



UDĚLAT SI HRU

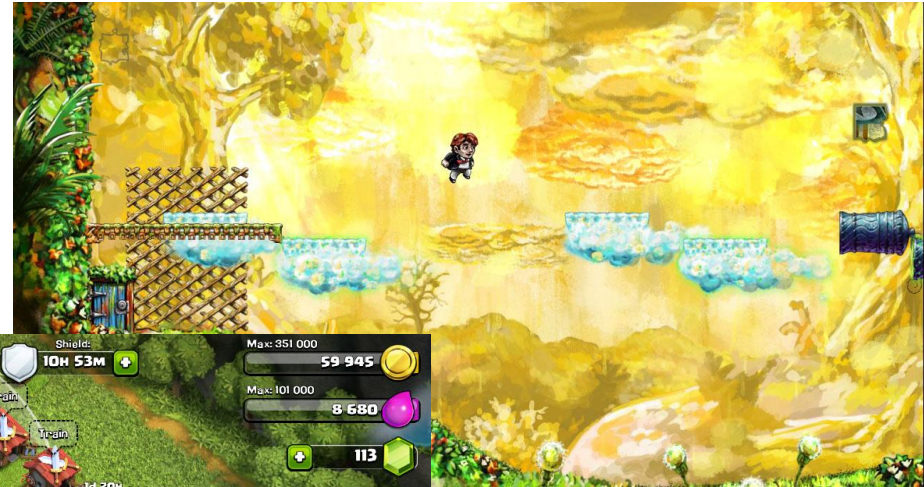
Matouš Ježek 2015



Hra jako médium



Hra jako produkt





Hlavní cíl:



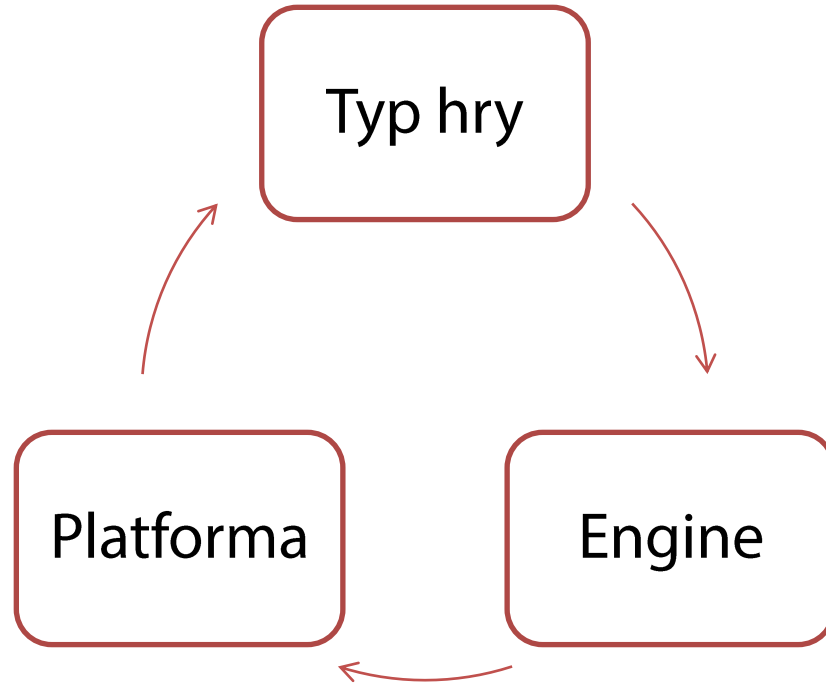
Hlavní cíl:

Mít na Vánoce hrátelnou hru!

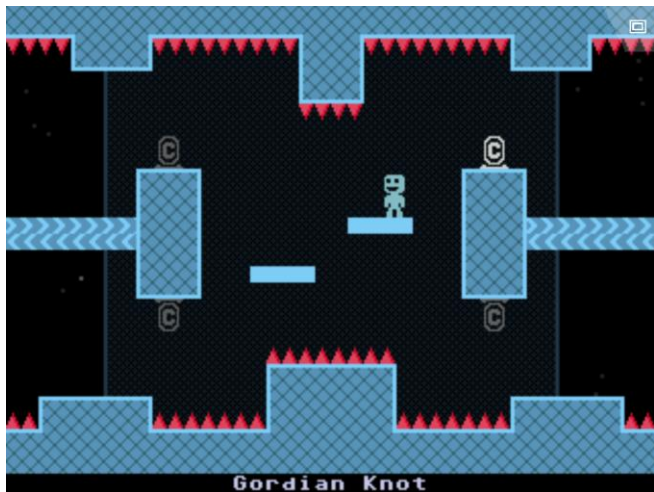


KONCEPT

KONCEPT



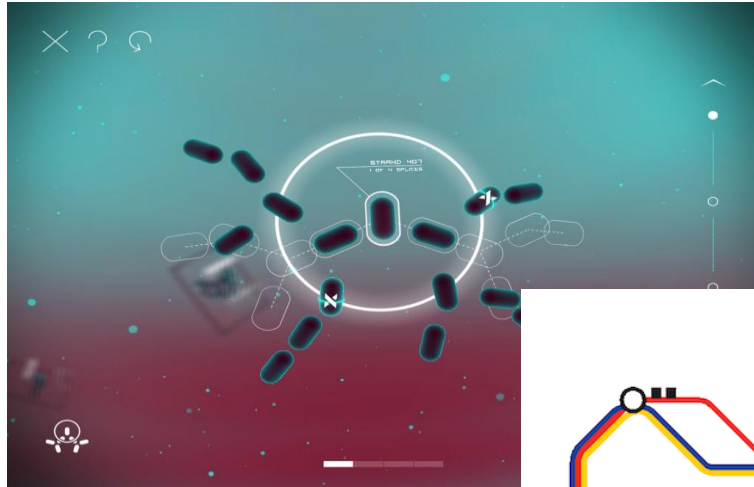
KONCEPT – Typy her



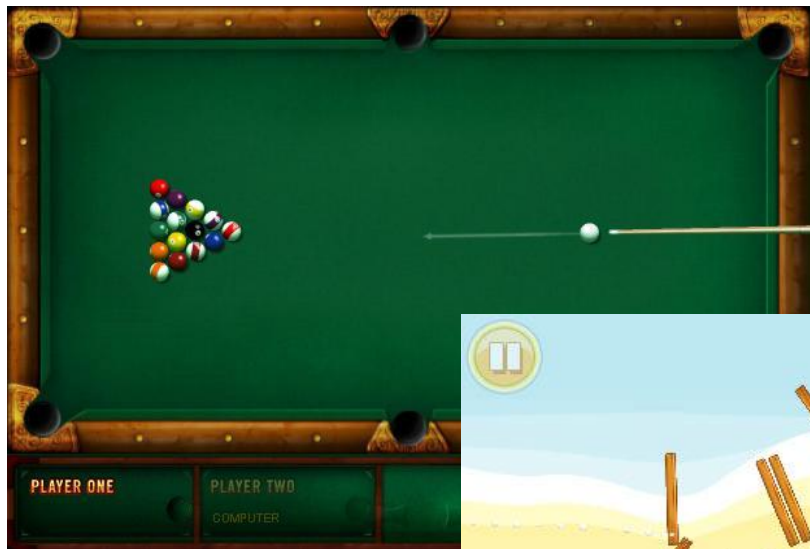
KONCEPT – Typy her



KONCEPT – Typy her



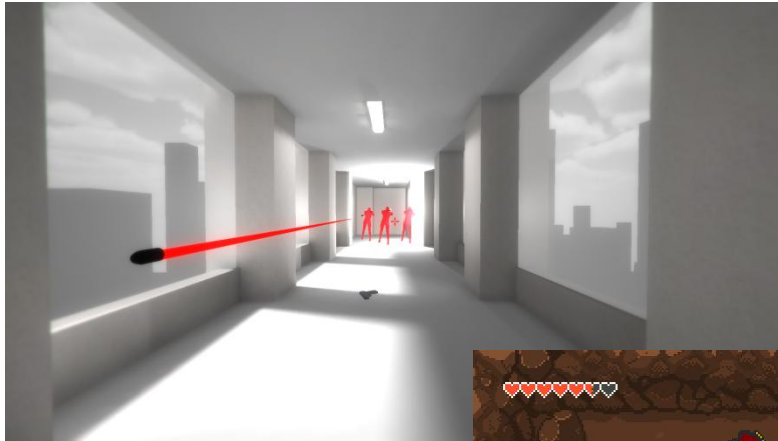
KONCEPT – Typy her



KONCEPT – Typy her



KONCEPT – Typy her



KONCEPT – Engine



KONCEPT – Unity



- Free verze
- Dobrá dokumentace
- Aktivní komunita
- Asset store



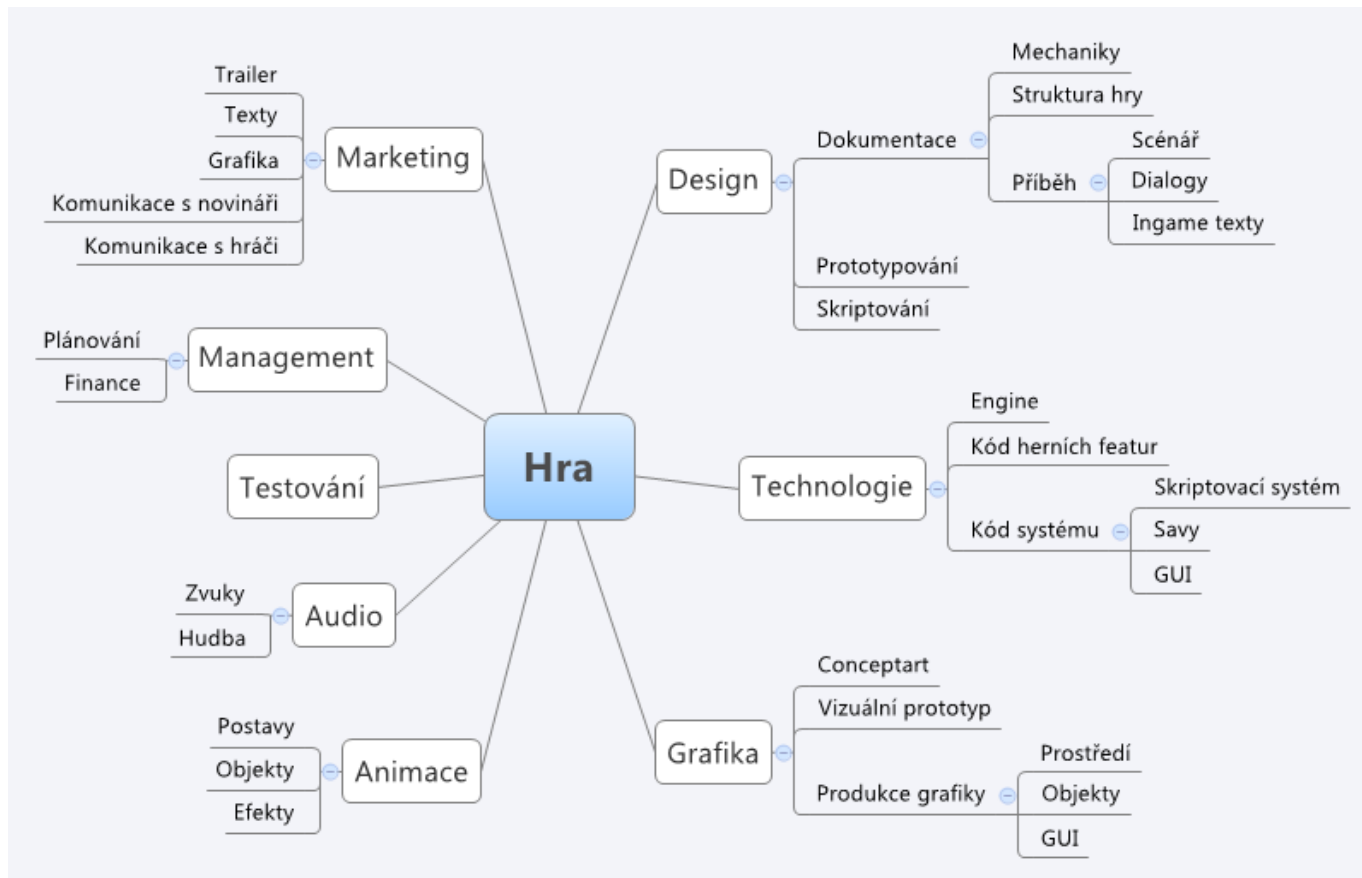
KONCEPT - Platformy



PS4™



KONCEPT – Hra



KONCEPT – Nápad



- Mechanika
- Efekt
- Fyzika
- ...



- Zážitek

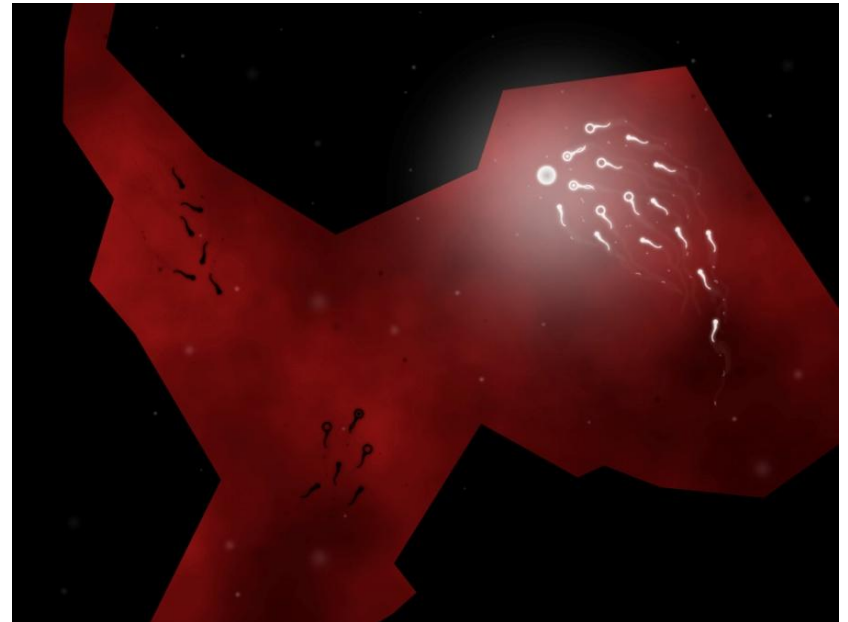


...trailer...

Koncept – Pitch



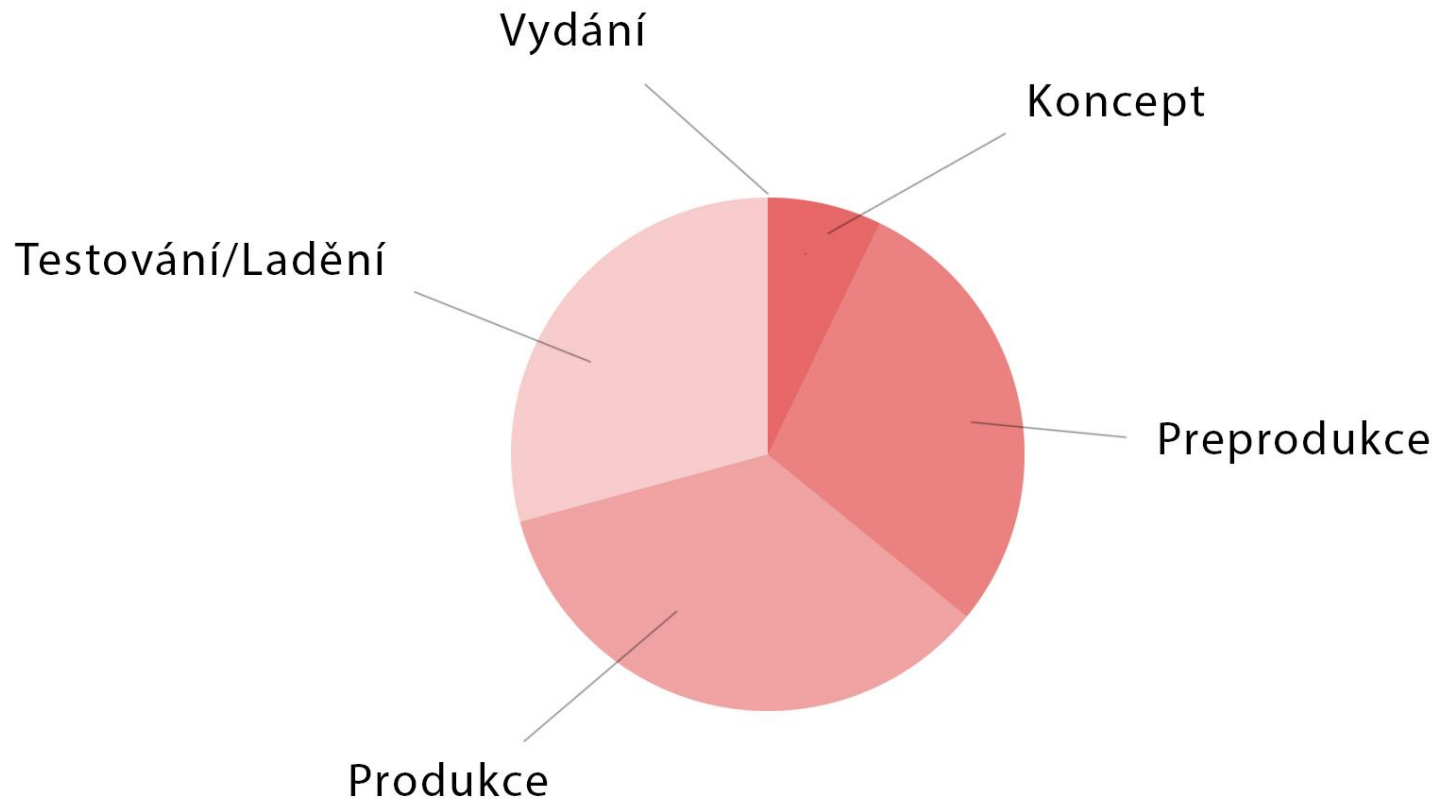
- Co to je
- Jak se to hraje
- Pro koho to je



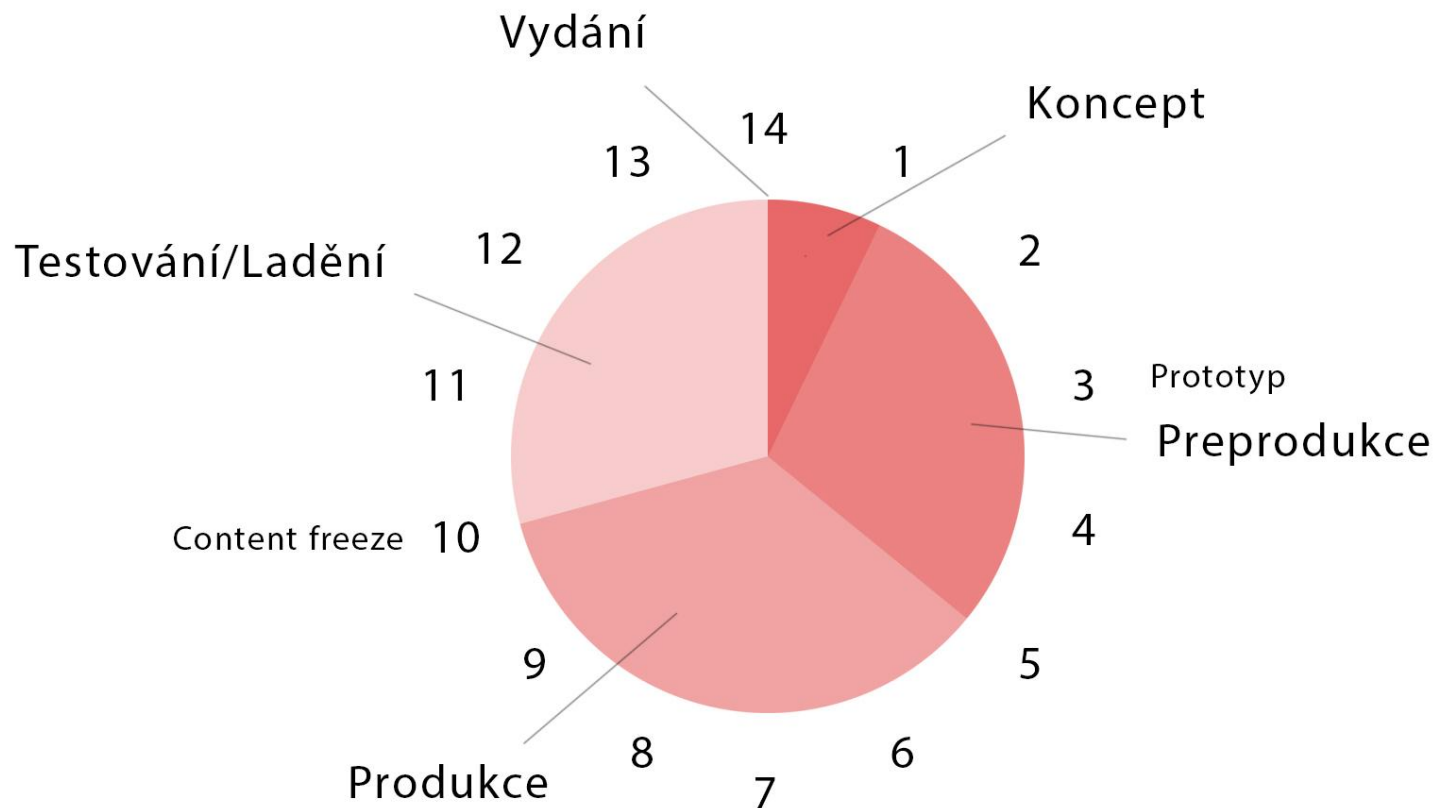


PROCES VÝVOJE

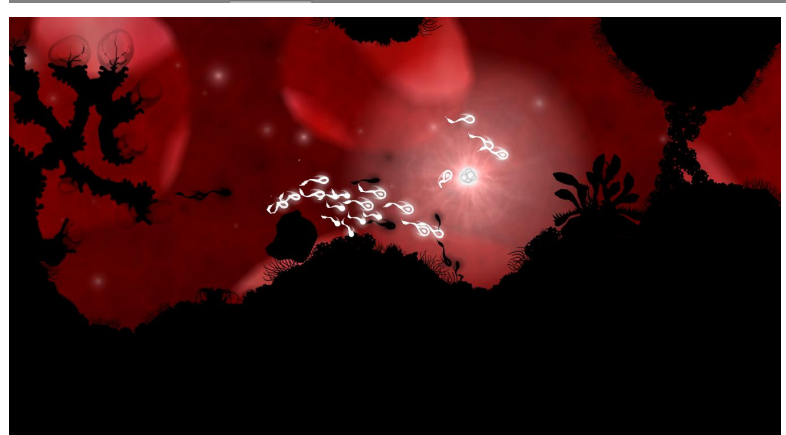
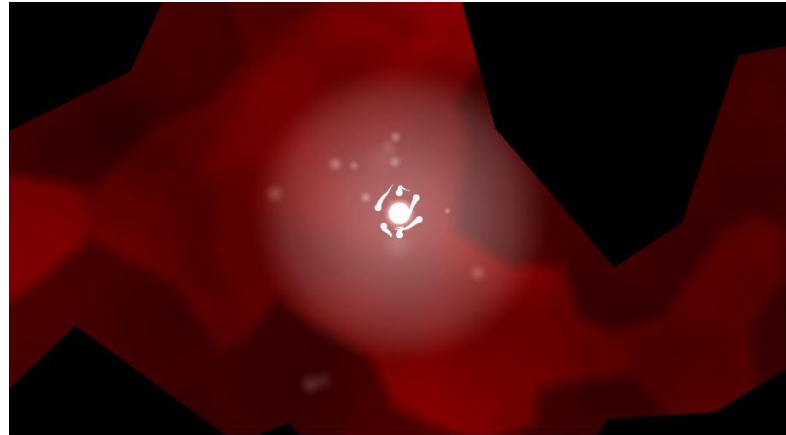
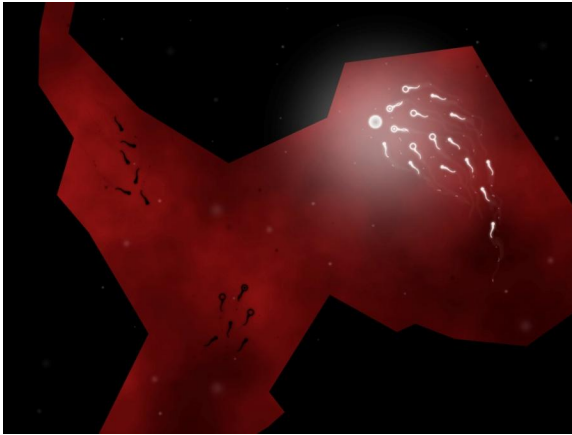
PROCES VÝVOJE



PROCES VÝVOJE



PROCES VÝVOJE – Příklad



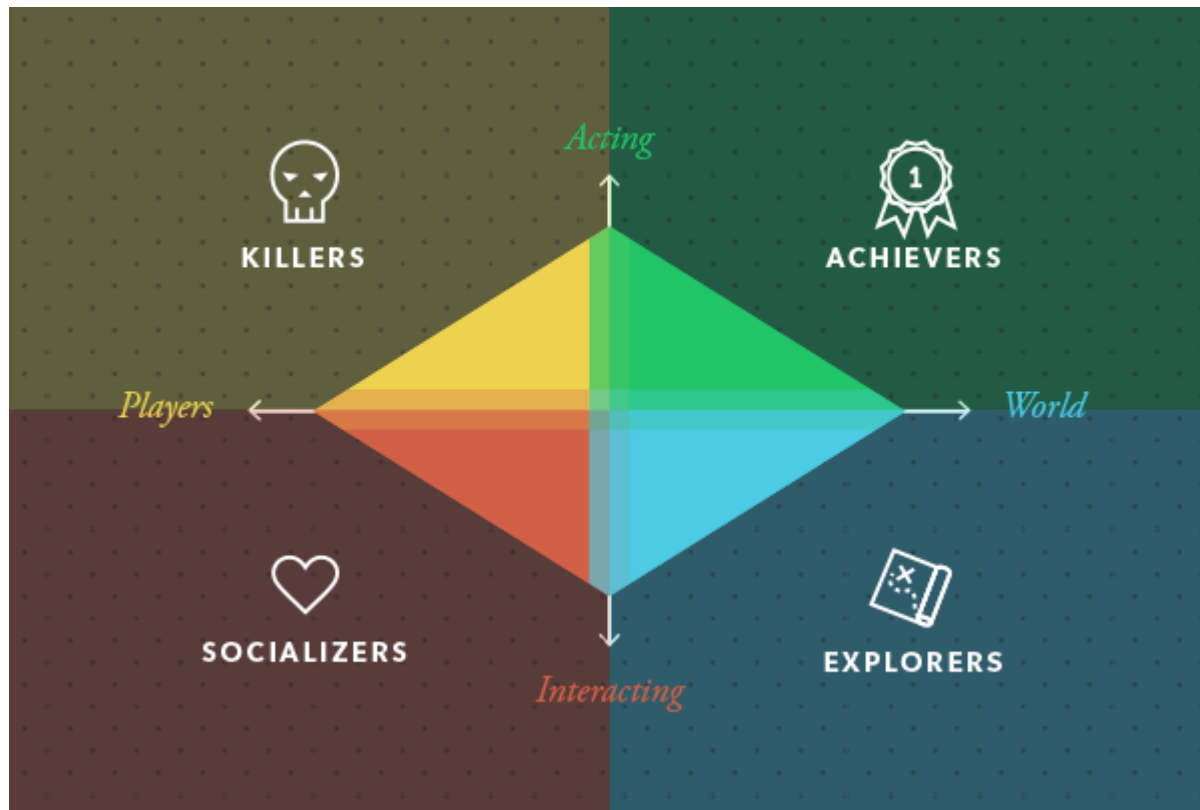


DESIGN

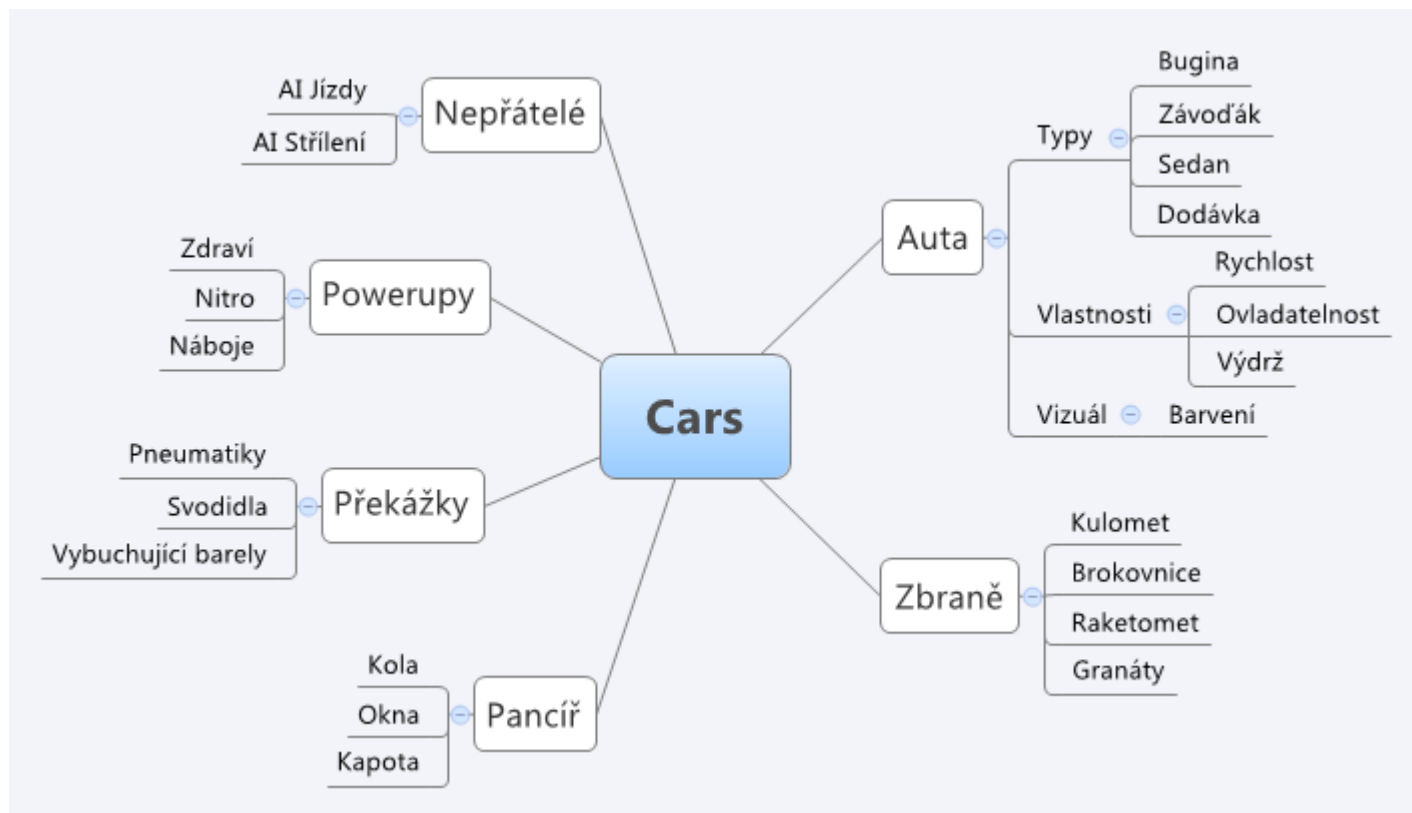
DESIGN - Cíle



- Pobavit hráče
- Vyzvat hráče
- Nadchnout hráče
- Různé typy hráčů



Design - Brainstorm





YouTube

Google

Design



A screenshot of a Trello board interface. The board is titled "Trickster Arts" and is currently viewed as "Orq Visible". The board is organized into five columns: "Mechaniky", "Interaktivni prvky", "Objectivy", "Příběh", and "Vizual". Each column contains a list of cards, which are mostly blurred but appear to have titles and descriptions. The "Vizual" column contains three image cards. On the right side of the board, there is a "Members" sidebar showing a list of team members and their activity. The top navigation bar includes the Trello logo, a search icon, a help icon, and buttons for "Notifications" and "Boards".

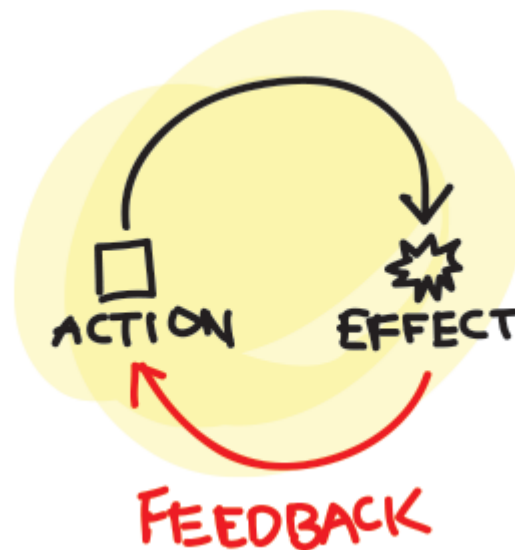


Prototypování

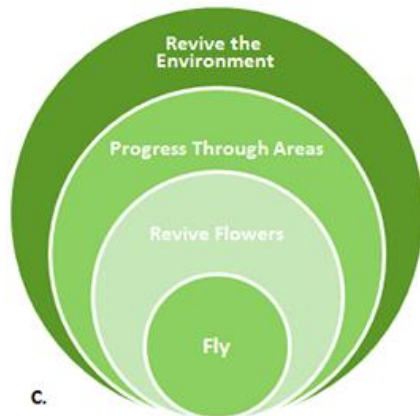
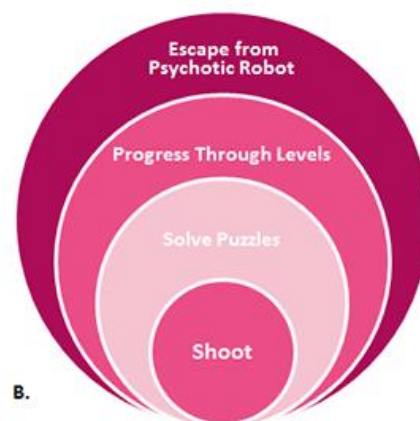
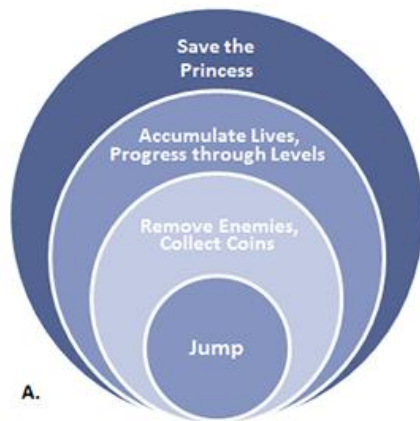
PROTOTYPOVÁNÍ – Herní smyčky



- Aktuální cíl
- Střednědobý cíl
- Dlouhodobý cíl



PROTOTYPOVÁNÍ – Herní smyčky



PROTOTYPOVÁNÍ – VRSTVY MECHANIK



Core mechaniky
(pohyb, souboj...)

Sekundární mechaniky
(upgrady, variace...)

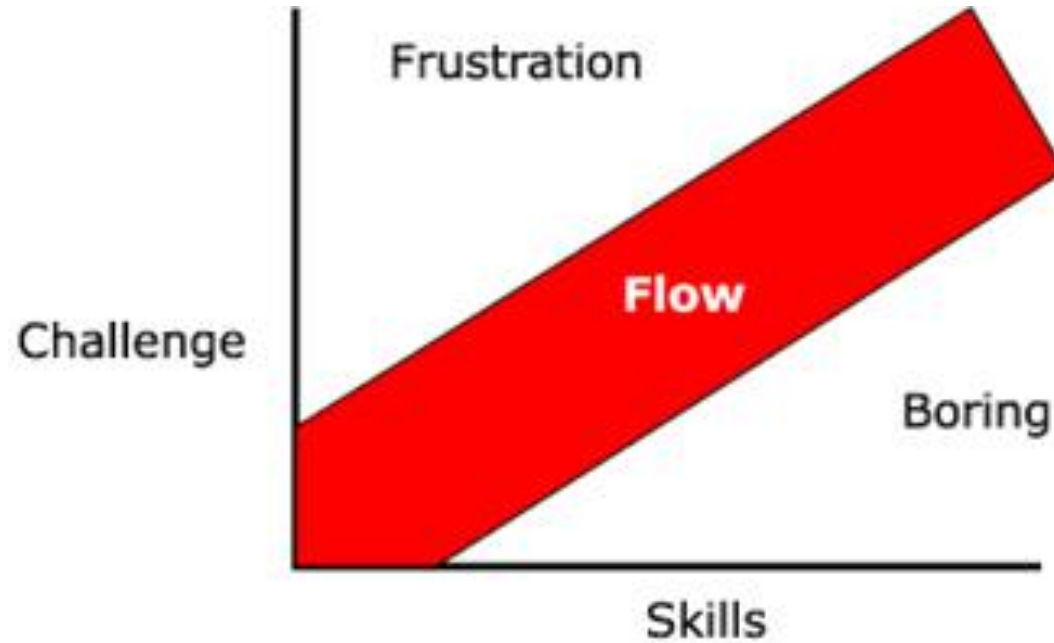
Wishlist
(bonusy, žebříčky, achievementy...)

PROTOTYPOVÁNÍ



- Prototyp herních mechanik
- Prototyp audio-vizuálu
- Prototyp technologie

PROTOTYPOVÁNÍ – Flow



PROTOTYPOVÁNÍ – Výsledky



- Musí se to dobře hrát!
- Budete hodně předělávat!



OBSAH

OBSAH



- Předměty
- Postavy/Budovy
- Efekty
- Levely
- Triky s mechanikami
- ...



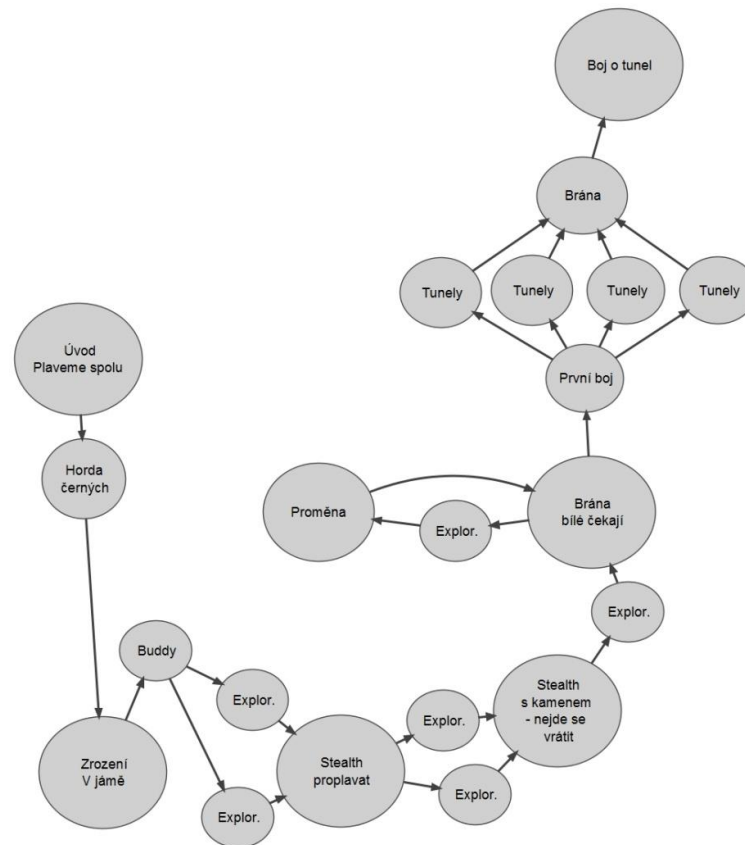
OBSAH - Brainstorm



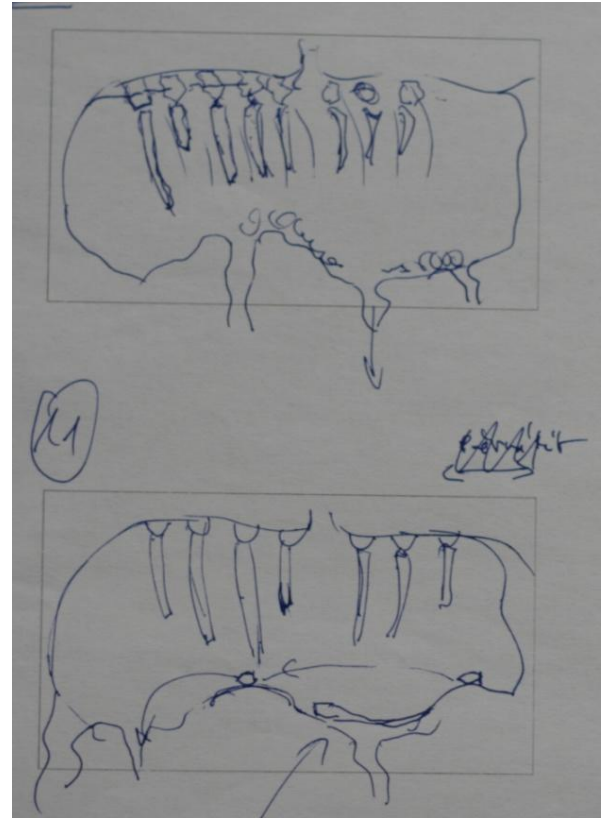
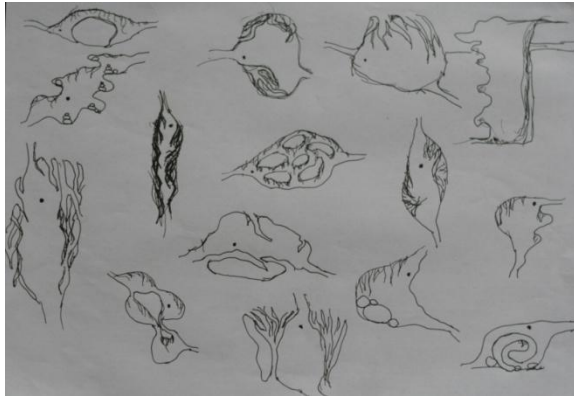
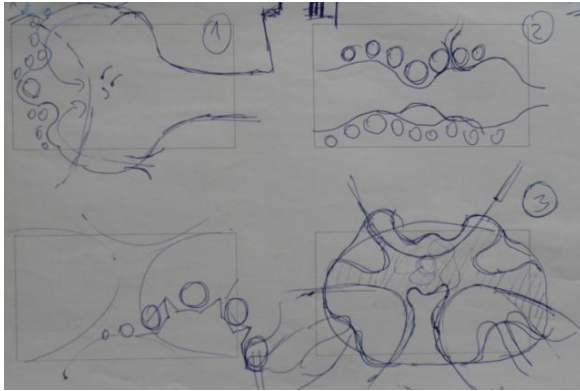
OBSAH - Levely



- Představit si, napsat, namalovat.



OBSAH - Levely



OBSAH - Levely





Produkce

PRODUKCE



- Jednoduše, jednoduše, jednoduše
- Generování a recyklování
- Nečekat na hotové



PRODUKCE



- Často je snaží věci rovnou předělat
- Jít po velkých rybách



Testování a ladění

TESTOVÁNÍ A LADĚNÍ – Buggy

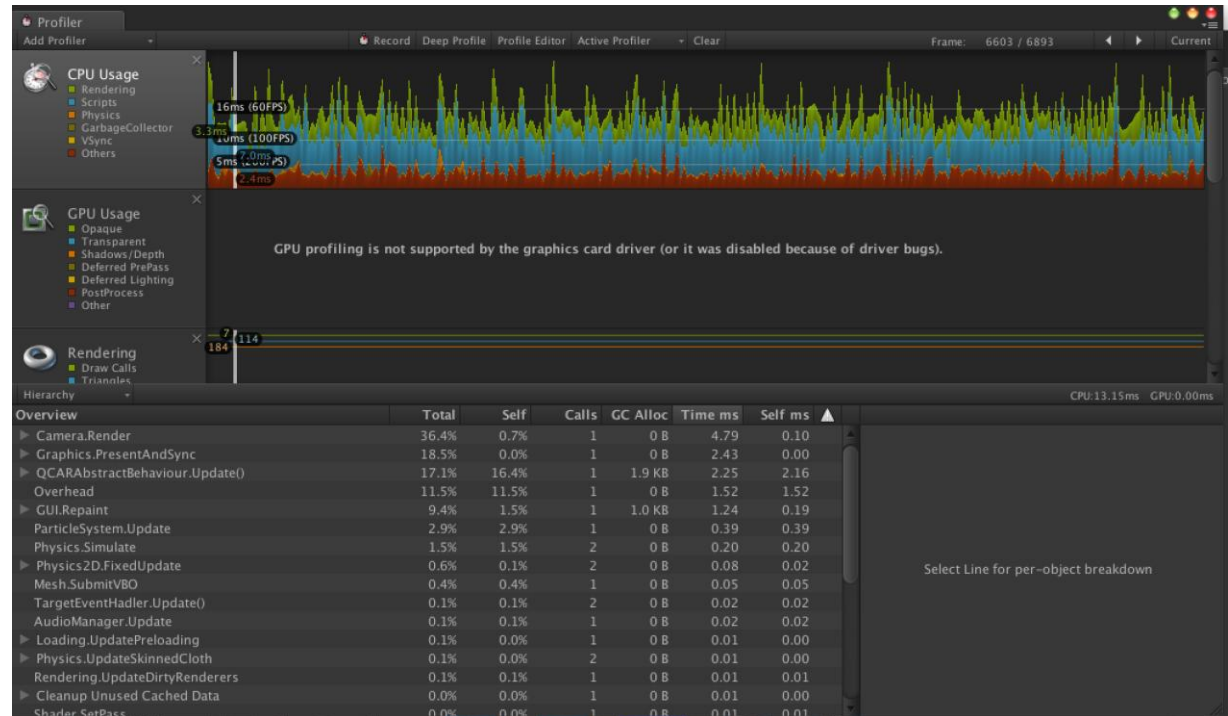


- Otestovat všechny systémy
- Otestovat na cílové platformě
- Externí testeři

TESTOVÁNÍ A LADĚNÍ – Výkon



- FPS
- Memory leaky





Závěr

Závěr





matous.jezek@email.cz

erric.cz