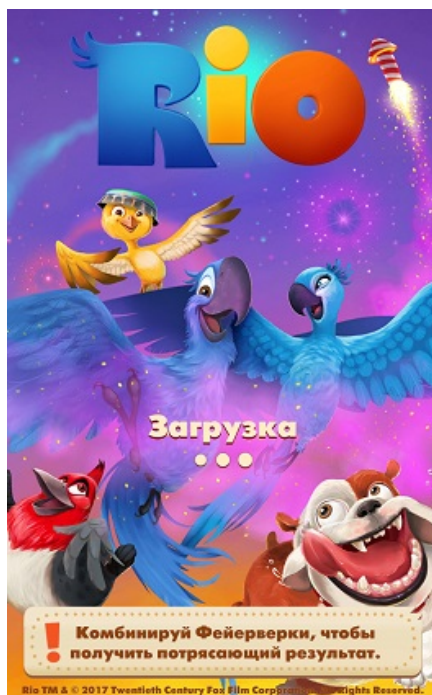


Аналитика рынка (отчет) - Rio: Match 3 Party

Автор: Алексей Когтенков

0.0.1 Экран загрузки

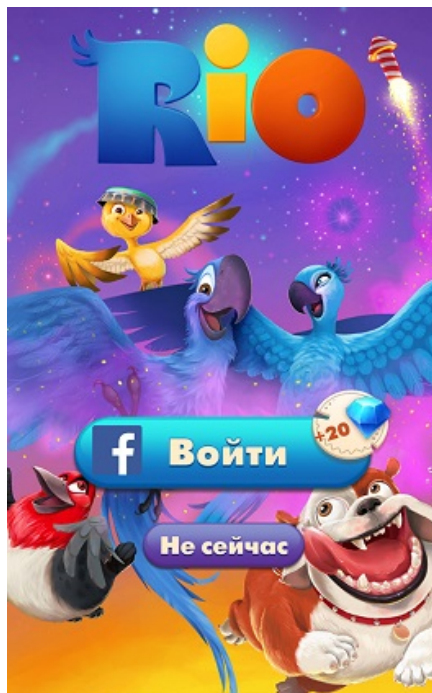
При заходе в игру сначала показывается несколько логотипов создателей игры, а затем окно загрузки. В нём помимо основной картинки присутствует также один из советов по игре.



После окончания загрузки при первом заходе в игру спрашивается возраст игрока:



Если же игрок заходит в игру не в первый раз, то вместо этого появляется окно с предложением авторизоваться через facebook (поскольку у меня там нет аккаунта, я этого не делал):



0.0.2 Тьюториал при входе в игру

Стоит отметить, что в игре нет как такового главного меню. Вместо него присутствует карта уровней с иконками по бокам экрана. Поэтому игрока, который в первый раз зашел в игру, сразу же переносят на первый уровень игры даже без захода на карту уровней. Авторы игры, видимо, исходили из того, что игрок и сам сможет легко понять, что происходит, поэтому первоначального тьюториала по сути нет: игроку просто показывается управление. Стоит отметить, что не только на первом уровне показывается, как надо двигать фрукты: это делается перед первым ходом каждого из семи первых уровней.



Остальная тьюториальная часть распределена по времени по мере появления новых возможностей в игре, поэтому я буду описывать тьюториальные вставки в секциях, к которым они относятся.

0.0.3 Карта уровней

После завершения первого уровня игрока переносят на карту уровней. Карта уровней представляет из себя достаточно большую рисованную карту, которую можно двигать. После первого уровня так же показывается, что можно тыкать на значки уровней. Над уровнями висят иконки персонажей, которых можно открыть, пройдя этот уровень (иногда на повышенной сложности).



На карте отображаются не все доступные уровни, а только несколько. Чтобы начали показываться следующие, нужно набрать определенное количество "билетов", которые выдаются за прохождение доступных уровней. Карта является интерактивной: на нее можно потыкать, и появятся соответствующие эффекты воды, травы, листья и так далее. Также вся карта немного анимирована: трава и деревья немного качаются, а попугаи двигаются.



Если тыкать на попугая, то он будет произносить невероятно мотивирующие фразы. Также,

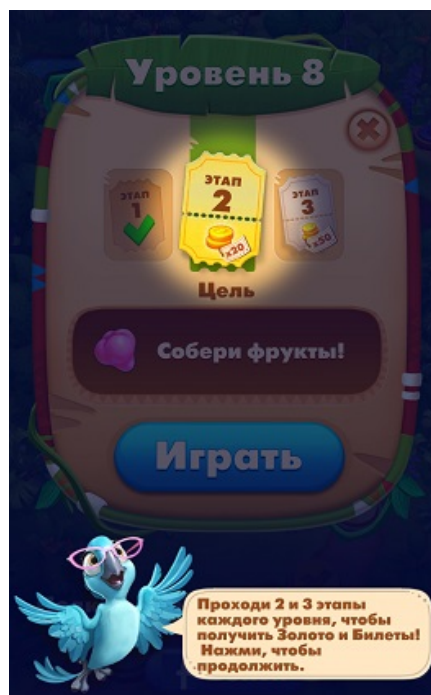
находясь возле отметки последнего доступного уровня, он будет произносить утешающие фразы при проигрыше и хвалить при выигрыше.



По краям карты уровней расположены иконки настроек, пополнения кристаллов, жизней и золота, кнопка "поделиться" и прочее. Об этом я расскажу позже.

0.0.4 Окно старта уровня

Ткнув на иконку уровня, игрок видит стартовое окно уровня. По ходу игры в это окно добавляются новые возможности (большая сложность уровня) с соответствующими туториальными вставками при первом таком событии.



0.0.5 Игровое поле

Игровое поле состоит из, собственно, поля с фишками-фруктами, преградами, специальными фишками (бомбами, фейерверками, многоцветными фейерверками) и прочим; сведений о прогрессе уровня (сверху) и сведений о доп. возможностях облегчения игры (снизу), которые появляются после нескольких первых уровней игры. Также можно ткнуть на кнопку паузы, и сверху появится несколько иконок управления.



Если несколько секунд ничего не делать, то появится подсказка, какой ход можно сделать. Управление интуитивно понятно; кроме того, помимо передвигания фруктов пальцем есть возможность делать это с помощью нажатий (на скриншоте выделен фрукт, которого я коснулся; чтобы его переместить, достаточно коснуться другого).



Специальные фишки:

1) Самонаводящиеся фейерверки – появляются на месте собранных в квадрат 2x2 фишек одного цвета. При их активации (для активации надо собрать 3 в ряд с участием этого фейерверка или аналогичную фигуру: квадрат, 4 в ряд и т.д.) в зависимости от уровня летят в преграду/фишку и уничтожают ее.

2) Горизонтальные и вертикальные фейерверки – появляются на месте собранных 4 в ряд фишек одного цвета. При активации убирают все фишки и преграды на горизонтали или вертикали соответственно.

3) Бомбы – появляются на месте собранных в "уголок" со стороной 3 фишек одного цвета. При активации убирают все фишки и преграды в некотором радиусе.

4) Разноцветные фейерверки – появляются на месте собранных 5 в ряд фишек одного цвета. Для активации достаточно поменять местами этот фейерверк с фишкой любого цвета; и тогда все фишки данного цвета будут убраны.

Также в игре есть возможность комбинировать специальные фишки: если две такие фишки расположены на соседних клетках, то, поменяв их местами, игрок их тем самым совмещает и активирует. Например, вертикальный+горизонтальный фейерверки дают запуск фейерверка, который убирает фишки на вертикали и горизонтали.

Вот пара несколько примеров анимаций при сложении фруктов в ряд и активации специальных фишек – фейерверков и прочих:



После окончания уровня (выполнения основной задачи) в зависимости от количества оставшихся ходов часть фишек превращается в фейерверки, и начинается графическое безумие.



0.0.6 Окно завершения уровня

После завершения уровня будут показаны окна с количеством очков и с наградой.



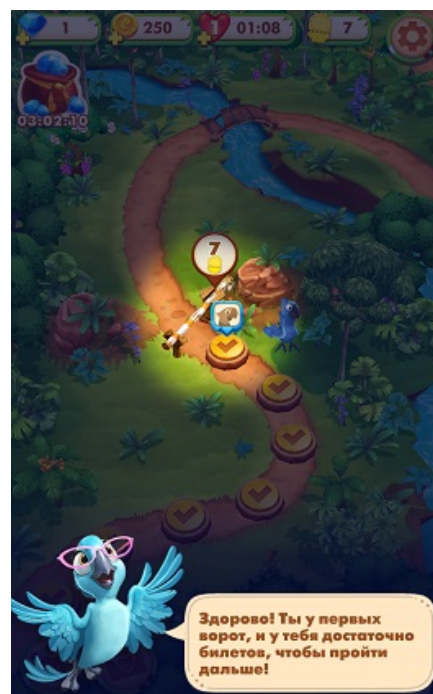
0.0.7 Окно провала уровня

Если игрок проиграл, то сначала будет показано окно с предложением увеличить количество ходов за кристаллы, а в случае отказа – сообщение о проигрыше. В случае же принятия предложения количество ходов будет увеличено; при недостатке кристаллов игроку будет показано окно банка.



0.0.8 Окно level-up'a

В игре нет четко выраженного повышения уровня, но, как я уже писал выше, чтобы стали показываться новые уровни, нужно получить необходимое количество "билетов" за прохождение доступных. Когда это происходит, то в главном меню об этом сообщается игроку, и если это первый level-up, то делается туториальная вставка.



0.0.9 Коллекции

В игре, как я понял, нет системы достижений, но есть система коллекционирования персонажей. В правом нижнем углу экрана карты уровней есть иконка, коснувшись которой, игрок может посмотреть открытых и неоткрытых персонажей.



Открытые персонажи появятся на карте уровней и будут ходить по ней. По ним можно нажимать, и они будут произносить фразы.

0.0.10 Окно банка

На карте уровней в левом верхнем углу есть иконки кристаллов и золота. Ткнув на одну из них, игрок переходит в окно банка, в котором можно купить за реальные деньги кристаллы, а за кристаллы - золото. Там же показываются "специальные предложения" о покупке кристаллов за реальные деньги.



0.0.11 Окно жизней

На карте уровней сверху находится иконка жизней. Если их меньше 5, то по ней можно ткнуть, и появится окно следующего содержания. Это же окно появляется, если после проигрыша у игрока нет жизней, но он нажал "попробовать еще раз".



0.0.12 Окно акций

Окно акций появляется каждый раз, когда игрок заходит в игру, при условии, что акция проводится. Кроме того, оно показывается при самом появлении акции. Иконка акции расположена слева на карте уровней (см. скрины выше). У меня окно акций появилось сразу после 5-го уровня, во время прохождения которого я за кристаллы увеличил себе количество ходов. Совпадение? Не думаю.



0.0.13 Меню паузы

В разделе "Игровое поле" я прикладывал скриншот того, как выглядит меню паузы во время игры. Здесь я покажу, как выглядит экран при попытке честно выйти с уровня (не закрывая игру).



0.0.14 Настройки

На карте уровней в правом верхнем углу находится иконка настроек. При нажатии на нее игрок перемещается в меню настроек:



0.0.15 Информирование о сути игры

На карте уровней сверху есть иконка "билетов", которые я неоднократно упоминал выше. При нажатии на нее выскакивает окно, информирующее о сути игры.



0.0.16 Диалоги

Диалоги между персонажами бывают при прохождении определенных контрольных точек (как например, второй level-up). Диалог представляет из себя по очереди появляющиеся сообщения персонажей. Если они не вмещаются на экране, то старые сообщения уезжают вверх за пределы экрана.



0.0.17 Предложение оценить игру

Предложение оценить игру поступает сразу же после прохождения первого уровня. Окно с этим предложением выглядит так:



0.0.18 Подарки игрокам

Примерно в районе 10-12 уровней появилось окно с информацией о том, что если я пройду в течение 48 часов какое-то количество уровней, то получу в зависимости от этого количества подарок. Иконка этого сообщения появилась слева на карте уровней. Также при завершении очередного уровня снизу под наградами показывается, сколько еще нужно пройти уровней, чтобы открыть каждый из подарков.



После того, как я прошел еще три уровня, мне выдалось окно сообщения о подарке. Одним из трёх бонусов подарка являлись бесконечные жизни в течение 60 минут, и этот бонус сразу же активировался.



Также в игре есть ежедневные подарки. Видно, что на 6-й день игрок получает четверть того количества кристаллов, которые можно купить за 75 рублей.



0.0.19 Игровая валюта и ее использование

В игре присутствует два вида внутриигровой валюты: кристаллы и золото. Кристаллы используются для добавления ходов во время игры; золото используется для покупки одноразовых бонусов и восстановления жизней. В игре можно заработать золото и кристаллы следующими способами:

- 1) Повторно пройдя уровень на более высоких сложностях (всего два раза) – только золото;
- 2) Получив из подарка (см. "Подарки игрокам");
- 3) Обменяв кристаллы – только золото.

0.0.20 Появление функциональности по мере прохождения

Первые 7 уровней игры, наверное, можно назвать ознакомительными. Каждый из них имеет всего один уровень сложности. Следующие уровни имеют уже три уровня сложности. По ходу игры постепенно появляются новые и новые одноразовые бонусы для облегчения игры, которые можно покупать за золото (или получать в подарок – см. "Подарки игрокам"). Открытие новых персонажей, как я понял, ничего не дает, кроме дополнительных анимаций на карте уровней. Level-up'ы также только добавляют новые вещи на нее. Таким образом, прохождение влияет только на наличие одноразовых бонусов.