



PLARIUM

SURVIVAL RPG: ОТ ИДЕИ ДО ПОСТРЕЛИЗНОЙ ПОДДЕРЖКИ

**СТАНИСЛАВ
ЗМИЕВСКОЙ**

GAME PRODUCER

INTRODUCTION



ABOUT ME

- 11 лет в IT
- 8 лет в качестве Project Manager
- 5 лет в Plarium Kharkiv
- Project Coordinator в Social Games
- Project Coordinator в Mobile Games
- Game Producer
Stormfall: Saga of Survival

SOLDIERS INC.STORMFALL
AGE OF WARSOLDIERS INC.
MOBILE WARFARESTORMFALL
SAGA of SURVIVAL

PROJECT

- Fantasy Action-RPG с механиками крафта и выживания
- Доступна в Google Play и App Store
- Около 7 млн установок
- Команда проекта – от 5 до 28 человек



Концепт

Гейм-дизайн

Разработка

Тестирование

Поддержка



CONTENTS

БЛОК 1

PROJECT START

GAME DESIGN

DEVELOPMENT

MANAGEMENT

БЛОК 2

SOFT LAUNCH

FIRST RESULTS

PROJECT UPDATES

БЛОК 3

Q & A



PROJECT START

Принятие решения о старте проекта



COMPANY

- Два новых проекта в разработке
- Активная поддержка и развитие стратегий
- Значительный «коллективный»
опыт разных команд

M E C H
ARENA

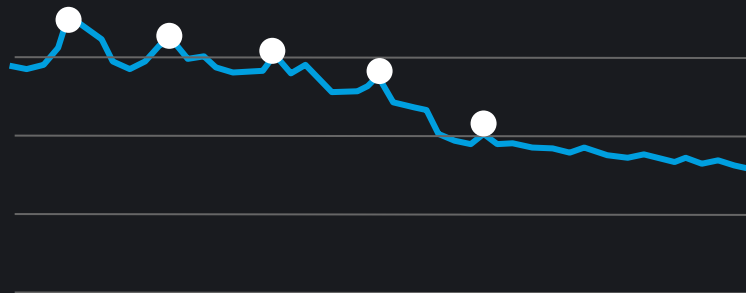
RAID
SHADOW LEGENDS



TEAM

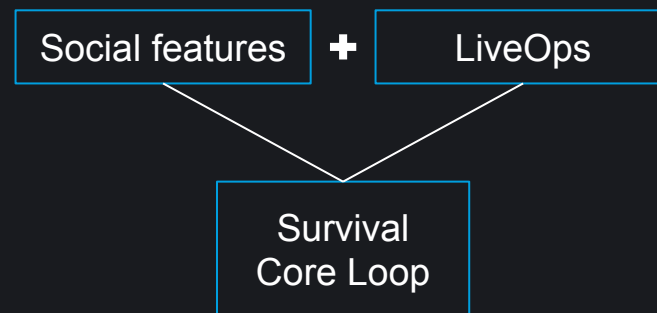
- Проактивная команда
- «Эффект геймджема»
- Уменьшение активности по одному из проектов

GAME JAM



BUSINESS IDEA

- Minecraft & User-generated content
- Появление на рынке Last Day on Earth
 - высокая популярность
 - хорошие KPI
 - достаточно простая реализация
- Перенос работающих у нас социальных механик на другой Core



PRE-PRODUCTION

Подготовка к старту проекта



GAME DESIGN – DECONSTRUCTION

«Кто я такой, чтобы спорить с выбором миллионов игроков»

Дмитрий, Game Director



GAME DESIGN – DECONSTRUCTION

DECONSTRUCTION

A way of understanding how something was created, usually things like art, books, poems and other writing. Deconstruction is breaking something down into smaller parts. Deconstruction looks at the smaller parts that were used to create an object. The smaller parts are usually ideas.



GAME DESIGN – DECONSTRUCTION

- 2–3 основных конкурента
- Разбор прогресса игрока
- Разбор системы крафта
- Анализ банка и вероятностей
- Анализ фидбека в комьюнити

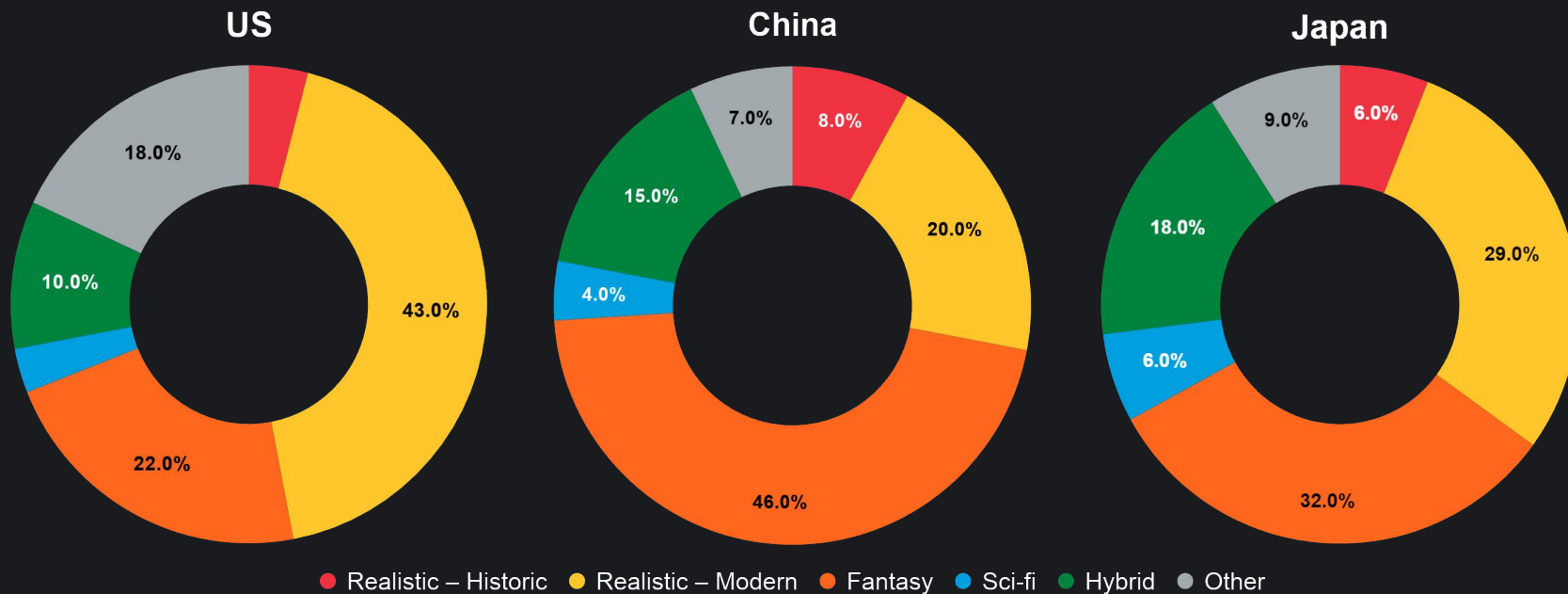


GAME DESIGN – SETTING



GAME DESIGN – SETTING

Top 200 Grossing



STORMFALL

AGE OF WAR



STORMFALL

RISE OF BALUR



PROJECT EVOLUTION

Основные вызовы разработки



PROTOTYPE – MANAGEMENT

GOAL

Работающий прототип
Survival RPG

TERM

3-4 месяца
на базовую версию

TEAM

До 6-ти человек

Упрощение
процессов

- Меньше шагов для принятия решений
- Отказ от отдельной GD документации
- Ручное управление командой

Определение общего
скоупа проекта

- Deconstruction
- Составление расширенного набора фич
- Определение приоритетов разработки

Определение MVP

- Определение зависимостей
- Определение скорости потребления контента
- Уменьшение скоупа

Эстимейт и планирование
работ по MVP

- Первичный эстимейт по компонентам
- Планирование
- Оценка рисков



Планирование всего проекта при текущем скоупе



PROTOTYPE – DEVELOPMENT

GOAL

Работающий прототип
Survival RPG

TERM

3-4 месяца
на базовую версию

TEAM

До 6-ти человек

Использование
предыдущих наработок

Главное –
чтобы работало

Технический долг



PROTOTYPE – DEVELOPMENT

«Делаем сразу хорошо»

Антон, Tech Lead проекта



PROTOTYPE – DEVELOPMENT

Значительное увеличение
нагрузки на команду

Отказ от значительной части технического
долга

На данный момент Survival самый
технически инновационный проект студии

Ожидания, то придется разрабатывать
полноценную версию



SOFT LAUNCH

GOAL

Игра, на которой
можно проверить KPI

TERM

4-6 месяцев
до Soft Launch

TEAM

До 10-ти человек



SOFT LAUNCH

GOAL

Игра, на которой можно
проверить KPI

TERM

4-6 месяцев
до Soft Launch

TEAM

До 10-ти человек



SOFT LAUNCH

GOAL

Игра, на которой можно проверить KPI

TERM

4-6 месяцев до Soft Launch

TEAM

До 10-ти
человекРегулярный
Рескоуп и Дескоуп
проектаФормализация
процессовЗамещение
функцийОптимизация
процессов на
смежных проектах

Волонтерство

Привлечение
специалистов из
смежных отделовПокупка и частичное
переиспользование
ассетов

HARD LAUNCH

GOAL

Полноценная игра

TERM

6-9 месяцев

TEAM

18 человек

Изменения
в процессах

- Kanban >>> Scrum
- Уменьшение роли вербальной коммуникации
- Уменьшение доли кросс-функций, фокус на специализации

Рост значимости
планирования

- Расширение функционала
- Разработка фич занимает больше 1 спринта

Фокус на гибкости

- Расширение команды
- Реакция на фидбек от комьюнити



POST LAUNCH

GOAL

Поддержка
и развитие продукта

TEAM

28 человек

Еще больше
гибкости

- Пул готовых фич
- Изменение формата дейли митингов

Процессы –
ключевой фактор

- Чеклисты при разработке
- Dev тестинг
- Требования к документации

Общее замедление
темпов

- Вырос порог вхождения
- Решение принимаются не быстро



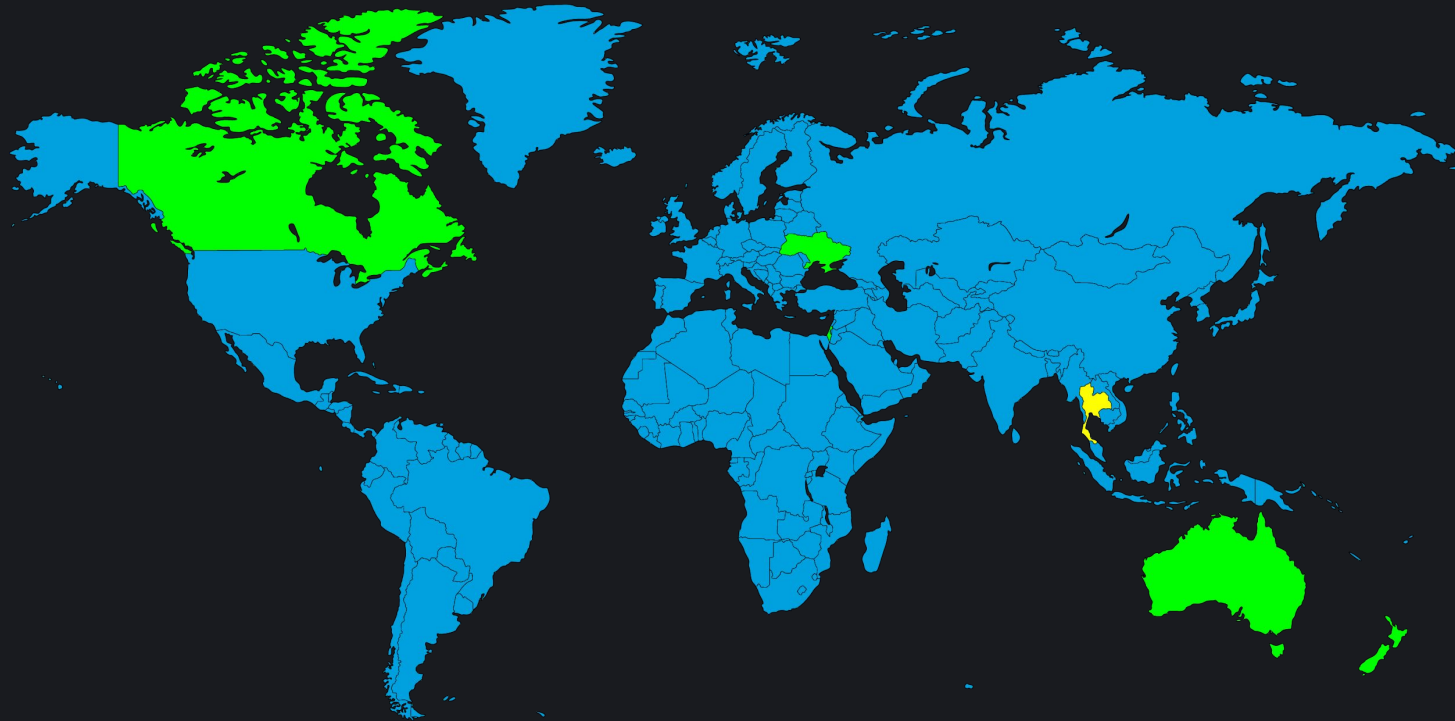
OVERALL PROGRESS

PROJECT LAUNCH

Запуск, анализ результатов, изменения



SOFT LAUNCH



SOFT LAUNCH

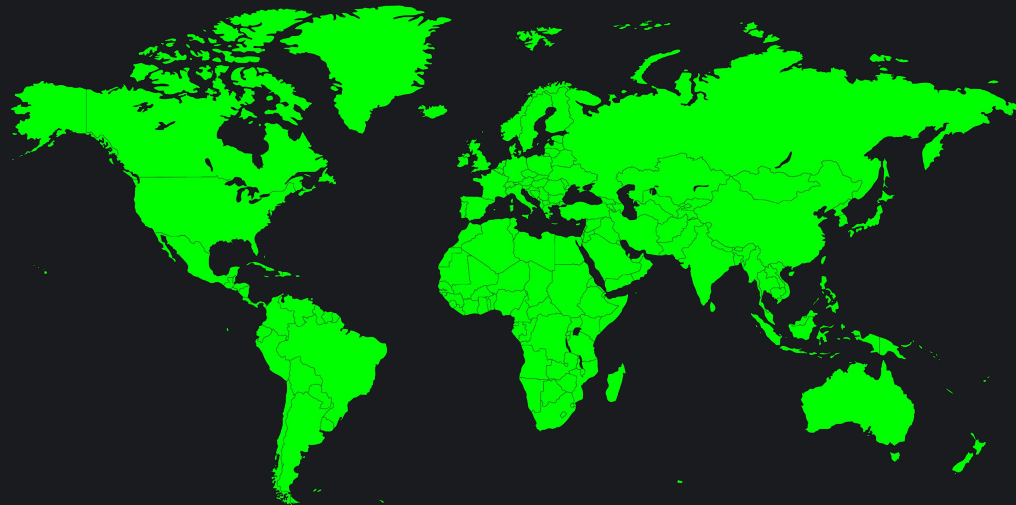
- 2 – 3 новых стримера каждый день
- 3 000 – 10 000 новых пользователей ежедневно
- Отсутствие локализации
- Игра недоступна официально



SOFT LAUNCH



- Значительная экономия на рекламе
- Возможность быстрее собирать данные
- Отсутствие разрыва между запусками

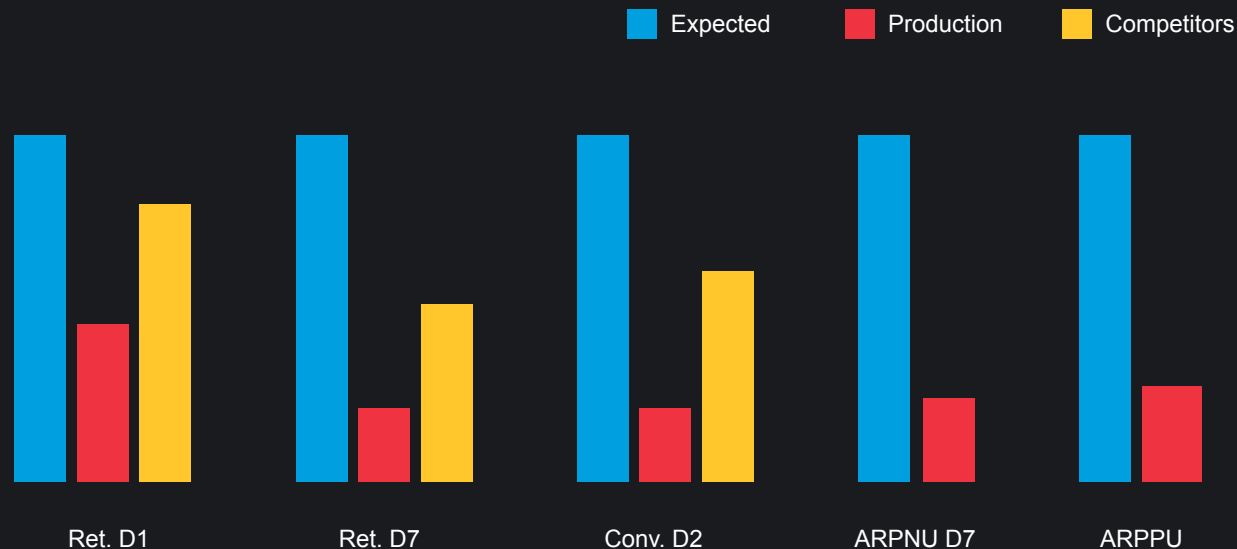


- Нет четких данных по KPI
- Общая сырость проекта
- Более высокие требования к качеству



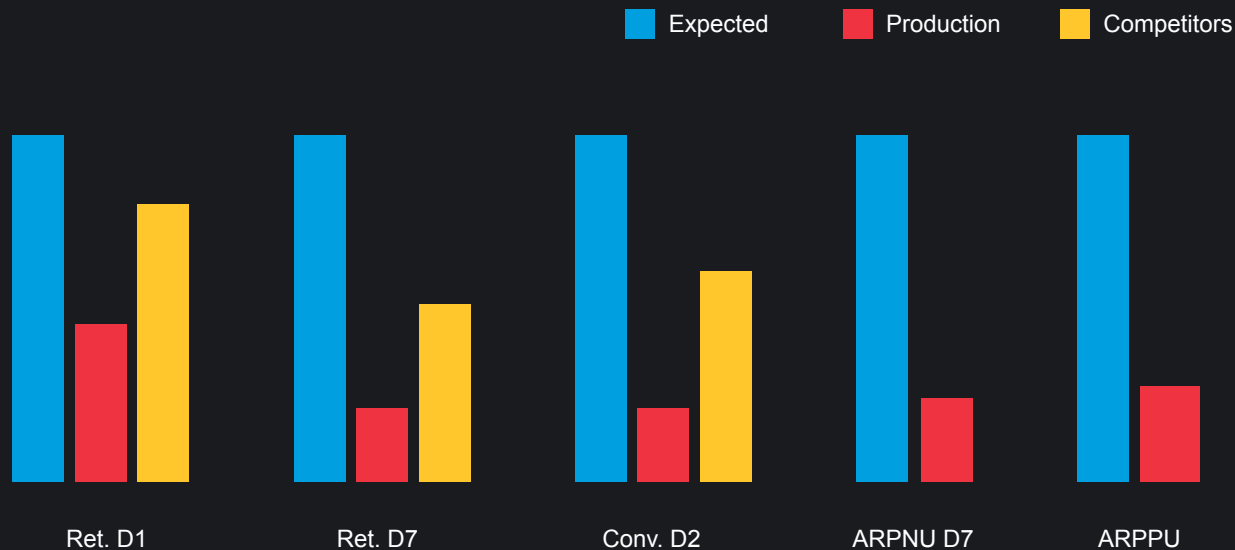
KPI – WORLDWIDE LAUNCH

- Анализ дейли квестов (количество и время сессий)
- Анализ отвала по шагам
- Анализ фидбека игроков



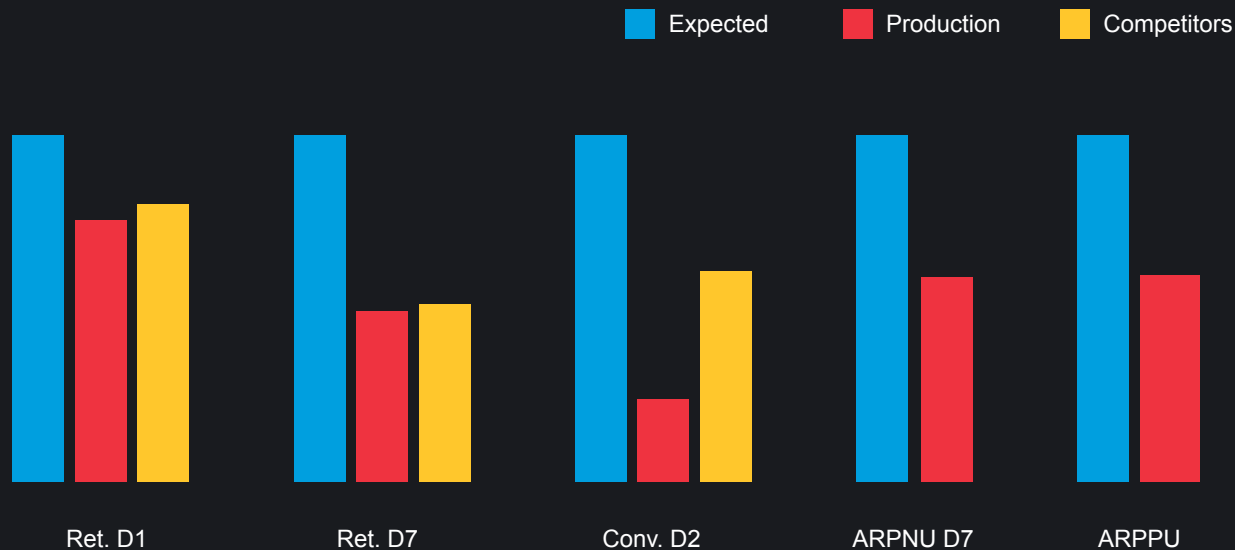
KPI – 1.03

- Добавление tutorials



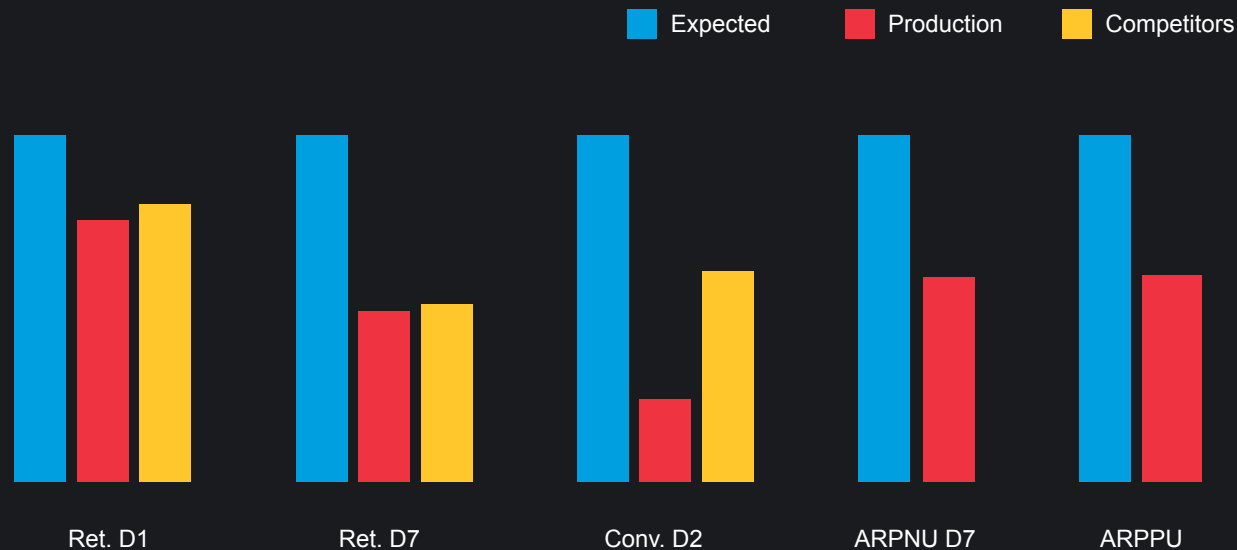
KPI – 1.04

- Ребаланс
- Новые ежедневные задачи



KPI – 1.05

- 10 версий приложения
- 2 релиза после 12 ночи
- Проблемы с эмуляторами



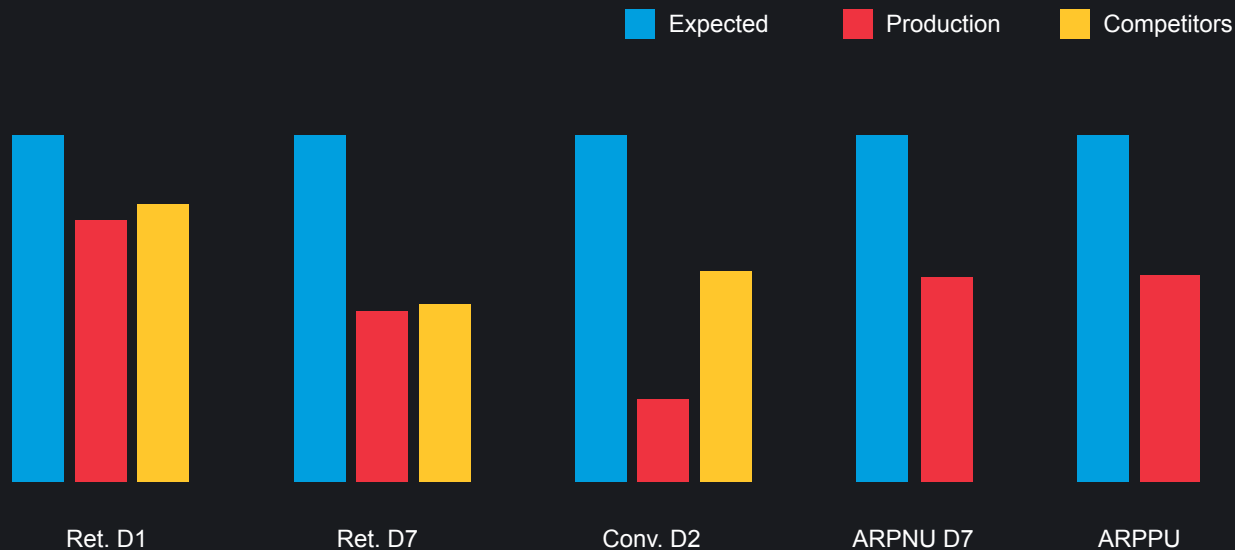
KPI – 1.05

- 10 версий приложения
- 2 релиза после 12 ночи
- Проблемы с эмуляторами



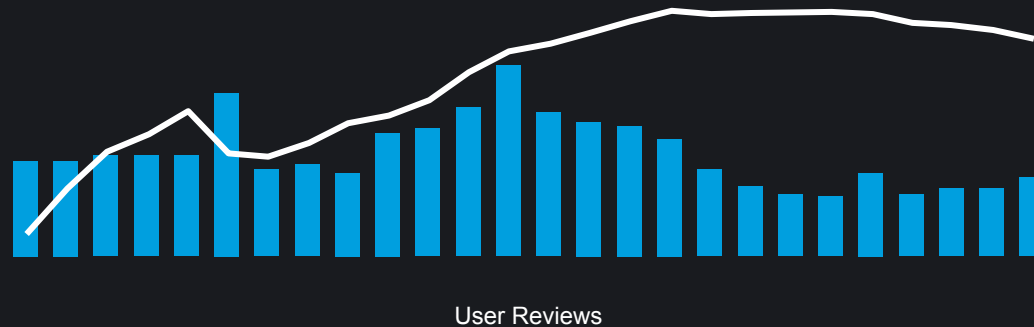
KPI – 1.07

- Просмотр рекламы за энергию
- Расширение контента



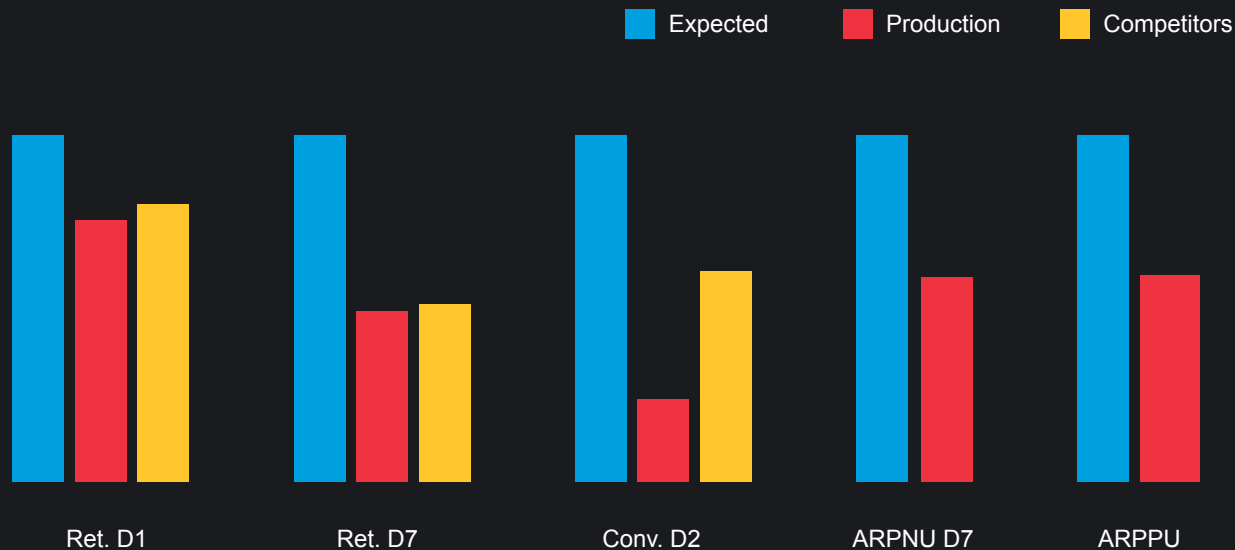
KPI – 1.07

- Просмотр рекламы за энергию
- Расширение контента

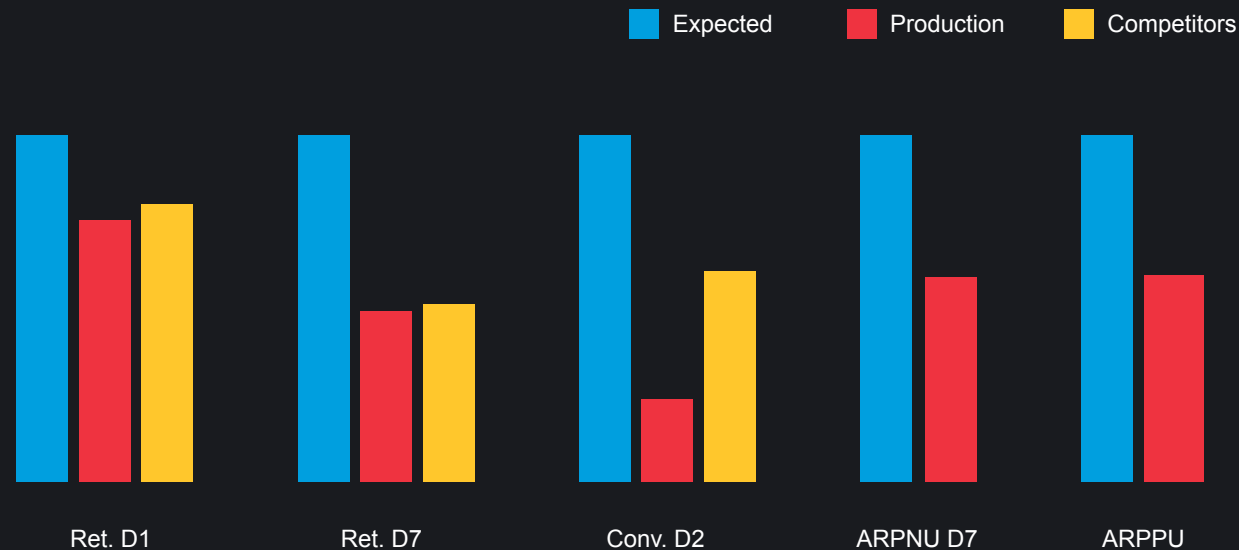


KPI – 1.08

- Клань
- Убрали рекламу, удалили энергию

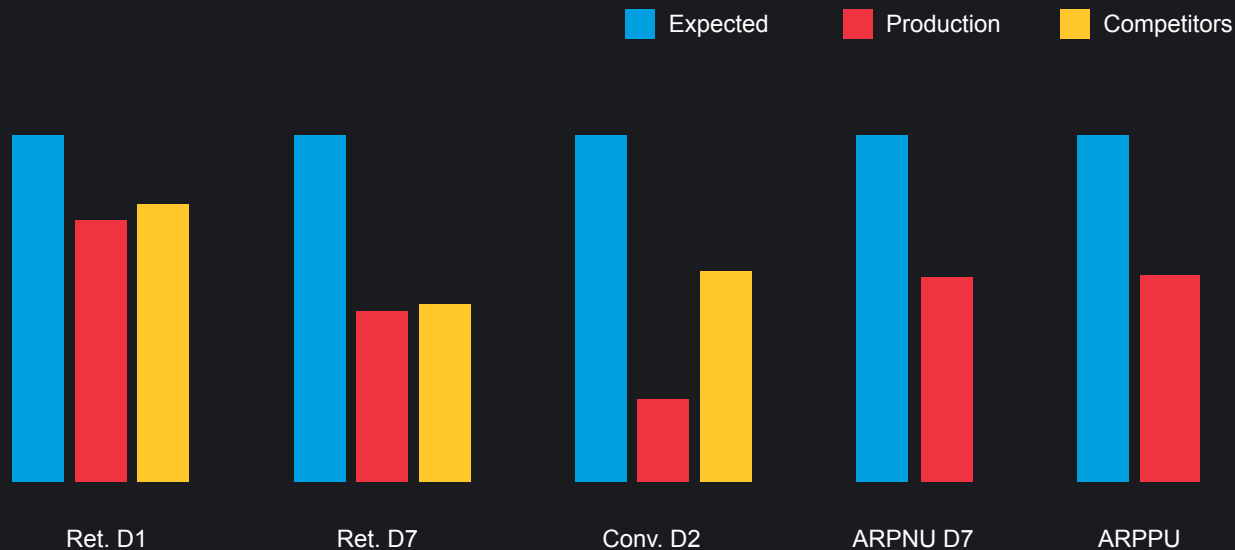


KPI – 1.09



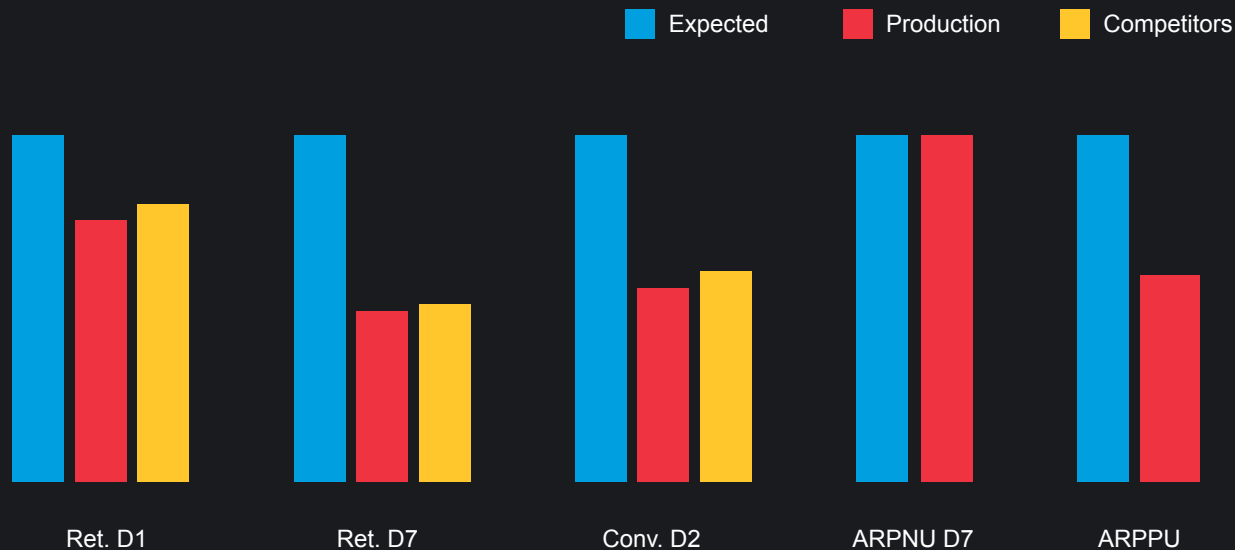
KPI – 1.09

- Запуск тематического ивента
- Починка оружия
- Ребаланс банка



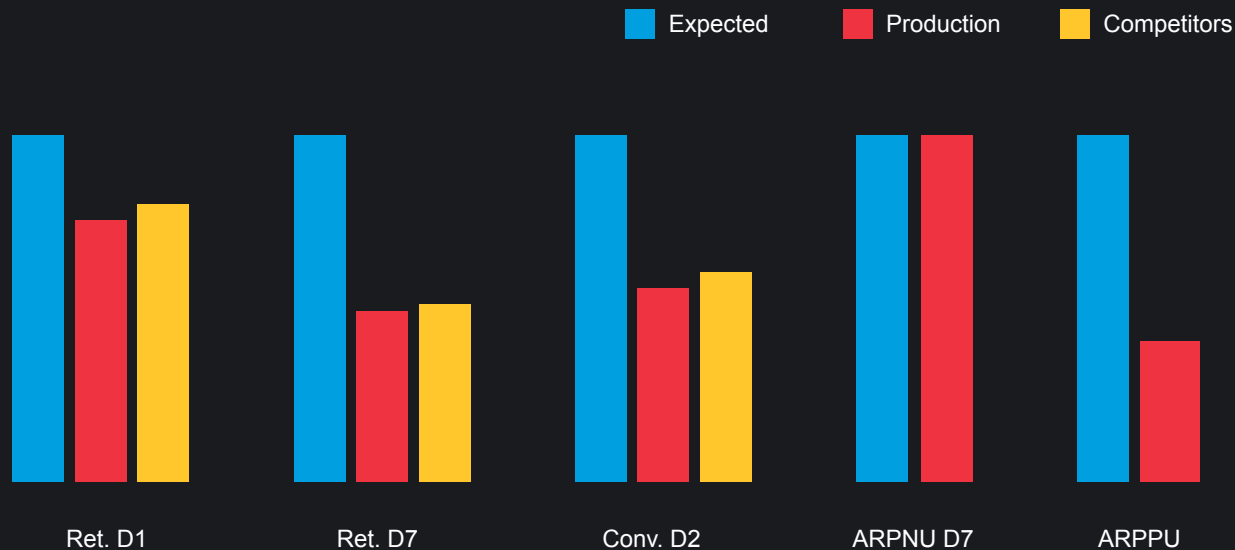
KPI – 1.09

- Запуск тематического ивента
- Починка оружия
- Ребаланс банка



KPI – 1.10

- Live Ops события
- Неудобный UI
- Ребаланс оружия



KPI – 1.12 AND FUTURE

- Возвращаем рекламу – новый подход
- Эксперимент: фокус на сторилайн
- Удешевление части контента
- Добавление асинхронного ПВП



SUMMARY

- Невозможно сделать всё сразу, особенно если механика вторична.
- Работы будет гораздо больше, чем вы ожидаете.
- Любой фидбек важен. Слушайте свою команду.
- Корпоративная или командная культура, возможно, ключ ко всему.
- Проект – это следствие того, какие люди работают на нем.
Команда проекта, обладающая достаточным настроем, может сворачивать горы.



THANK YOU



TAKE THE WORLD