

# SHIFT

dotshift # 2

лиззардрекордыгеймеровкагокакобманутьб  
кагокакобманутьлиззардрекордыгеймеров  
тьлиззардрекордыгеймеровкагокакобману  
дрекордыгеймеровкагокакобманутьлиззар



# /travers

Иногда нужно идти в разрез. В разрез мейнстриму. Взять себя в руки и перейти дорогу. Бабушке с пустыми ведрами, черной кошке, толпе зомби или всему миру. У флагмана **всегда есть курс**, и чтобы стать новым флагманом нужно **совершить траверс маневр**. После такого маневра начинается паника, гибнут люди, сжигаются города и все кругом поглощается хаосом. Потому что на горизонте замаячил **оригинал**, новатор, креатор, создатель. На **новом флагмане** можно повесить **свой флаг**, раскрасить мачты и паруса, сменить команду, выкинуть ненужный хлам и заставить все новым мусором. Потому что это не старая шхуна, а уже **признанный инициатор** нового течения, нового курса. Потому что **хватило смелости** перейти дорогу застоявшимся устоям и сказать своё фи. Теперь строят новые города, рожают новых людей, пропагандируют новое течение и формируют новые устои. И так, пока опять кто-то не пойдёт траверс.

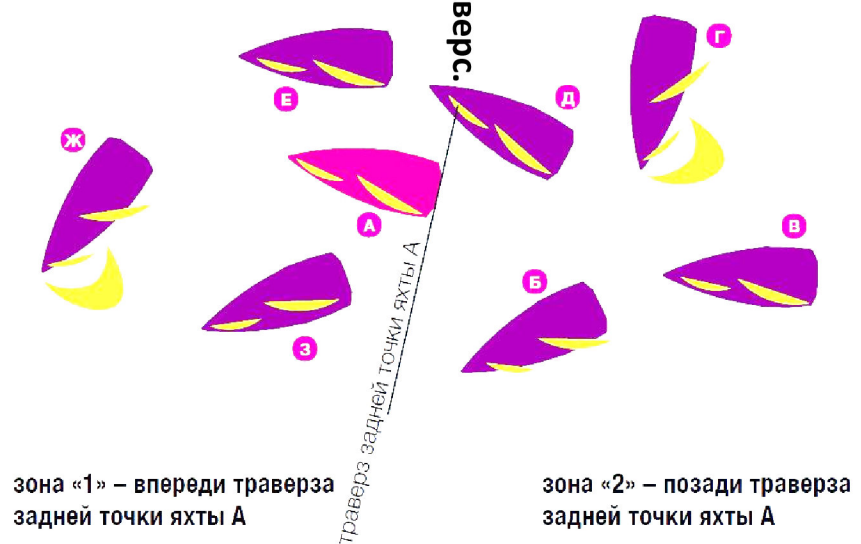


рис. 36 траверз задней точки яхты

# /quotes

dotshift собрал для вас больше килобайта чистой и свежей информации, которую вы никогда бы не прочли самостоятельно.

0. Самое четкое представление о переменах в жизни

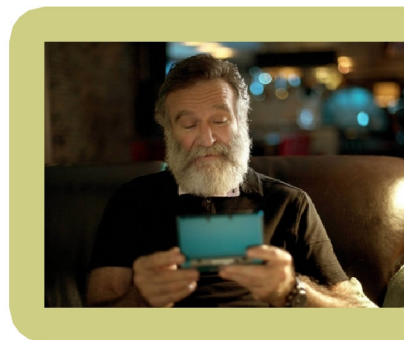
“алсо если впитывать как губка все, что написано в интернете, превратишься в тампон” @Пиначет/xgm.ru

1. Самая емкое осознание бытия читера

“Мы были, есть, и будем есть” @GreF/igromania.ru

2. Лучшее представление о современных технологиях:

“Я с нетерпением жду выхода следующего Xbox. Я не могу представить, что графика может быть лучше. Это будет подобно тому, как эти персонажи живут в вашем доме. Чтобы просто добраться до ванной мне нужно будет пригнуться и искать защиту!” @РобинУильямс



3. Самая главная причина, из-за которой можно купить консоль на SteamOS:

“Если будет нормальная поддержка игр на PC. Тогда все 500 потрачу.” @GreeNsMike/mgnews.ru

4. Самая свежая причина отсутствия HL3:

“«Мы начали с единой цели: перенести все части сервиса Steam в гостиную. Мы знали, как построить интерфейс, компьютер и даже операционную систему. Нам осталось построить лишь метод ввода — наше главное отсутствующее звено. Мы быстро поняли, что для наших целей мы должны разработать совсем новый вид технологии ввода, который позволил бы нам воспроизвести настольные решения в гостиной, без компромиссов. Поэтому мы потратили последний год, экспериментируя с различными методами ввода, и теперь мы уверены, что нынешний прототип достоин вашего внимания и тестирования.” @Valve



# /scrnshts

dotshift коллекционирует самые милые, неординарные, необъяснимые концептуальные и просто хорошие скриншоты.

#WoT #eto #roofing



*“Выбивать немцев из населенных пунктов надо при тесном взаимодействии пехоты с танками и противотанковыми пушками. Уличный бой характерен тем, что в определенном направлении невозможно развернуть крупные силы: действия ограничиваются узким пространством - улицей.”*

Генерал-майор танковых войск @М.Катуков / “Танковые Бои”(воениздат ико ссср 1942)”

*“Da prosto na probel posilnee jat’ nado i vse poly4itsa”* @Аноним

# /init

dotshift знакомится с представителями современной и не очень инди-культуры в гейм-индустрии. Никаких шаблонов, только чертичто.

# KAIRO

Никаких границ.

Никаких лишних слов.

Никаких убийств.

Всё это - Kairo. Мечта археолого-социопата и ценителя творчества Казимира Малевича.



# /init

Если бы Kairo была бы человеком, это было бы что-то среднее между Дюшаном, Дали и Пикассо.

У Kairo нет цели захватить разумы обладателей интернета и пяти долларов современной прорывной графикой или убийственным и динамичным геймплеем. Ей удается это делать без излишеств вроде бликов, реальных теней и рэгдола. Собственно именно поэтому dotshift обратил внимание на неё, а не на свежую #GTAV.

Kairo - это кубизм, изрядно смешанный с сюрреализмом. Эдакий неосюр под прямым углом. И хотя игроку удастся увидеть нечто отличное от стыка плит под прямым углом - игра оставляет впечатления похлеще кубиков Нотча.

Вся игра на самом деле скрыта в названии. Kairo с немецкого переводится как Каир, что автоматически отправляет игрока в сюрреалистичный древний Египет, соеми его загадками и головоломками. Игра начинается в безмолвном белом пространстве бесконечно длинном во всех направлениях. Стоит отметить, что любой неосюр в Kairo находится именно в таком пространстве - различие только в цвете. И Вы не увидите здесь ни растений под солнцем, ни волка по лунной, ни рыб в удивительной воде из прямоугольников.

**Вы вообще здесь одни.→**

Вообще изысканность игры находится на грани привычного восприятия - являясь ярким представителем хорошего инди-квеста от единоличного автора, игра странным образом затягивает. У игрока нет ничего: ни жизни, ни оружия, ни способностей. Есть просто неведомое альтер-эго, способное двигать предметы, прыгать и бегать. Признаться, Kairo не дает игроку даже умереть.

Это не легендарный Myst или King's Quest. Она едва ли напомнит Infiminer своим видом. Впрочем такая смесь кубизма и Линча все равно не может не понравиться.

Игра символично начинается с созерцания режущего глаз белого фона. Только потом обнаруживается аутентичный трон и пьедестал. Эдакое пробуждения после света в конце туннеля глазами египетского фараона.

Белое и безмолвное пространство периодически сменяется вполне разнообразными и футуристическими видами, принципиально не изменяя кубическому стилю и прямым линиям. Конечно, пытливые и дотошные игроки-зануды уличат меня в некотором роде во лжи, обнаружив достаточное количество пресловутых фигур без прямых углов, но не торопитесь господа. Все это играется так, что складывается впечатление, что уровни генерируются из математических формул. Всё очень и очень правильно выглядит. Можно долго рассуждать об аутентичности Kairo - все вкусы не учесть все равно. С точки зрения геймплея это определенный шаг в квестах. И не важно что это за шаг - Kairo так или иначе вносит огромную лепту #индигеймдев. И если кому-то на ум придет название игры с которой можно сравнить Kairo - не поленитесь, напишите dotshift название этой игры и не исключено, что в следующем номере будет сравнительный обзор этих двух игр. Хотя есть основания полагать, что такого безмолвного квеста еще не было.

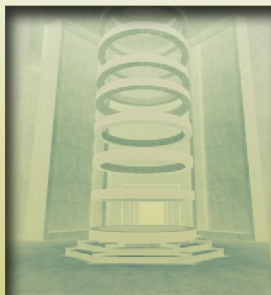
# /init



Возвращаясь к определению безмолвной игры, хотелось бы его раскрыть - игрок может слышать и игра отнюдь не бедна на звук. Но минимализм, с которым автор подошел к разработке игры, отлично отразился и на звуковом сопровождении.

В Kairo игрок слышит пустоту. Черную, белую, любую другую. Он слышит бушующие потоки абстрактной воды, странные и признающиеся - напрягающие радиопереговоры (на русском в том числе!), скрежет механизмов или рокошущий звон неведомых лучей. Этот набор создает непередаваемую атмосферу минимализма, граничащего с психологическим хоррором.

Кстати о хорроре. Kairo можно отнести к жанру ужасов, но не такого, где все выезжает на внезапных пугачах и скримерах. Kairo скорее психологический хоррор с элементами отменной головоломки. Или наоборот кому как удобнее. Пусть это даже назовется минималистичным кубическим ужасиком с элементами ребусов и загадок - притягательность игры от этого никуда не денется: игрок рано или поздно все равно поймает себя на мысли, что он вне зоны комфорта, что ему неприятно находится здесь и нужно двигаться дальше. Это игра на первобытных страхах и знании человеческой природы. Автор просто убрал все лишнее из этих двух пунктов и соединил воедино - в итоге мы получили Kairo.



Очень не хочется подробно рассказывать, что ждет игрока в Kairo помимо всего выше сказанного - чтобы не сбить личный настрой каждого. Но тем не менее крупницей происходящего стоит поделиться:

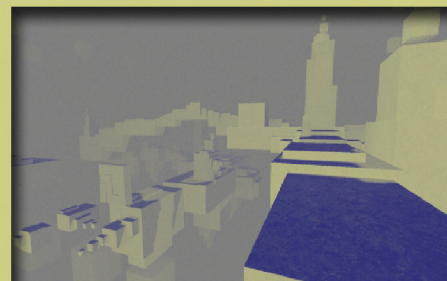
нужно просто думать как можно глубже и шире, всю игру. Если держать в голове тот факт, что помимо отличного таймкиллера Kairo еще и качественная головоломка - играть будет только в удовольствие. Весь Kairo состоит из ответов - даже несмотря на подсказки, которыми автор все же снабдил игру. Увы, некоторые вещи рано или поздно все равно отправят игрока к просмотру прохождения, но только потому, что игра породит жесткий интерес и желание

Ну а теперь пожалуй о насущном. dotshift предусмотрительно заинтересовался вопросом существования багов в Kairo и как полагается хорошему тестеру - нашел ответ на свой вопрос. Увы, положительный. Дабы обезопасить игроков от потери достигнутого, dotshift настоятельно не рекомендует игрокам в Kairo пытаться запрыгнуть на отдаленно стоящие в пространстве блоки: при падении игра восстанавливает игрока с места, едва ли отличным от места падения, поэтому игрок рискует уйти в бесконечный цикл воскрешения над бездной.

И в конце о самом главном. Кто и на чем сделал Kairo.

Единственным автором игры является некто **Richard Perrin**, он же @PerrinAshcroft - это не сложно узнать, решив купить игру. Но позвольте раскрыть карты до конца: Kairo сделана на условно-бесплатном движке Unity - для знакомых с геймдевом не по наслышке, это перестанет быть откровением уже после начала игры, другие же могут убедиться в том, что игра сделана не в секретной лаборатории десятками индусов, просто заглянув в папку с игрой.

**Kairo** - это отличный пример и источник вдохновения для тех, кто не решается увлечься геймдевом, и просто стоящим квестом, в котором минималистичный антураж вызывает разве что только симпатию и приступы социопатии.



*dotshift решил не ставить приевшиеся оценки играм, так как посчитал рецензию здесь уже отличной оценкой. Все вышесказанное является личным мнением автора и должно идти вразрез с любым, не схожим с данным, мнением.*

# /xgmed

xgm.ru - первая в рунете кузница кадров, которые каждый день вносят свою лепту в развитие игровой индустрии. dotshift отобрал три положительных и отрицательных явления портала за прошедшее время.

## PLUS

### @ADOLF

Организовал и провел удачный конкурс способностей на портале, что к сожалению является большой редкостью.

### #spellcontestIV

Редкий как явление и удачный как факт конкурс способностей для #WC3 собрал больше 10 участников и как результат - достаточное количество отличных способностей на тему пространственно-временного континуума.

### #modelcontest

Закончился 1 октября и на момент верстки этой страницы еще не были известны результаты. Конкурс моделей для #WC3 впервые проходит на двух полигонах одновременно и среди наград содержит денежный приз.

### @girvel

Самая несдержанная и неоправданная реакция на интернет-общение.

### @mixlad

Самое своевременное выкладывание всех стандартных карт #WC3, в которых "скрыто много триггеров."

### #Idiotic Escape

"Поиграл в эту карту. Диалоги не читал но сюжет мне понравился. Довольно богатый выбор героев с уникальными умениями. Разнообразные квесты делают геймплей более увлекательным. Отдельно хотелось бы отметить ландшафт, он тут на редкость качественный. Однозначно стоит хотя бы ознакомиться с данной картой." @DaMoR о карте с обязательным к скачиванию 66МБ архивом музыки.

## MINUS



# /news

фолловьте dotshift в Twitter: @dotshift

## 8 ТВИТОВОГЛАВНОМ

8 Интернет-знаменитость «Папа Смурф» скончался в США на 63 году жизни

7 Школьник пронёс в школу оружие, изображая из себя героя игры Minecraft

6 ФИФА задумалась о создании компьютерной игры по пляжному футболу

5 About an hour ago, the supposed Half-Life 3 trademark was removed from the trademark site. Seems it was indeed fake. @SteamDB

4 Nvidia заплатила Ubisoft \$5 млн за Assassin`s Creed 5

3 Россия обогнала Зимбабве по уровню свободы Интернета

2 Игра Terraria 2 пока не находится в разработке

1 Eidos Montreal работает над новой частью Deus Ex

# /lifehack

Большинство разработчиков различных модов скрупулезно следит за своей работой и старательно её оберегает от посторонних глаз. Даже простенькие карты для #CS или #WC3 уже научились защищать и взламывать по нескольку раз. Но как показывает практика - далеко не многие знают, что оберегают они не свою интеллектуальную собственность, а чужую, а именно - разработчика. То есть все права на карту для # контры принадлежат @valve, права на карты из редактора WC3 - блицардам, а стафф из UDK - без покупки лицензии распространяется под покровительством Epic Games. Во многом это конечно формальности, но все же может возникнуть ситуация, когда в публичном доступе окажется ваша-не-ваша интеллектуальная собственность, над которой вы кропотливо трудились дни и ночи месяцами напролет. dotshift выдвинул теорию о том, что потраченное время и силы(иногда даже деньги), должны быть потрачены оправданно и что можно так или иначе максимально избавиться от случайно попавшей в сеть тестовой версии какого нибудь проекта, будь то исходный код или архив с модеями. Теория была доказана экспериментальным путем в пользу dotshift.

*Краткая легенда: в сеть попала открытая карта для WC3. Человек, именуемый себя автором карты, хочет искоренить возможность скачивания карты как документа всеми участниками проекта из социальной сети. Для этого он обращается в службу поддержки соцсети.*

## dotshift:

собственно что же делать, если один из пользователей нарушил права на мою интеллектуальную собственность и передал через личные сообщения файл, являющийся предметом интеллектуальной собственности?

## dotshift:

файл был получен путем обмана, предположительно путем киберворовства. Файл представляет собой архив данных с персональными, авторскими данными и ресурсами, которые используются как единое целое. Собственно данный файл распространяется без моего ведома в свободном доступе(архив данных не имеет защиты).

## dotshift:

Согласен. Но. файл распространяется в данной соцсети в том числе - загруженные файлы хранятся у вас на серверах, так же как и музыка. Можно ли изъять или уничтожить данный файл как данные на сервере?

## dotshift:

<ссылка для скачки на файл в соцсети>

## dotshift:

я не говорил что это карта Warcraft. Я говорил что это архив данных, в котором содержится оригинальный контент, распространения которого мне хотелось бы избежать. Но так как данный контент распространяется как единое целое с архивом - я хотел бы добиться удаления архива.

**Агент Поддержки №223:**

Доброй ночи, dotshift!

А в чём конкретно заключается проблема? И

где он взял этот файл?

Ваша заботливая поддержка

← По факту - никакого вранья. Просто предварительный анализ помог верно выстроить последующий разговор.

**Агент Поддержки №223:**

Мы не можем залезть на компьютер к пользователю, распространяющему этот файл и изъять его. Вам нужно обратиться в полицию.

**Агент Поддержки №223:**

У Вас есть ссылки на этот файл?

**Агент Поддержки №223:**

Простите, это карта Warcraft? Как она нарушает Ваши авторские права?

← Не стоит сдавать позиции, даже если серьезность вопроса ставится собеседником под сомнение.

# /lifehack

**Агент Поддержки №223:**

Как мы проверим Ваше авторство, если Вы даже не упоминаете то, на что следует обратить внимание?

**dotshift:**

в первую очередь конечно же контент. Он конечно же не полностью авторский, но его существенная часть все же была создана исключительно автором. Проверить это можно открыв файл через программу работающую с данными архивами, и обнаружив там как минимум десять файлов с меткой MY в названии, что указывает на мое авторство. Достаточное кол-во иного авторского контента ввиду излишек производства такой меткой не обременялось, но при необходимости я также постараюсь вам изложить действительность моего авторства за ним. " Оригинальная идея (на которую я также желаю сохранять авторское право), заложенная как информационное наполнение данного файла-архива, также имеет доказательную базу в виде игровой онлайн-системы и иных явных фактов. При необходимости ссылки на указанные выше ресурсы могут быть мной предоставлены.

Тут они затихли на день, и ответил уже не тот Агент Поддержки, что был до этого.

Ваш вопрос рассматривается. К сожалению, необходимо немного

подождать.

Надеемся на скорый ответ,

Команда поддержки ВКонтакте.

**Агент Поддержки:**

Дорогой dotshift!

**dotshift:**

есть ли какая либо резолюция по моему вопросу?



*А это уже результат. Получен он был через 8 дней, после состоявшегося разговора и вполне удовлетворил выдвинутую теорию, что защитить все же свои права на чужую интеллектуальную собственность можно. dotshift не дает данную информацию как универсальное решение вопрос владения правами на тот или иной продукт, который Вы можете сделать, но показывает, как можно решить спонный вопрос в свою пользу при необходимости.*

## Агент поддержки

ООО «В Контакте» как администратор социальной сети ВКонтакте.ру очень внимательно относится к защите прав на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации.

Для целей надлежащей защиты Ваших прав просим предоставить:

1. Официальный запрос (с подписью уполномоченного лица и печатью компании, оформленный на официальном бланке (если применимо)) – копию приложить к настоящему вопросу, а оригинал направить по адресу: 191015, Санкт-Петербург, ул. Тверская, д. 8, лит. Б.

Запрос должен содержать:

- ФИО или наименование правообладателя
- Название конкретного объекта (произведения), правомерность размещения которого оспаривается
- Ссылки на контент, размещенный на сайте
- Ссылку на пользователя, разместившего контент
- Документальное подтверждение права заявителя на произведение

2. Документы, подтверждающие права на произведение (произведения).

Для нашего совместного удобства просим Вас в преамбуле запроса, а также на конверте, указать ID Вашего вопроса, поданного через техническую поддержку на сайте.

Таким образом, подтверждающие документы могут быть такими:

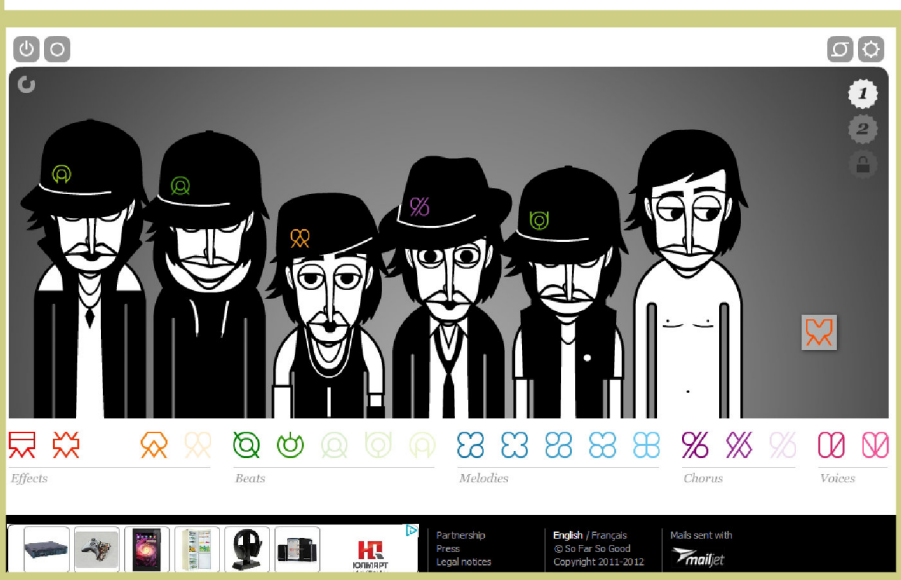
- Копии обложек альбомов, дисков, титульных страниц книг с указанием автора/правообладателя и знаком ©
- Исходные материалы (цифровые, бумажные и т.п.), которые появляются в процессе создания произведения. По свойствам цифрового документа часто можно понять, кто автор и дату создания.
- Копия заверенного у нотариуса текста, нотной записи и т.п.
- Подтверждение депонирования (добровольного) произведения в Российском авторском обществе (РАО).
- Напечатанные в журнале фотографии.
- Отправленная в конверте самому себе копия произведения (должно предоставляться в оригинале, в запечатанном конверте).
- Иные материалы на усмотрение правообладателя, способные прямо или косвенно подтвердить его права.

После получения и оценки указанных документов и информации мы осуществим все возможные меры по защите произведения (произведений) от незаконного использования на нашем сайте.

# /www

\*dotshift отбирает в авторских конюшнях интернета самые нестандартные веб-порталы, чтобы вам было что посерфить на досуге.

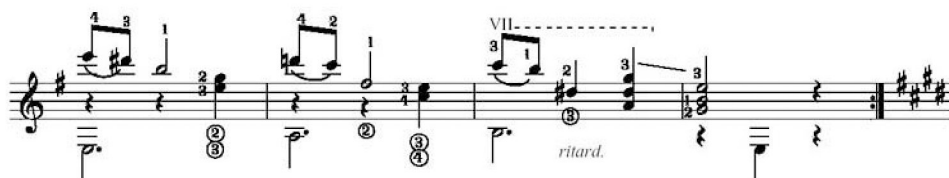
Сегодня **вразрез** Вашим музыкальным пристрастиям пойдет уже немало известный сайт [www.incredibox.com](http://www.incredibox.com) который позволит сгенерировать Вам если не прорывной транс, то отличный бэкграундовый трек, под который можно как и расслабиться, так и поработать.



Вам предлагается замиксовать семерых битмейкеров в единый трек, который можно записать как mp3 и кинуть другу в соцсети. На удивление - такое желание появляется раз от раза, так как представленные битмейкерами лупы вполне хорошо сводятся в единый трек.

Хотя конечно долго один и тот же бит не послушаешь, но в распоряжении пользователя почти 150 различных музыкальных комбинаций - иногда даже короткая петля не дает себя выключить из-за своей очевидной крутизны.

Управление простое и интуитивное - достаточно просто перетянуть иконку с панели на битника и вуаля! Он уже с заданным ритмом выдает бит. Не сложный убийца офисного времени, располагающий к себе своей незамысловатостью. На сайте также можно обменяться созданными треками с друзьями, записать их и сохранить или купить различный стафф с изображением этих самых битбоксеров.



Фрагмент произведения "Adelita"  
Francisco Tarrega,  
которое к великому сожалению  
невозможно сыграть на incredibox.com.

\*dotshift не является зарегистрированной единицей СМИ и рекламным носителем, ввиду чего данный раздел стоит рассматривать как субъективное мнение автора.

# /blitz

dotshift рекомендует к ознакомлению рекорды из мира игр, которые еще можно побить для собственного удовлетворения.



**Самым стареньким геймером**, попавшим в Книгу, является 85-летний Джон Бэйтс из американского города Оналаска достигший превосходных результатов в боулинге на приставке Wii от Nintendo.



21 января 2013 года был зафиксирован новый **рекорд по одновременному пребыванию игроков на одном сервере** игры World Of Tanks— 190 541 человек.



26-летняя Энни Леунг из Сан-Франциско попала в Книгу рекордов Гиннеса за то, что достигла **самого высокого счета в Guitar Hero 3** для Женщин (789 349 очков).



Раян Харт Кройдона из Великобритании достиг **самого большого числа (169) последовательных побед** против человеческих противников в игре Street Fighter IV.



**Игра с наибольшим количеством анимаций смерти** — Resident Evil 4. 47 способов убить одного из ключевых персонажей вселенной игры.



**Наибольшее число лицензированных автомобилей в видеоигре** — Gran Turismo 5. Sony потратилась на лицензирование **1 000** моделей автомобилей от производителей со всего мира, хотя в итоге отрисовала с нуля лишь пятую часть - остальные модели были взяты из прошлых серий.



13 апреля 2009 года датский подданный смог **продержаться 16 минут и 16 секунд при максимальном уровне «звездности» в Grand Theft Auto IV**. Дело происходило во время eSport Challenge в Копенгагене. За чуть больше 16 минут Хенрику удалось противостоять снайперам, копам и вертолетному огню. Справедливости ради стоит сказать, что в реальной жизни он бы и 5 минут не продержался.



**Самая дорогая игровая недвижимость** - космическая станция Crystal Palace Space Station из игры Entropia Universe, куда можно вводить совершенно реальные деньги и это никак не лимитировано. Американец Эрик Новак приобрел космическую станцию за 3.3 миллиона местных денег. В пересчете на доллары и рубли это получится – 330 тысяч долларов или почти 10 миллионов рублей.

# /q/a

dotshift берет на себя смелость ответить на самые философские вопросы гейминдустрии

## q' -

Независимые производители мелких игрушек засоряют индустрию своими поделками! Инди игры -это зараза компьютерной игровой индустрии???

## a' -

Без объективных и разумных примеров нельзя конкретно ответить, засоряют ли эти игры индустрию или нет. Если брать говорить в общем - то инди-игры это как кислород в атмосфере: его меньше чем азота, но для дыхания он необходим. С инди-играми тоже самое. Можно считать, что это отдушина от грандиозных игровых проектов, на которых живет индустрия. Справедливости ради стоит отметить, что игровая индустрия построенная на инди-играх - это утопия, так как если инди-разработка становится популярной, вокруг нее разрастается команда и игрушка перестает быть индивидуальным достоянием клочка людей. К тому же, в настоящее время в сложившихся условиях невозможно, чтобы не появилась индустрия инди-игр: возможности позволяют, но вот результат не всегда к сожалению получается достойный.

# indie

# Scirra Construct 2

dotshift решил поддержать геймдев и предлагает к ознакомлению цикл статей по работе с игровым движком Construct 2.

## Продолжаем.

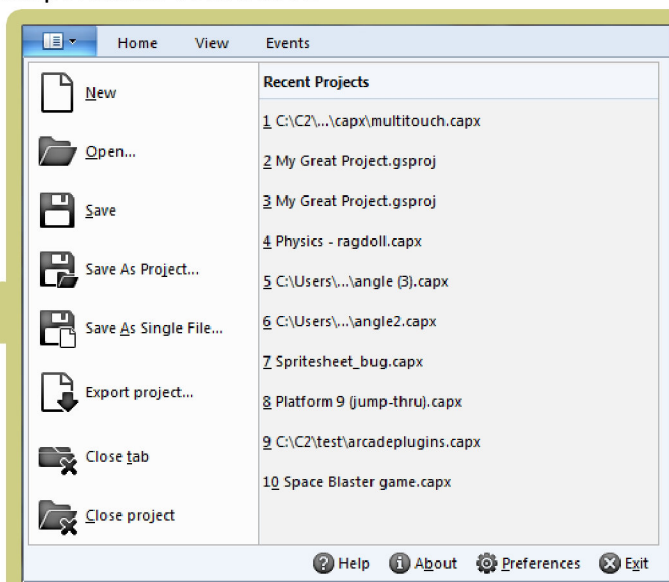


В этом номере мы используем шрифт с 12 кеглем, так что теперь урок по C2 получится побольше и поинформативнее. В этом номере мы разберем до костей интерфейс программы, чтобы окунуть в процесс создания 2D игр постепенно. Для заинтересованных напоминаем, что dotshift располагает в своем арсенале не лимитированной версией движка и может поделиться ею с желающими. В общем, поехали по костям.

**@МЕНЮ** Меню File открывается при клике на кнопке, которая находится слева сверху окна (в стиле по-умолчанию, она синего цвета). С правой стороны находится список ранее открытых проектов.

### Описание пунктов меню:

- \***New** - Открывает окно, для создания нового проекта
  - \***Open** - Открывает существующий проект с диска
  - \***Save** - Сохраняет изменения текущего проекта на диск
  - \***Save As Project** или **Save As Single File** - Сохраняет проект в XML или в виде файла в другой папке.
  - \***Export Project** - Экспортирует игру в различные системы
  - \***Close Tab** - Закрывает текущую вкладку (вкладку также можно закрыть средней кнопкой мыши на вкладке)
  - \***Close Project** - Закрывает текущий проект, предложив сохранить изменения
- Вдоль нижней части меню расположено еще несколько кнопок:**
- \***Help** - Открывает руководство пользователя
  - \***About** - Открывает окно, содержащее информацию о Вашем компьютере, о версии Construct 2 и т.д.
  - \***Preferences** - Открывает окно, с настройками Construct 2
  - \***Exit** - Выход из программы



## @Панель инструментов "Ribbon"



Ribbon - это панель инструментов, состоящая из нескольких вкладок, которая находится в верхней части Construct 2 и напоминает стиль Microsoft Office 2007. По умолчанию, эта панель остается скрытой, пока Вы не кликните на одну из вкладок. Чтобы панель была видна всегда, необходимо нажать на кнопку Pin/toggle ribbon (она находится вверху справа). Горячие клавиши можно узнать, наведя мышку над кнопками инструментов, или нажать на "Alt" и увидеть доступные сочетания на экране.

## @Вкладка "Home" панели "Ribbon"

Вкладка "Home" содержит многие стандартные функции, характерные для многих программ: *Cut* (вырезать), *Copy* (копировать), *Paste* (вставить), *Undo* (отменить действие) и *Redo* (вернуть отмененное действие).

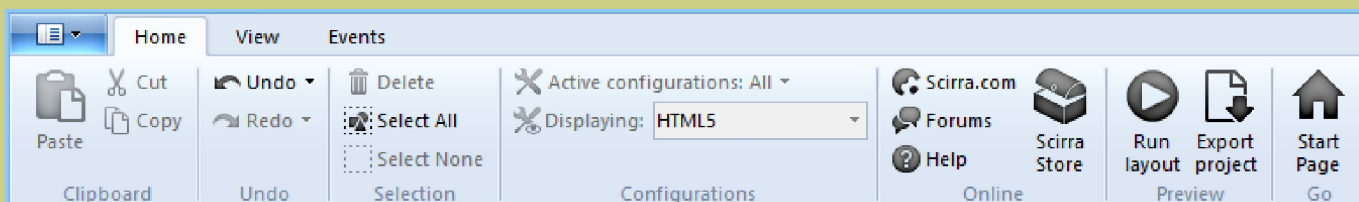
Кнопки *Delete* (удалить), *Select All* (выбрать все) и *Select None* ("выбрать пустоту") действуют на текущем редакторе уровней (Layout) или событий (EventSheet).

*Configurations* (конфигурации) позволяют работать с несколькими версиями проекта, без необходимости сохранять их по разным папкам. Active configurations (активная/текущая конфигурация) задает, какая конфигурация редактируется в данный момент.

Раздел *Online* содержит интернет-ссылки, которые могут быть Вам полезны.

Раздел *Preview* **позволяет сейчас же запустить игру или экспортировать игру для распространения.**

Кнопка в разделе *Go* вернет Вас на стартовую страницу Construct 2, если она понадобится.





# /dev



# Scirra Construct 2

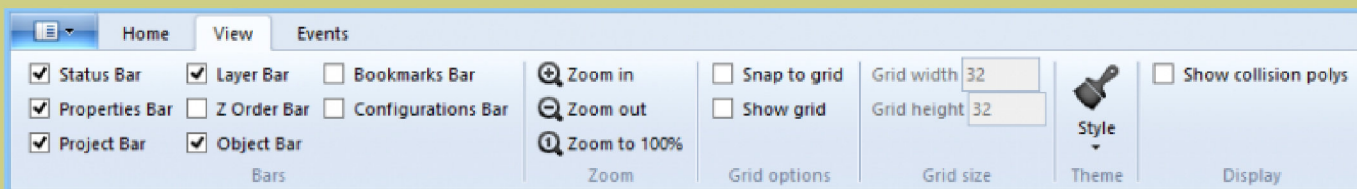
## @Вкладка "View" панели "Ribbon"

Секция *Bars* позволяет настроить отображение тех или иных панелей. Для показа/скрытия какого-либо элемента, достаточно поставить/снять галочку. *Zoom* позволяет увеличивать/уменьшать (и вернуть на 100%) масштаб редактора *Layout* или *EventSheet*.

Раздел *Grid options* и *Grid size* применимы только к редактору *Layout*. При включенной опции *Snap to Grid*, перемещение и изменение размеров объектов будет "прилипать" к невидимой сетке, с заданными параметрами: *Grid width* (ширина одной клетки) и *Grid height* (высота одной клетки). При желании, можно включить отображение сетки параметром *Show grid*.

С помощью *Theme* можно выбрать подходящую для Вас тему отображения Construct 2. Это нисколько не влияет на функционал.

Секция *Display* работает только в редакторе *Layout*. Настройка *Show collision polys* будет рисовать линии полигонов столкновения для каждого объекта. Цвет линии можно изменить в настройках.



## @Вкладка "Events" панели "Ribbon"

Эта вкладка работает только в редакторе событий (*Event Sheet*), в редакторе *Layout* все кнопки становятся недоступными.

Кнопки в разделе *Events*, начинающиеся с *Add* служат для быстрого добавления новых событий (*event*), условий (*condition*), действий (*actions*), под-событий (*sub-event*), группы событий (*group*), глобальных или локальных переменных (*variable*), импорта событий (*include*) или комментариев (*comment*).

(продолжение на следующей странице)

# /dev



# Scirra Construct 2

## @Вкладка "Events" панели "Ribbon"

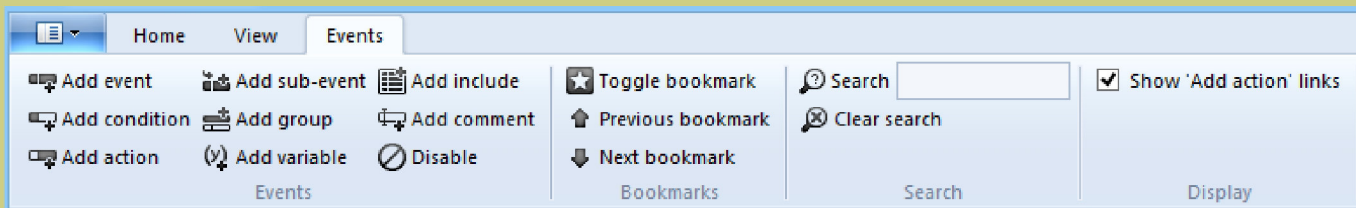
(продолжение)

Кнопка *Disable* позволяет переключать события и действия между состоянием Включено/Выключено. События, которые выключили, становятся перечеркнутыми и никак не влияют на игровой процесс, т.е. этих событий как будто и нет. Но в любой момент события можно включить, повторно нажав на кнопке *Disable*.

Раздел *Bookmarks* служит для добавления/удаления закладок в проекте и переключения между ними.

*Search* выполняет функцию поиска. При этом, все события, неподходящие под критерий поиска, исчезают, а подходящие - остаются. Для того, чтобы вернуть все события есть кнопка *Clear Search*.

Параметр *Show 'Add action' links* определяет, будут ли показываться надписи *Add action* возле каждого события или нет. в случае отключения, будет освобождено некоторое пространство. Добавлять новые действия при отключенном параметре можно с помощью правой кнопки мыши.

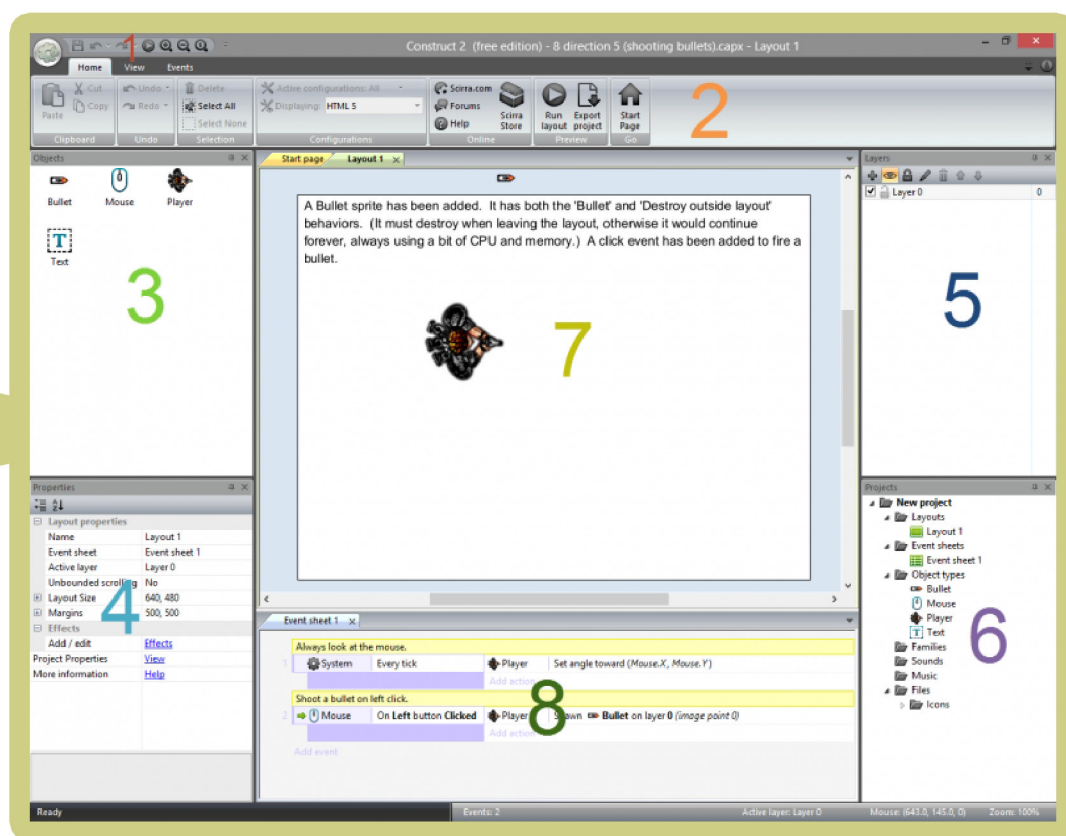


На этом знакомство с основной панелью закончено . Как видите - ничего сложного. Но сами по себе эти панели используется не так часто как можно подумать - большинство действий дублируются непосредственно в редакторе уровне или событий, а из уникальных и особенных функций на этих панелях стоит запомнить разве что кнопку запуска проекта и где сохранять проект. Поэтому едем дальше. ->

# /dev

# Scirra Construct 2

Взгляните чуть ниже. На картинке пронумерованы элементы С2. Мы рассмотрели только элементы 1 и 2. Теперь давайте пройдемся по остальным элементам. Кстати представленный видя является кастомным: он расширен для демонстрации того, как можно настроить рабочее пространство под себя.



### 3 - Менеджер Объектов.

Обеспечивает удобный и быстрый доступ к используемым в проекте объектам - от спрайтов до функциональных элементов. Посредством DragAndDrop позволяет перенести объект из списка на сцену. Выбор объекта в списке тут же выделит аналогичный объект на сцене проекта. Меню, вызванное нажатие ПКМ, позволяет настроить вид менеджера на свое усмотрение.

### 4 - Параметры.

Важнейший элемент движка С2, так как именно в нем настраиваются характеристики всех игровых объектов и сцены. Список доступных настроек меняется автоматически в зависимости от активного объекта. Если объект не выбран, то отображаются настройки слоя и проекта.

# /dev

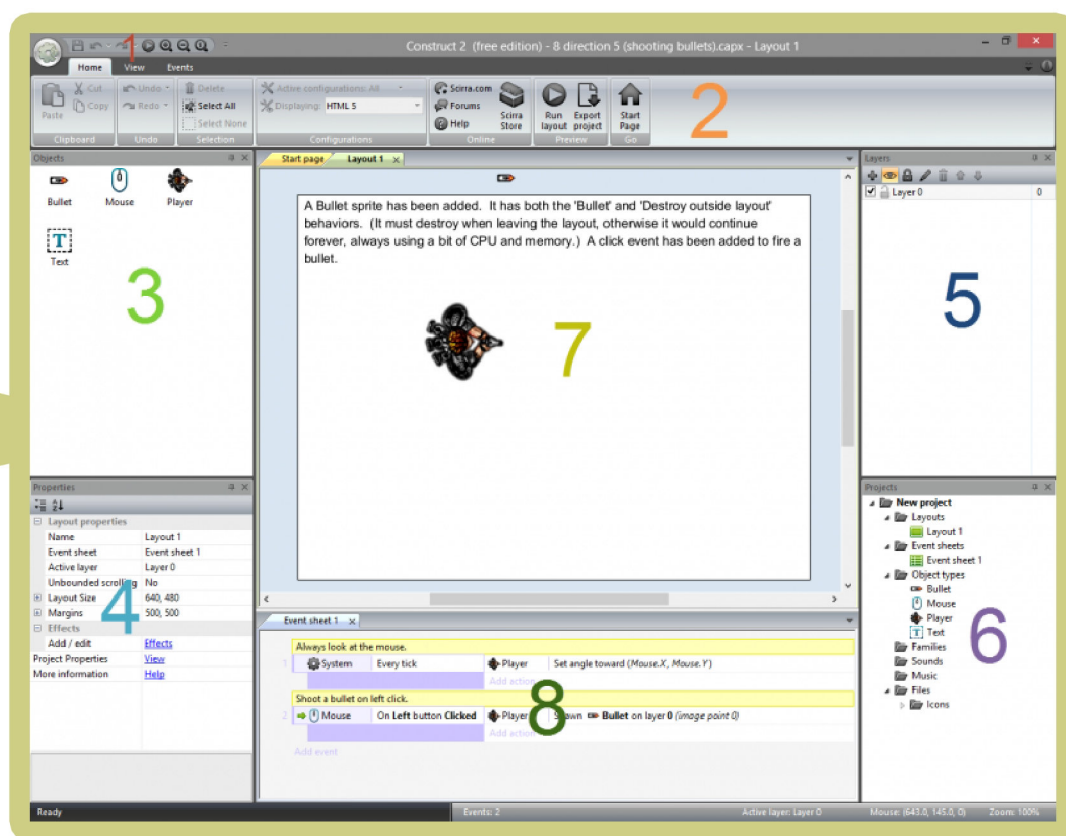
# Scirra Construct 2

## 5 - Панель Слоев.

Удобный менеджер слоев, обеспечивающий необходимый функционал - перемещение слоев, бокирование, скрытие, переименовывание и конечно же создание нового слоя. Несмотря на свою скромность и простоту данная панель играет немаловажную роль в создании игры на C2.

## 6 - Менеджер Проекта

Он же проводник. Аналог браузера объектов, только по всему проекту. Здесь вы можете найти все листы событий проекта



## 7 - Рабочая область

Центральный элемент движка C2 - редактор сцены. Именно здесь происходит компоновка всех созданных объектов, которые кстати создаются через нажатие ПКМ и выбора в выпавшем меню пункта "Insert New Object". Двойное нажатие на любой элемент сцены откроет встроенный графический редактор C2, с достаточным функционалом, чтобы минимально редактировать изображения. Сохраняются кстати измененные изображения даже при простом закрытии редактора. Также, при помощи меню ПКМ, Вы можете менять положение объекта на сцене относительно оси Z, двигая его "ближе" или "глубже" на слое, или перемещать объект с одного слоя на другой парой нажатий мышью.

## 8 - Редактор событий

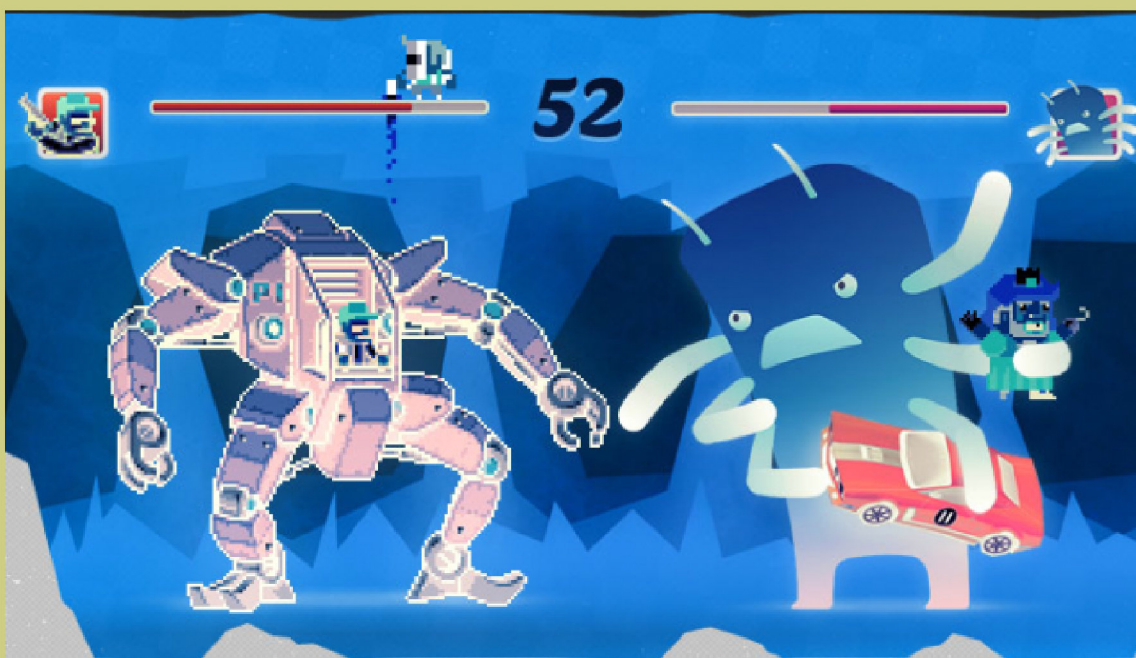
Он же Event Sheet - место, где редактируются или если кому угодно - программируются события игры. Каждый объект, в зависимости от присвоенных ему "Поведений" дополняет список событий, тем самым расширяя функционал взаимодействия объектов. Событийное программирование в C2 является основным методом создания взаимодействий в игре и очень просто в освоении - все сводится к реализации заранее разработанного алгоритма. Для примера - функционал редактора событий позволяет создать приложение для построения кривой Безье по четырем точкам. Заставить двигаться машинку с заносами для такого - плевое дело, не так ли?

# /dev

# Scirra Construct 2

На этом мы закончим знакомство с дружелюбным интерфейсом C2. Все, что по Вашему мнению осталось за кадром - dotshift с радостью осветит в следующем номере, при условии что Вы сообщите о том, что осталось за завесой тайны в знакомстве с интерфейсом движка. Связь - через комментарии. **В следующем номере** мы разберем поведения C2 и создадим простые примеры их использования. Свои. Несмотря на то, что в Construct 2 встроено более двух десятков отличных экзаплов.

*dotshift напоминает, что с радостью рассмотрит Ваши идеи игры которая будет реализована в течении нескольких номеров, как пример использования движка на практике.*



# /inbox

Завершающим аккордом этого номера становится рубрика \инбокс\, в которой dotshift делится своим первым письмом от читателя.

*Письмо анонимное и публикуется в форме монолога, без учета ответов редакции автору. В письме автор недоволен раскладом на 7 странице предыдущего номера, где среди плюсов не оказалось по его мнению достойного пользователя.*

*“гонишь же, где Кламп с его работой в аллодах? док ни разу не успешный инди разраб, ибо поднял на своей единственной игре <2k\$ за все полтора года, что жуткий фейл. Как минимум он сумел дать пружы скила. Док работает кодером, но пишет серверную логику для сайтов, а не делает игры”*

Последняя рубрика могла быть любой другой, но так как номер посвящен всему . что так или иначе, в том или ином ключе идет вразрез с происходящим - последней рубрикой стал inbox. Теперь остается только гадать - прав ли автор или его мнение так и останется его личным мнением. В любом случае - это хороший пример траверса: проявления несогласия с высказанным мнением, независимо от истинности заявителя и оспаривающего.

Самое время рвать комменты :3 Ваш сноб гейминдустрии dotshift