



Тестовое задание на вакансию

Level Designer Match-3

Содержание

1 – Вступление

стр.2 **Вопрос №1**

- 3 – Candy Crash Saga
- 6 – Gardenscapes
- 9 – Puzzle Brawl
- 12 – Match Land
- 15 – Pirates & Pearles

стр.25 **Вопрос №3**

- 26 – Pirate Treasures
- 28 – Raspberry Jam
- 30 – Новые фиши
- 31 – Идеи для новых игр



Вопрос №2 стр.19

- 19 – Немного теории
- 20 – Примеры
- 22 – Решение проблем

Вопрос №4 стр.32

- 33 – Уровень №1
- 34 – Уровень №2
- 35 – Уровень №3

Вступление

Перед тем как перейти к основной части задания определим с чем мы имеем дело:

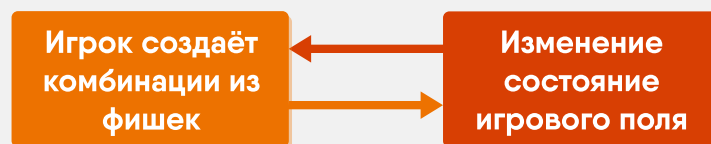
Жанр Match-3

- Тип: Казуальные игры
- Платформы: смартфоны, социальные сети
- Аудитория: женщины 35+ лет
- Основной способ удержания: незамысловатый аддиктивный кор-геймплей



Ядро игры:

Цель игры заключается в создании игроком комбинаций из игровых объектов (фишек) с последующим их исчезновением с игрового поля. После чего происходит изменение состояния игрового поля и цикл начинается сначала.



Сама механика крайне проста в понимании и освоении, чем и способна завлечь массового игрока с самых первых минут игры. Чрезмерная иммерсивность механики подтверждена множеством игр созданных на её основе. В каждой из них она лишь завернута в разные оболочки и обрастает другими сопутствующими механиками, что называют метаигрой. Не смотря на их шаблонность, рынок всё ещё не устал от них, и с распростёртыми объятиями принимает очередной тайтл от известной студии. Но как получилось, что из сотни тысяч подобных игр самыми известными и зарабатывающими стали определённые единицы? Давайте разбираться.

Вопрос №1

✓ Задача

Расскажи о своём опыте в играх match-3 и blast, выдели 5 из них, напиши какой у тебя прогресс, прикрепи скриншоты прогресса, id аккаунта в игре.

В ходе этого вопроса я не только расскажу об опыте игры в match-3, но также и проведу поверхностный анализ нескольких игр, которые были изучены в ходе выполнения задания.

Упомянем двух мастодонтов, что крепким хватом зацепились за верхние строчки топа:

Candy Crash Saga



Gardenscapes



Ребят поменьше, которые не так блещут большой аудиторией, но явно выделяются на фоне остальных:

Puzzle Brawl



Match Land



А также познакомимся с полутёзкой Pirate Treasures:

Pirates & Pearls



В течении этой недели я не только выполнял это задание, но также сыграл в описанные игры с целью познакомиться поближе с жанром match-3. О своих игровых успехах и достижениях я обязательно поведаю по ходу, но сначала разберёмся с кем мы имеем дело.



Candy Crash Saga

Дата выхода: 12 апреля 2012 г.

Разработчик/Издатель: King

Разновидность: Классический Match-3

Особенности: карта уровней, блокируемое игровое поле, невозможность скипа анимации после победы на уровне, гонки по эпизодам, озвучивание сложных комбинаций, магазин со скрытыми дорогами покупками

Candy Crash Saga (CCS) не просто игра, это явление, прародитель всех нынешних match-3 и зачинщик невероятного бума популярности этого жанра до сегодняшних дней.

В своё время этот продукт как никто другой смог отыскать идеальную формулу успеха:

Аппетитные сладости

Если до этого жанр пестрил продуктами с драгоценными камнями, то CCS решил задать тренд объёмных и приятных на ощупь игровых объектов, что так и хочется съесть. И это сработало

Социальные механики

Втягивать друзей за счёт механики жизни и закрытых уровней? Да, ведь именно это принесло огромную популярность эффектом сарафанного радио. Особенно в этом помог Facebook

Мультиплатформенность

Теперь в match-3 играть можно везде: в парке, в автобусе, на работе или даже в ванной. Необходимая мера для жанра из-за его коротких сессий

Внедрение всех этих составляющих превратило CCS в пугающий всепоглощающий денежный пылесос. Этот чудо-феномен поразил не только игроков, но вероятно и самих разработчиков. Оказывается зарабатывать большие деньги можно делая маленькие игры.

Но несмотря на всю его популярность, давайте рассмотрим его в вакууме и определим чем выделяется Большой папа нынешних match-3:

– Карта уровней

King любят вводить в каждую их игру карту уровней, невзирая на то, что игра Toon Blast и кампания Playrix показала, как полное отсутствие карты отлично принимается игроками. Видимо это ставка на долгоиграющих и более наглядного прогресса прохождения у друзей.

– Гонки по эпизодам

CCS имеет преимущество в постоянно играющей аудитории, чем King и воспользовались внедрив механику соревнования между игроками на одинаковом срезе уровней. Очевидно она также значительно повышает время игровой сессии.

– Невозможность скипа анимации после победы на уровне

Когда уровень пройден, множество match-3 крайне любят «поиграть в сами себя» и часто этот процесс сильно затягивается. Поэтому разработчики других match-3 стали вводить возможность скипа этой анимации, да только King зная об этом все равно обделяют этим свои игры. Возможно они знают какой-то секрет человеческой психики и умышленно раздражают своих игроков? Хотя скорее просто увеличивают время игровой сессии.

– Блокируемое игровое поле

Удобная с точки зрения баланса уровней особенность, но пагубная для ощущения «потока» у игрока, когда игра паузится. Особенно это вредит когда он видит хорошую комбинацию и ему приходится ждать падения всех фишек.

– Озвучивание сложных комбинаций

Вообще это пошло с Bejeweled, но тот кто не играл вероятно знает Mortal Combat или точно хотя бы раз слышал слово «Fatality» смачно выговариваемое мощным мужиком. В CCS чуть менее мощный мужик озвучивает редкие повторные комбинации, и это интересный игровой приём для закрепления успеха игрока.

– Магазин со скрытыми дорогими наборами во вкладке «Другие акции»

Интересное UX решение, что видимо пытаются не напугать цифрами возможного доната новых игроков, которые вряд ли забредут на эту вкладку. Идеально будет вытаскивать эти дорогие наборы из вкладки обратно если игрок купит «Пакет новичка». Или они так и делают? :)

Игровой опыт

Так или иначе я этого не узнал ведь за время игры не донатил, но забрёл по карте аж на 54 уровень и поучаствовал в двух гонках по эпизодам, в обоих из которых одержал победу.

«Да, именно так выглядит успех»



У меня получалось не терять все жизни до 54 уровня, а потом случился уровень поинтереснее (55), который мягко сообщил мне (всего лишь всеми пятью жизнями) видимо о «недостатке бустеров» для его прохождения :)





Gardenscapes

Дата выхода: 5 июля 2016 г.

Разработчик/Издатель: Playrix

Разновидность: Гибрид (Билдер + Match-3)

Особенности: акцент на линейный сюжет, блокируемое игровое поле, союзы, сейфы, отсутствие карты уровней, мини-игры, радужная молния

Gardenscapes — нарративный проект изначально созданный в жанре Hidden Object Game (HOG), что изменил свой кор-геймплей на match-3. Playrix сделала это обдуманно, понимая, как HOG сложен в регулярном добавлении нового контента для постоянно играющей аудитории в отличие от match-3, в котором все уровни делаются шаблонным методом.

Сама идея слияния «нарративной оболочки» с «match-3 начинкой» привела этот проект к невероятному успеху. И не спроста, ведь это словно две игры в одной: если казуального игрока не сильно привлечёт механика match-3, то его скорее всего захватит обустройство и декорирование своего сада. А это значительно расширяет целевую аудиторию.



Если Candy Crash Saga это папа современных match-3, то Gardenscapes, похоже мама волны популярности гибридов-билдеров на мобильном рынке (пр. My Home, Manor Cafe). Всё же как таковые гибриды появились задолго до Gardenscapes. Тогда уже многие разработчики осознали, как механика match-3 способна быть двигателем игрового прогресса и способом достижения иных целей игрока. Например способом навалить дракону (Empires & Puzzles) или даже проведения свидания (HuniePop). Вариантов таких слияний с match-3 множество.

Давайте рассмотрим **Gardenscapes** со стороны гейм-дизайна и выделим его особенности:

– Акцент на нарратив

В **Gardenscapes**, проходя уровни, игрок не добывает валюту для постройки декораций, а просто получает очки (звёзды) для разблокировки сюжетных сцен и таким образом двигается по сюжету игры. Сам по себе сюжет линейен, у игрока лишь частичный выбор в каком порядке будут отображаться кат-сцены на локации.

– Блокируемое игровое поле

Playrix не стали добавлять активное игровое поле во время падения фишек, но сгладили это тем, что значительно ускорили анимацию, в сравнении с той же **CCS**, из-за чего это стало не так заметно.

– Союзы

Альтернативное название для гильдий, что было адаптировано под игровой сеттинг. Здесь всё просто: гильдии влияют на удержание игрока из-за социального аспекта.

– Сейфы

Хитрый способ монетизации с целью воздействия на игрока для реализации его же усилий. Подобная механика есть в **Pirate Treasures**, называется «Копилка монет».

– Отсутствие карты уровней

Playrix делает это в большинстве своих игр, конкретно в **Gardenscapes** это крайне кстати, ведь дополнительный fullscreen-интерфейс отвлекал бы игрока от основной цели — обустройство семейного сада.

– Мини-игры

Playrix любят постоянно переключать внимание игрока и разряжают его чем-то новым, например снами главного героя Остина. Так они уменьшают количество монотонного геймплея, что может наскучить и уменьшить время сессии.

– Радужная молния

Левел-дизайн **Gardenscapes** полностью завязан на этой накопительной на взрывах механике. Она не только помогает игроку проходить уровень, но и крайне оживляет процесс игры красивыми анимациями. Радужная молния вызывает желание играть уровень за уровнем за счёт шанса появления двух шаров молний поблизости. Они ведь так красиво взрываются!

Игровой опыт

Среди всех сыгранных в ходе задания игр, **Gardenscapes** приглянулся мне больше всего. У него притягательная стилистика, а механика радужной молнии сильно выделила его на фоне остальных match-3.

В игре я успел добраться до 56 уровня, но всё же пришлось остановиться, либо это задание не было бы готово. Пришлось не воспроизводить сюжетные сцены, так как они занимали бы много времени, а просто играть уровень за уровнем.



User ID: 20384226398

Ещё крайне поразила проработанность города и всех его деталей. Он не только красив, но и к тому же интерактивен: очень много игровых объектов отзываются на клики. Всё это создаёт ощущение настоящей жизни в городе. Так что популярность **Gradenscapes** на фоне других match-3 вовсе не удивляет.

Игра всячески пытается создать образ друга для игрока и это прослеживается даже в мелочах. Например когда игра знакомит с бустером: она даёт его бесплатно, а не тратит. Я уж не говорю о наличии игрового туториала и базы данных игровых объектов (а нет, сказал).

Хоть в игре прослеживается атмосфера приторной идеальной жизни, и не хватает гаммы трагических эмоций, вероятно это то что нужно казуальному игроку. Хотя бы в игре в телефоне всё будет идти правильно и своим чередом.



Puzzle Brawl

Дата выхода: сентябрь 2020 г.

Издатель: Skyborne Games Inc

Разновидность: Гибрид (Баттлер + Match-3)

Количество отзывов Google Play: 1 144

Средняя оценка: 4.1/5

Особенности: геймплейный минимализм, комиксная графика, боулинг-боёвка

Puzzle Brawl крайне отличается от ранее рассмотренных проектов, ведь рассчитан на мидкорную аудиторию игроков. К сожалению основной мидкор находится на ПК, а мобильный рынок пока не так хорошо оценивает подобные дерзкие эксперименты. Но ведь и из таких проектов есть, что подчерпнуть.

Давайте узнаем игру поближе рассмотрев её главные черты:

— Геймплейный минимализм

Игра представляет из себя PVP-баттлер, где игрок нападает на отряд другого игрока под контролем ИИ. В игре нет одиночного режима, нету сюжета, в ней есть только ладдерная система, что распределяет игроков в зависимости от рейтинга. Сам же рейтинг игроки получают за победу над друг другом.

К сожалению решение не вводить одиночный режим довольно спорное, ведь игроку нечем себя занять когда он упирается в потолок развития. А потолок задаётся победными сундуками с золотом и предметами, что крайне долго открываются. Получается, что игра таким образом сподвигает к донату на открытие сундуков, но не платящего игрока вынуждает просто закрыть её и отвлечься на что-то другое.

— Комиксная графика

Эта особенность крайне выделяет этот продукт среди остальных и привлекает к себе молодую аудиторию. Как можно догадаться он влияет и в обратную сторону тем, что плотно отпугивает казуальщиков. Компромиссом было бы сделать, как Puzzles & Conquest.

– Боулинг-боёвка

Сражение между игроками происходит поочередно, созданная комбинация фишек съезжает в сторону оппонента и наносит урон тем героям в отряде, кто был на её пути. Подобная механика не новá, её позаимствовали из **Empires & Puzzles (E&P)**. Как и там у героев есть ультимейты, что накапливаются за создание комбинаций с его цветом стихии, а также немного от получения урона. Влияние стихий над другими кстати тоже полностью взяты из **E&P** (всё же крайне рабочая схема). Сама игра вполне сбалансирована, но бывают и случаи ваншотов большей части команды из-за серии комбинаций от упавших рядом фишек. Беспощадный рандом.



На примере этого проекта можно заметить кардинальные отличия подобных гибридов от классических match-3: отсутствие уровней, бустеров, игровых объектов на карте (а также целей с припятствиями). Это позволяет сконцентрировать внимание разработчиков не на постоянном добавлении уровней, а только на введении новых героев и правке баланса. Цель игрока просто забраться выше в ранкед-системе сражаясь с отрядами реальных игроков. Это способствует вероятности, что он вложит деньги, ведь будет желать иметь преимущество над другими – нагигать.

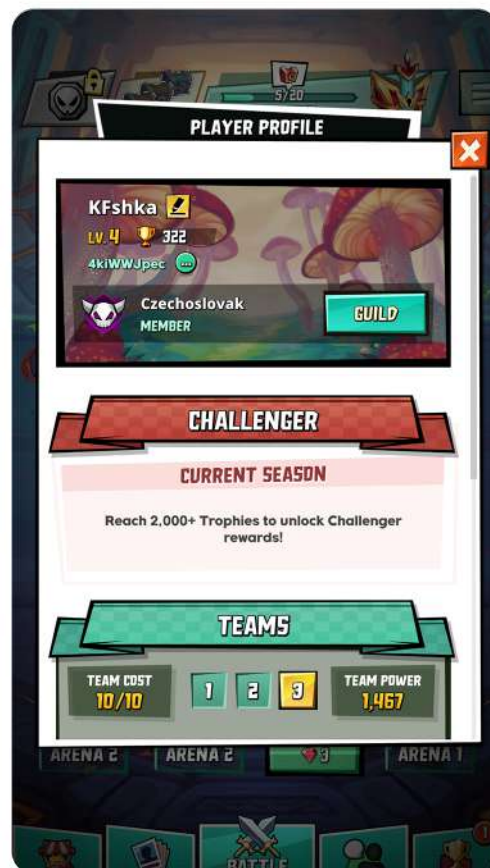
Но пока в **Puzzle Brawl** крайне мало контента и донаторов это может отпугнуть. Всё же проект ещё молодой, и в дальнейшем, возможно, наверстает упущенное.

Игровой опыт

Я обратил внимание на этот проект из-за интереса к мобильным баттлерам, а также потому что я фанат комиксов и меня не могла не привлечь его рисовка.

Немного в него поиграв я смог навалить дюжине противников и получил результаты, что показаны справа.

User ID: 4kiWWJpec



Персонажей в игре маловато, поэтому я собрал первых попавшихся новобранцев. У каждого из них было желание кого-то пришить и этого в принципе достаточно. Сам победоносный отряд убийц-головорезов можно наблюдать слева. И да, с ними шутки плохи.



Match Land

Дата выхода: 19 апреля 2017 г.

Разработчик/Издатель: Race Cat

Разновидность: Гибрид (Баттлер + Match-3)

Количество отзывов Google Play: 24 192

Средняя оценка: 4.5/5

Особенности: пиксельная графика, таймер с накопительными комбинациями, маленькое игровое поле, диагональные свайпы, Idle-магазины

Match Land — милый представитель инди-проектов на мобильной сцене, что урвал неплохой кусочек пирога и стал известным настолько, что даже получил контракт с телеканалом Cartoon Network (CN) на создание спиннофа своей игры — Cartoon Network's Match Land (что по сути рескин оригинала с персонажами мультфильмов CN).

Но остановимся пока на обычном Match Land, ведь в этой коробочке есть крайне много интересных вкусок:

— Пиксельная графика

Ни одна многобюджетная компания по мобильной разработке не стала бы выпускать свой match-3 в таком своеобразном оформлении, ведь это может отпугнуть казуального игрока. Именно поэтому существуют такие игры, как Match Land, что готовы продемонстрировать последствия этого решения.

А вышло так, что пиксели принесли свои плоды, ведь проект по количеству скачиваний встал рядом со среднестатистическим match-3 клоном с казуальной графикой. И возможно именно благодаря своей стилистике, ведь она работает отпугивающе для казуалов и одновременно действует как красная тряпка для любителей инди и ретро-игр (и для фанатов Minecraft).

— Таймер с накопительными комбинациями

Match Land модернизировал классическую match-3 кор-механику добавив интересное новшество: как только игрок сделал ход создав первую комбинацию, он может продолжать создавать новые по всему игровому полю, но за ограниченное время.

– Маленькое игровое поле

Поле 6x5 создаёт ощущение скованности, из-за чего становится понятно почему в классических матч-3 стандартом стали большие поля. Само решение сделать такое поле видимо обоснованно целью ограничить максимальное количество возможных комбинаций за один ход, и дать место верхнему интерфейсу.

– Диагональные свайпы

Позволяет игроку проще набирать накопительные комбинации, ведь простора для движения фишек становится намного больше. Странно, но Race Cat зачем-то добавили в настройки возможность выключить эту функцию, что просто очень сильно усложняет игру. Видимо для хардкорщиков и нелюбителей диагональных свайпов, готовых пойти на страдания.



– Idle-магазины

А вот и самое интересное: убитые игроком монстры дропаются в конце уровня и позволяют использовать себя в качестве ингредиентов для различной еды. Сама еда продаётся в магазинах, а прибыль собирается спустя некоторое время. Оригинальность идеи крайне позабавит любого новичка, ведь даже боссы уровней просят не употреблять их в пищу.

Всё это действие осуществляется простыми тапами по кнопкам и напоминает Idle-игры, в которых от игрока требуется зайти в игру лишь на несколько минут и кликнуть на пару апгрейдов.

Механика крайне повышает частоту игровых сессий. Лично проверено.

Игровой опыт

В Match Land я провёл большее количество времени, в сравнении с остальными рассмотренными играми, именно из-за того, что она рассчитана на долгие игровые сессии. Я успел дойти до четвёртой главы первой локации наконец победив её босса — огромную мега-пчелу. С ней конечно пришлось изрядно повозиться.

ID пользователя в игре почему-то найти не вышло, похоже, что его там просто нет.



За то есть новый отряд на скриншоте слева. Но в этот раз не убийц-головорезов, а милых путешественников желающих вдоволь наесться супов и каш из ингредиентов поверженных ими монстров. Ну разве не прелесть?



Pirates & Pearls

Дата выхода: 2017 г.

Разработчик/Издатель: G5 Games

Количество отзывов Google Play: 80 326

Разновидность: Гибрид (Билдер + Match-3)

Особенности: линейный сюжет, портрет главного героя, адаптивный нарратив, пиратский саундтрек, строительство объектов на карте, бонусные пути, трёххранговые уровни, коллекционирование, кошель, блокируемое игровое поле

Если и есть AAA-проекты среди match-3, то это Pirates & Pearls (P&P). Чтобы удовлетворить игрока он сделал всё возможное: уйма катсцен и анимаций, сюжет, коллекционирование предметов, строительство форта, строительство на карте и т.д и т.п. В этой игре так много всего, что уже просишь разработчиков остановится после каждого нововведения — «хватит ребята, я и так буду играть».

Вообще, изначально, P&P вышел с довольно брутальной стилистикой про пиратов, но с течением времени всё сильнее прогибался под рынок, адаптируя арт в более казуальный стиль. Особенно это можно проследить по истории аватаров в Google Play.



То, что проект не смотря на обилие внутриигровых возможностей не смог попасть в аудиторию можно понять по количеству скачиваний и отзывов на Google Play. Смотря на это, понимаешь, что проект явно заслуживает большего, но к сожалению не умеет правильно делать ставку и идёт в all-in, пытаясь задобрить несколько типов игроков разом.

Игре стоило изначально выбрать иной сеттинг, что будет ближе казуальному игроку, пойти стандартным путём и показать то же качество. Тогда на фоне других подобных проектов P&P (хоть уже и не был бы P&P), выделялся бы и ослеплял своим превосходством. Но он решил рискнуть и обособиться, пойдя своей дорогой.

Как ни крути, если большинство match-3 любителей забредут на этот самородок, вероятно останутся в нём, ведь игра не умея находить игрока, умеет его удерживать.

Давайте же выясним чем **Pirates & Pearls** может нас порадовать:

– Линейный сюжет

G5 Games уделили сюжету большое внимание. Он повествуется за счёт проработанных катсцен с обилием анимаций. Строится он вокруг пирата, что забрёл на остров с заброшенным форtpостом, который игрок восстанавливает в течении игры. Причём так лихо, что кажется мы играем не за пирата, а за высоквалифицированного инженера-строителя. Сам пират работает только за жемчужины, что герой получает в уровнях match-3 (эх, жаль не за ром). Сам сюжет полностью сделан по подходу Playrix, но в меньших масштабах.

– Портрет главного героя

Играя match-3 уровни, пользователь будет лицезреть пирата, что будет лихо пританцовывать от каждого успешного матча. Такой подход не в нову, но заместо беснующегося пирата казуальный игрок привык видеть улыбающихся девушек или умильных зверюшек.



– Адаптивный нарратив

Игра выполнена в пиратской стилистике и очень хочет это показать самыми разными способами: абсолютно любой текст в игре стилистически обработан так, чтобы игрок понимал, что это **ПИРАТСКАЯ ИГРА, КАНАЛЬЯ, МАТЬ ЕГО ЗА НОГУ**. Но при этом делает это нежно, ведь главное не спугнуть казуалов. Замечаем парадокс, да?

– Пиратский саундтрек

Знаете такое ощущение когда ты уже сыт, но тебя пытаются накормить ещё несколькими порциями. Вот именно этим занимается саундтрек во время игры в match-3: на фоне радостно поют пираты заезженную мелодию, что по началу забавляет, а потом начинает приедаться. И ведь не только из-за повторяемости, а из-за того, что игра хочет показать даже пением пиратов, что **ОНА ПИРАТСКАЯ, ЯКОРЬ МНЕ В БУХТУ**. Это лишнее.

– Строительство объектов на карте

В игре есть несколько карт уровней в зависимости от эпизодов, все они довольно проработанны, и позволяют игроку строить на них различные объекты: корабли, рудники, лифты, лесопилки (да, мы точно играем за пирата-прораба). Эта интерактивность с картой очень оживляет её и позволяет игроку закреплять его прогресс.



– Бонусные пути

На карте, помимо основной линии, есть так же отклонения, что позволяют игроку получить сундуки с доп.наградами. Особенность прохождения уровней на них в том, что игроку нельзя проигрывать, пока он не дойдёт до конца, либо тот начнёт сначала. Неплохое решение, чтобы вызвать у игрока чувство невыполненной задачи и заставить проходить их.

– Трёхранговые уровни

Каждый из уровней имеет три вида сложности, ведь игра подразумевает их постоянное повторное перепрохождение, с целью получения предметов для строительства объектов на карте, а также коллекционирования всяких безделушек.



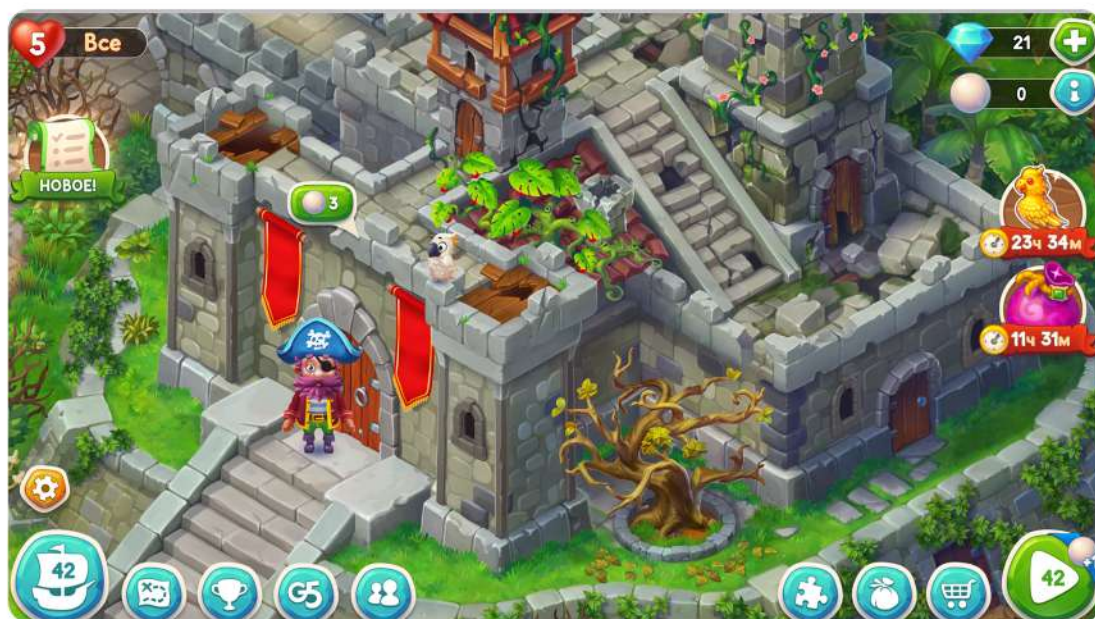
– Механика кошельков

Помимо деления на эпизоды, карта в игре разделена на зоны. В начале каждой зоны игроку даётся ограниченное время на прохождение определённых уровней, чтобы получить награду из кошельков. Это сподвигает его на продолжение сессии, что довольно хитрое решение.

В **Pirates & Pearles** плавная кривая сложности и довольно много бустеров, что позволило быстро дойти до 42 уровня.



Ещё я воспользовался профессиональными умениями моего пирата и немного восстановил форт. Как можно заметить в **P&P** много fullscreen-интерфейсов.



В игре есть удобная панель управления **G5 Friends** с функциями мессенджера, ленты новостей компании и лидерборда. А если ты один, и у тебя нет в ней друзей, то ты можешь поискать их внутри игры, обновляя список за внутриигровую валюту. В общем, целый внутриигровой Steam.

Что примечательно, **G5 Games** в своей игре рекламируют только другие свои игры, этакая локальная монополия. Видимо так они вместо зарабатывания прямых денег, зарабатывает преданных фанатов их игр, что тратят эти деньги в последствии.

Вопрос №2

✓ Задача

Из выделенных игр match-3 и blast, выбери по 1-му уровню, прикрепи скриншоты и/или дай ссылку на Youtube. Расскажи почему ты выбрал именно эти уровни и что тебе в них понравилось.

■ Предисловие

Для решения поставленной задачи я нашёл [🔗 подходящую статью](#) в интернете, в которой ведущий гейм-дизайнер Gardenscapes — Александр Шиляев (Playrix) рассказывает о своём опыте разработки в создании уровней.

В ней множество примеров интересных уровней из Gardenscapes, что спроектированы по определённым принципам. Поэтому я решил взять её за основу, а также дополнить своими комментариями.

Задействуя примеры оттуда я также опишу некоторые принципы общего гейм-дизайна. Но сначала...

Немного теории

■ Предназначение уровня

“ Не все уровни в игре должны быть очень крутыми. Нормально, когда часть уровней ничем особым не выделяется. В этом даже есть плюс, ведь на их фоне крутые уровни будут запоминаться. Но это не значит, что крутых должно быть мало.

Александр Шиляев (Playrix)

В этом отрывке говорится о том, как важно соблюдать баланс между запоминающимися и заурядными уровнями. В этом заключается важный посыл — у каждого уровня есть своё игровое предназначение. Уровни с новой механикой обязаны игрока обучить её использованию, уровни кратные десяти (10, 20, 30) могут быть более сложными в сравнении с остальными, уровни следующие за хардкорными уровнями могут расслаблять игрока от возникшего напряжения и т.д.

Получается, задача уровня зависит от других уровней, что были до него и будут после. Уровни находятся во взаимосвязи между друг другом, а общая цель каждого из них — поддерживать «чувство потока» у игрока, погрузить его в игру с головой. Чтобы случайно не выбить его из этого состояния необходимо избегать контраста.

На примере игровой сложности: игрок привыкший плыть в штиль, может быть неготовым к внезапно начавшемуся шторму. В этом случае первый уровень показавшийся непроходимым может стать для игрока последним. Он просто выйдет из игры и займётся чем-то другим.

Примеры

Идея и эмоции

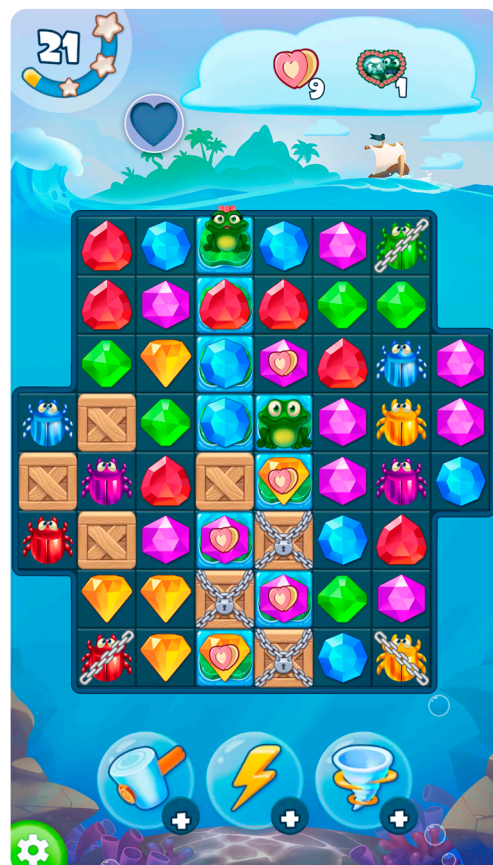
“ Мы считаем, что залог крутого уровня – наличие идеи. Задача левел-дизайнера: добиться эмоций от игрока при прохождении уровня.

Александр Шиляев (Playrix)

Игрок действительно желает испытывать эмоции, чувствовать в игре жизнь, а match-3 оживает за счёт механик и идей построенных на них. Ведь без механик он превратится в классический **Bejeweled**, что быстро наскучит современному казуальному игроку, который привык к разнообразию.

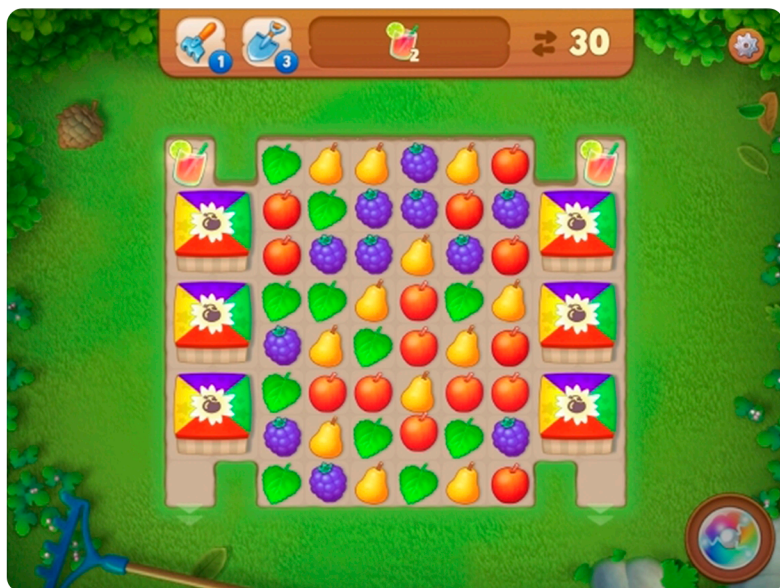
Чтобы показать, что подразумевается за идеей уровня, я воспользуюсь отличным примером её создания за счёт лишь чистой механики (прямоком из вашей игры **Pirate Treasures**) — лягушонок, что двигается в сторону своей возлюбленной после того, как игрок создаст комбинацию с фишкой-жуком. Это нововведение очень оживляет не просто конкретный уровень, но и любой уровень с этой механикой.

Особенно этому способствует то, что лягушата являются частью игрового поля, а не просто UI-элементом в виде шкалы прогресса. Ведь двигаясь по доске они взаимодействуют с игроком, из-за чего тот чувствует их ещё более живыми.



Пример с лягушатами это очевидная для игрока идея уровня, но ведь можно эти идеи скрывать, а их разгадывание будет частью игрового процесса:

Чувство собственной важности

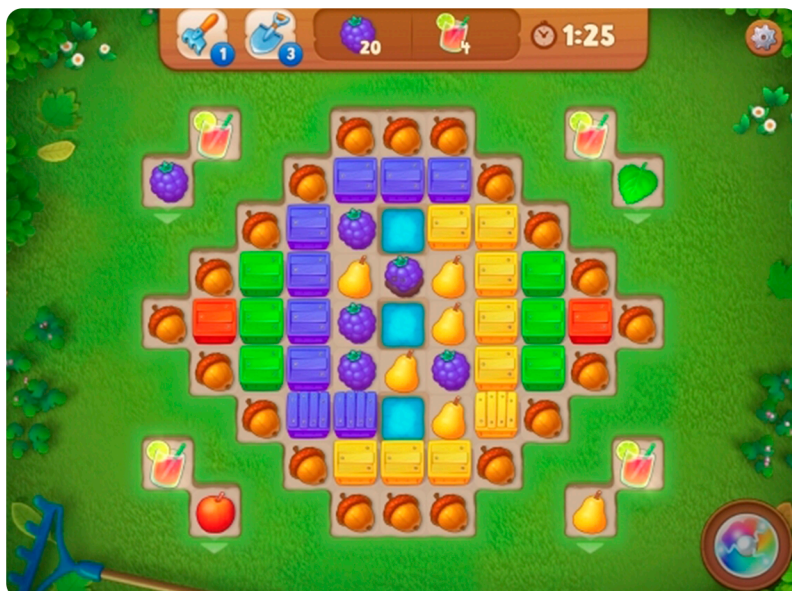


В статье описано как на этом уровне нестандартно применяется механика «Большого фейерверка», что взрывает всю карту когда рядом собирают изображённые на нём цвета фишек. В этом примере он сдерживает лимонад, который должен упасть вниз. В начале уровня игрок не сразу поймёт, что ему делать, поэтому ему придётся изучить карту. Конечно он быстро догадается в чём дело, но именно эти раздумья и последующая догадка дадут игроку ощущение «прошаренности».

Само по себе это ощущение тешит у игрока чувство собственной важности, а для любой игры это крайне необходимо, ведь именно так она завоёвывает привязанность игрока.

Обучение встроенное в геймплей

До этого я говорил, что уровень с новой механикой должен обучать игрока в её использовании. Поэтому его можно поставить в условие, при котором только усвоение механики позволит ему пройти уровень. Представим, что это обучающий уровень:



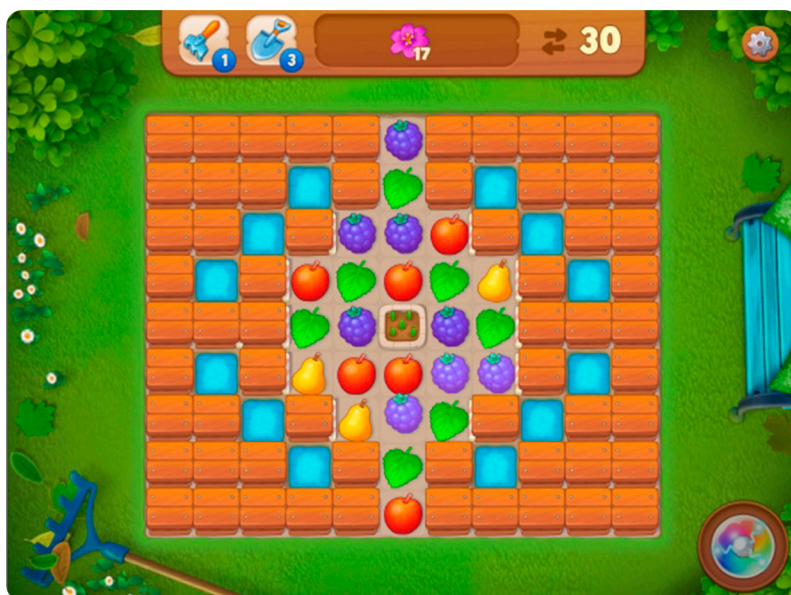
В статье описывается, как игроку нужно вывести лимонад из четырех углов, но чтобы это проделать необходимо использовать накапливаемый бонус «Радужная молния». Какой из этого вывод? Получается, что таким образом игрок попадает в обязательное условие – применить радужную молнию минимум 4 раза. А если он это сделает, то мы точно убедимся, что он научился использовать эту механику.

Само по себе это условие завуалировано геймплеем, игрок даже может не осознать самого факта обучения новой механике. Это решение намного более элегантное, нежели прописывание условия применения бустера в виде задачи уровня. Ведь лучшее игровое обучение – это то, которое игрок даже не замечает.

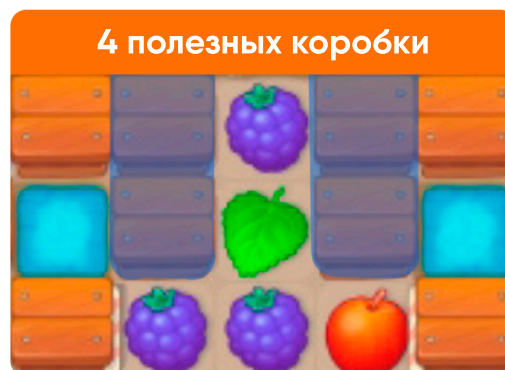
Решение проблем

Мы рассмотрели часть интересных уровней и на их основе определили некоторые принципы гейм-дизайна. Что на счёт решить описанные в статье ошибки левел-дизайна?

■ Бесплезные участки на поле



Как и описано в статье, поля заставленные коробками на этом уровне бесполезны для игрока с точки зрения выполнения задачи. За исключением четырёх верхних коробок, которые освободят клетки для падения фишек (скриншот справа)



Эта проблема решается довольно тривиально: чтобы не менять структуру игрового поля можно добавить новые клумбы на четырёх его сторонах:



И, соответственно, увеличить цель по добыче цветов выпадающих с клумб и количество ходов, например 27 цветов и 34 хода. Всё же более точное значение устанавливается в процессе тестирования уровня.

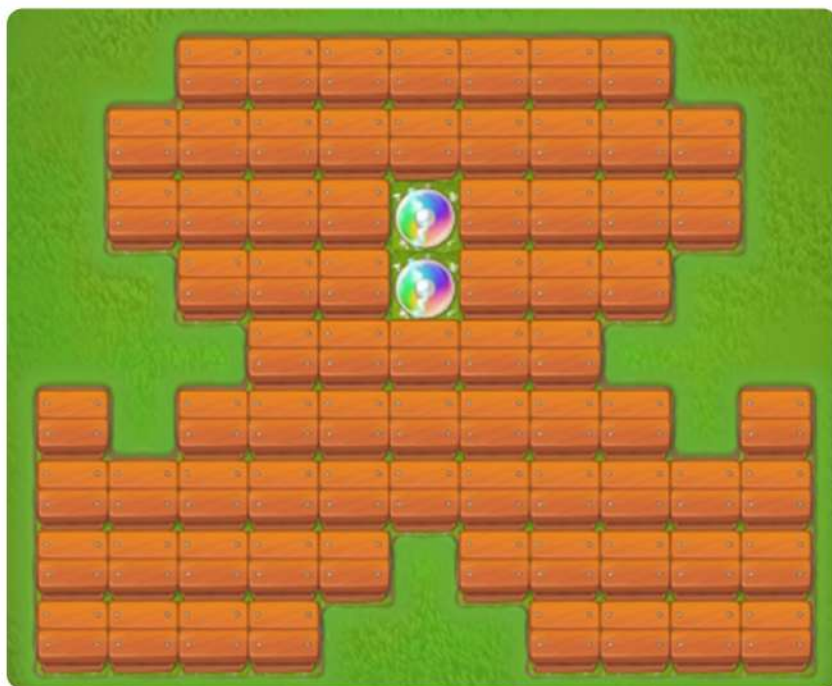
■ Бесполезная цель



Собрать 25 яблок действительно похоже на цель – «просто играйте в уровень». Чтобы цель не только объясняла игроку, что от него требуется, но и помогала, можно указать первой целью «взрыв большого феерверка», тогда игрок сфокусируется на этом, что поспособствует в прохождении. Минус такого решения: мы думаем за игрока. Всё же подобное лучше сделать на первых уровнях с механикой камней или большого феерверка.

Если же игрок хорошо знаком с этими двумя механиками, то лучше будет поставить цель сломать все камни на уровне, если добыча всех гномов произойдёт без их обязательного уничтожения. Если же гномы добываются только если все камни сломаны, то лучше оставить уровень лишь с одной целью собирания гномов.

■ Отсутствие свободных мест для купленных бонусов и прохождение одним ходом



Обе проблемы связаны с тем, что бустеры мешают в проектировании закрытых уровней. Их можно обернуть в игровую особенность, если вынести само решение за рамки левел-дизайна: в целом запретить игроку использовать бустеры на подобных уровнях.

Такие уровни имели бы в игре особый подкласс — «Безбустерный уровень» и выделялись бы для игрока на фоне других этой особенностью (игровое название таких уровней конечно нужно адаптировать под конкретную игру). С такими уровнями даже можно продумать какую-нибудь нарративную идею. Например, как определённый персонаж настроен запрещает использовать бустеры в его доме, а эти уровни происходили бы именно в декорациях этого дома.

Вопрос №3

✓ Задача

Опиши две или больше игры студии TAPCLAP, скажи чем отличаются эти игры от остальных

В ходе задания я сыграл в следующие мобильные версии игр TAPCLAP:

Pirate Treasures



Raspberry Jam



Candy Valley



Все они характеризуются, как классические match-3, имеют общие черты и схожие механики. В дальнейшем мы подробно разберём двое из этих игр — Pirate Treasures и Raspberry Jam. А также я раскрою часть общих идей, что возникли в ходе игры. Поехали.

■ Черты всех игр

▮ Карта уровней с эпизодами

В каждой из игр применяется схожая вертикальная карта с размещёнными на ней контейнерами, что открываются если игрок накопил достаточно звёзд на уровнях

⚙ Акцент на match-3 геймплее

В играх отсутствует основная сюжетная линия. Как таковой сюжет можно встретить только на ивентах. Игра предполагает лишь проход одного уровня за другим, что похоже на подход King

🔒 Обилие блокеров

Каждая из игр имеет свою альтернативу цепям и ящикам, обильно применяя их на уровнях. Эта геймплейная особенность зачастую заковывает игрока внутри ограниченного пространства



Pirate Treasures

Дата выхода: 2013

Разработчик/Издатель: TAPCLAP

Разновидность: Классический Match-3

Особенности: пиратская стилистика, карта уровней, размеренный геймплей, блокируемое игровое поле, невозможность скипа анимации после победы на уровне

Pirate Treasures будучи являясь классическим match-3 выделяется на их фоне непривычной пиратской стилистикой. Хотя это и не единственная игра в подобном роде, всё же большинство популярных match-3 стараются ударяться в нейтральный стиль, либо привлекать чем-то умильным и приятным. Хотя сам внутриигровой стиль и держит канон казуальной графики, маскотом выступает не миловидная девочка, а в меру харизматичный пират.

Pirate Treasures выделяется не только стилистикой, но и геймплейным подходом — его уровни не являются быстропроходимыми, игрок обычно тратит больше двух попыток прохождения одного и того же уровня, пока ему не повезёт с расстановкой камней. То есть делает акцент на челлендж и слот-механику.

Также сам по себе геймплей не изобилует постоянными взрывами доски и использованием бустеров, в своей основе он довольно **размеренный**. Каждый уровень больше походит на головоломку и требует большей концентрации, ведь на поле преобладает много заблокированных элементов. Это точно не **Candy Crash Saga**, что просто пытается расслабить игрока.

Игровые поля не обладают внушительными размерами, если сравнивать например с **Gardenscapes**. Поэтому вкупе с изобилием блокиров они часто провоцируют перемешивание фишек.



Игровой опыт

А вот и долгожданное возвращение старой рубрики, в которой я рассказываю о своих игровых приключениях. В *Pirate Treasures* я успел дойти до 39 уровня, и, честно говоря, это было не так уж просто. Всё таки игра не показалась мне такой легко проходимой, как остальные, что очевидно сказалось на прогрессе.

Мой ID: 3589256284460818



Я трижды пытался пройти бонусный уровень с кормлением милаша, но каждый раз мне казалось это невозможным за отведённое время. У меня получилось покормить его только одной креветкой. Милаш крайне расстраивается в конце уровня и хочет, чтобы я ему заплатил. Милое расстроенное существо просящее денег... прям напоминает *Pet Rescue Saga*.



Raspberry Jam

Дата выхода: 27 декабря 2017

Разработчик/Издатель: TAPCLAP

Разновидность: Классический Match-3

Особенности: умильное оформление, механика джема, дружелюбный геймплей, артбук, карта уровней, блокируемое игровое поле

Raspberry Jam — самый что ни на есть привычный match-3. Только наш герой решил выделиться в этом изобилии за счёт крайне умильного оформления и механики джема.

Конечно не секрет, что Raspberry Jam переработка предыдущей игры TAPCLAP — Candy Valley. Между ними настолько мало отличий, что Raspberry Jam по праву может называться сиквелом. Farm Heroes Saga же явно послужила для Raspberry Jam референсом как для дизайна фишек, так и для механики джема, что базируется на множителях оттуда.

Геймплей игры очень схож с Pirate Treasures, но более благосклонен к игроку. Блокеров меньше, акцент смещён на нахождение комбинаций рядом с предметами. Кривая сложности выстроена более плавно, дружелюбно позволяя проходить уровень за уровнем.

Также в игре можно встретить артбук, что собирается в процессе прохождения, а далеко не в каждой match-3 можно встретить артбук. Он выступает в качестве незаметного мотиватора, хотя конечно до полноценного нарратива ему далеко.



Игровой опыт

Raspberry Jam

Я отказался от потребления сахара в своей жизни уже давненько, но мне пришлось сделать исключение и таки сыграть в вашу игру. Я набрал в ней 52 уровня. Хотя конечно можно было бы и больше, но тогда могло кое-что слипнуться, а нам такого не надо.

Raspberry Jam ID: 589353454451101



Candy Valley

Вообще риск что что-то слипнется был очень велик, ведь ещё надо было сыграть в Candy Valley. Так что эта задача была явно не из лёгких знаете ли. Так много сладкого за раз точно нельзя. Поэтому я остановился на уровне 24.

Candy Valley ID: 603841783002268

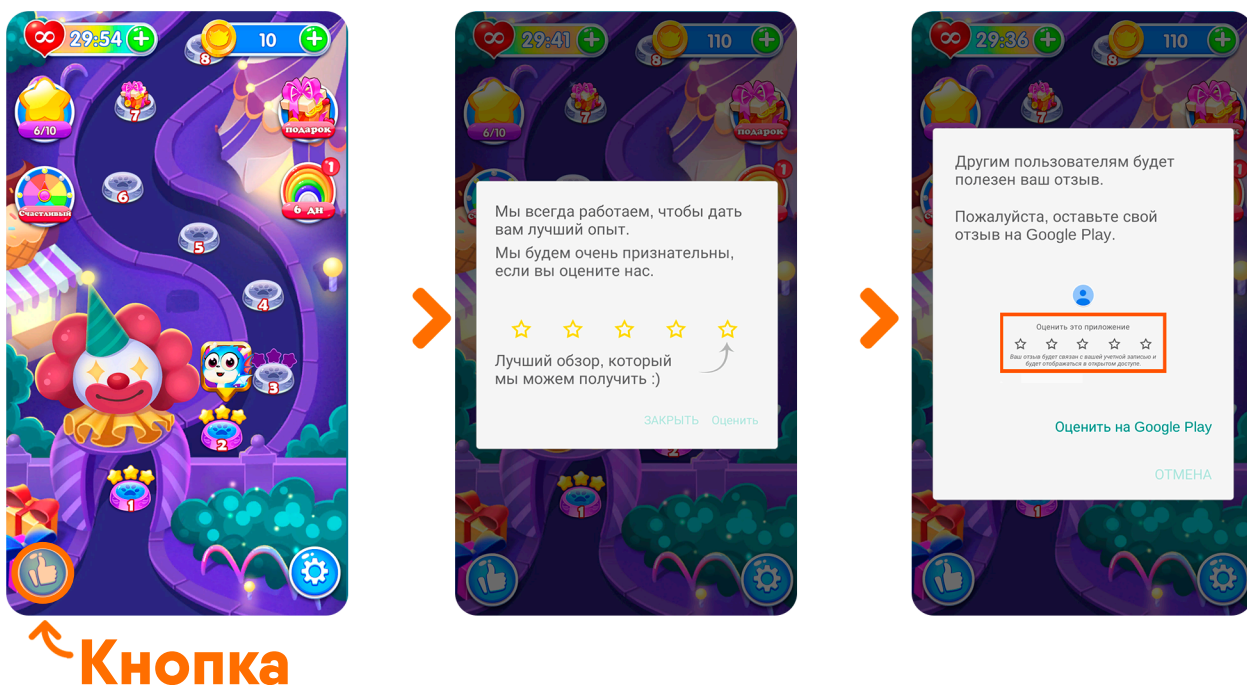
Новые фишки

В этой части задания я опишу идеи, что пришли в мою гейм-дизайнерскую голову по ходу знакомства с вашими проектами. Возможно они вас заинтересуют.

1. Добавить кнопку «Оценить игру» в главное меню игр

★ **Цель внедрения:** Добавить больше фидбека и повысить рейтинг

Пример такой **кнопки** можно наблюдать в игре Jewel Blast Dragon. Она отображается игроку пока он не нажмёт на неё и не пройдёт через специальный интерфейс, перекидывающий его на оценку в Google Play.



После того, как игрок нажмёт в последнем интерфейсе на «Оценить в Google Play» эта **кнопка** пропадает с экрана. В ином случае она будет отображаться всегда.

2. Добавить утешительную награду за поражение

★ **Цель внедрения:** Увеличение длительности игровой сессии, уменьшение оттока игроков

Игрок, что проиграл уровень и решил не использовать валюту на дополнительные ходы может получить случайную награду из списка. Реализовать это можно в виде лотереи сундуков: игрок выбирает один сундук из трёх и получает в награду маленький презент. Чтобы усилить эффект удержания стоит давать игроку временные бустеры, что доступны только в течении 5 минут.

Таким образом он продолжит свою сессию желая потратить бустер. Сам момент заимствован из **Season Match Puzzle Adventure**. Там это работает как я описал, за исключением, что я модернизировал идею добавлением временных бустеров.



Идеи для новых игр

Идеи ниже довольно глобальны и скорее должны учитываться под релиз игры, нежели в качестве нововведений.

1. Добавлять дополнительную мотивацию для прохождения уровней

★ Цель внедрения: Расширение потенциальной аудитории

В каждой из выделенных match-3 игрок мог получать внутриигровую валюту для траты их на дополнительную постоянную цель:

- **Pirate Treasures** — строительство и обустройство своего пиратского корабля
- **Raspberry Jam** — ремонт дома бабушки главной героини
- **Candy Valley** — строительство и обустройство домика из сладостей

Этот Playrix-подход показал положительную динамику в охвате аудитории, что не увлечена кор-геймплеем match-3. Такой игрок мотивирован продолжать играть пока не «выстроит мачту/починит камин/поставит столы». Сейчас подобное можно встретить в играх только на ивентах, но лучший эффект это окажет именно в основном прохождении.

2. Адаптировать игры под горизонтальное расширение экрана

★ Цель внедрения: Улучшение UX

Перечисленные игры обладают вертикальными картами уровней, которые затратно адаптировать. Но чтобы избежать подобного в последующих играх, саму карту можно оформить как в **Farm Heroes Saga** или **Pirates & Pearles**, там она адаптируется за счёт приближения.

Вопрос №4

✓ Задача

Скажи, что ты думаешь о приведенных на скриншотах уровнях. Дай им описание



Буду краток

Знаете... я думаю, что это интересные уровни, многогранные я бы даже сказал. Пожалуй на этом всё. Хотя ведь ещё описание надо. Ну... они красивые, да.

???

Предисловие

А если серьёзно, то для того чтобы анализировать изображённое на этих скриншотах нужно понимать принцип работы каждого из игровых объектов, что там находится. Всё таки не каждый человек играет в **Pirate Treasures**, а если играет, то не факт, что дошёл до уровней с этими механиками.

В общем, нужен список игровых объектов с описанием. И хорошо бы видеть его внутри самого задания, но раз нету, так нету. За то интернет есть всегда, а в нём многое можно найти.

Уровень №1

Игровые объекты на уровне

Икра



Грязь



Пузырь грязи



Описание уровня

Игроку необходимо добраться до **икринок** через слой грязи, пока ему будет мешать как сама грязь, так и пузыри, что будут её распространять.



Проходимость

Уровень кажется вполне проходимым. Сначала игроку нужно уничтожить первый слой грязи, после чего делать акцент на матчах возле грязи, чтобы пузыри не мешали ему выполнять цель уровня. После уничтожения начальной грязи у игрока будет довольно много открытого пространства и он часто будет делать комбинации от четырёх фишек и больше, бонусы от которых помогут ему в прохождении.

Баланс

Необходимо протестировать средний процент успешных прохождений. В случае его низкого значения и необходимости упростить уровень — уменьшить количество икринок.

Downloaded from <http://ajphaphysocpharm.sagepub.com/> at 11:00 11 September 2014

Игровые объекты на уровне

Метка



Стена



Описание уровня

Игроку необходимо уничтожить лёд и убрать все метки с поля. Метки закрыты за баррикадой из пушек и ящиков.



Баланс

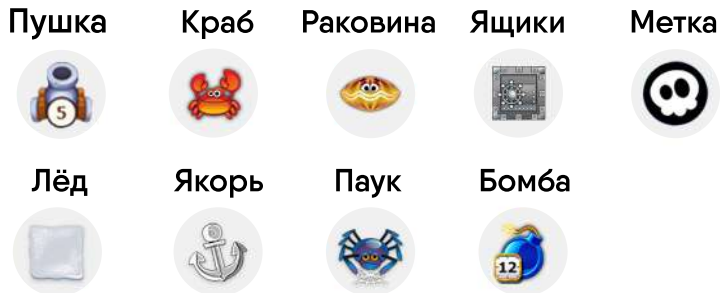
Уровень несбалансирован и имеет множество ошибок проектирования. Якоря бессмысленны на поле, т.к. не являются целью, неубираемы и мешают выполнить задачу на уничтожение льда. Пушки слишком проблемно убираются с поля. Паук заперт в кирпичном домике и не будет плести паутину. Сам по себе уровень крайне зажат и будет часто провоцировать перемешивание фишек. У игрока нет возможности воздействовать на грязь, что начнут плевать пузыри.

Вывод

Необходимо освободить центр уровня, убрать якоря и привести паука в рабочее состояние

Уровень №3

Игровые объекты на уровне



Описание уровня

Игроку необходимо уничтожить лёд, убрать все метки с поля и собрать жемчужины. Также игроку мешают бомбы, что необходимо уничтожить в 6 ходов, иначе он проиграет. Только вот бомбы закрыты за жемчужинами. К тому же по полю будут ползать крабы, а паук выжидает своего часа освобождения.



Баланс

Уровень похож на скопление игровых объектов в симметричной последовательности, а паук воцаряется на троне и заправляет этим парадом. Нет, ну правда, тут же даже нету места для составления комбинаций, кроме **четырёх позиций**. Опять якоря, что никак не связаны с целью уровня. От каждого хода в игре начнут перемешиваться фишки по несколько раз, пока ближайшие ящики не сломаются, а всё это веселье закончится через шесть ходов.

Вывод

Необходимо полное перепроектирование уровня, с целью уменьшения количества игровых элементов и освобождение позиции игрока на старте.