

МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННА ГРА "PUZZLE STORY" З ВИКОРИСТАННЯМ СЕРЕДОВИЩА UNITY

Індустрія комп'ютерних ігор з'явилася відносно нещодавно, близько 40 років тому, але вже змогла розвинутися у величезну галузь з колосальними прибутками в десятки мільярдів доларів за рік. Зрозуміти подібне раптове зростання популярності віртуальних розваг дуже просто: все це завдячуючи широкому поширенню комп'ютерних технологій, в тому числі появи мережі Інтернет. Завдяки цьому, на відміну від інших видів розваг, комп'ютерні ігри більш доступні для кінцевого користувача. Для того що б просто почати грати достатньо мати або комп'ютер, або ігрову приставку, або мобільний телефон та копію самої гри, а з широким розповсюдженням мережі Інтернет заради отримання копії гри не обов'язково виходити навіть з дому. Більш того, споживачеві не потрібно мати особливих знань для того що б вибрати відповідну для нього гру, в той час як для більшості інших видів розваг необхідно розбиратися як мінімум в необхідному спорядженні.

Також варто взяти до уваги, що комп'ютерні ігри в наш час перестали позиціонуватися як програми тільки для відпочинку й розваг. Наприклад, сьогодні, завдяки використанню ігрових технологій, створюються спеціальні комплекси по симуляції, які служать для навчання фахівців в різних областях: від лісорубів до пілотів реактивних літаків.

"Puzzle Story" – це гра, жанру три в ряд цілком якої є привертати увагу користувача простим і захопливим ігровим процесом та приємним візуальним рядом. Цей жанр є неймовірно популярним серед величезної і різноманітної аудиторії тим самим даючи дорогу великій кількості проєктів знайти свого користувача і фінансову прибутковість. Взнявши до уваги досвід кращих проєктів цього жанру можна зосередитися на покращенні вже існуючих вдалих концепцій й позбутися неприємних недоліків.

Проєкт "Puzzle Story" має наступні переваги у порівнянні з конкурентами:

- Цікавий сюжет, що являється рідкістю для проєктів подібного жанру;
- Приємна візуальна складова розроблена власноруч, що робить її унікальною серед конкурентів;
- Захопливий ігровий процес легкий в засвоєнні, але що пропонує простір для вдосконалення навичок;
- Наявність комп'ютерного противника що поглиблює й урізноманітнює ігровий процес. Що у свою чергу є великою рідкістю для подібних проєктів;
- Влучне звукове супроводження що доповнює і робить ігровий процес цілісним;
- Мультиплатформенність, що дозволяє грати як з комп'ютера так і з мобільного телефону;
- Рейтингова система що заохочує гравця до поліпшення своїх навичок;
- Великий простір до розвитку і збагаченню ігрового контенту.

Проте в "Puzzle Story" є і недоліки викликані тим що доводиться конкурувати з компаніями в розпорядженні яких є велика кількістю спеціалістів та фінансових можливостей, серед яких є:

- Невелика кількість контенту на початкових етапах розповсюдження (може бути виправлено з часом);
- Через невеликі тестувальні потужності можуть виникнути помилки на пристроях для яких потрібні особливі налаштування та додаткові коректування. В разі коли віртуальної емуляції пристрою виявилось недостатньо при проведенні тестувань;
- Відсутність революції. Даний проєкт нездатний запропонувати нічого кардинально неповторного. І розрахований на ту аудиторію що вже знайома з жанром і в пошуках чогось в що вони ще не грали.

Без сумнівів ринок комп'ютерних ігор ще досі знаходиться на стадії розвитку. Що є неймовірним з огляду на те яких досягнень було здобуто за останні роки. Зараз вже нікого не здивувати багато мільйонними бюджетами ігрових проєктів, участю зірок світового масштабу які переносять свою зовнішність в реалії комп'ютерних ігор, та багато інших не менш важливих складових. Багато хто сходиться на думці що ігри вже давно перестали бути чимось дитячим і займають своє місце серед інших видів мистецтва. Що водночас для багатьох початківців галузі підіймає планку якості на рівень не завжди досяжний. "Puzzle Story" це один з тих проєктів розвиток якого не закінчується появою на ранку. Потрібен час щоб отримати зворотний зв'язок від аудиторії, провести роботу над помилками й продовжувати розвиток. Проєкт має потенціал й аудиторію потреби якої він задовольняє. А головне гра подібна до "Puzzle Story" може стати хорошим підґрунтям для отримання досвіду і закладенню фундаменту під наступні проєкти.