

Задание 1: KPI

Что делает хорошим уровень головоломки match2 в целом. Какие KPI вы бы использовали для улучшения качества в этом отношении?

Задание 2: Создать уровень match2 (collapse)

Создайте свой собственный уровень с сеткой на этом слайде, используя элементы в вашем распоряжении; скопируйте и вставьте столько, сколько вам нужно.

Цели на уровне:

Количество ходов на уровне:



Этот черный квадрат используется для изменения формы доски; все элементы падают вертикально и проваливаются сквозь него



Куст: игрок должен сделать матч рядом с ним, чтобы уничтожить его, может быть целью или блокером



Веревка: игрок должен сделать матч рядом с землей, чтобы ее уничтожить (имеет 2 слоя)



Шляпа: падает, нужно довести до нижней клетки чтобы собрать ее



Коробка: игрок должен сделать матч рядом с ней чтобы уничтожить (имеет 2 слоя), падает



Капля: игрок должен сделать матч с кубиком внутри, чтобы собрать



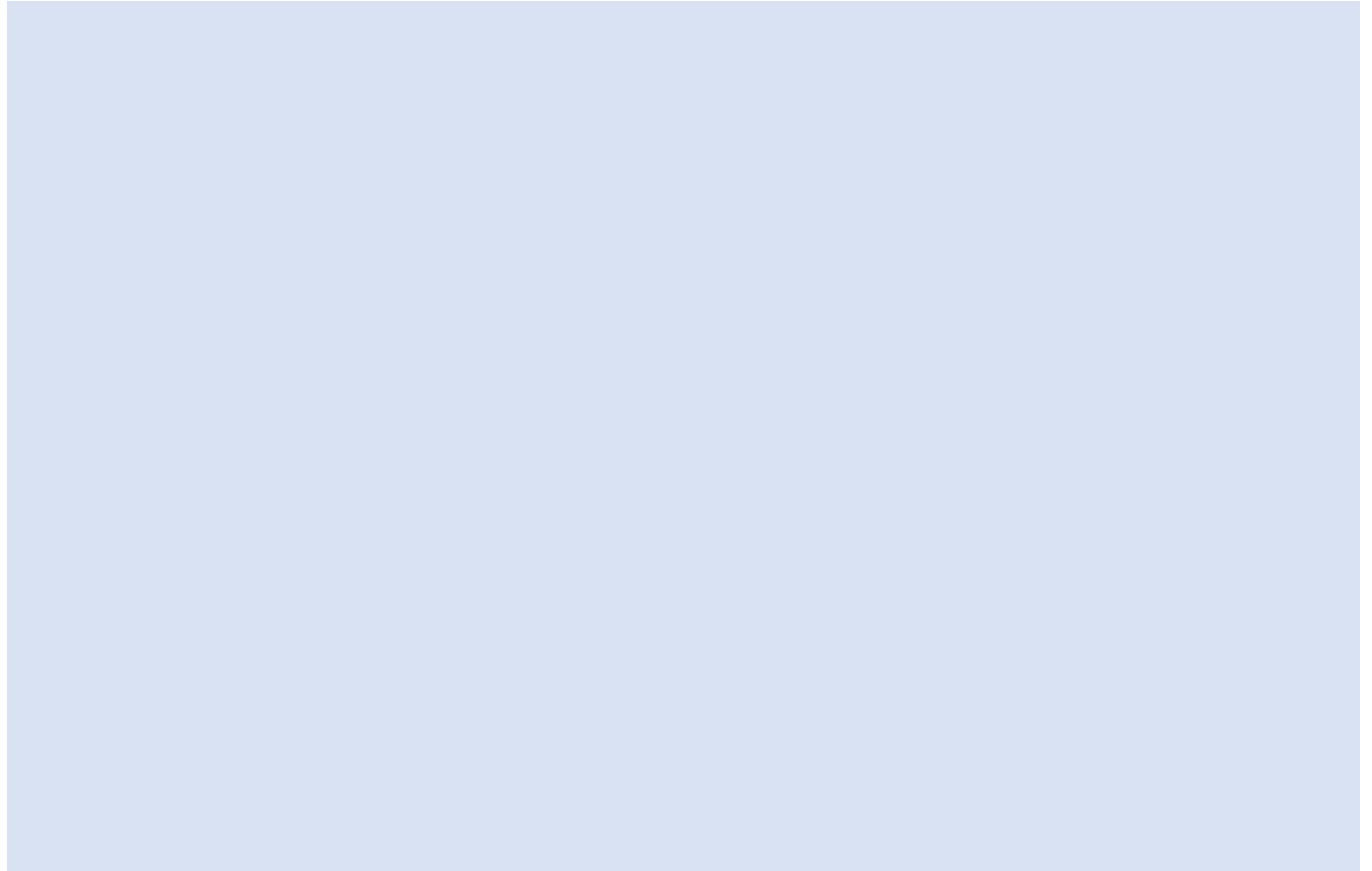
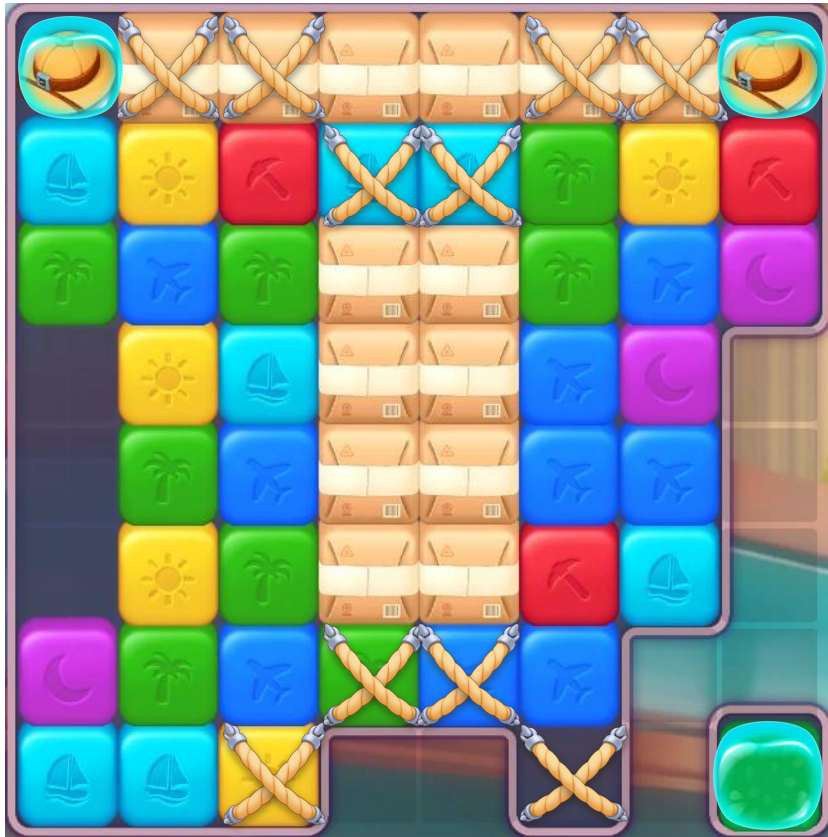
Задание 2.1: Пояснения к вашему уровню

По шкале от 1 (легко) до 5 (сложно), насколько сложен ваш уровень и почему?

После запуска вашего уровня, мы понимаем, что 90% игроков могут пройти его с первой попытки, не затрачивая никаких бустеров или дополнительных ходов. Как бы вы сбалансировали свой уровень?

Задание 3: Исследовать уровень

Наш стажер только что сделал этот уровень. Посмотрите на него и расскажите нам, что с ним не так. Запишите столько недочетов, сколько вы считаете необходимым исправить.



Задание 4: Придумать новую механику

Нам нужно добавить новый классный блокировщик или цель в игру - покажите нам свою креативность. Объясните, как будет работать эта механика: взаимодействие с базовыми элементами, бустерами и другими предположительными целями...

Вы можете использовать **визуальные** эффекты в описании, чтобы сделать ваш дизайн более понятным.

