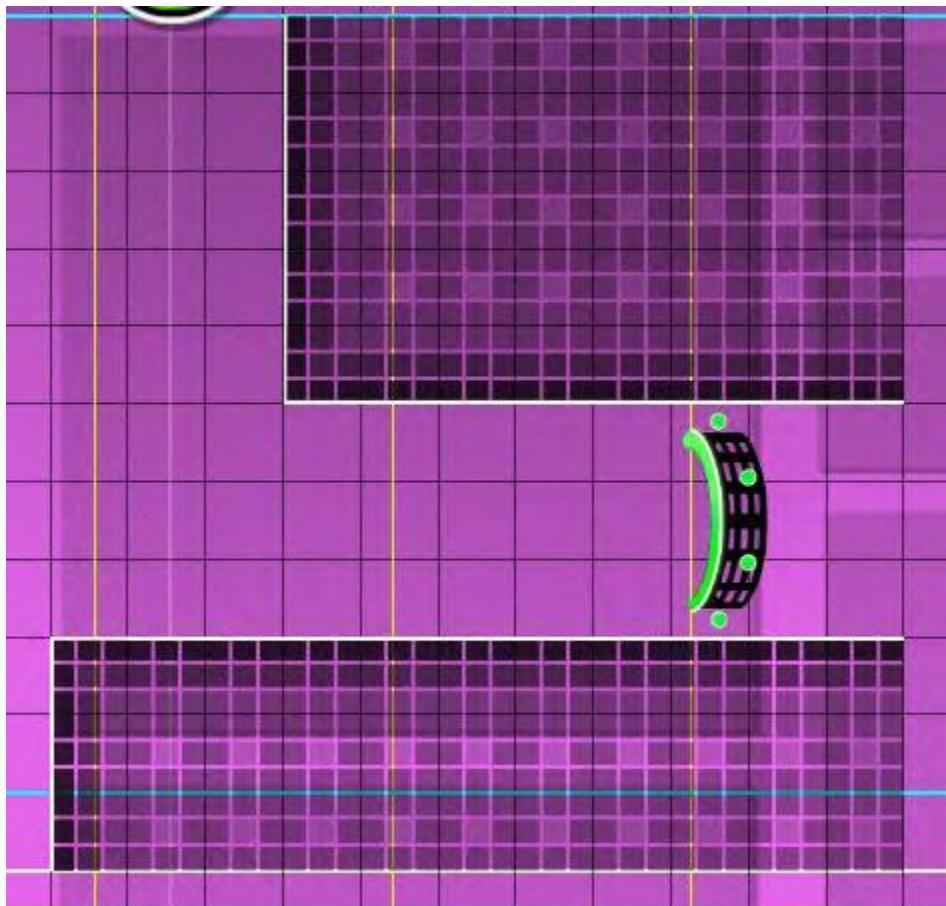
Убедитесь, что триггер Col все еще выбран, и нажмите "Edit Object". Теперь должно появиться меню "Цвет".



Посмотрите, где написано "Color ID". Видите маленький плюс рядом с ним? Нажмите на него, и появится еще одно меню с шестью кнопками. Нажмите кнопку с надписью BG и затем нажмите OK. Теперь используйте цветовое колесо и выберите цвет для фона. В этом учебнике он будет фиолетовым, но вы можете использовать любой другой. Как только вы закончите, нажмите OK. Теперь, если вы прокрутите страницу немного вправо, вы увидите, что фон изменился с синего на выбранный вами цвет. Этот фиолетовый фон может выглядеть не совсем правильно с синим

земля. Выбрав триггер Col, нажмите кнопку "Копировать + Вставить" справа. Теперь войдите в "Редактирование" и переместите его на один блок вверх. Теперь у вас есть два одинаковых триггера!

Выберите скопированный объект и нажмите "Редактировать объект". Снова нажмите на плюс и на этот раз выберите кнопку с надписью G1. Теперь все готово! Этот триггер будет иметь тот же цвет, что и фон, поскольку при его копировании сохраняется информация, которой обладает триггер. Вы также можете изменить цвет этого триггера, если захотите. Теперь вы должны продолжать строить этот раздел корабля в течение некоторого времени. Когда вы



закончите, завершите его чем-то вроде этого, чтобы вернуться к секции куба.

Теперь вы можете сыграть на этом уровне и проверить его, если хотите. Это последний раз, когда мы будем использовать этот уровень в данном руководстве, поэтому, если вы хотите, вы можете использовать навыки, полученные после завершения этого руководства, для завершения этого уровня.

Урок 7: Редактор Кнопки



Вы могли заметить эти кнопки сбоку от редактора, когда нажимали кнопку "Редактировать объект". Здесь мы расскажем вам, что делает каждая из этих кнопок.

Первые три кнопки в верхнем ряду - это кнопки "Копировать", "Вставить" и "Копировать + Вставить". Кнопка "Копировать" копирует объект(ы) в буфер обмена Geometry Dash аналогично тому, как вы можете копировать текст. "Вставить" вставляет скопированный объект(ы) в центр экрана. "Копировать + Вставить" создаст дубликат объекта прямо поверх него самого.

Следующие три кнопки - "Редактировать специальный", "Редактировать группу" и "Редактировать объект". "Редактировать специальный" содержит опции для объекта, такие как направление вращения и скорость для вращающихся объектов. Это не будет отображаться в большом количестве объектов. Следующая кнопка, "Редактировать группу", будет рассмотрена в уроке

8. Последняя кнопка в этом ряду, "Редактировать объект", используется в основном для редактирования цвета объекта, но также позволяет редактировать большинство параметров триггеров.

Третий ряд кнопок - это "Копировать значения", "Вставить состояние" и "Вставить цвет". Они используются вместе с предыдущими тремя кнопками. "Копировать значения" создаст копию групп и цвета выбранного объекта. "Вставить состояние" вставит все, что находится в меню "Редактировать группу". "Вставить цвет" вставит цвет объекта в меню "Редактировать объект", если это возможно; это единственный способ изменить цвет порталов, сфер и площадок, кроме импульсного триггера (урок 8).

Четвертый ряд кнопок - это кнопки цвета, "Перейти к слою" и "Снять выделение". Кнопка "Цвета" позволяет редактировать цвет объекта, при этом объект остается видимым. Кнопка "Go To Layer" ("Перейти к слою") позволяет перейти к слою, в котором находится выбранный объект. Кнопка "Снять выделение" делает то, о чем говорит, - снимает выделение с выбранного объекта.

Наконец, у нас есть стрелки. Эти стрелки изменяют слой, который вы просматриваете в данный момент. Вы можете выбирать и изменять только те объекты, которые находятся в слое, в котором вы находитесь. Нажав на синюю стрелку слева, вы сможете просмотреть все слои сразу.

Урок 8: Триггеры

Сейчас мы сделаем большой скачок в сложные вещи. Триггеры - сложные инструменты, но они необходимы для создания хорошего уровня. Триггеров очень много, поэтому вам лучше освоиться. Чтобы открыть меню каждого триггера, нажмите кнопку Редактировать объект или Редактировать специальный. Помните, что поля большинства триггеров можно изменить на любое число от -9999 до 99999, введя число напрямую. Ползунок ограничит вас тем, что лучше всего подходит для оптимизации игры.

Многие триггеры требуют, чтобы объекты находились в группах. Давайте рассмотрим меню групп.



Редактор L (слой) - это то, на каком слое редактора находится объект. Порядок Z и слой Z определяют, находится ли объект перед или за другим объектом. Не исчезать означает, что объект будет оставаться сплошным при входе и выходе из экрана (это используется для пользовательских фонов, о которых будет сказано в Уроке 19). Вам понадобится High Detail, если в вашем уровне слишком много объектов. Эти объекты будут выключены, когда игрок с параметром немощное устройство выбирает режим низкой детализации. Это не должны быть игровые объекты, поскольку уровень будет иметь секретные пути и не получит оценку. Идентификаторы групп - это способ классификации объекта. У объекта может быть до десяти групп, но в одной группе может быть бесконечно много объектов. Это идентификатор группы, который вы будете вводить во многих триггерах.

В меню "Редактировать объект" сенсорное срабатывание означает, что игрок

должен коснуться триггера, чтобы он активировался.

Триггер и меню триггера	Функция
 	<p>Start Pos размещает временную стартовую позицию, используемую для тестирования. Используя "Редактировать объект", когда стартовая позиция выделена, вы можете изменить свойства стартовой позиции, например, режим игры, скорость, размер и так далее. Уровень не может быть проверен, если присутствуют какие-либо стартовые позиции.</p>
 	<p>Мы говорили о триггере цвета в Уроке 6. Он может изменить цвет любого объекта, за исключением сфер, площадок, порталов и монет (монеты - единственное, что не поддается изменению цвета в игре). Идентификатор цвета объекта можно установить в меню "Редактировать объект".</p>
	<p>Триггер перемещения перемещает объект во время игры на уровне. В его меню вы можете выбрать "Переместить X" или "Переместить Y". Он также может зафиксироваться на X или Y игрока. Этот триггер использует редакторские пробелы, а 10 редакторских пробелов = 1 шаг сетки. Вы можете сделать так, чтобы объект переместился к другому объекту, нажав use target. Смягчение влияет на то, как объект ускоряется или перемещается в начале и после перемещения. Время перемещения - это время, в течение которого</p>



объект движется, а ID группы - какой объект (объекты) движется.



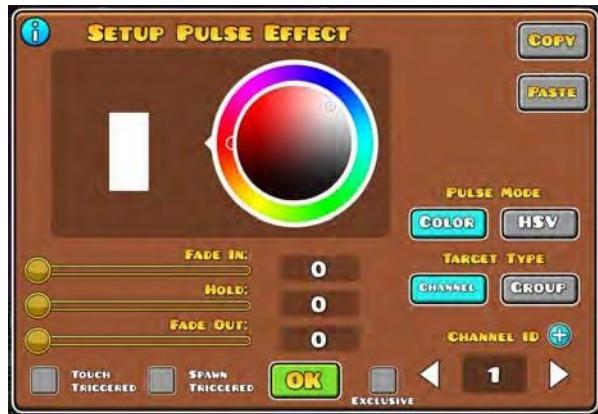
Стоп-триггер останавливает любой триггер, который в данный момент что-то делает. Вы устанавливаете этот триггер в группу и помещаете идентификатор группы в стоп-триггер. Например, если вы используете триггер перемещения на объекте, установленном на 10 секунд, и используете стоп-триггер на триггере перемещения раньше, он остановит движение до истечения этих 10 секунд.



Импульсный триггер временно изменяет цвет группы или цветового канала. Вы можете настроить его на затухание и затухание, а также установить, как долго он будет сохраняться. Это также работает с цветом фона, цветом земли, цветом линии и т.д.

Кнопка "Эксклюзив" отключает все остальные импульсы на объектах с ID, когда триггер активирован. Когда триггер импульса завершается, завершается и команда "Эксклюзив".

Уникальность этого триггера в том, что



он может изменять цвета по группам объектов, а также по Color ID.



Альфа-триггер изменяет непрозрачность группы объектов. (Делает их более или менее непрозрачными/видимыми для игрока). Время затухания довольно простое, оно позволяет установить, сколько времени потребуется для затухания до данной непрозрачности.



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



Триггер Spawn активирует группу триггеров. Вы присваиваете этим триггерам идентификатор группы и активируете их с помощью триггера спауна.

Задержка делает так, что перед активацией триггеров происходит небольшая задержка. Триггеры активируются в том порядке, в котором они расположены, и одновременно. Для всех объектов, у которых есть триггер спауна, необходимо установить флагок Spawn Triggered.

Триггер rotate позволяет вращать группу объектов. Один объект должен находиться в собственной группе ID, чтобы быть установленным в качестве центральной точки, а другой Group ID должен использоваться для вращающихся объектов. "Градусы" - это сколько градусов вы хотите, чтобы объект вращался, а "Времена 360" - это сколько полных вращений вы хотите сделать в дополнение к "Градусам". Блокировка вращения объекта делает так, что во время вращения объекта вокруг точки он сохраняет



направленные в одну сторону. Если флагок не установлен, весь набор объектов будет двигаться по кругу вокруг точки в центре (для предотвращения ошибок следует использовать триггер follow).



Триггер "следовать" заставляет группу следовать за другой группой, которая движется. Один объект должен находиться в собственной группе, чтобы быть установленным как объект для следования, а затем другая группа будет установлена для следования за ним.



Триггер встряхивания встряхивает экран. Можно задать интенсивность и продолжительность встряхивания. Максимальная сила встряхивания - 20.



Триггер **animate** изменяет анимацию летучей мыши или монстра. Коды для каждого из них находятся в меню "Информация" внутри меню редактирования объекта. Нажмите на маленькую букву "i", чтобы просмотреть меню.

Вот перечисленные коды:

Большой зверь: 0: укус, 1:

атака01, 2:

attack01_end, 3: idle01

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

**"Большой зверь" большинство людей называют "Драконом".



Этот триггер делает так, что группа следует за игроком Y. Он также позволяет ей следовать с задержкой. Это хорошо подходит для боя с боссом.



Это работает как триггер переключения, но вместо того, чтобы переключать группу, как только вы пройдете мимо нее, он будет включать или выключать группу каждый раз, когда вы нажимаете на нее. Вы также можете настроить его так, чтобы он только включал или только выключал группу. В режиме удержания объект активен/задействован только при удержании.

Чтобы использовать триггер подсчета, вам нужно поместить коллекционный предмет (ключ, череп, зелье и т.д.) вниз с его ID предмета (не ID группы), установленным в меню "Edit Special". Вы помещаете этот ID предмета в триггер подсчета и устанавливаете значение, до которого вы хотите его подсчитать, в счетчике цели. Как только вы собираете столько коллекционных предметов, объект(ы) Target ID (который является Group ID) будет включен или выключен. Этот триггер будет оставаться активным до тех пор, пока не будет достигнут счетчик целей или пока он не будет остановлен триггером stop.



Триггер мгновенного подсчета работает аналогично триггеру подсчета. Для начала задайте ID элемента и счетчик цели соответственно ID коллекционного предмета и то, до чего вы хотите, чтобы он считал. Вы устанавливаете ID цели на то, что вы хотите включить или выключить.

В нижней части находятся 3 флагка. Допустим, мы установим счетчик целей на 3. Первый флагок означает, что при активации этого триггера он будет проверять, равно ли количество собранных коллекционных предметов 3. Если оно равно трем, триггер переключит идентификатор цели, если нет - нет. Второй означает, что при активации этого триггера он проверит, больше ли количество собранных предметов больше 3. Если да, то он переключит ID цели, если нет, то нет. Третий означает, что при активации этого триггера он проверит, меньше ли количество собранных коллекционных предметов, если да, то переключит ID цели, если нет, то нет. Этот триггер активируется только один раз.



Триггер пикапа будет действовать как коллекционный предмет. В его меню вы задаете значение того, что отсчитывает счетчик (его ID), и сколько он стоит. (ID предмета не является ID группы).

	
	<p>Это счетчик. В его меню "Edit Special" вы устанавливаете, что он показывает. Вы задаете ID элемента, и он подсчитывает, сколько раз элемент был взят. (Идентификатор предмета не является идентификатором группы).</p>
	<p>Триггер столкновения проверяет, столкнулись ли два блока друг с другом. Эти блоки должны быть блоками столкновения.</p>



Это меню для блока столкновений. Вы присвойте каждому блоку столкновений свой идентификатор.

Один из блоков должен быть динамическим (флажок в левом нижнем углу). Только блоки, установленные как динамические, будут проверять столкновения. **(ВНИМАНИЕ:** слишком большое количество динамических блоков приведет к задержке).

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



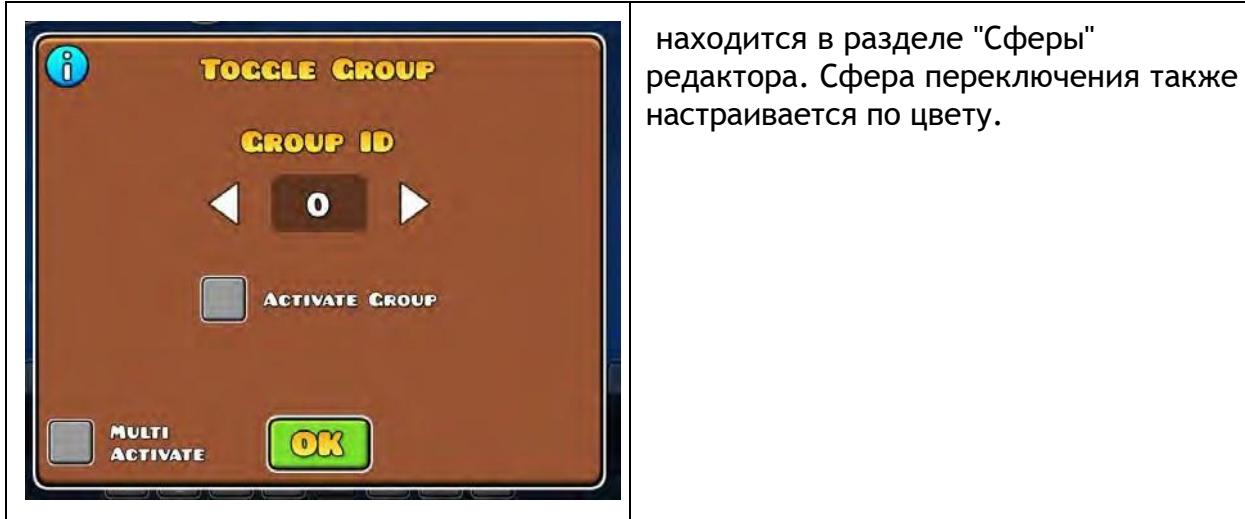
Этот триггер переключит группу, когда вы умрете. Вы можете использовать его для экрана завершения игры.



Они отключают или включают вторичный след за игроком. След состоит из нескольких клонов вашего значка, которые исчезают позади вас. Это не те следы, которые можно найти в магазинах. Они остаются видимыми, если игрок невидим.

Это покажет или скроет вашего игрока. Это нужно, если вы хотите добавить кинематографический или скрин поверх персонажа. Ваша иконка будет полностью невидима (включая след), однако вы по-прежнему сможете управлять ею обычным образом.

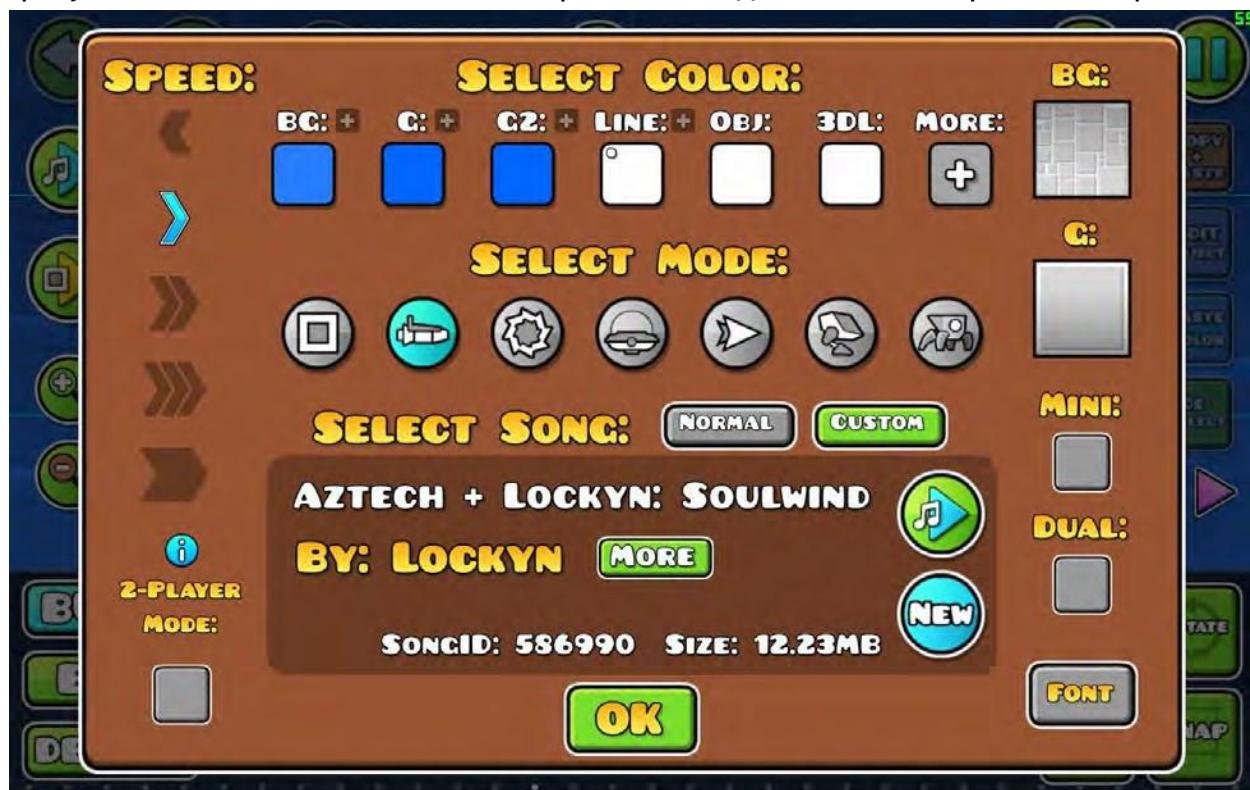
	
	<p>Это включит или выключит частицы, которые отображаются на заднем плане в режимах корабля, волны и НЛО.</p>
	
	<p>Эти триггеры изменяют появление и исчезновение объектов на экране. Их принято называть переходами. Некоторые из них не требуют пояснений, но может потребоваться несколько тестов, прежде чем вы найдете нужный. Анимации не возникают в плейтесте редактора.</p>
	<p>Это сфера переключения. Сфера переключения работает как сфера, но функционирует как триггер переключения. Вы можете изменить триггер, нажав "Редактировать специальное". В отличие от других триггеров, орб переключения все еще является орбом и</p>



Примеры некоторых из них смотрите в "Примерах редактора 002" (28359567) от RobTop.

Урок 9: Настройки уровня

Вы могли заметить, что на разных уровнях, в которые вы играли, разные фоны или разные шрифты. Здесь на помощь приходят настройки уровня. Настройки уровня - это место, где вы можете изменять аспекты вашего уровня сразу после его начала. Эти настройки находятся в шестеренке в правом



верхнем углу, рядом с кнопкой паузы.

Раздел	Функция
Скорость	Это задает начальную скорость вашего уровня. Это все те же скорости из Урока 5.
Режим для 2 игроков	Это позволяет управлять двумя игроками в двойном режиме по отдельности, в зависимости от того, на какую сторону экрана вы нажимаете. Для ПК пробел действует так, как если бы вы нажали на левую сторону, а стрелка вверх - на правую сторону экрана. Мышь управляет той стороной, над которой вы ее держите.
Выберите режим	Позволяет начать уровень в качестве определенного транспортного средства без необходимости размещения портала. При этом границы редактора не отображаются.
Мини	Вы начнете в мини-режиме.
Двойной	Вы начнете игру с двумя игроками, но оба управляются одновременно, если только вы не находитесь в режиме 2 игрока (упомянутом ранее). ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ВТОРОЙ ИГРОК НЕ НАЧИНАЕТ С САМОГО ВЕРХА СКРИН!!! В самом начале он взлетит на самый верх.
Выберите цвет	Позволяет редактировать цвет вместо использования триггера цвета. Они устанавливаются сразу после начала уровня и не могут иметь таймера.

Далее находится меню шрифта. Здесь вы можете изменить шрифт, которым набран весь текст на вашем уровне. Существует 12 шрифтов:



Теперь у нас есть меню фона и земли. Фон изменяет фон вашего уровня. Вы хотите, чтобы фон соответствовал теме вашего уровня. Для каждого фона есть свои основания. В меню "Основание" тип линии означает, как выглядит линия, отделяющая основание от фона. Линия 1 затухает и исчезает, а линия 2 - сплошная:



О музыке мы поговорим на следующем уроке.

Урок 10: Музыка

Музыка играет важную роль на каждом уровне. Вы можете заметить, что иногда на экране загрузки появляется текст "Listen to the music to help time your jumps".

Музыка должна соответствовать уровню. Существуют даже предметы декора, которые пульсируют в такт музыке. Большинству людей не понравится ваш уровень, если в нем нет музыкальной синхронизации. **В GEOMETRY DASH НЕ ДОПУСКАЕТСЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЗЫКИ, ЗАЩИЩЕННОЙ АВТОРСКИМ ПРАВОМ!**

Чтобы изменить музыку, сначала зайдите в настройки редактора.



В середине этого меню находится меню выбора музыки. Сверху находятся две кнопки: обычная и пользовательская. Обычная означает, что вы можете выбрать любую из песен, которые есть в основных уровнях игры. Пользовательские песни - это любые песни, доступные на Newgrounds. Нажмите пользовательские, затем нажмите новые. Вы попадете в это меню:



Это меню выбора пользовательских песен. Кнопка newgrounds.com переводит вас на сайт Newgrounds для просмотра всех песен. Кнопка ID песни -

это ID песни в разделе

Newgrounds. Например, <http://www.newgrounds.com/audio/listen/568699>. Для этой песни вы введете "568699". Еще одна кнопка - кнопка сохраненных песен в правом нижнем углу. Нажмите на нее:



Здесь представлены все песни, которые вы ранее загружали. Обычно это песни из уровней, в которые вы уже играли ранее. Вы можете выбрать здесь песню и нажать кнопку "Использовать". Для этих песен не нужно вводить ID вручную.

На экране выбора есть шестеренка. Нажмите на шестеренку:



Это позволит вам настроить некоторые параметры песни. Смещение начала - это то, насколько далеко вперед вы хотите, чтобы песня начиналась. Допустим, вам не нравится вступление песни, и вы хотите построить композицию, начиная с самого начала. Вы можете поставить 15 секунд, и песня начнется через 15 секунд. Fade in означает, что песня затихает, а не начинается внезапно. Fade out означает, что песня затухнет, когда вы закончите уровень, а не продолжится.

На экране выбора песни есть кнопка "Создать линию".
Нажмите на нее:



Здесь вы можете создать указания для выбранной вами песни. Сначала нажмите "Запись", а затем начинайте щелкать/стучать под музыку! Сохраните ориентиры, когда закончите. Это позволит вам увидеть, где находится каждый такт (в зависимости от того, насколько точно вы засекали время), чтобы знать, что вы хотите поместить туда объект. В редакторе они будут отображаться как оранжевые линии.

Урок 11: Настройка редактора

Важно, чтобы ваш редактор был таким, каким бы вы хотели его видеть. Это ускорит процесс строительства и облегчит понимание происходящего. Чтобы найти некоторые опции настройки, откройте меню паузы и нажмите на шестеренку в правом верхнем углу. Откроется меню, которое выглядит следующим образом:



Кнопка	Функция
Нарисовать триггерные ящики	Показывает хитбоксы для любых коллекционных предметов, таких как ключи и триггеры, если они настроены на сенсорное срабатывание.
Скрыть пользовательский интерфейс при тестировании	Скрывает элементы управления редактора, когда вы тестируете уровень в редакторе.
Playtest Music	Опция Playtest Music - это возможность воспроизведения музыки вашего уровня во время плейтеста. Если вы снимите флажок, то музыка, выбранная для вашего уровня, не сможет воспроизводиться в режиме плейтеста.

Линии продолжительности	Он покажет, как долго будет длиться действие триггера.
Сетка сверху	Это переместит черную сетку, которая по умолчанию находится за любыми объектами, которые размещены перед ними.
Скрыть сетку при воспроизведении	Это позволит скрыть сетку, когда вы тестируете уровень в редакторе.
Скрыть фон	Это позволит скрыть фон во время строительства.
Кнопки в строке Кнопки в строке	По умолчанию редактор установлен на 2 строки, 6 столбцов (строки горизонтальные, столбцы вертикальные). Если вы увеличите любое из этих чисел, вы увидите, что количество объектов, отображаемых на каждой вкладке редактора, увеличится.

Также следует обратить внимание на другие небольшие, но полезные функции. Вернувшись в меню паузы, вы можете увидеть слева несколько флагков. В таблице ниже объясняются эти опции и то, что они делают.

Режим предварительного просмотра	Помогает отобразить все цвета и другие декоративные элементы прямо в редакторе, как они будут выглядеть во время игры на уровне. Обычно вы хотите оставить этот параметр включенным, но его отключение также может быть полезным. Например, выключив его, вы сможете увидеть блоки, в которых альфа установлена на ноль. По умолчанию она должна быть включена.
Выставочная площадка	Делаet то, о чём говорит: позволяет включать/выключать землю. Когда вы впервые создаете уровень, земля будет отображаться в виде белой линии. Когда эта опция включена, будет показан дизайн земли. Это работает, только если вы находитесь в редакторе;

	земля всегда будет отображаться, если вы
--	---

	воспроизведение уровня, когда он одновременно включен или выключен.
Показать информацию об объекте	Эта функция обычно предназначена для продвинутых создателей, но является очень полезной. Она показывает информацию о выбранном объекте в левом верхнем углу редактора вместо того, чтобы вручную открывать меню группы, что делается нажатием кнопки "Редактировать группу".
Показать сетку	Это переключает сетку на редакторе.
Выберите фильтр	Перед включением этой опции необходимо снять редактор с паузы и выбрать объект. Затем перейдите в раздел "Удалить" на панели инструментов. Оттуда нужно нажать "Custom", и выбранный объект появится на кнопке "Custom". Как только вы это сделаете, приостановите работу редактора и включите эту опцию. При включенной опции можно будет выбрать только тот объект, который находится на кнопке "Custom". Это полезно, если у вас много объектов, расположенных близко друг к другу, но вы хотите удалить бесполезный объект.
Следовать за игроком	При нажатии желтой кнопки воспроизведения в левой части редактора экран следует за игроком.
Игнорировать повреждения	Это еще одна опция для режима тестирования в редакторе. Она предотвращает сбои во время тестирования и очень полезна.

Возможно, вы также заметили музикальный символ с линиями под ним. При нажатии на него руководство редактора отключается.

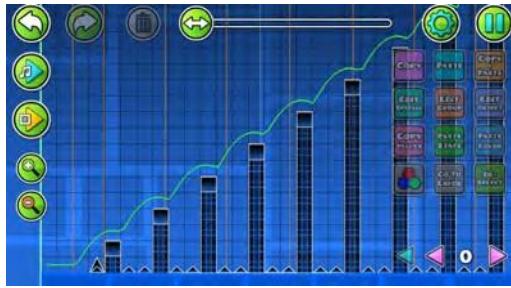
Урок 12: Геймплей и Синхронизация

Хороший геймплей очень важен при создании уровня. Если ваш уровень не имеет увлекательного геймплея, играть будет очень скучно и не увлечет игрока.

Что делает геймплей хорошим?

Ну, каждый игрок отличается от других. Поэтому представление о хорошем геймплее у каждого игрока разное. Геймплей на вашем собственном уровне должен быть, ну, вашим собственным. Совет №1 для геймплея - не делать его повторяющимся. Это означает, что вы должны варьировать его как можно лучше. Имейте в виду, что люди, скорее всего, захотят играть в уровень, где они не просто прыгают каждые пять секунд.

Пример повторяющегося геймплея:



Еще один ключ к созданию геймплея - убедиться, что у игрока есть время на реакцию. Если в вашем уровне будут внезапные триггеры движения, игроки придут в ярость и не захотят больше играть в ваш уровень. Триггеры движения можно использовать в геймплее, если у игрока остается достаточно времени для реакции, но обычно не приветствуются шипы, движущиеся вбок.

Наконец, убедитесь, что ваш уровень не основан полностью на памяти. Поскольку вы создали геймплей, вы будете знать все части, основанные на запоминании, но для того, кто играет в него впервые, это будет очень запутанно. В общем, если вам кажется, что в вашем уровне слишком много запоминания, то немного измените его и сделайте более предсказуемым. Еще одна вещь: большая череда орбов почти всегда будет повторяющейся, безвкусной или вообще невеселой.

Другие приемы и советы по созданию увлекательного геймплея вы найдете позже, а пока давайте сразу перейдем к разделу "синхронизация", который не менее важен при создании геймплея.

Что такое синхронизация?

Синхронизация - это то, насколько хорошо ваш уровень сочетается с музыкой. Например, обратите внимание на первый основной уровень, Stereo Madness. Большинство прыжков приурочены к музыке, что создает фантастическую синхронизацию!

Вы должны знать, что каждая песня отличается, поэтому синхронизация также будет отличаться, но это не значит, что два уровня с одной и той же песней будут иметь абсолютно одинаковый геймплей. Вот два примера различных синхронизаций с песней Stereo Madness:



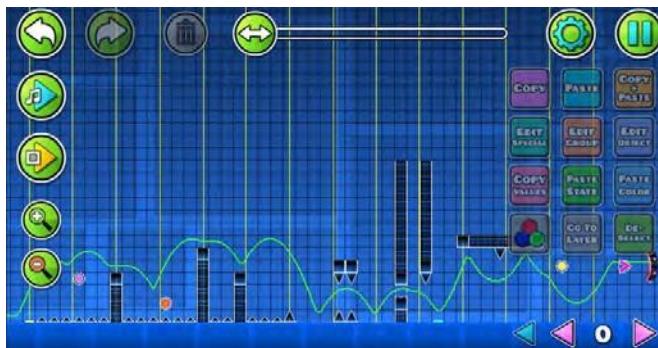
Оранжевые линии, показанные выше, являются ориентирами, поэтому вы должны стараться размещать геймплей на этих линиях.

Теперь, когда вы изучили основы синхронизации, мы можем продолжить наш раздел, посвященный игровому процессу.

Продвинутые советы/техники игры:

Как вы уже видели ранее, если разнообразить игровой процесс настолько, насколько это возможно, можно добиться отличного геймплея.

Вот пример хорошего разнообразия:



Желтые линии, показанные выше, являются ориентирами. Для обычных песен будет несколько цветов, но пользовательские песни будут иметь только оранжевые ориентиры, если вы решите их сделать.

Если ваш геймплей достаточно синхронизирован и не повторяется, то у вас все хорошо, но если вы хотите еще больше улучшить свой геймплей, то вот несколько советов:

#1 - Геймплей зависит от выбранной вами песни. Если песня в быстром темпе, то и геймплей должен быть в быстром темпе. Если песня в медленном темпе, то и геймплей должен быть медленным и легким.

#2 - Используйте такие вещи, как триггер перемещения с клавишами для открытия проходов, чтобы сделать игровой процесс более интересным.



#3 - Переход - это термин, обозначающий акт перехода из одного режима игры в другой, хорошие переходы - это когда вы даете игроку достаточно времени, чтобы отреагировать, а не просто меняете режим игры с волны спама на корабль, где вы ничего не нажимаете.

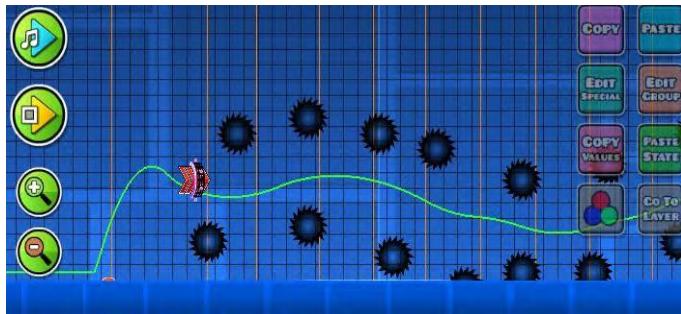
#4 - Постарайтесь сделать ваш геймплей как можно более уникальным, вы можете подумать, что это трудно сделать, но оригинальность - это то, что привлекает внимание к уровню и то, что будет поддерживать интерес игроков.

Продвинутые советы/техники синхронизации:

Синхронизация также очень важна. Неважно, насколько хорош игровой процесс, если нет синхронизации, он не будет приятным.

#1 - Синхронизация уровня поначалу может оказаться трудной задачей, но для этого вам поможет опция "Создать линии" (урок 10 учит, как это сделать).

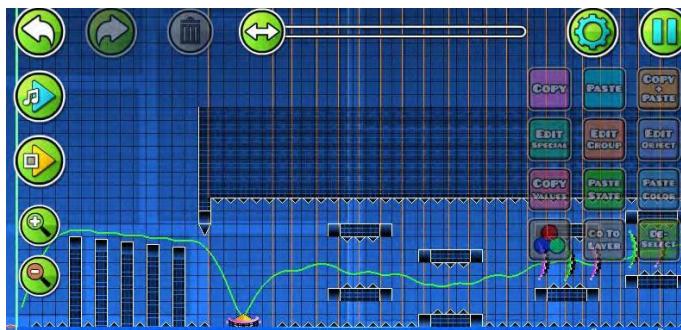
#2 - Если вы играли в уровни с быстрыми песнями, то наверняка заметили, что они часто меняют игровой режим игрока. Это эффективный и простой способ синхронизировать геймплей с быстрыми песнями, но есть и другие способы: (Пожалуйста, просмотрите следующую страницу)



#3 - Если вы играли в уровни с медленными песнями, то наверняка заметили, что это спокойные, простые уровни, редко включающие смену игрового режима. Ниже приведен способ синхронизации с медленными песнями, но есть и другие



способы:



#4 - Как и в игровом процессе, вы можете воспользоваться помощью некоторых специальных блоков, которые помогут лучше синхронизировать ваш уровень, например, триггер импульса или триггер цвета.



#5 - Давайте рассмотрим этот вопрос на примере:

Возьмем первый основной уровень, *Stereo Madness*. Вы увидите, что он состоит в основном из кубического режима игры, поскольку этот уровень был создан, когда существовало только два режима игры. Однако вы заметите, что как только зазвучит песня, игрок попадает в портал корабля. Это отличный способ синхронизировать уровень! Вы можете использовать этот пример, чтобы создать несколько фантастических уровней.

#6 - Слушайте громкость и высоту тона

Обычно интереснее играть на уровне с разным количеством прыжков и падений. Чтобы решить, когда что делать, прислушайтесь к музыке. Она становится громче или выше? Прыгайте! Если она становится тише или глушше - падайте! Иногда прыжок, который приведет вас на более низкую платформу, может помочь быстро смениться.

Блоки D, J, S, H:

Блоки D, J, S и H находятся на вкладке "Сфера".



Блок S остановит орб в тире. Вы захотите сделать это для улучшения игрового процесса. Так вы сможете избавиться от секретных путей.



Блоки J не позволяют удерживать прыжок как куб.



Блок D предотвратит повреждение волнами.



Блоки Н предотвратят гибель куба, когда он ударится головой.

Урок 13: Декорирование и стиль

В каждом уровне есть геймплей, но не весь он приятен. Чтобы получить выдающийся уровень, вам понадобится хороший геймплей. Но хороший уровень - это не только геймплей. В современной Geometry Dash оформление - это огромная часть создания отличного уровня.

Что делает дизайн хорошим?

Как вы, вероятно, уже знаете, существует много-много блоков, из которых можно выбирать, и поначалу это может быть довольно сложно. Также необходимо учитывать, какие цвета вы собираетесь использовать, подойдет ли оформление к композиции, и так далее.

Для начала вам следует убедиться, что вы знаете, каким должен быть общий вид и ощущение. Это может быть просто в вашей голове, или вы можете написать небольшие заметки с внутриигровой текст; в зависимости от того, что вам больше подходит. Например, если вы хотите создать уровень в "космической" тематике, использование некоторых блоков, например, земных, будет выглядеть немного странно в большинстве случаев, однако из них можно сделать хороший крупный план планеты. Лучше сделать астероиды, которые игрок должен избегать, или очень сложные и замысловатые конструкции, напоминающие инопланетные технологии.

Если вы хотите создать уровень без определенной темы, убедитесь, что вы знаете, какие цвета вы собираетесь использовать для этой части, так как если вы идете вслепую, вы часто остаетесь в раздумьях. Для многих создателей проще сделать макеты, чтобы знать, какие блоки нужно украсить; однако иногда гораздо проще этого не делать, так как это иногда приводит к безвкусным дизайном и очень ограничивает эффектные уровни.

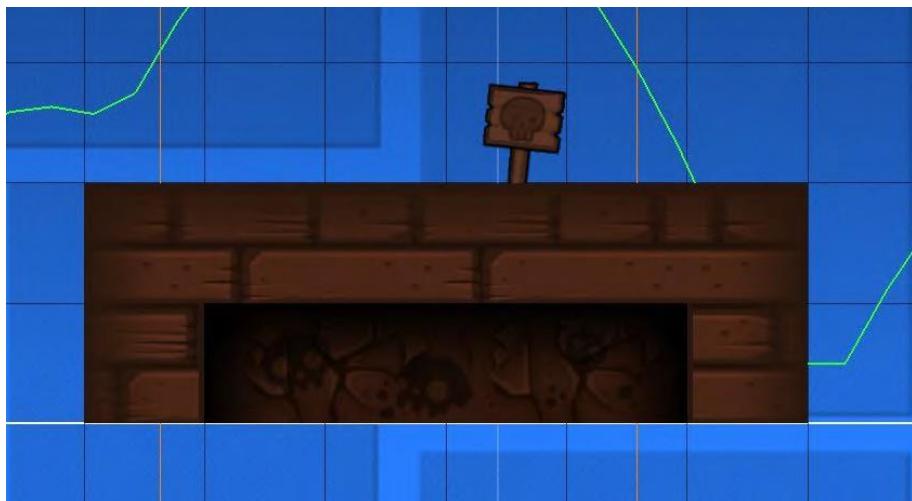
Что касается дизайна блоков, может быть очень полезно установить флагок "смешивание" для используемых цветов и объединить несколько различных блоков на одном слое, так как это может выглядеть невероятно при достаточно

небольших усилиях. Однако будьте осторожны, так как слишком большое количество объектов, смешивающихся друг с другом, может в конечном итоге привести к тому, что все

светится довольно близко к белому, что делает его трудноразличимым, попробуйте использовать смесь смешивающихся и несмешивающихся цветов для создания удивительных рисунков! Функция непрозрачности цвета тоже отлично работает. Обводка блоков изнутри, снаружи или и там, и там с помощью блеклых (также называемых светящимися или градиентными) блоков (либо черных, либо соответствующих другим цветам) позволяет создать действительно гладкий и законченный дизайн. Если некоторые блоки относятся к более ранним обновлениям, это не значит, что вы не должны их использовать; они часто выглядят потрясающе в сочетании с другими блоками.

Поиграйте с наложением различных блоков. Некоторые блоки могут выглядеть гораздо лучше сверху или снизу других, в зависимости от того, к какому образу вы стремитесь. Важно помнить, что нельзя копировать/вставлять дизайн, так как он выглядит очень повторяющимся и не одобряется сообществом. Не слишком частое использование Copy + Paste может способствовать эффективному строительству.

Вот пример простого блочного дизайна, который можно создать довольно быстро. В нем нет ничего удивительного, но если вы сможете создать что-то подобное, вы уже на пути к созданию более сложных конструкций:

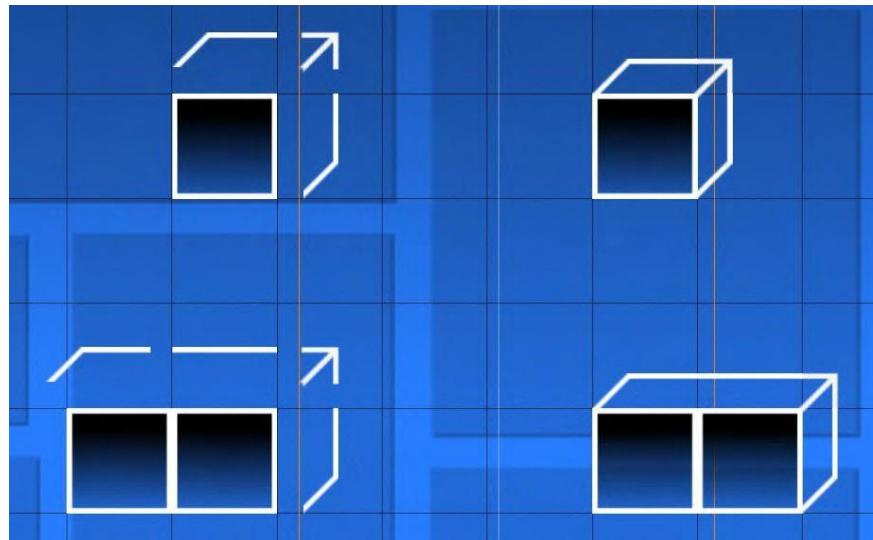


Дизайн блоков очень важен для уровня; вы никогда не захотите пренебрегать им при строительстве. Большую часть дизайна некоторых блоков составляют объекты, называемые 3D Lines, или сокращенно 3DL. 3DL поначалу кажется сложным, но если знать, для чего нужна каждая деталь, и немного попрактиковаться, это может значительно улучшить ваши уровни.

Для начала перейдите на вкладку 3DL в меню Build. Она выглядит следующим образом:



Некоторые из них могут показаться пугающими, однако они довольно просты. Следует помнить, что они являются декорациями, поэтому у них нет хитбоксов. Эти линии располагаются вокруг объекта, чтобы придать ему трехмерный вид. Итак, прежде всего, как их расположить? Легче всего понять первую, вторую и четвертую. Первая представляет собой задний угол объекта, вторая - задний край, а четвертая - другой задний угол. Они могут быть расположены вместе, чтобы

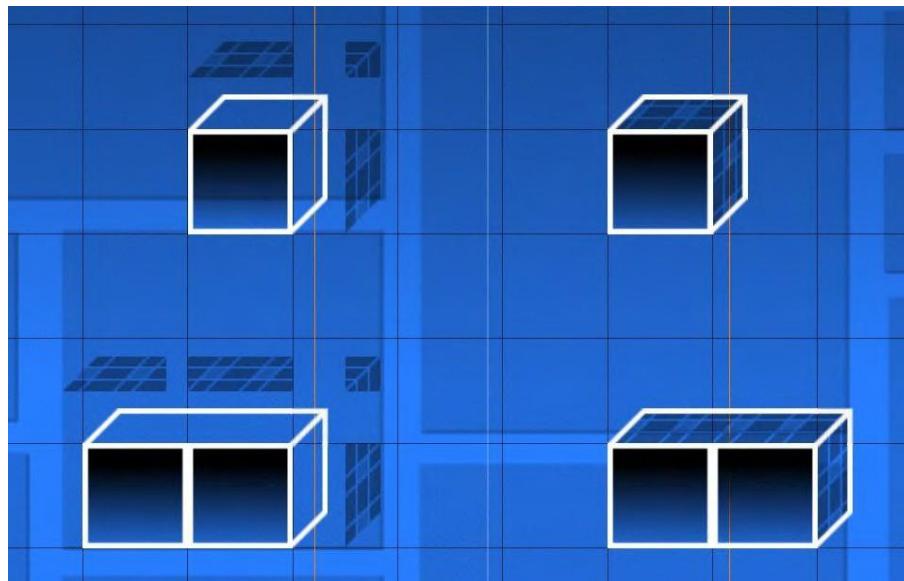


образовать вот такие фигуры:

Остальные линии в основном являются сокращенными версиями других для более детального создания. Есть несколько для 3D-склонов, но, при хорошем понимании 1-го, 2-го и 4-го, их часто легко понять.



Теперь пришло время украсить 3DL. Во вкладке 3DL просмотрите различные страницы. Вы увидите множество дизайнов, которые вписываются в линии! Выберите понравившийся дизайн и заполните им 3DL следующим образом:



Теперь вы успешно создали 3DL с помощью блоков. Теперь, когда вы знаете основы, вы можете комбинировать 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 на задний план (обратите внимание, что после этого вы действительно должны изменить дизайн блока, чтобы дополнить его как можно лучше). Если фон цветной (не черный), то, в зависимости от выбранного стиля, хорошей идеей будет добавить скалы/горы при непрозрачности около 60% (опять же, этот показатель зависит от стиля). Убедитесь, что они движутся медленнее или быстрее игрока. Это создаст почти 3D-эффект, и сделать это очень просто.

Теперь перейдем к воздушному декору - тому, что может легко придать изделию законченный и завершенный вид. Вкладка с цепью на ней - это место, где вы собираетесь взять блоки для этого. Если у вас есть блоки, спускающиеся сверху, попробуйте соединить их с реальными блоками, с которыми взаимодействует игрок, используя такие вещи, как цепи или кирпичи, в зависимости от стиля. В пустые пространства между блоками добавьте такие вещи, как пилы, воду или лаву. Это придаст уровню более атмосферный дизайн. Будьте внимательны! Не размещайте декорации, которые предоставляет вам редактор, по уровню в произвольном порядке. Сочетайте его с другими предметами, подбирайте цвета и попробуйте создать свой собственный декор с нуля!

Итак, мы много говорили о том, как важны цвета. Вот некоторая помощь в этом.

Цвет блоков и фона может сделать или сломать ваш уровень. Вы можете использовать два ваших любимых цвета в уровне, но иногда они не очень красивы, когда используются одновременно. Цвета, используемые в уровне, иногда подобны магнитам.

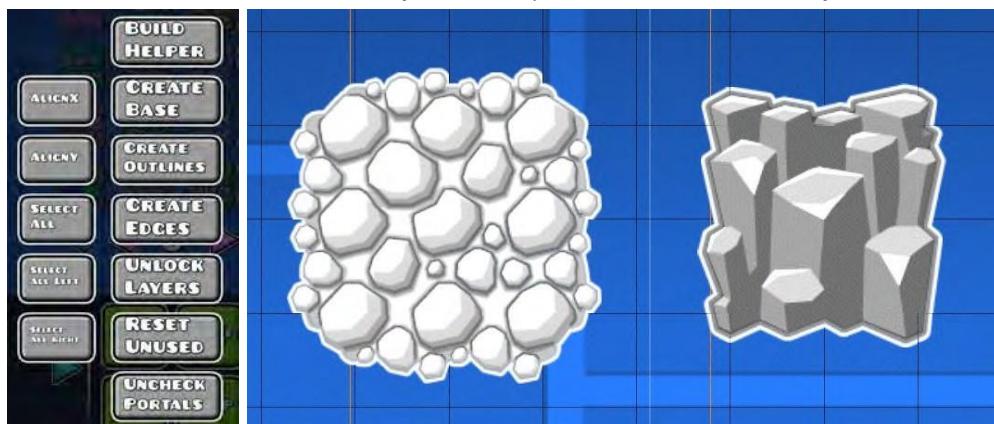
Противоположности притягиваются. Это означает, что в некоторых ситуациях противоположные цвета на цветовом круге отлично сочетаются друг с другом, например, фиолетовый и желтый. Позже вы увидите, что почти все хорошо сочетается с серым цветом и некоторыми оттенками желтого. Пытаясь правильно подобрать все цвета для украшения блока, вам также нужно будет начать с цвета фона и основания. Использование различных фонов влияет на выбор цветов. Некоторые советы по выбору фона заключаются в том, чтобы использовать более темные цвета (и, в зависимости от темы вашего уровня, черный) для нижнего фона, или G1 в редакторе. Для верхней площадки, или G2 в редакторе, используйте более яркие и насыщенные цвета.

Существует множество различных стилей оформления. Если вы посмотрите на тематические уровни, это может дать вам представление о некоторых хороших стилях. Посмотрите, что вы можете собрать вместе, чтобы это выглядело хорошо. Вы должны стараться избегать использования слишком распространенных стилей. Такие уровни через некоторое время становятся скучными.

Урок 14: Построение с помощью кнопок Assist

В обновлении 2.1 мы получили тонну совершенно новых блоков, однако некоторые из них были намного сложнее старых. В связи с этим были добавлены новые кнопки, помогающие создавать эти новые конструкции. Наряду с ними была добавлена дополнительная кнопка для копирования эффектов и еще несколько кнопок. В этом уроке мы рассмотрим их все, чтобы вы могли лучше понять, как они работают.

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



Кнопка	Функция
Помощник в строительстве	Эта кнопка позволяет легко копировать эффекты и триггеры. При нажатии она назначает следующую свободную группу всем выделенным триггерам, а соответствующую группу - всем блокам, выделенным старой группой. Это означает, что если у вас есть триггер, который перемещает блок на одно пространство влево, и блоку присвоена группа 1, при дублировании вы можете нажать эту кнопку, она присвоит блок следующей свободной группе, допустим, группе 2, и триггер перемещения будет установлен на активацию группы 2, что позволит повторить тот же эффект/движение. Примечание: эта кнопка работает только при выделенном триггере, она может назначить новую группу только на триггер перемещения, но не может назначить новую группу только на блок.

Создать базу	Если вы посмотрите на первый дизайн, показанный выше, вы увидите, что между каждым отдельным изображенным камнем есть основания, заполняющие промежуток между ними. Однако обычно они не бывают такими. Вы можете заполнить эти промежутки с помощью определенных объектов или использовать это сокращение. Если выбрать дизайн, приостановить редактор и нажать эту кнопку, то эти промежутки будут заполнены этими основаниями. Однако, возможно, вам будет проще создать края до этого шага. В этом случае обязательно сделайте это сначала.
Создание конспектов	Это очерчивает контуры. Однако эти контуры не имеют хитбоксов, поэтому вам нужно будет создать свои собственные, используя обычные блоки/шипы и альфа-триггер. Сначала создайте края и выделите их только перед нажатием этой кнопки.
Создать края	При создании блочных конструкций, изображенных в начале этого урока, вы заметите, что создание краев этих конструкций может быть очень утомительным. Если выбрать одну из этих конструкций, приостановить работу редактора и нажать эту кнопку, он автоматически разместит края. Если вы собираете несколько таких конструкций вместе, обязательно выберите все части. Если вы выделите только внешние части или несколько, лишние края будут размещены внутри других дизайнов, что сделает их беспорядочными.
Разблокировать слои	Эта кнопка была отключена, так как в то время 2.1 была выпущена. Оно было признано бесполезным, поэтому вам не стоит беспокоиться по этому поводу.

Сброс Не используется	По умолчанию все цветовые каналы и группы не связаны с существующим объектом.
------------------------------	---

Снять флашок с порталов	Это снимает проверку всех порталов (как в Уроке 6)
AlignX	Допустим, вам нужно разместить несколько объектов на равном расстоянии друг от друга вдоль оси X. Расположите их, выделите их все и нажмите эту кнопку. Теперь они будут находиться на равном расстоянии по оси X между двумя крайними объектами.
AlignY	Допустим, вам нужно разместить несколько объектов на равных расстояниях друг от друга вдоль оси Y. Расположите их, выделите их все и нажмите эту кнопку. Теперь они будут находиться на равном расстоянии по оси Y между двумя крайними объектами.
Выбрать все	При нажатии выбирает все объекты на уровне. Это может вызвать задержку, если у вас много объектов.
Выбрать все левые	При нажатии выбирает все объекты слева от центра экрана. Центр экрана обозначается слабой серой линией за сеткой редактора.
Выберите все права	При нажатии выбирает все объекты справа от центра экрана. Центр экрана обозначается слабой серой линией за сеткой редактора.

См. "Примеры редактора 03" Роботпа (ID: 29587046) для помощи в некоторых из этих вопросов.

Урок 15: Монеты

Возможно, вы играли на некоторых уровнях с золотыми монетами. Эти монеты находятся на основных уровнях. На сервере также есть пользовательские уровни с серебряными монетами. Вы найдете эти монеты в разделе анимации/орбы вашего редактора. Серебряные монеты должны быть проверены RobTop'ом, прежде чем они станут доступными для всех остальных. Если Роб не проверит их, они будут отображаться как бронзовые, и все, кто их собирает, получат кредиты, как только монеты будут проверены.

Вы можете иметь 0

через 3 монеты на вашем уровне. Вы хотите разместить монеты в таком месте, чтобы до них было нелегко добраться и они не облегчали игровой процесс. Смысл монет в том, чтобы их нельзя было достать с первой попытки, но чтобы люди узнали, где они находятся, а затем добрались до них со второй попытки. Они добавляют сложности уровню. Не размещайте тусклые монеты над игроком, чтобы игрок просто прыгнул в них и собрал. Это очень скучно и слишком просто. Также не кладите монеты в конце уровня. Бесплатные монеты обычно не оцениваются. Для получения монет не нужно делать ничего особенного. Просто поместите их в уровень, и они автоматически добавятся. Никаких триггеров, как в других коллекционных предметах.



Урок 16: Пользовательские объекты

Вы хотели использовать удивительный дизайн блока, который вы создали в один момент, снова и снова? Хотите включить его в другой уровень?

Пользовательские объекты позволят вам сделать именно это!

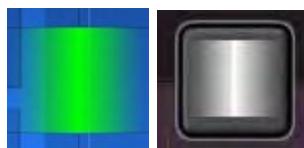
Как? Нажмите на 13-ю вкладку (выглядит как буква С), и вы увидите знак плюс (+) и знак минус (-), а также стрелку вверх и стрелку вниз, которые будут рассмотрены позже.



Чтобы добавить пользовательский объект, выберите группу объектов, которые вы хотите использовать в качестве пользовательского объекта.

После выбора нажмите кнопку "плюс".

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



и снова.

Обратите внимание, что пользовательских объектов может быть не более 100.

Следует помнить, что пользовательские объекты при использовании сохраняют те же цветовые каналы и идентификаторы групп, что и оригинал, даже если вы используете его на другом уровне.

Противоположностью кнопки "плюс" является кнопка "минус". Ее назначение - удаление объектов, которые вам больше не нужны. Чтобы воспользоваться ею, просто выберите пользовательский объект в меню редактора, а затем нажмите кнопку минус.

Перейдем к стрелкам. Смысл их в том, чтобы перемещать пользовательские объекты влево и вправо друг от друга. Допустим, у вас сохранены два объекта, которые работают вместе, но между ними вы сохранили много разных объектов. Возможно, они находятся на двух разных страницах, и вам нужно, чтобы они были ближе. Для этого выберите один из объектов и нажмите стрелку вверх или вниз, пока они не окажутся достаточно близко.

Урок 17: Загрузка вашего уровня

Итак, вы создали свой уровень (разумеется, шедевр) и хотите показать его всему миру. Сейчас ваш уровень доступен только вам. Чтобы отправить уровень на обозрение остальным участникам сообщества, нажмите красную кнопку "Отправить", которая находится на главном экране уровня.



Но есть проблема...



Но есть проблема! Это всплывающее окно появится, если вы не прошли уровень в обычном режиме. Это связано с тем, что мы не хотим, чтобы на серверах были невозможные уровни. Вы не можете проверить уровень в режиме тренировки. Убедитесь, что вы удалили все стартовые позиции, потому что вы не сможете проверить уровень, если они есть. (См. урок 3 о том, как это сделать). Кроме того, для проверки уровня необходимо собрать все монеты (если таковые были размещены). Это можно сделать с помощью нескольких завершений. Как только вы проверили уровень, нажмите кнопку еще раз. Должно появиться следующее окно: (Пожалуйста, просмотрите следующую страницу)



На этом экране вы загружаете свой уровень. Вы можете запросить количество звезд, что позволит людям узнать, какой, по вашему мнению, должна быть оценка уровня. (**ЭТО НЕ ФАКТИЧЕСКИЙ РЕЙТИНГ, А ТО, КАКИМ ВЫ ХОТИТЕ ЕГО ВИДЕТЬ! ЛЮДИ БУДУТ ГОЛОСОВАТЬ ПО РЕЙТИНГ ПОСЛЕ ЗАГРУЗКИ УРОВНЯ**). RobTop учтет эти голоса и ваше мнение, когда будет оценивать ваш уровень. Давайте сначала посмотрим на шестеренку в правом верхнем углу.



Вот и все настройки. Их не так много, но что еще вам нужно? Unlisted означает, что уровень смогут увидеть только люди с ID уровня. Это удобно, если вы хотите создавать совместные работы (см. Урок 19) и не хотите, чтобы уровень был открыт для публики до его завершения. Разрешить копирование позволяет другим игрокам копировать ваш уровень. Он будет добавлен в раздел "Создать" и будет называться *имя уровня* 2. Это то, что вы можете сделать для совместных работ, если вы хотите создать арт для других людей, чтобы они использовали его в своих уровнях, или если вы хотите, чтобы люди попрактиковались/посмотрели, как вы сделали определенный эффект. Если выбрано, любой может скопировать уровень бесплатно, но если вы хотите, вы можете сделать так, чтобы перед копированием нужно было ввести пароль.



Пароль может состоять из 4-6 цифр. Многие создатели предпочитают помещать пароль в конце уровня, чтобы людям пришлось пройти уровень, прежде чем копировать его. Вы не обязаны сообщать пароль. Однако будьте осторожны, так как люди часто публикуют пароль в комментариях, когда узнают его :(



Теперь, когда ваш уровень загружен, он готов к тому, чтобы его увидел мир GD :)

Урок 18: После загрузки уровня

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



Если вы хотите обновить загруженный уровень, вы можете легко сделать это, внеся изменения, повторно проверив и снова загрузив уровень.

Если ваш уровень станет достаточно популярным, он может получить звездный рейтинг. Если уровень получит рейтинг, игроки будут получать звезды при его прохождении. Почти все рейтинговые уровни длинные и содержат достаточное количество объектов, поэтому, чтобы повысить шансы на получение рейтинга, убедитесь, что уровень длится не менее 1 минуты и имеет хорошее оформление и геймплей (см. уроки 12 и 13).

Если вам повезет, ваш уровень может попасть в список лучших. Популярные уровни очень популярны и часто набирают десятки тысяч загрузок, но только очень хорошие уровни попадают в список, поэтому продолжайте пробовать и совершенствоваться. Если ваш уровень действительно хороший, он может стать эпическим. Эпические уровни лучше и труднее получить, чем особенности.

Эпические уровни будут показывать пламя вокруг значка сложности. Все эпические уровни можно найти в Зале славы. Особенные уровни также имеют шанс получить "Ежедневный особенный". Это означает, что на один день ваш уровень появится в разделе "Daily", где люди смогут играть на вашем уровне и зарабатывать бриллианты! Оцениваемые уровни дают вам одно очко Создателя. Уровни "Featured" дадут вам дополнительно 2 очка Создателя. Эпические уровни также дадут вам дополнительно 2 очка Создателя, итого 4. Очки Создателя определяют ваше место в таблице лидеров Создателей, если у вас достаточно СР (очков Создателя), вы попадете туда, где 100 лучших создателей ранжируются по количеству очков Создателя!

Урок 19: Разное и хорошая практика

Сотрудничества:

Конечно, вы можете сделать уровень в одиночку, но что, если вы хотите сделать уровень вместе с другим человеком? В сообществе такие уровни называются коллаборациями, когда 2 или более создателей создают один уровень вместе. Как это делается? Ну, процесс прост.

Первый человек публикует свою первую часть уровня и делает ее доступной для копирования (предпочтительно без списка и/или с паролем). Затем следующий человек копирует уровень и развивает его (после чего первый человек часто удаляет свою часть с сервера). Когда они заканчивают свою часть, они публикуют ее, снова делая ее доступной для копирования, чтобы тот, кто строит следующий уровень, мог скопировать его и построить на его основе. Когда уровень закончен, он возвращается к тому, кто его публикует, чтобы он мог проверить его и выложить для всеобщего обозрения. Командная работа!

Существует также особый тип коллаборации, называемый мегаколлабом, когда 6 или более создателей работают над уровнем вместе, однако слова "мегаколлаб" и "коллаб" используются как взаимозаменяемые. Обычно, но не всегда, это демоны.

Помните о различиях в экранах:

Люди, играющие на телефонах или компьютерах, видят больше в длину, чем те, кто играет на планшете. Люди, играющие на планшете, видят больше по высоте в виде куба или робота, чем те, кто играет на телефонах или компьютерах. Имейте это в виду, когда будете убеждаться, что ваши конструкции завершены. Наиболее распространенная ширина - 20 блоков, поэтому при создании пользовательских фонов всегда лучше придерживаться ширины 20 блоков. Высота часто непредсказуема, но, как уже говорилось, вам нужно беспокоиться только о секциях куба и робота, поскольку в других игровых режимах установлены границы. Однако одно предсказуемо. Высота всегда будет меньше ширины, поэтому имейте это в виду при создании этих секций.

Назовите свой уровень:

От того, как вы назовете свой уровень, может зависеть, сколько людей сочтут его интересным, а возможно, и то, заметят ли вас на самом деле. Если вы назовете свой уровень "Первый уровень", то, скорее всего, он не привлечет особого внимания. Кроме того, убедитесь, что название вашего уровня написано правильно. Неправильное написание создает впечатление, что ваш уровень плох и не стоит того, чтобы в него играть, даже не скачивая его. Общий совет - постарайтесь соотнести название песни/тему и имя. Помните, что вы не сможете изменить название уровня после его публикации, поэтому выбирайте его с умом!

Написание описания:

Описание вашего уровня - это часто третье, что видят люди, после вашего имени и выбора песни. При написании описания описывайте свой уровень четко и кратко. Люди захотят узнать, что это за уровень, в который они попадают. Если это ваш первый уровень, так и скажите, что это ваш первый уровень! Если вы думаете, что это ваш лучший уровень, скажите, что вы думаете, что это ваш лучший уровень! На самом деле, описание должно быть именно таким - описывать. Но не переборщите. Действуйте так, как будто вы пишете маркированный список, будьте кратки и просты, но при этом описывайте много.

Вот пример хорошо составленного 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.

Совершенствование вашего творчества:

Высока вероятность того, что вы не получите первый уровень. Скорее всего, и второй тоже. Или третий. Для того, чтобы уровень был представлен, требуется мастерство, креативность, терпение и удача. Поэтому, если вы хотите, чтобы ваш уровень засветился, вам нужно становиться лучше в творчестве.

Вот несколько советов на этот счет:

- 1. Будьте открыты для критики.** Ваш уровень не идеален, как и ничей. Когда вы публикуете уровень, вы должны попросить людей покритиковать его и использовать эту критику, чтобы понять, что вы можете улучшить. Однако вы также должны принимать критику (если она конструктивна), даже если вы не просите об этом. Быть открытым для критики и учиться на ней - один из ключей к тому, чтобы стать хорошим творцом. Отличное место для получения критики - форумы GD. (<http://gdforum.freeforums.net/>) Там есть целый форум для судей уровней, которые могут критиковать ваши уровни!
- 2. Учитесь у лучших.** Уровни в разделе "Лучшие" представлены не просто так. Играя в них, вы узнаете, что такое хороший уровень, и к каким целям вам следует стремиться. Если вы считаете, что ваш уровень не соответствует стандартам раздела, вы, вероятно, правы; не загружайте его, пока не будете довольны!
- 3. Черпайте вдохновение (но не копируйте!).** Всегда хорошо использовать какие-то идеи из других мест, если вы привносите в них свою собственную изюминку. Очевидно, что не каждый уровень, который вы создаете, должен быть полностью вашим собственным творением. Если вы увидели классный эффект в чьем-то уровне, и его уровень можно скопировать, то совершенно нормально

зайти в редактор уровня и посмотреть, как они это сделали. Возможно, то, что они сделали, послужит вдохновением для ваших собственных уровней. Что неприемлемо, так это прямое копирование у кого-то. Не

не пытайтесь делать то же самое, что и кто-то раньше, и не пытайтесь использовать пользовательские объекты для буквального копирования и вставки чужой идеи. Если вы считаете, что что-то слишком похоже на копию, то вы, вероятно, правы. Уровни V2 обычно не оцениваются, если они созданы кем-то, кроме создателя оригинала. Уровни, которые были прямо скопированы, были оценены, но быстро лишились рейтинга, потому что люди смогли найти оригинального создателя.

4. **Продолжайте творить!** Лучший способ стать лучше в творчестве - это продолжать творить. Всегда стремитесь сделать свой следующий уровень лучше, чем предыдущий. У некоторых создателей уходят месяцы напряженной работы, чтобы выпустить всего один уровень. Не расстраивайтесь из-за тех, кому не нравится ваш уровень, и, главное, если они предлагают критику (помните №1?), примите ее во внимание. Продолжая творить, вы будете становиться лучше, и кто знает? Возможно, когда-нибудь вы даже сможете принять участие в проекте.
;)

Резервное копирование данных:

Конечно, вы можете просто сохранить свой уровень, но почему бы не сделать дополнительный шаг защиты? Возможно, вы случайно удалили что-то важное, и у вас нет возможности это вернуть, или случайно повредили уровень. Вот здесь-то и приходит на помощь резервное копирование данных. Если вы создадите резервную копию данных, копия всего будет сохранена в облаке. Не только ваши уровни, но и другие сохраненные данные! Чтобы сохранить свои данные, вы должны создать учетную запись. Чтобы сохранить и загрузить данные, нажмите на шестеренку в главном меню Geometry Dash, а затем нажмите на аккаунт. Как только вы создадите учетную запись, все станет понятно само собой.

Магическая секция:

На экране поиска уровней есть кнопка "Магия". Уровень попадает в раздел "Магия", если он содержит более 10 000 объектов, имеет продолжительность не менее одной минуты, а также обладает некоторыми другими свойствами, которые RobTop не указал в явном виде. Когда люди ищут уровни от незамеченных создателей, они часто проверяют раздел "Магия", поэтому постарайтесь, чтобы ваш уровень попал в него!

Эксклюзивный урок Steam: полезные клавиши

Ключ	Команда
B, A, C, D	Перемещение выбранного объекта (объектов) вверх, влево, вниз или вправо.
Shift + W, A, S, D	Перемещает выбранный объект(ы) на небольшое пространство редактора.
Q, E	Поворачивает выбранный объект(ы) на 90 градусов. Q = против часовой стрелки, E = по часовой стрелке.
1, 2, 3	Циклы создания, редактирования и удаления.
F1, F2	Циклическое переключение вкладок
CTRL + Z CTRL + SHIFT + Z	Отменит ь Повторит ь
CTRL + C CTRL + V CTRL + D	Копировать выбранный объект (объекты) Вставить скопированный объект (объекты) Копировать + Вставить выбранный объект(ы) (Дубликат)
(Ctrl +) Enter	(Музыка) Плейтест
ESC	Открывает меню паузы
R T F G	Включить/выключить "Поворот" Включить/выключить "Смахнуть" Включить/выключить "Свободное перемещение" Включить/выключить "Привязка".
Колесо прокрутки + -	Перемещение вида вверх и вниз

В будущем может быть добавлена пользовательская привязка клавиш.

Послесловие

Создано некоторыми членами TouchArcade, форума, где вы можете пообщаться с некоторыми членами сообщества Geometry Dash. Я (zab100) хотел бы поблагодарить sup3r, CreativeGuy и себя за большую работу над этим материалом, прежде чем он был одобрен для добавления в игру. Я также хотел бы отметить, что Edenharley сделал, безусловно, самый длинный раздел этого руководства. Отдельное спасибо PyroPenguin, который создал арт в самом начале. Другие авторы также оказали значительную помощь в создании этого руководства. Без них это руководство было бы очень неполным и без многих важных уроков. В него было вложено много труда.

Все, от авторов уроков до корректоров, приложили все усилия, чтобы создать это для всех вас. Полный список кредитов приведен на следующей странице.

Спасибо всем вам за то, что помогли нам с sup3r сделать это руководство потрясающим. Также спасибо вам, читатели, за то, что нашли время прочитать это руководство. Мы надеемся, что помогли вам в его создании и надеемся, что мы увидим замечательные уровни, которые вы создадите!

Если вы хотите пообщаться с нами, создайте аккаунт

здесь: [Geometry Dash TouchArcade](#)

Мы также советуем завести учетную запись

здесь: [Geometry Dash Forums](#)

И наконец, у нас есть сервер Discord, связанный с этим руководством, если вам когда-нибудь понадобится помочь: [Discord Invite](#)

Кредиты указаны не в особом порядке.

Кредиты

Раймонд Д. ("sup3р" IGN) - Сделал сэндвич. ★

Зайн Б. ("zab100" IGN) - :) ★

"CreativeGuy" - Креативный ли ты парень? ★

"Эденхарли" - "лол" ★

"GabbeSebbe01" - Шведский парень. ★

"Wapuver/Noobriks Cube/sp33dbl33d" ("MagneticForce" IGN) - маняк декораций! Также совпадает с информационным текстом Голди. ★

"Blitzer" ("1blitzer1" IGN) - самопровозглашенный "Мастер синхронизации" ★

"Плазматик" - 2 565 062 763-й самый интересный человек в мире. ★

Никлас З. ("Dreamzy" ("zi8tx" IGN)) - Вставьте сюда RobTop. Или, может быть, Ленни.

"GoldiTheCat" - Мне нравятся вселенные и измерения. Об этом интересно думать. ★

Рауль А. ("RaulAMT" IGN) - Я искал тебя... RaulTop" - RobTop 2k15 ★

"Вортексиум" - Кто не задумывается о своем существовании? Я знаю, что да. Это больно.

"Kronos" ("Zenoscope/Kronberry" IGN) - "Мы не запретили его. Мы его выбросили!"

"Jawdash" ("cool_creeper500") - Изюм - это потрясающее! Я никогда не знаю, что положить в эти места

"PyroPenguin" - Пингвин с огненными способностями. ★

Will Heeres ("Bluetoad128" IGN) - Я - штурдель BlueToadster. ★

"7Snails" ("PPA" IGN) - ...

"RenderS" - что за мем.

*IGN означает In-Game-Name

**Любые имена в кавычках " " и без скобок () являются внутриигровыми именами.

★ - Указывает на создателей урока
 - указывает на корректоров