

"PIECE BY PIECE" – ГРА НА ОСНОВІ ЗМІШУВАННЯ ЖАНРІВ

"PIECE BY PIECE" – ГРА НА ОСНОВІ ЗМІШУВАННЯ ЖАНРІВ

Микола Возняк

*Волинський національний університет імені Лесі Українки, просп. Волі, 13, Луцьк,
43025, Україна*

Abstract. *The computer game "Piece by Piece" is a puzzle arcade game with strategy elements. The main goal of the game is to form a certain structure on the playing field according to the provided sample by gradually joining the periodically appearing fragments. The player has a constant movement and can change its direction. Successful completion of the level occurs when building a structure identical to the sample. There are various obstacles and bonuses.*

Розроблена комп'ютерна гра "Piece by Piece" — результат експериментів із поєднанням різних ігрових жанрів та механік. Основний геймплей полягає у формуванні на ігровому полі структури, ідентичної заданому зразку, шляхом приєднання фрагментів унікальних форм, що періодично з'являються на ігровому полі. На початку гри гравець являє собою лише один невеликий фрагмент майбутньої структури, що має постійний рух, напрям якого можна змінювати за допомогою клавіатури. Торкаючись інших фрагментів, що регулярно виникають на ігровому полі, він приєднує їх до своєї структури з боку місця контакту. Гравцю доводиться бути пильним, адже на полі також з'являються вибухові фрагменти, які при контакті знищують частини конструкції. Це може як допомогти, у випадку, коли протягом ігрового процесу було підібрано помилкові фрагменти, так і нашкодити, якщо ігровий процес до цього був безпомилковим. Вийшовши за ігрове поле, гравець втратить цілий ряд фрагментів, що перетнули дозволена межу, що є ще одним способом виправлення помилок, і, водночас, тримає гравця в постійній напрузі. Успіх гри визначається ідентичністю зібраної структури зразку, вкладанням в зазначені для рівня часові рамки та невикористання опції "повільного темпу", яка є доступною в грі. Гра програна, коли гравець тим чи іншим чином втрачає всі фрагменти, з яких складався.

В "Piece by Piece" переплелися такі жанри як:

- пазл (Puzzle) – формування остаточної структури шляхом поступового приєднання фрагментів за заданим зразком, що нагадує процес складання пазлів;
- Аркада (Arcade) – ігровий простір обмежений одним полем, а базові ігрові дії є циклічними, що характерно для аркадного жанру;
- екшен (Action) – вимагає від гравця миттєво реагувати на зміни, що відбуваються на ігровому полі (це характерно для такого жанру ігор);
- стратегія (Strategy) – необхідність обдумувати послідовність рухів та приєднання фрагментів для побудови необхідної конструкції, що додає стратегічну складову.

Гра пропонує 13 рівнів з різними фігурами на кшталт ваз, амфор, посудин та інших предметів. Реалізовано головне меню з вибором рівнів, налаштуваннями графіки та керування, систему збереження прогресу користувача.

Оригінальний візуальний стиль поєднує піксельну графіку з унікальними геометричними формами фрагментів та мінімалістичним антуражем. Змішування різних жанрів і механік дозволило створити для користувачів новий, захопливий ігровий досвід.