

Что такое Stencyl

Как и рассмотренный ранее GameSalad, Stencyl (<http://www.stencyl.com>) представляет собой набор из трех компонентов: среды разработки Stencyl, онлайнного магазина компонентов игр StencylForge и сайта Stencyl.com с форумами, учебными материалами и опубликованными играми (рис. 1).



Рис. 1. Компоненты сервиса Stencyl

Аудитория Stencyl, как и в случае обсуждавшегося в предыдущей статье GameSalad Creator, — опытные пользователи Windows или Mac OS, наличие опыта программирования для которых не является обязательным. С помощью Stencyl можно создавать игры для платформ iOS, Android, для настольных компьютеров под управлением Windows, а также игр в формате Adobe Flash.

Собственно создание игр осуществляется с помощью настольного инструмента Stencyl, который можно скачать на том же сайте <http://www.stencyl.com>. Этот инструмент, как и GameSalad Creator, позволяет создавать сцены, актеров, выбирать и редактировать варианты их поведения. Конечным результатом работы с помощью инструмента Stencyl является готовое приложение для выбранной платформы.

Планы, доступные по подписке

Услуги по использованию инструмента и сервисов Stencyl доступны по подписке. Существует четыре плана использования этих услуг. Один из них бесплатный и позволяет ознакомиться с возможностями инструмента, создать игру в виде приложения Adobe Flash, протести-

ровать ее в симуляторе iOS, а при наличии соответствующей лицензии от Apple — и на реальном мобильном устройстве с операционной системой iOS, при этом у пользователя будет стандартная экранная заставка, а на экранах будут появляться метки, указывающие на использование технологий Stencyl.

План Pro стоимостью 79 долл. в год позволяет наряду с перечисленными возможностями зарабатывать дополнительные средства за счет рекламы, отображаемой перед загрузкой игры, использовать собственные загрузчики, созданные с помощью Adobe Flash, принимать участие в работе групп новостей, предназначенных для клиентов, получать предварительный доступ к новым версиям Stencyl, а также отказаться от стандартной экранной заставки и меток, обязательных для приложения, созданного с помощью бесплатного набора услуг. Кроме того, указанный план позволяет создавать Windows-версию игры, а с момента выхода ожидаемой в ближайшее время версии Stencyl 3.0 — еще и версию игры для Mac OS. Наличие компьютера с Mac OS для реализации этого плана необязательно — вместо него для окончательной сборки приложений можно использовать сервис StencylBuilder, а для загрузки в App Store — подобные сервисы.

План iOS стоимостью 149 долл. в год не дает возможности создавать версии для Windows и Mac OS, применять собственные загрузчики Flash-версии игры и размещать рекламу, отображаемую при загрузке. Вместо этого он позволяет в дополнение к бесплатным возможностям публиковать игру в AppStore (при наличии соответствующей лицензии Apple), интегрировать игру с Apple Game Center и зарабатывать дополнительные средства за счет рекламы, отображаемой в ходе игры.

И наконец, план Studio стоимостью 199 долл. в год позволяет делать всё, что доступно в планах iOS и Pro.

Разработчиками Stencyl обещано, что в ближайшее время появится возможность создавать игры для платформы Android (соответствующая опция без дополнительной оплаты будет доступна подписчикам планов iOS и Studio) и для HTML 5 (соответствующая опция без дополнительной оплаты будет доступна подписчикам планов Pro и Studio).

Создаем игру с помощью Stencyl

Создание игры с помощью Stencyl из готового шаблона (как, впрочем, и без применения такового) мало чем отличается от создания игры с помощью GameSalad Creator. Как и в случае GameSalad, при разработке игры следует создать необходимое количество экранов с нужным фоном, создать или добавить требуемое количество актеров, используя графические файлы для их анимации, а также определить их поведение на экране, выбирая соответствующие настройки.

Создадим очередной пример игры, посвященной отражению нападения злобных (или не очень) пришельцев на офис нашей редакции. Для простоты выберем готовый шаблон, имеющий название Balloons, в котором в качестве объектов для расстрела выступают зеленые шарик.



Рис. 2. Создание экранного фона



Рис. 5. Сцена с размещенными актерами



Рис. 3. Актеры игры



Рис. 6. Тестирование Flash-версии игры

В шаблоне имеется готовый экран, который мы можем видоизменить. Модификация экрана заключается в создании экранного фона, основанного на уже знакомой и неоднократно использованной фотографии нашего офиса, и добавления его к экрану (рис. 2).

Собственно, создание экрана «с нуля» мало чем отличается от только что проделанной процедуры.

В шаблоне также имеется и готовый набор актеров, который при желании можно модифицировать, пополнив его новыми актерами или изменив поведение существующих (рис 3).

К примеру, выбрав актера с именем Balloon (зеленый шарик), мы можем изменить его анимацию, добавив дополнительные кадры, а также



Рис. 4. Определение поведения актера

его поведение, указав, подвержен ли актер силам тяготения, может ли он вращаться, как ведет себя при столкновении с другим актером, в каком направлении перемещается по умолчанию, чувствителен ли он к нажатию в iOS-версии приложения (рис. 4).

Далее следует добавить актеров, разместив их на экране в тех местах, где они должны находиться в момент открытия экрана пользователем (рис. 5).

Затем можно добавить к игре фоновую музыку и звуки, а также определить, когда эти звуки должны возникать (например, при столкновении актеров).

Завершив создание игры, можно протестировать ее в интерпретаторе Flash Player (рис. 6), или непосредственно в веб-браузере, или в эмуляторе iOS.

Как видим, данный инструмент решает многие проблемы разработки двумерных игр, оставляя автору главную творческую составляющую этого процесса — разработку сценария, проектирование сцен, выбор правил обработки игровых событий, создание графики, анимации, музыки.

Ресурсы StencylForge

Отдельного внимания заслуживает веб-ресурс StencylForge, содержащий созданные пользователями Stencyl разнообразные компоненты для создания игр, такие как графические файлы, файлы с музыкой и звуковыми эффектами, реализация различных поведенческих алгоритмов, примеры игр, а также наборы перечисленных выше компонентов. Доступ к этому ресурсу осуществляется непосредственно из среды разработки (рис. 7).

Компоненты, размещенные на StencylForge, доступны для загрузки непосредственно в разрабатываемые игры. Примеры игр и наборы их компонентов могут быть загружены в среду разработки отдельно. Среди



Рис. 7. Компоненты игр, доступные на ресурсе StencylForge

доступных поведенческих алгоритмов имеются не только размещенные на разработке пользователи Stencyl, но и набор от авторов Stencyl.

Пополняют коллекцию компонентов StencylForge сами пользователи. Создав компонент, можно предоставить к нему общий доступ прямо из среды разработки. При этом можно выбрать одну из трех моделей лицензирования: модель Creative Commons, предполагающую свободную загрузку компонента с последующей ссылкой на его автора в созданной игре, модель Public Domain, разрешающую делать с компонентом всё, что угодно и кому угодно, в том числе независимо от использования сервисов Stencyl, а также модель лицензирования All Rights Reserved,

предполагающую обязательное получение разрешения у автора на применение компонента.

Немного о других инструментах для создания игр

Рассмотрев средства создания двумерных игр для мобильных устройств GameSalad и Stencyl, стоит упомянуть и некоторые другие платные и бесплатные инструменты и сервисы, преследующие ту же цель:

- GameMaker — <http://www.yoyogames.com/gamemaker/windows>
- Unity — <http://unity3d.com/>
- UDK — <http://www.unrealengine.com/en/udk/>
- Construct 2 — <https://www.scirra.com/>
- Torque 2d — <http://www.garagegames.com/products/torque-2d>
- Multimedia Fusion 2 — <http://www.clickteam.com/website/world/multimedia-fusion-2>
- Turbulenz — <http://biz.turbulenz.com/developers>

Отметим, что этот перечень далеко не полный. Кроме того, в силу растущей популярности мобильных устройств среди пользователей и так же быстро распространяющейся увлеченности созданием игр для этих устройств среди разработчиков приложений перечень подобных инструментов становится всё больше. Сегодня любой желающий создавать двумерные игры может выбрать себе инструмент, соответствующий собственным вкусам, техническим навыкам и финансовым возможностям. Поэтому надеюсь, что мы еще вернемся к теме создания игр в нашем цикле неформальных заметок. 📌