



# Тестовое задание на вакансию

**Game Designer**

# Задача I



## Цель задания

У devtodev есть [бесплатный образовательный курс геймдизайнера](#). Если вы уже проходили его, сообщите нам — как вы прошли итоговый тест? Если вы его не проходили — рекомендуем пройти хотя бы итоговый тест (для этого сначала надо пройти промежуточные) и сообщить нам результат.

Курс «Геймдизайн. Как делать игры, которые нравятся и приносят деньги» я прошёл 29 марта 2021 года со следующим результатом:



### ГЕЙМДИЗАЙН

КАК ДЕЛАТЬ ИГРЫ, КОТОРЫЕ НРАВЯТСЯ И ПРИНОСЯТ ДЕНЬГИ

**Поздравляем, Danila!**  
Вы успешно завершили курс,  
набрав в финальном тесте

**20** ИЗ 25 БАЛЛОВ  
ЗА 2 МИНУТЫ

Поделитесь с друзьями  
вашим достижением!

Заполните форму обратной связи, чтобы оставить свой отзыв о курсе и спикерах!

**ЗАПОЛНИТЬ ФОРМУ**

Ниже вы можете скачать сертификат или скопировать ссылку и добавить ее в ваше резюме или в профиль на LinkedIn.

**СКАЧАТЬ СЕРТИФИКАТ** **КОПИРОВАТЬ ССЫЛКУ**

В конце курса был выдан соответствующий [сертификат](#). Помимо этого курса также мной был пройден [курс по составлению геймдизайн-документации](#).

Платформа devtodev очень богатая на информацию, и поэтому я часто исследую находящийся там контент. В данный момент прохожу курсы «Психология в геймдеве» и «Игровая аналитика. От основ к продвинутым методам».



# Задача II



## Цель задания

Перечислите мобильные проекты, в которые вы играли за последние полгода на телефоне (планшете). По указанным проектам укажите сколько денег они заработали за 2020 год 2021 год.

За последние полгода я успел опробовать множество проектов с целью изучения их механик монетизации, кор и метагейма. Из наиболее изученных:



### Pirate Treasures

TAPCLAP



Жанр: Classic Match-3



Revenue: \$250k



### Last Day on Earth

Kefir Games



Жанр: Survival Action



Revenue: \$2m



### Candy Crash Saga

KING



Жанр: Classic Match-3



Revenue: \$60m



### Toon Blast

Peak Games



Жанр: Blast



Revenue: \$26m



## Pirates & Pearls

G5 Games



Жанр: Match-3 + Meta



Revenue: \$27k



## Gardenscapes

Playrix



Жанр: Match-3 + Meta



Revenue: \$45m



## Homescapes

Playrix



Жанр: Match-3 + Meta



Revenue: \$48m



## Match Land

Race Cat



Жанр: Match-3 + RPG



Revenue: \$30k



## Puzzle Brawl

Skyborne Games Inc



Жанр: Match-3 + Battler



Revenue: \$7k



## FarmVille 2

Zynga



Жанр: Farm Simulator



Revenue: \$1700k

Данные по Revenue проектов были взяты с аналитического сервиса [SensorTower](#) за Апрель 2021 г. по Worldwide включая платформы Google Play и App Store.

# Задача III



## Цель задания

Выберете одну игру из Задачи II и проведите её разбор. Вот пример [разбора, который нам нравится](#). Опишите в ходе разбора основные механики, игровые циклы, модель монетизации. Порекомендуйте: как этой игре увеличить 1-day Retention, 7-day Retention, ARPU и как увеличить LTV игрока? Какие вопросы может в ежедневном формате задавать себе разработчик этой игры?

Прежде чем приступить к разбору игры, нужно с этой игрой определиться. Тут я возьму фору и рассмотрю игру, которую ранее разбирал — [Pirates Treasures](#). Её подробный разбор в ходе этой задачи будет полезен, ведь игра ближайший родственник и конкурент [Flower Story](#). Причём «ближайший» во всех смыслах, в том числе и регионально. Сначала расставим всё по полочкам:



**Store-жанр:** Головоломка (Пазл)

**Фактический жанр:** Classic Match-3

**Тип:** Casual

**Год выпуска:** 2013 г.

**Разработчик:** TAPCLAP

**Сеттинг:** Сезонно-зависимый;

В основном океан, острова, пираты

**Графика:** 2D

**Модель распространения:** free-to-play

**Платформы:** Google Play, App Store,

Одноклассники, Вконтакте, Facebook

**Целевая аудитория:** Женщины 35+

**Механики монетизации:** Внутриигровой магазин, Офферы, Боевой пропуск и пр.

**Отличительные жанровые черты:** пиратская стилистика, карта уровней, акцент на блокиеры, небольшие игровые поля, сезонные бонусные миры

## Краткая история

Игра 2013 года, а в то время многие российские разработчики просто хотели повторить успех *Candy Crash Saga*, и у TAPCLAP в масштабах России это удалось — игра вышла в топы Одноклассников, а в 2015 году получила там награду «Самая популярная игра». В дальнейшем игра масштабировалась на остальные социальные сети, а с ростом популярности мобильного рынка вышла в Google Play и App Store.

В данный момент игра находится на стадии оперирования, и регулярно обновляется за счёт новых уровней в основном режиме и сезонных бонусных миров.

## Core-Loop

*Pirates Treasures* — классический Match-3, т.е. не имеет серьёзной метаигры, а в кор-геймплее каких-либо нововведений и изыщств. Поэтому, как и любая классическая Match-3, игра обладает следующим кор-циклом на уровнях:



Дополнительные механики, такие как карта уровней и очки здоровья («жизни») упирают игру в следующий Extended Core Loop:



## Основные механики

Сделаем деконструкт **Pirate Treasures** на механики, но сделаем это как разработчик — выясним для чего каждая механика нужна, и как она влияет на метрики продукта:



### Карта уровней

Основная функция: создать у игрока ощущение прогресса. В основном влияет на долгосрочный **Retention**. Последнее время применяется всё реже из-за больших затрат на разработку, обычно наблюдается в Classic Match-3.



### Очки здоровья (Жизни)

Стандартная механика многих Match-3, и основной дефицитный ресурс для игрока. Восстанавливаются за счёт виральных механик (повышает **K-factor**) и времени (повышает **Retention**). Механика монетизируется докупкой жизнью (повышает **Revenue**).



### Ром для матросов (Локеры между локациями)

По сути механика задействует тот же принцип, что и у «жизней» — создаёт дефицит аддиктивного кор-геймплея Match-3. Поэтому дефицит устраняется тем же образом: за счёт друзей или покупки временного выключения механики.



### Игровые достижения

TAPCLAP используют достижения для ненавязчивого повышения основных метрик **Pirate Treasures**. Например: «Подари жизни друзьям», «Собери мешочки у друзей» — **K-factor**, а «Заходи в игру каждый день» — **Retention** любого дня.



### Сундуки и бонусные уровни на карте

Выступают в качестве дополнительного мотиватора для перепрохождения уровней с целью получения звёзд. Повышают шанс, что игрок захочет вложиться материально в один из тех уровней, что отделяют его от открытия сундука или бонусного уровня.

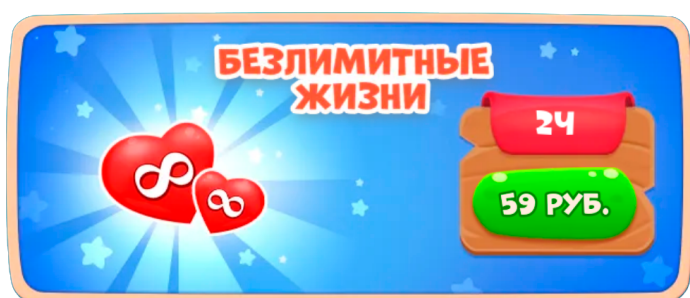
## Монетизация

Как и во многих Match-3, основная монетизация **Pirate Treasures** завязана на бустерах. Игра заведомо создаёт игроку дискомфорт в прохождении Match-3 уровней с целью пробуждения мотивации к покупке.

Хард валюты в игре нет, что характерно для Match-3 и игр с небольшой экономикой. Золото в игре выступает в качестве совмещённой валюты (soft currency + hard currency), дефицит которой испытывает обычный игрок (не платящий).

IAP-механики в мобильной версии игры:

- Внутриигровой магазин
  - Покупка жизней/временных безлимитных жизней
  - Покупка выключения механики «Ром для матросов» (переход на новый эпизод)
  - Покупка золота/бустеров/наборов
  - Покупка временных апгрейдов
- Временные офферы
- Копилка монет (Piggy Bank)
- Продление уровней ограниченных временем
- Сkip ожидания перезарядки уровня
- Покупка одного вращения колеса фортуны
- Ивентовый батл-пасс в отдельном игровом мире



### Повышение Retention 1 и 7 дня

Retention 1 и 7 дня — краткосрочный Retention. Наиболее простой способ его повысить — создать для игрока среднесрочные внутриигровые цели. В условно-бесплатных Match-3 себя хорошо показывают механики работающие на времени и подразумевающие соревновательность между игроками.

#### ★ Звёздный турнир из Toon Blast

Одна из лучших механик, что сочетает в себе оба этих компонента есть в **Toon Blast**, называется **Звёздный Турнир**. Разновидности этой механики можно встретить во многих подобных играх, но в **Toon Blast** одна из наиболее наглядных и качественных реализаций.

Команда разработчиков **Peak Games** использует преимущество большого притока игроков и постоянно проводит среди них **Звёздный Турнир** на наибольшее количество получаемых звёзд на уровнях. Игроки попавшие в топ хотят удержать в нём своё место, за счёт чего их сессия значительно увеличивается по времени. Этим механика способствует вдвойне: ведь это способствует повышению привязанности к игре.

Вдобавок, механике отлично сопутствует получаемая игроками награда: они хотят окупить вложенные усилия и воспользоваться ей. Это повышает шансы на то, что они зайдут в игру под конец **Звёздного Турнира**.



**Pirate Treasures** с её большой аудиторией может запросто реализовать эту перспективную механику, адаптируя её в свой сеттинг. Таким образом она увеличит краткосрочный Retention и подарит отличную активность для «киллеров» (психотип игрока по Бартлу), которые на удивление часто встречаются среди женской аудитории.

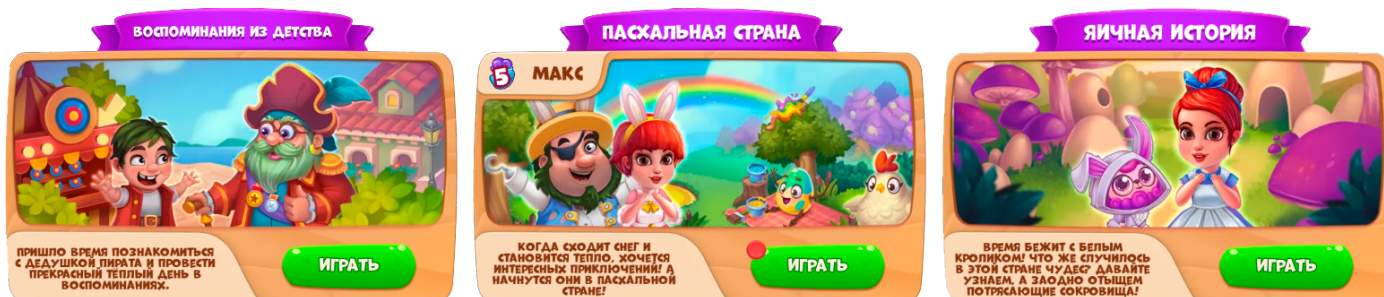
Кстати, подобную механику можно встретить в **Flower Story**, называется «Супер-гонка», правда она более короткая и не задействует таймеры.

Прежде чем ринуться повышать ARPU и LTV мы должны провести ресёрч и выяснить узкие места, в которых проект может терять прибыль. Если опытный охотник всегда знает где поймать дичь, то хороший гейм-дизайнер всегда видит косяки в игре, за которые можно поругать.

### Нахождение проблемы

Стоит признать — я не люблю бонусные миры в Match-3, и считаю большой ошибкой когда разработчик добавляет в игру новый контент преимущественно через них. На то есть весомая причина: прохождение бонусных миров в большей степени прерогатива долгоиграющих игроков, и делая акцент на них — разработчик забывает про остальную аудиторию.

*Ивенты Pirate Treasures, доступные игроку разом*



Playrix не зря ушли от этой затеи, и в последнее время редко добавляют бонусные миры в свои игры. Они изменили стратегию обновлений на сезонные батл-пассы и добавление бонусных мета-локаций, в которых игрок тратит полученные ресурсы на основных уровнях (ваучеры).

TAPCLAP же заметил повышение метрик из-за бонусных миров, и явно стал перегибать палку с ними — зайдя в игру на игрока теперь сваливается 3 или 4 таких бонусных мира, от которых скорее возникает паралич выбора, нежели желание играть их.

Этой стратегией обновлений **Pirate Treasures** мешает сама себе: ведь в одном из этих миров есть Батл-пасс, до которого игрок может просто не добраться, сконцентрировав своё внимание на кор-геймплее или на другом бонусном мире. Да и значимость такого Батл-пасса в лице игрока не велика, ведь он не касается основного прохождения. Получается, что его покупают далеко не все пользователи, что могли бы его купить — от чего страдает прибыль игры.



## ✓ Решение проблемы

Нужно направить выбор игрока в правильное русло: в основном режиме огромное количество уровней, что игрок может проходить и получать от них удовольствие, и если он это может, то зачем ему так много уровней в других мирах?

Необходимо пересмотреть стратегию введения новых обновлений в **Pirate Treasures**. А именно иметь максимум два ивента для каждого из игроков, что могут идти параллельно:



Таким образом:

- Будет проще сконцентрировать внимание игрока на необходимой активности, а сам игрок всегда будет понимать какие уровни ему играть
- Игрок будет всегда пробовать актуальный контент и попадать на актуальные системы монетизации. За счёт чего повысится **ARPU**, а следом и **LTV**
- Игрок не будет испытывать разочарования от ивентов, на которых он тратит жизни из основного режима и не получает желаемой награды
- Игрок будет чаще продвигать прогресс в основном прохождении, формируя большую привязанность к игре (повысится **Retention**)
- Получаемая статистика с игры станет более последовательной.

## Актуальные вопросы для разработчика

В данный момент **Pirate Treasures** находится на стадии активного оперирования, и судя по показателям — в расцвете сил. На этом этапе разработчику необходимо соблюдать баланс между удержанием нынешней аудитории, привлечением новой и повышением метрик монетизации.

## ? Вопрос №1: Как повысить прибыль проекта, но при этом не увеличить Churn Rate?

Просмотрев недавние обзоры **Pirate Treasures** на мобильных платформах я заметил, что TAPCLAP добавила в игру навязчивую рекламу среди не платящего сегмента игроков. Видимо действуя по стратегии — «с паршивой овцы хоть шерсти клок». Да вот только игроки не овцы, а люди, и подобное отношение к ним неизбежно приводит к массе отвалам.

Разработчику всегда стоит задумываться над тем как монетизировать через рекламу не платящую аудиторию без её потери. Я бы решил эту проблему введя в кор-геймплей награду за просмотр рекламы. Таким образом реклама будет просматриваться также часто, как если бы она возникала бы принудительным образом. Но ни в коем разе не пихать рекламу, когда игрок проигрывает или испытывает негативный игровой опыт. Это только усугубляет его эмоции, и увеличивает шансы на Exit и последующий Uninstalling.

Не платящий игрок также должен быть важен для разработчика, как и платящий.

## ? Вопрос №2: Как продлить жизнь проекту на мобильных платформах?

Проект живёт, пока в него играют. Разработчик не должен делать фатальных ошибок, одна из которых описана выше. Ведь повышение Churn Rate сильно ускоряет переход в стадию стагнации, а за ней идёт медленная гибель проекта. Это похоже на процесс самопоедания:

- Игроки злятся, уходят и оставляют плохие отзывы, ухудшая рейтинг игры
- Приходят новые игроки, читают эти отзывы, и в итоге не устанавливают игру.

Получается приток новой аудитории ослабевает, а старая уходит в геометрической прогрессии. Игра «схлопывается», и многие разработчики зачастую лишь подливают масла в огонь, пытаясь выдоить остатки: вводя больше навязчивой рекламы и более агрессивные методы монетизации.

Чтобы не привести к такому сценарию событий, необходимо тщательно продумывать стратегию обновлений заранее: поддерживать как новую аудиторию, так и старожилов игры. Поэтому ранее мной и было предложено [изменение в стратегии обновлений](#).

## ? Вопрос №3: Какими нововведениями привлечь новую аудиторию?

Когда игра прошла масштабирование на всевозможные платформы, ей остаётся лишь искать новую аудиторию за счёт привлечений новых когорт игроков на этих платформах. Этому способствует хороший маркетинг и умная покупка трафика, но знающий разработчик не забывает способствовать этому процессу и изнутри проекта.

Помимо вирусных механик, Match-3 проекты способны решить этот вопрос добавлением или переработкой метаигры. Разработчик не должен бояться экспериментировать с ней, если хочет чтобы ранее не игравшая аудитория вышла на игру, и у неё были причины остаться в ней.

# Задача IV

## Цель задания

Продюсер проекта  **Flower Story** планирует добавить в проект фичу, которая будет поощрять пользователей играть с win-streak. Пользователи должны стараться не потерять win-streak, и в момент проигрыша стараться продолжить уровень, чтобы победить. Требуется составить дизайн-документ по данной фиче.

Первое, что приходит в голову после прочтения задания: продюсер **Flower Story** наверняка поиграл в игры Playrix и увидел эту фичу там. Например в Gardenscapes она называется «Магические шляпы», а в Homescapes — «Генератор самолётиков».

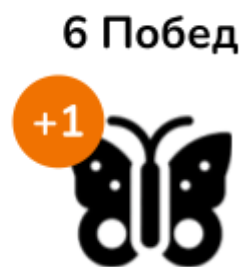
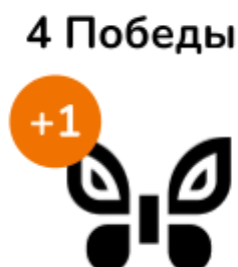
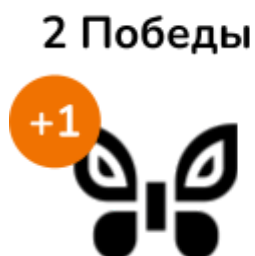


Получается, что для описания этой механики нам остаётся лишь адаптировать её в сеттинг **Flower Story**:

## Описание механики «Волшебные феечки»

### Накапливание

Игрок накапливает феечек проходя уровни без поражений. Пройдя 2 уровня подряд игрок получит 1 феечку, 4 уровня — вторую феечку, а после 6 уровня — третью. Получается всего у игрока может быть 3 волшебных феечки.



## Принцип работы на игровом поле

Феечки собираются в стеклянную банку, что доступна игроку при нажатии во время прохождения Match-3 уровней. После нажатия на банку одна из феечек летит на игровое поле — проигрывается соответствующая анимация, и феечка уничтожает случайную клетку на поле. Третья же феечка по счёту всегда создаёт взрыв радиусом в одну клетку (по аналогии с  [Петардой из Gardenscapes](#))



В отличие от Playrix, мы даём игроку возможность использовать механику самостоятельно. За счёт этого приёма они станут более ценными для игрока, а расставание с ними будет менее приятным. Третья же особенная феечка создаёт в лице игрока большую ценность полного накопления механики.

## Wirefram'ы механики «Волшебные феечки»



Стартовое всплывающее окно



Кратко и ясно. Игроку не так важно описывать в интерфейсе принцип работы самих феечек, ведь он так или иначе нажмёт на банку во время игры и увидит это воочию.

Триггером возникновения Стартового всплывающего окна служит прохождение двух уровней подряд без поражений. Игрок получает первую феечку с появлением интерфейса. Каждые последующие две победы будут помещать в банку новую феечку. Также интерфейс будет доступен на Карте уровней при клике на соответствующую иконку механики «Волшебные феечки».



## Всплывающее окно при получении 3 феечки

Когда игрок соберёт всех феечек, его встретит следующий интерфейс. Сам интерфейс появится автоматически, если игрок впервые собрал всех феечек вместе.



## Иконка активации механики на Match-3 уровнях

Иконка будет располагаться в правом нижнем углу экрана. Представляет из себя бабочку в банке со счётчиком. Счётчик отображает количество оставшихся феечек в банке. Если у игрока собрано 3 феечки, то при значении «1» на счётчике — феечка в банке меняется на сильную феечку.



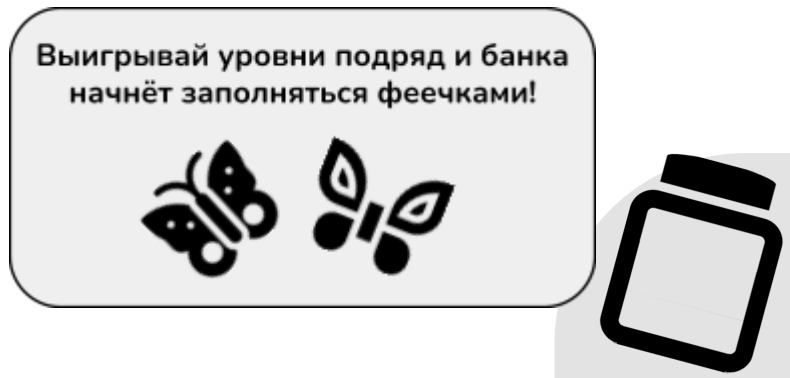
Баночка имеет анимацию небольшого покачивания, она проигрывается в следующих случаях:

- **Единожды:** Если игрок не нажимает на баночку в течении 15 секунд
- **Безостановочно:** При остатке 5 ходов ( $5 \leq$ ), если в баночке есть хотя бы 1 фея ( $\geq 1$ )

Интерфейс банки не отображается тому игроку, у которого ещё не активировалась механика «Волшебные феечки». Для игрока же у которого она активировалась, но он проиграл уровень и ещё не набрал комбо из двух побед, отображается иконка с пустой банкой.



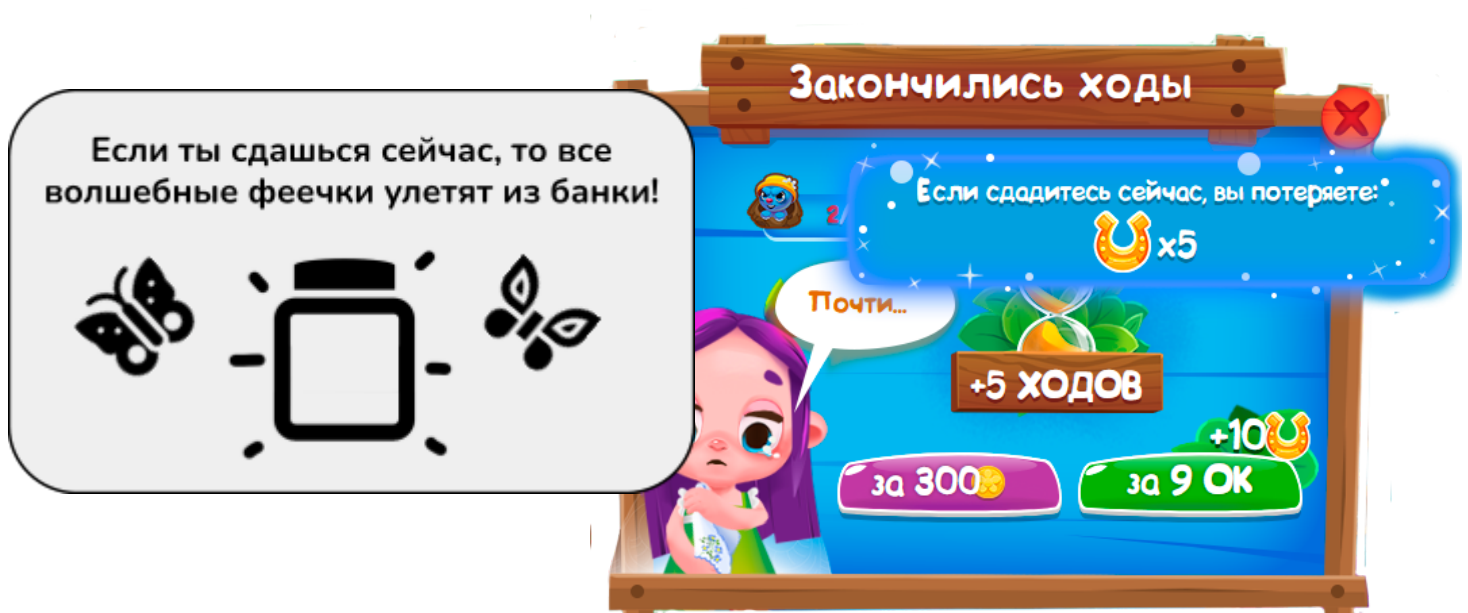
При нажатии на иконку с пустой банкой она высвечивает игроку всплывающее сообщение:



Таким приёмом мы добиваемся того, что пустая банка будет провоцировать игрока на её новое заполнение и продолжение игры, а также бессознательно напоминать об утрате ранее сидящих там фей.

## Предупреждение игрока при поражении

Возникает в случае, если игрок имеет в баночке хотя бы 1 фею ( $\geq 1$ ) и нажимает на крестик при проигрывании уровня. Работает по аналогии с всплывающим окном, что предупреждает о потере подков.



# Задача V



## Цель задания

Предложите 2 фичи для игры **Flower Story** в виде Pitch Document.



## Предварительный анализ

Прежде чем что-то предлагать — нужно понимать с какой целью. Придумывание что-то без необходимости и цели часто превращается в прикручивание машине пятого колеса. Поэтому в этом задании, как и в случае с **Pirate Treasures**, я сначала найду проблему, а контент предложу в виде её решения.



## Нахождение проблемы

Знакомясь с метагеймом **Flower Story**, я обнаружил, что игра перенасыщена активностями для «киллеров». Зачастую классическая Match-3 ограничивается лидербордами и прочими соревновательными механиками, но я крайне был удивлён встретить в **Flower Story** такую активность, как «Дуэль».

Женская аудитория действительно не прочь посоревноваться между собой, но большая её часть всё же избегает прямых противостояний с другими игроками. Поэтому я бы назвал введение «Дуэлей» с точки зрения геймдизайна довольно спорным решением: они плохо вписывается в сеттинг и не совсем подходят целевой аудитории. Игре бы с лихвой хватило «Рейтинговых лиг» и «Супер-гонок».



## Решение проблемы

Другое дело концентрировать своё внимание на таких типах игроков, как «ачивер» (один из самых популярных типов игроков в Match-3), и «социальщик» (второй по популярности). Связанной с ними метаигры явно не достаёт в **Flower Story**, и поэтому в этом задании я предложу не фичу, а целую активность, что объединяет в себе геймплей для обоих этих типов игроков. Думаю, вы будете не против если это засчитается за две фичи.

## Активность «Цветочный сад»

В Plants vs Zombies есть такая мета-активность, как [Сад Дзен](#). Она довольно универсальна, но вписывается далеко не в каждый игровой сеттинг. А вот [Flower Story](#) идеально подходит в качестве кандидата.



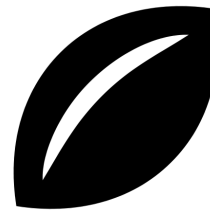
И как можно догадаться, предлагаемый мной Цветочный сад будет задействовать принципы Сада Дзен. Описывая активность одним предложением: играя уровни Match-3, игрок будет собирать семена и выращивать их в Цветочном саду, получая ресурсы для кор-геймплея.

### Meta-game Loop



## Семена-фишки

Игрок получает Семена в ходе прохождения Match-3 уровней. Изначально Семя выступает в качестве Фишки-семени заменяя собой рандомную фишку любого цвета, т.е. может быть красной, синей, жёлтой или белой. Фишка-семя может выпасть только 1 раз за уровень и никогда не попадает в начале, только падает в ходе подтасовки новых фишек. Игрок собирает фишку делая с ней комбинацию. После получения фишки-семя, та начинает отображаться игроку рядом с игровым полем в специальной ячейке.



**Получение:** Семя-фишка достаётся игроку в качестве полноценного Семени если тот успешно пройдёт уровень. В случае если он не смог пройти уровень — он её теряет.

## Семена

После прохождения уровня игрок получает Семя, которое может вырастить в полноценный цветок в Цветочном саду. Выращивание Цветка происходит в 3 стадии:



Время роста Семян в Саженец у всех одинаковое, но рост Саженцев в Цветок варьируется в зависимости от вида Цветка.

Изначально игрок не знает, что вырастет из Семени, ровно до момента пока тот не станет Саженцем. Таким образом мы задействуем слот-механику и подогреваем интерес игрока. Игрок может регулярно пропускать рост цветов на обеих стадиях за счёт IAP.

## Цветки

Всего в игре будет 6 цветков. Каждый из них даёт игроку свой ресурс. Внешне все они отличаются видом на стадиях Саженца и Цветка.



**Бустик**

Время роста в Цветок: Мало

Плодоносит:  Лопатки



**Лейкоцвет**

Время роста в Цветок: Мало

Плодоносит:  Лейки



### Граблик

Время роста в Цветок: Средне

Плодоносит: Грабли



### Златоцветик

Время роста в Цветок: Средне

Плодоносит: Золото



### Семицвет

Время роста в Цветок: Долго

Плодоносит: Семицветик



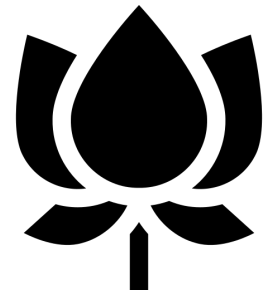
### Лотос

Время роста в Цветок: Оч.долго

Плодоносит: Все 4 бустера

## Цветок лотоса

В активности есть уникальный редкий цветок — Лотос. Уникален он тем, что после выращивания даёт игроку аж целых 4 бустера (Лопатка, Лейка, Грабли, Семицветик). Он обладает особым спрайтом Фишки-семени, что в отличии от других Фишек демонстрирует игроку, что это именно Семя Лотоса. Его Фишка выпадает на сложных уровнях с шансом 1 к 3. Фишка Лотоса, в отличии от других фишек собирается созданием комбинации рядом с ней и представляет из себядвигающийся блокер.



**Получение:** Фишка Лотоса достаётся игроку в качестве полноценного Семени Лотоса если тот успешно пройдёт уровень. В случае если он не смог пройти уровень — он его теряет.

## Горшки

Горшки стоят в Цветочном саду. Изначально у игрока 2 горшка. Он может разблокировать остальные Горшки за счёт IAP (всего доступно к покупке 4 горшка) и привлечения друзей (доступно 2 горшка, каждые 3 друга разблокируют 1 Горшок).



\* Каждый последующий горшок отображается после покупки предыдущего (слева-направо)

**Примечание:** Кнопка «Найти друзей» может быть добавлена в обновления в случае низкого процента привлечения друзей у игроков (K-factor) после ввода механики. Кнопка перенаправляет на специальную тему в официальной группе игры для поиска друзей.

## Система уровней

Для повышения заинтересованности в Цветочном саде, и создания ощущения постоянного развития — вводим систему уровней. Игрок получает Очки опыта за каждый выращенный цветок. Каждый цветок даёт опыт в зависимости от своего времени выращивания.



С увеличением уровня, игрок может получить:

- Семена
- Бустеры
- Золото
- Временное ускорение роста всех растений

Награда за уровень зависит от величины уровня — чем уровень больше, тем соответственно больше награда. На уровнях кратных 5 игрок получает больше наград.

## Взаимодействия с друзьями

Активность Цветочный сад подразумевает взаимодействие с друзьями:

- 1** Игроки видят Уровень Садовода своих друзей идентично тому, как они видят достигнутый уровень на Карте уровней.
- 2** Игроки могут посещать Цветочные сады своих друзей.
- 3** Посещая друга, игрок может ускорить рост одного из его Цветков (Перезарядка: 24 часа).
- 4** Игрок видит кто из друзей ускорял его растения (Отображается рядом с горшком)

## Достижения садовода

В качестве дополнительного мотиватора для выращивания цветов необходимо то, что закрепит успех игрока на фоне постоянно исчезающих наград. Игроку необходимо получать что-то постоянное, и поэтому он будет награждаться Достижениями за следующие заслуги:

- За выращивание какого-либо цветка в определённом количестве (5, 10, 20 и т.д)
- За полученный Уровень Садовода
- За количество ускоренных растений у друзей, и за количество своих растений ускоренных друзьями

Достижения за выращивание цветов и количество ускоренных растений отображаются другим игрокам через стоящие кубки в Цветочном саду. Кубки становятся лучше с повышением рангов Достижений. В качестве награды за Достижения игрок получает золото.



## Монетизация

Активность **«Цветочный сад»** построена на увеличении доли платящих игроков и повышении глубины платежей. Она создаёт новые точки монетизации и дополняет игру большим количеством причин для внутриигровых платежей.

### Увеличение доли платящих

Прямая продажа бустеров в Match-3 сейчас работает не так успешно, как завуалированная продажа через метагейм, т.к. их покупка подразумевает неспособность игрока проходить уровни самостоятельно. Поэтому **Цветочный сад** не говорит в открытую о неспособности игрока проходить уровни, а лишь предоставляет возможность для выращивания цветов, которые заодно дают выгоду в виде бустеров. А это предложение заинтересует большее количество игроков.

### Улучшение воронки конверсии

Фишки-семена служат новым мотиватором для покупки бустеров и дополнительных ходов, если игрок не справляется на уровне с ними. Редкость **Фишки-лотоса** же будет провоцировать игрока вкладываться ещё более усиленно, ведь потерять её будет намного неприятнее. Всё это повысит частоту внутриигровых платежей в кор-геймплее.

## Социальный фактор

**Цветочный сад** неспроста даёт игрокам посещать друг друга. Это выступает в качестве дополнительной причины для ухода за своим садом и совершения внутриигровых покупок. Игрокам нравится демонстрировать другим свои успехи.

### Батл-пасс

Если батл-пасс начнёт включать в себя ускорение роста растений в **Цветочном саду** и повышение получаемого опыта **Садовода**, то количество его покупок значительно возрастет. Игроков будут привлекать перспективы в развитии своего **Цветочного сада**.

## Дополнительные преимущества введения «Цветочного сада»



### Разнообразие Match-3 геймплея

С новой активностью привычный Match-3 геймплей заиграет для бывалых игроков новыми красками. А тот кто не так сильно увлечён кор-геймплеем сможет найти себя в выращивании цветов и помощи друзьям. Это поможет игре выйти на новую аудиторию.



### Новый мотиватор для игры

С ведением Фишек-семян в кор-геймплей у игрока появляется новая причина для прохождения Match-3 уровней. Игрок не захочет видеть как горшки простаивают без растущих в них цветов.



### Потенциал для расширения

Цветочный сад имеет все возможности для добавления дополнительного контента. Как например: коллекционирование сезонных цветов, раскраски горшков или небольшой нарратив при выращивании уникальных растений. Игрока всегда будет чем удивить.



### Увеличение K-factor

В **Flower Story** появятся новые виральные механики, что повысят рост аудитории изнутри игры. Эти же механики поспособствуют тому, что этой аудитории будет сложнее уйти из игры — ведь кто поможет друзьям ускорять цветы?



### Повышение Retention

Механика роста растений завязанная на времени значительно повысит частоту и время игровых сессий, что положительно скажется на краткосрочном Retention. Долгосрочный Retention же обеспечат новые игровые цели и достигнутый игроком прогресс в Цветочном саду. Игрок не захочет бросить свой Цветочный сад.