**Тестовое задание. Сасимович Игорь.**

**Позиция Level Designer**

**[** [**ihar.sasimovich@gmail.com**](mailto:ihar.sasimovich@gmail.com)**,** [**http://t.me/ihar367**](http://t.me/ihar367) **]**

**🔶 Задание 1**

### **1. Какие, по вашему мнению, критерии хорошего уровня?**

Игры различаются по жанрам, и каждая имеет свои уникальные механики и подходы к дизайну уровней.

В случае match-3 игр хороший уровень - это тот, который интересен с точки зрения взаимодействия, он не просто вызывает интерес у игрока, но и глубоко вовлекает его в процесс, обеспечивая удовольствие от взаимодействия и желание продолжать.

Критерии хорошего уровня:

* Понятен игроку. Цель уровня, правила и механики интуитивно считываются.
* Удобен визуально (UX). Игровое поле должно быть чистым, читаемым, с ясными акцентами. Особенно в match-3 важно избегать визуального шума и перегрузки, так как решения принимаются быстро.
* Создаёт интересное взаимодействие. Игрок делает выборы, принимает решения и получает обратную связь.
* Доставляет удовольствие: как за счёт **прогресса**, так и за счёт **вызова**.
* Эстетичен. Визуальная привлекательность и атмосфера, соответствующая теме игры.
* Сбалансирован. Баланс между сложностью и удовольствием.
* Стимулирует продолжать игру. Вызывает желание попробовать ещё раз.
* Не вызывает фрустрации. Ошибки воспринимаются как часть игрового опыта, а не как несправедливость.

С аналитической точки зрения, признаки хорошего уровня можно увидеть в метриках:

* Конверсия в прохождениеПоказывает, насколько уровень проходим. Если конверсия слишком низкая – уровень может быть чрезмерно сложным. Если слишком высокая – возможно, не хватает **челленджа**.
* Процент пораженийОтражает уровень сложности. Высокий процент поражений может означать, что игрокам трудно, и нужно изучить причины (непонятная механика, нехватка ресурсов и т.д.).
* Отвалы после попытокЕсли после неудачной попытки игроки выходят из игры - это тревожный сигнал. Хороший уровень мотивирует пробовать снова.
* Время прохожденияПоказывает, не затянут ли уровень. Слишком долго - игрок может устать. Слишком быстро - уровень может не запомниться.
* Количество попыток на пользователяПомогает понять, насколько игроки вовлечены и готовы возвращаться. Хороший уровень часто не проходит с первой попытки, но при этом вызывает желание попробовать ещё раз.

В идеале все эти показатели должны находиться в балансе (а идеальный баланс – результат постоянной итерации), соответствуя общей **кривой сложности игры**. Эти данные позволяют геймдизайнеру не просто “чувствовать” уровень интуитивно, а проверять его на практике, сравнивая реальное поведение игроков с ожидаемым.

**2. Зачем создают сложные уровни для игр?**

Сложные уровни являются важной частью баланса и прогрессии в игре. Их цель - не просто усложнить игру, а поддерживать интерес, вызывать вовлечённость и формировать чувство удовлетворения от преодоления вызовов.

#### Причины создания сложных уровней:

* Создание чувства прогресса и мастерства.  
  Когда игрок преодолевает сложный уровень, он ощущает, что стал лучше, сильнее, опытнее. Это усиливает вовлечённость и формирует привязанность к игре.
* Разнообразие игрового опыта.  
  Чередование простых и сложных уровней помогает избегать однообразия и делает игру более захватывающей.
* Поддержание интереса.  
  Без сложности игра может стать скучной.
* Формирование пиковых эмоций.  
  Сложный уровень, особенно пройденный с третьей-четвёртой попытки, дарит яркие эмоции и запоминается игроку.
* Отбор и сегментация игроков.  
  Сложные уровни помогают понять, кто из игроков является более вовлечённым, и строить монетизационные или контентные стратегии на основе их поведения.
* **Монетизация** - сложные уровни часто совпадают с точками входа в покупки бустеров, подсказок, дополнительных попыток и т.д.

**3. Какие параметры стоит учитывать при создании сложного уровня?**

В идеале, сложность должна быть инструментом вовлечения, а не барьером. Игроку должно быть **сложно, но интересно** - и при этом он должен понимать, что поражение - часть пути, а не ошибка дизайна.

При создании сложного уровня важно учитывать следующие параметры:

1. Целевая аудитория. Необходимо понимать уровень подготовки и ожиданий игроков: новичку будет сложно адаптироваться к резкому росту сложности, в то время как опытный игрок может заскучать на слишком лёгких этапах.
2. Плавность кривой сложности. Увеличение сложности должно быть органичным и логичным. Новые элементы и механики нужно вводить постепенно, позволяя игроку адаптироваться и осваивать их поэтапно.
3. Игровые механики. Комбинация уже знакомых и новых механик может усложнить восприятие, особенно если требуется изменить привычный стиль игры. Важно, чтобы сложность возникала не только за счёт численных ограничений, но и за счёт глубины взаимодействия.
4. Ограничения. Например, ограниченное количество ходов, таймер, замороженные клетки, блоки и другие преграды. Эти элементы напрямую влияют на сложность и должны быть сбалансированы.
5. Рандом и предсказуемость. Особенно в жанре match-3 важно учитывать влияние случайных факторов. Уровень должен оставаться стратегическим, а не сводиться к удаче. Игрок должен чувствовать, что победа - результат его решений.
6. Мотивация игрока. Сложный уровень должен не отталкивать, а мотивировать на повтор. Это может быть достигнуто за счёт продуманной награды, чёткой цели и понимания, что «всё возможно, просто нужно чуть лучше сыграть».

Эффективность таких решений может проверяться через A/B тестирование или итеративную доработку уровня на основе собранных данных.

1. Вариативность**.**  Повторы одних и тех же задач быстро утомляют. Уникальные элементы, неожиданные комбинации, новые цели и возможность нескольких путей к победе делают уровень сложным, но увлекательным.

**Итог**

Хороший уровень - это результат грамотного сочетания геймдизайнерской идеи и анализа поведения игроков.

Сложность должна мотивировать, а не отпугивать, а вовлечённость – поддерживаться через игровые механики и понятные цели.

Всё это может и должно проверяться с помощью данных и метрик. Именно аналитика помогает понять, работает ли уровень так, как задумывалось, и удерживает ли он интерес игрока.

**🔶 Задание 2**

**1. Придумайте 5 уровней для любой игры жанра match-3, в которую вы играли.**

**2. Соберите их в любом удобном для вас инструменте (например: Photoshop, Paint, Google Sheet, Excel и т.д.).**

**3. Приложите скриншоты, полученных уровней и опишите, почему вы сделали именно такой уровень.**

**4. Распишите, какие уровни из вашей пятерки вы сделали сложными, а какие легкими. Почему?**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Для выполнения данного задания я остановил свой выбор на игре **Royal Match** от Dream Games. За 2024 год она была скачана более 113 миллионов раз, а её выручка превысила 1,4 миллиарда долларов. |

В игре существует большое количество разнообразных игровых элементов и способов взаимодействия с ними, которые делают уровни разнообразными и интересными. Вот лишь некоторые из них:

|  |  |
| --- | --- |
| **Символ** | **Что означает** |
| 🔵 🔴 🟢 🟡 | Цветные элементы, которые игрок должен соединять по три или больше в ряд, чтобы выполнить цели уровня. |
| 📦 | Коробка: Препятствие, которое нужно разрушить, создавая комбинации рядом с ней или используя усилители. |
| 3️⃣ | Блок: Препятствие, которое нужно разрушить, создавая комбинации рядом с ней или используя усилители. Может быть многоуровневым |
| 💣 | Бомба: Усилитель, уничтожающий элементы в радиусе одного-двух шагов, создавая большое пространство для новых комбинаций. |
| 🚀 | Ракета / Фейерверк: Усилитель, который удаляет целую линию или колонку на поле, упрощая выполнение целей уровня. |
| 🧨 | Динамит: Более мощный усилитель, уничтожающий элементы в большем радиусе по сравнению с бомбой. |

Элементы, которых нет в игре, но я бы предложил ввести:

|  |  |
| --- | --- |
| 🌿 | Дикий плющ: Препятствие, которое разрастается, если не разрушить его вовремя. Требует комбинаций рядом с травой или использования усилителей. |
| 🔥 | Огонь: Особый элемент, который может распространяться, если не потушить его, создавая комбинации рядом или используя усилители. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Уровень 1***  **Сложность**: Легкий  **Цель:** Собрать 40 синих + 40 красных элементов  **Препятствия:** —  **Ограничения:** 25 ходов  **Логика уровня:** Знакомство с базовой механикой. | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | **H** | **I** | | **1** | 🔴 | 🔵 | 🟢 | 🔴 | 🔵 | 🟢 | 🔵 | 🔴 | 🔵 | | **2** | 🟢 | 🔴 | 🔵 | 🟢 | 🔴 | 🟢 | 🔴 | 🔵 | 🔴 | | **3** | 🔵 | 🟢 | 🔴 | 🔵 | 🟢 | 🔵 | 🟢 | 🔴 | 🟢 | | **4** | 🔴 | 🔵 | 🔵 | 🟢 | 🔵 | 🔴 | 🔴 | 🔵 | 🔵 | | **5** | 🟢 | 🔵 | 🟢 | 🟢 | 🔵 | 🟢 | 🟢 | 🔵 | 🔵 | | **6** | 🔵 | 🔴 | 🔵 | 🔴 | 🔴 | 🟢 | 🔴 | 🟢 | 🔴 | | **7** | 🔵 | 🔴 | 🔴 | 🔵 | 🟢 | 🔵 | 🔵 | 🔴 | 🟢 | | **8** | 🟢 | 🔵 | 🟢 | 🟢 | 🔵 | 🟢 | 🔴 | 🟢 | 🔵 | | **9** | 🔴 | 🔵 | 🔵 | 🟢 | 🔴 | 🟢 | 🔴 | 🔵 | 🔴 | |
| ***Уровень 2***  **Сложность**: Легкий  **Цель:** Разбить 36 коробок  **Препятствия:** 📦  **Ограничения:** 30 ходов  **Логика уровня:** Знакомство с базовой механикой. Добавлены первые препятствия и усилители. Нужно научиться освобождать клетки. | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | **H** | **I** | | **1** | 🔴 | 🔵 | 🟢 | 🔴 | 🚀 | 🟢 | 🔵 | 🔴 | 🔵 | | **2** | 🟢 | 🟡 | 🔵 | 🟢 | 🔴 | 🟡 | 🔴 | 🟡 | 🔴 | | **3** | 🔵 | 🟢 | 🔴 | 🔵 | 🟡 | 🔵 | 🟢 | 🔴 | 🟢 | | **4** | 🔴 | 🟡 | 🔵 | 🟢 | 🟡 | 🔴 | 🟡 | 🔴 | 🔵 | | **5** | 🟢 | 🔵 | 🟢 | 🧨 | 🔵 | 🟢 | 🟢 | 💣 | 🔵 | | **6** | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | | **7** | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | | **8** | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | | **9** | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | 📦 | |

Цель лёгких уровней предоставить пользователю возможность ознакомиться с базовыми механиками игры. Они характеризуются высокой конверсией и минимальным процентом отвалов. Это помогает новичкам получить уверенность в своих действиях, снизить уровень фрустрации на старте и сформировать положительное первое впечатление.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Уровень 3***  **Сложность**: Средний  **Цель:** Уничтожить все коробки и блоки, получить пироженку  **Препятствия:** 📦, 3️⃣  **Ограничения:** 30 ходов  **Логика уровня:** На этом этапе комбинируются разные типы препятствий, что увеличивает сложность и требует от игрока более глубокого планирования. | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | **H** | **I** | | **1** | 🟢 | 🔴 | 📦 | 2️⃣ |  | 2️⃣ | 📦 | 🟡 | 🔵 | | **2** | 🔴 | 🟢 | 📦 | 2️⃣ |  | 2️⃣ | 📦 | 🔵 | 🟡 | | **3** | 🟢 | 🔴 | 📦 | 2️⃣ | 🚀 | 2️⃣ | 📦 | 🟡 | 🔵 | | **4** | 🔴 | 🟢 | 📦 | 2️⃣ | 3️⃣ | 2️⃣ | 📦 | 🔵 | 🟡 | | **5** | 🟢 | 🔴 | 📦 | 3️⃣ | 🧁 | 3️⃣ | 📦 | 🟡 | 🔵 | | **6** | 🔴 | 🟢 | 📦 | 2️⃣ | 3️⃣ | 2️⃣ | 📦 | 🔵 | 🟡 | | **7** | 🟢 | 🔴 | 📦 | 2️⃣ | 💣 | 2️⃣ | 📦 | 🟡 | 🔵 | | **8** | 🔴 | 🟢 | 📦 | 2️⃣ |  | 2️⃣ | 📦 | 🔵 | 🟡 | | **9** | 🟢 | 🔴 | 📦 | 2️⃣ |  | 2️⃣ | 📦 | 🟡 | 🔵 | |
| ***Уровень 4***  **Сложность**: Средний +  **Цель:** Потушить огонь  **Препятствия:** 3️⃣, 🔥  **Ограничения:** 45 секунд  **Логика уровня:** Ограничение по времени, знакомство с новым игровым элементом – огнём, который разгорается; усечённое игровое поле.  Переход к таймеру вместо хода заставляет игрока работать под давлением времени. | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | **H** | **I** | | **1** |  |  |  | 🟡 | 🔵 | 🔵 |  |  |  | | **2** |  |  | 🟡 | 🔴 | 🔴 | 🟢 | 🔴 |  |  | | **3** |  | 🟡 | 🔴 | 🟡 | 🔵 | 🔴 | 🔵 | 🔵 |  | | **4** | 🔴 | 🟢 | 🔴 | 🔴 | 3️⃣ | 🔴 | 🟢 | 🔴 | 🔵 | | **5** | 🚀 | 🔴 | 🟢 | 3️⃣ | 🔥 | 3️⃣ | 🔴 | 🟢 | 💣 | | **6** | 🔵 | 🟢 | 🔴 | 🔴 | 3️⃣ | 🔴 | 🟡 | 🟡 | 🟢 | | **7** |  | 🔵 | 🟡 | 🔵 | 🟡 | 🟢 | 🟡 | 🟢 |  | | **8** |  |  | 🟡 | 🟡 | 🔵 | 🔴 | 🔵 |  |  | | **9** |  |  |  | 🟡 | 🧨 | 🟡 |  |  |  | |

Цель уровней средней сложности постепенно усложнять игровой процесс, вводя новые препятствия и ограничения, чтобы поддерживать интерес и развивать навыки игрока. Они балансируют между достаточным вызовом и приемлемой степенью прохождения. При этом показатели конверсии немного снижаются, а время и количество попыток возрастают.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Уровень 5***  **Сложность**: Сложный  **Цель:** потушить огонь  **Препятствия:** 3️⃣, 🔥, 🌿  **Ограничения:** 25 ходов, 35 секунд  **Логика уровня:** Ограничение по времени и ходам, знакомство с новым игровым элементом – диким плющём, который разрастается; ещё более усечённое игровое поле. Сочетание нескольких ограничений делает уровень испытанием. | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | **H** | **I** | | **1** | 🟡 | 🔵 | 🔴 | 🟢 |  |  |  |  |  | | **2** | 🔵 | 🟡 | 🔵 | 🔵 | 🌿 |  |  |  |  | | **3** | 🟡 | 🔵 | 🔴 | 🟢 | 🟡 | 🌿 |  |  |  | | **4** | 🌿 | 🟢 | 🔴 | 🔵 | 🟢 | 🔴 | 🌿 |  |  | | **5** |  | 🌿 | 🟢 | 💣 |  | 🟢 | 🔴 | 🌿 |  | | **6** |  |  | 🌿 | 🟡 | 🟡 | 🔴 | 🟢 | 🟡 | 🌿 | | **7** |  |  |  | 🌿 | 🟢 | 🔴 | 🟡 | 🟢 | 🟡 | | **8** |  |  |  |  | 3️⃣ | 3️⃣ | 3️⃣ | 3️⃣ | 3️⃣ | | **9** |  |  |  |  |  | 🔥 | 🔥 | 🔥 | 🔥 | |
| ***Уровень 6***  **Сложность**: Сложный +  **Цель:** Не дать огню и плющу встретиться, продержаться 30 сек.  **Препятствия:** 🔥, 🌿  **Ограничения:** 30 секунд  **Логика уровня:** Испытание на скорость принятия решений. Акцент смещается с очистки поля на выживание в условиях давления. Постоянное присутствие огня и плюща затрудняет привычное составление комбинаций. | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | **H** | **I** | | **1** |  | 🔥 | 🔥 | 🔥 | 🔥 | 🔥 | 🔥 | 🔥 | 🔥 | | **2** | 🌿 |  | 🔴 | 🟢 | 🔴 | 🔴 | 🔵 | 🚀 | 🔥 | | **3** | 🌿 | 🚀 |  | 🟡 | 🟢 | 🟡 | 🔵 | 💣 | 🔥 | | **4** | 🌿 | 🔴 | 🟢 |  | 🟡 | 🔵 | 🔴 | 🟢 | 🔥 | | **5** | 🌿 | 🟢 | 🔴 | 🟡 |  | 🔵 | 🔴 | 🟢 | 🔥 | | **6** | 🌿 | 🔵 | 🟢 | 🟡 | 🔵 |  | 🟡 | 🟡 | 🔥 | | **7** | 🌿 | 🟡 | 🔴 | 💣 | 🔵 | 🔵 |  | 🔵 | 🔥 | | **8** | 🌿 | 🟢 | 🔴 | 🟡 | 🔴 | 🔴 | 🟡 |  | 🔥 | | **9** | 🌿 | 🌿 | 🌿 | 🌿 | 🌿 | 🌿 | 🌿 | 🌿 |  | |

Цель сложного уровня обеспечить вызов для опытных игроков и создать эмоциональную «пиковую» точку, вызывающую ощущение удовлетворения от преодоления трудностей. Он может вызвать фрустрацию у части игроков, особенно при неудачных раскладах или ошибках в первых ходах. Тем не менее, такой уровень помогает отсеять "хардкорную" аудиторию и может служить точкой входа в использование бустеров. Его баланс критичен: при слишком высокой сложности может случиться отток – и это важно учитывать в аналитике.

**Итог:**

Сложность уровней можно корректировать с помощью:

– добавления ограничений (по ходам, времени);

– изменения размера и формы игрового поля;

– внедрения новых объектов, препятствий и условий их удаления;

– варьирования целей уровня.

Создание игровых уровней – это сложный и многогранный процесс, требующий глубокого понимания игровых механик, доступных элементов, а также целей и задач каждого уровня. Важно учитывать место уровня на кривой сложности и его связь с соседними, чтобы поддерживать общий баланс игры.

Уровни выступают как фильтр или воронка, и от их качества зависит, насколько игрок останется вовлечённым. Поэтому особое внимание следует уделить не только дизайну, но и аналитике: чтобы минимизировать отток и повысить интерес к следующему шагу.

**🔶Задание 3**

**Рассмотрите метрики уровней, определите лучшие уровни на ваш взгляд, поясните свой выбор.**

⚠️ Если я понял верно, то в данном задании нужно рассматривать метрики каждого уровня независимо от его порядкового номера и проанализировать, что они говорят о качестве самого уровня. (Иначе конверсии не состыковываются, логика нарушена.)

И так…

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ уровня** | **Попытки** | **Поражения, %** | **Конверсия, %** | **Отвалы, %** |
| 1 ❌ | 100 | 5 | 0,15 | 5,28 |

Низкий процент поражений (5%) выделяется на фоне крайне низкой конверсии (0,15%). Это может означать, что игроки просто не проходят уровень, но и не проигрывают. Скорее всего, они отказываются от попыток в процессе игры, а возможно уровень слишком запутанный или скучный, чтобы стимулировать завершение. Уровень 1 – явно проблемный 🚩.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ уровня** | **Попытки** | **Поражения, %** | **Конверсия, %** | **Отвалы, %** |
| 2 **✅** | 100 | 73 | 3,97 | 1,09 |

Сложный уровень, но игроки не уходят ➡️ Челлендж работает. Довольно неплохой уровень.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ уровня** | **Попытки** | **Поражения, %** | **Конверсия, %** | **Отвалы, %** |
| 3 ❌ | 100 | 99 | 4,36 | 0,20 |

Очень сложный уровень, однако количество отвалов минимально. Вероятно, уровень выглядит очень увлекательным или мотивирует к повторным попыткам. Однако, баланс неудачный.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ уровня** | **Попытки** | **Поражения, %** | **Конверсия, %** | **Отвалы, %** |
| 4 ✅ | 100 | 52 | 5,02 | 1,14 |

Умеренная сложность, нормальная проходимость, игроки не уходят.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ уровня** | **Попытки** | **Поражения, %** | **Конверсия, %** | **Отвалы, %** |
| 5**✅** | 100 | 67 | 5,03 | 1,17 |

Сложный, но проходимый уровень, игроки не уходят.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ уровня** | **Попытки** | **Поражения, %** | **Конверсия, %** | **Отвалы, %** |
| 6**✅** | 100 | 48 | 6,12 | 2,91 |

Средняя сложность, нормальная проходимость. Отвал по сравнению с уровнями 2-5 повышен, но интерпретировать это повышение без контекста не представляется возможным.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ уровня** | **Попытки** | **Поражения, %** | **Конверсия, %** | **Отвалы, %** |
| 7**✅** | 100 | 85 | 4,36 | 0,18 |

Сложный уровень, высокий процент поражений, но минимальные отвалы.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ уровня** | **Попытки** | **Поражения, %** | **Конверсия, %** | **Отвалы, %** |
| 8❌ | 100 | 12 | 7,83 | 8,04 |

Слишком легкий уровень, но высокий процент отвала на фоне остальных уровней. Возможно, неинтересен игрокам. Неудачный баланс.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ уровня** | **Попытки** | **Поражения, %** | **Конверсия, %** | **Отвалы, %** |
| **9**❌ | 100 | 3 | 0,35 | 5,17 |

Очень лёгкий, но завершаемость минимальная, игроки теряют интерес. Неудачный баланс.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ уровня** | **Попытки** | **Поражения, %** | **Конверсия, %** | **Отвалы, %** |
| **10**❌ | 100 | 97 | 4,03 | 0,89 |

Уровень очень сложный, с низкой конверсией, но отвалы минимальны. Неудачный баланс.

**Итог**

Данные без контекста — просто цифры. Анализ метрик уровня является осмысленным только в контексте игры: её механик, целевой аудитории и целей каждого уровня. Метрики уровней без ясной связи с общей кривой сложности или с расположением в игровом процессе – лишь не интерпретируемый набор чисел, не дающий реального представления о взаимодействии игроков с игрой.

Без понимания уровня в структуре всей игры сложно оценить, была ли сложность намеренной или случайной. Например, повышенная сложность может быть осознанной точкой челленджа, а не ошибкой дизайна.

Тем не менее, на основе предоставленных метрик можно выделить уровни, которые демонстрируют относительно сбалансированные показатели.

На мой взгляд, наиболее удачными выглядят уровни 4, 5 и 6 – у них приемлемый баланс между сложностью, конверсией и низкими отвалами, что может свидетельствовать о хорошей игровой динамике и вовлечённости. Уровни 2 и 7 – увлекательны и создают неплохой челлендж.

***Спасибо за интересное тестовое, было полезно поразмышлять над задачами!***

*Я подошёл к задачам прежде всего с аналитической стороны, так как делал упор на обучение в игровой / продуктовой аналитики. Тем не менее, мне очень интересен сам процесс проектирования уровней и поведение игроков внутри них – поэтому я с удовольствием попробовал себя в этой роли.*

***Хорошего дня! 😊🤝***

***Рецензия проверяющего:***

**Задание 1**

Забыли про идею уровня. Каждый уровень должен быть с уникальной идеей, чтобы игрок не успел заскучать, а также, чтобы избежать у игрока ощущения дежавю.

При создании  сложного уровня важно учитывать динамику, чем более сложный уровень, тем важнее дать игроку динамичный, веселый уровень, в котором он даже не заметит когда проиграет.

**Задание 2:**

Первые 2 уровня одинаковой формы - это скорее минус, чем плюс. Т.к., опытных игроков итак преследует ощущение “дежавю”, т.к. они уже видели много уровней, а мы ему еще и сразу два похожих предлагаем. Лучше максимально разнообразить уровни, даже легкие.

Уровень 3 - игроку вовсе нет смысла собирать матчи, т.к. можно просто взорвать предложенные дизайнером бонусы и забрать пироженку. Тогда какой смысл с фишек вокруг?

Уровень 4 - не совсем понятен практический смысл бонусов на старте уровня, ведь огонь можно уничтожить одной только ракетой. Зачем тогда нам фишки и другие бонусы?

Уровни 5 и 6 - показывают, что огонь и дикий плющ по факту одно и тоже (просто рескин нефти из RM). Рескины редко используются на одном и том же уровне, их чередуют по вводу, чтобы показать игроку, если не разнообразие геймплея, то визуальное разнообразие механик.

Большинство предложенных уровней с хаотично разбросанными бонусами на старте. Бонусы тоже можно выставлять “рисунком” и они обязательно должны иметь практический смысл на уровне, но у игрока не должно быть возможности пройти уровень за 1-2 хода.

**Задание 3:**

В целом уровни можно разделить на простые, средней сложности и сложные.  
Простые уровни 1 и 9, где 9 лучше, т.к. метрики у него лучше, а сложность приведенных уровней одинаковая.

Средней сложности: 4, 5 и 6 уровни (2,3 и 2 попытки соответственно). Из них фаворитом является уровень 4, т.к. по сравнению с двумя другими у него лузрейт меньше и отвалов тоже меньше.

Сложные уровни 3-ий и 10-ый. В попытках 3 уровень = 100 попыток, а 10 уровень = 33 попытки. Но метрики уровня 3 лучше, не смотря на такую разницу в сложности, поэтому в данном диапазоне фаворит именно он.