

Vývoj her na platformě Flash

Představení

- Kdo jsme
- Co děláme
- Proč jsme to začali dělat
- Cuketa a Age of Defenders

Age of Defenders

Menu

10 1275 30 CENTRE Rocket Tower

	Health: 550/550	LEVEL UP	LEVEL 1
	Experience: 324/1200		
SELL	Type: Heavy Shoot rocket that follow and hit an enemy.	mode	DAMAGE 6 - 24
			ARMOR 0 %

Age of Defenders

- Trailer?

Cuketa



Cuketa a Geewa



Geewa

- Co je Geewa
- 2010 změna business modelu
- Kde je dnes (Facebook Insights)
 - 10. největší vývojář na facebooku
 - 2 mil. DAU
 - 10 mil. MAU
 - Vše bez reklamy
 - Stále startup, stále podvyživení
 - Profesionální, přesto je prostor k profesionalizaci

Vývoj her

- Specifika vývoje obecně
 - Vysoký umělecký podíl
 - Těžko se plánuje
 - Velké množství výzkumu
 - Těžko definovatelný konkrétní cíl

Vývoj her

- Různé obchodní modely
 - Placené
 - Freemium model
 - Reklamní
 - Kombinované

Vývoj her

● Placené

- jednorázová platba
- reálné peníze
- statická cena
- výtěžek od počtu kopií
- fixní obsah
- budování značky
- nízká motivace k dalšímu zlepšování stávajícího produktu

● Freemium

- hraní zdarma
- případné platby ve virtuálních penězích
- dynamická cena
- výtěžek závisí na více faktorech
- dynamický obsah
- budování komunity
- zlepšování a přidávání obsahu přináší další peníze

Vývoj her

- Placené = produkt

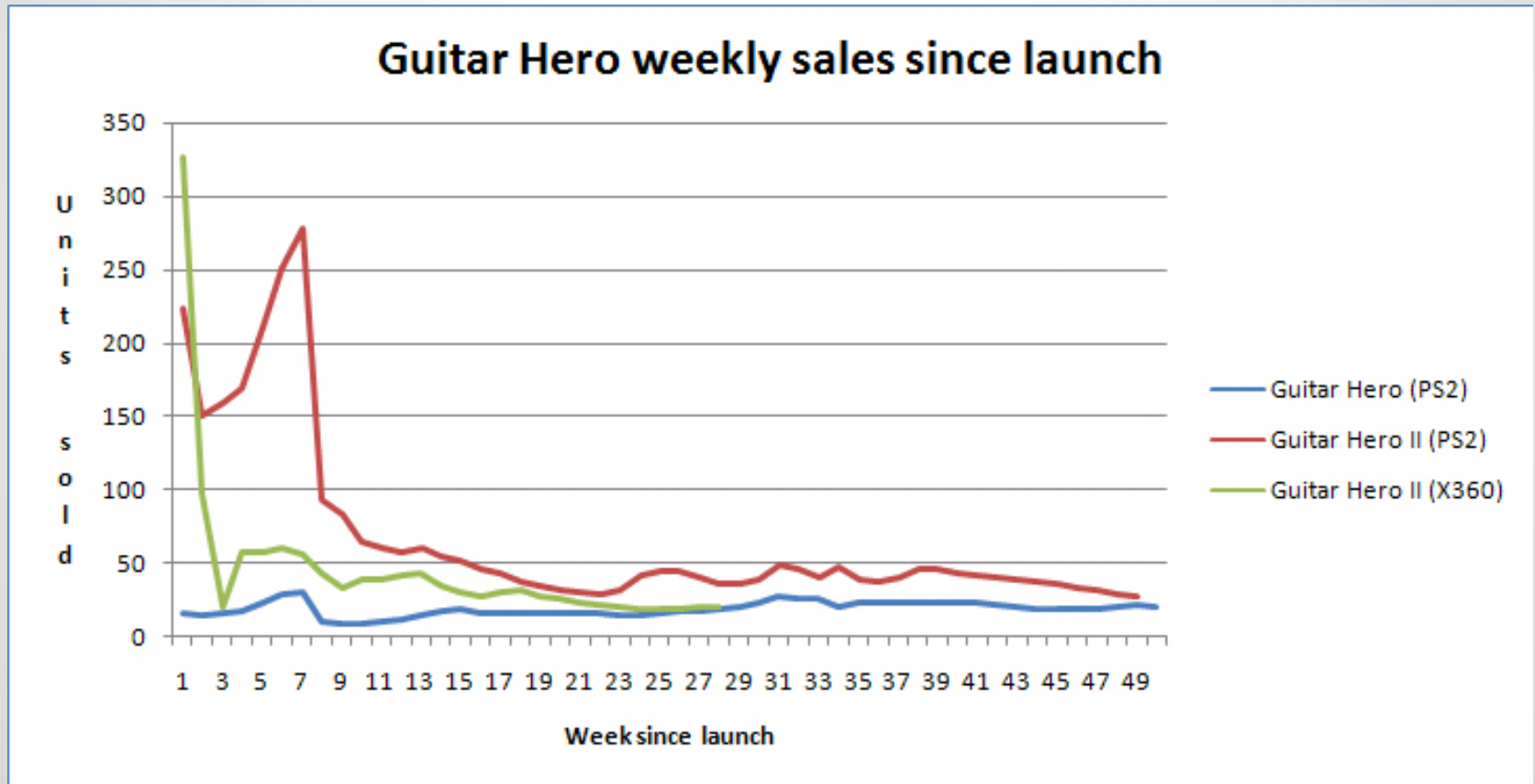
- standartní vývoj
- masivní kampaň při startu
- po vydání počet developerů klesá

- Freemium = služba

- iterativní vývoj
- dlouhodobá a postupná kampaň
- počet developerů po vydání roste

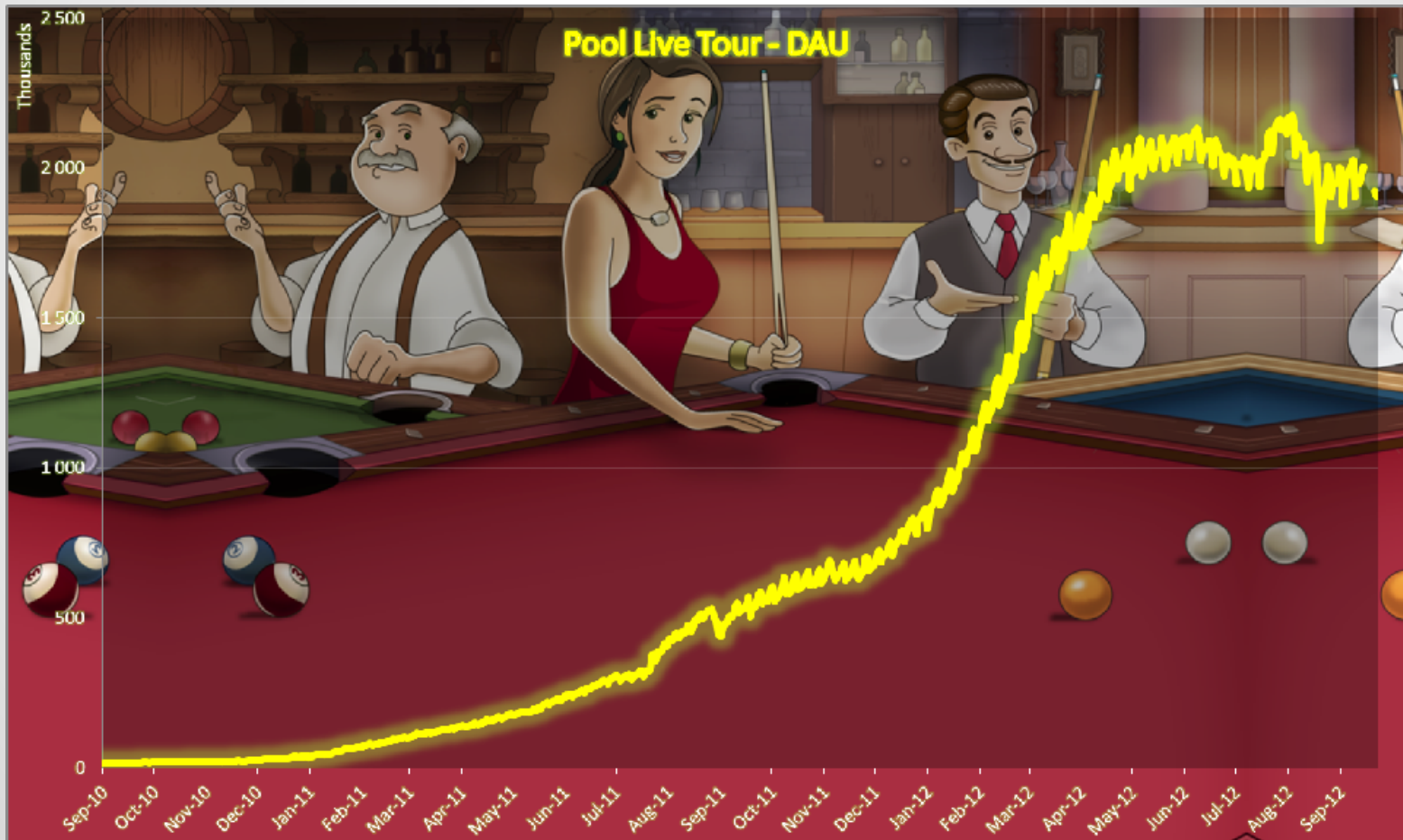
Vývoj her

- Placené - životní cyklus



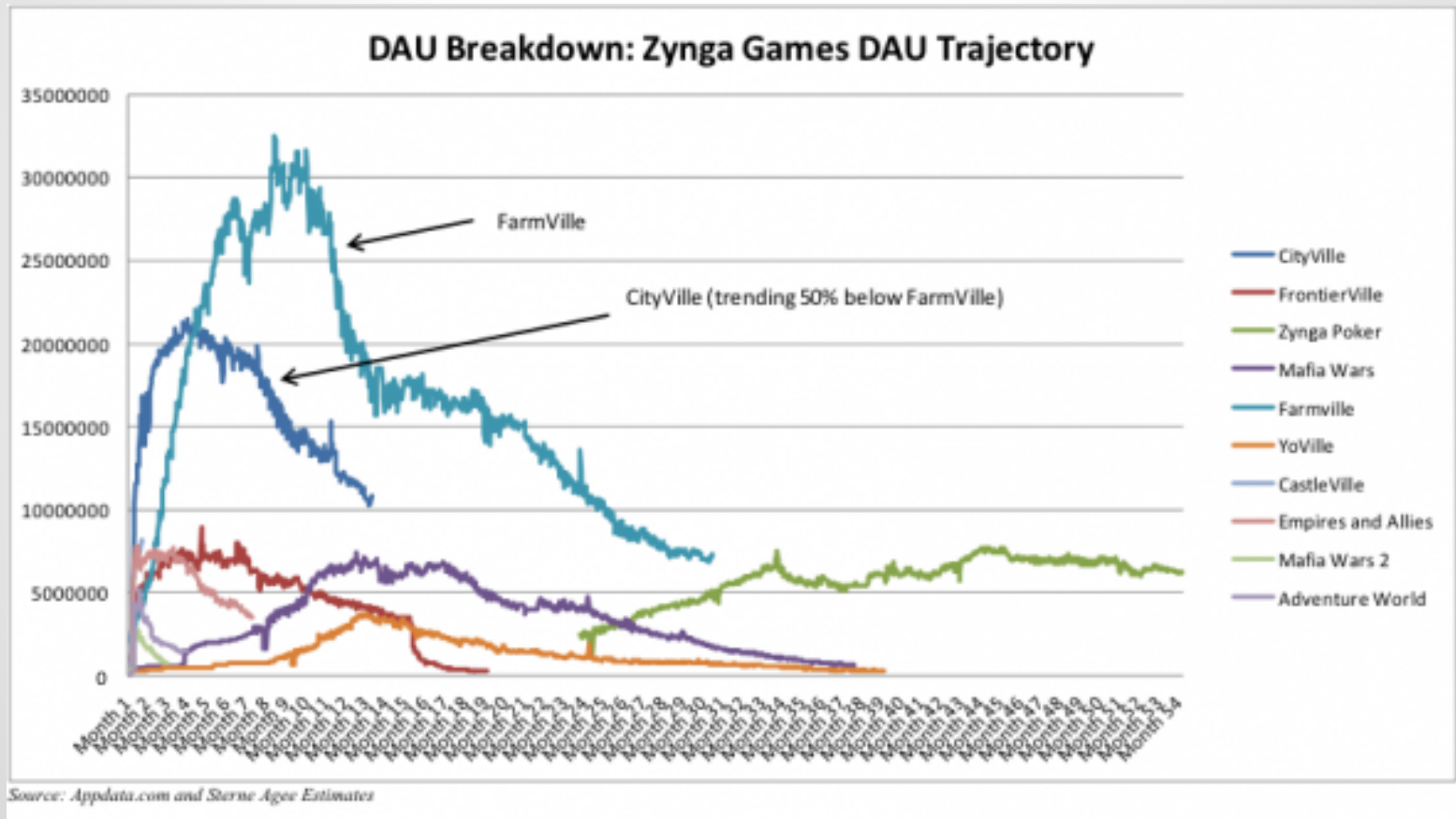
Vývoj her

- Freemium - životní cyklus



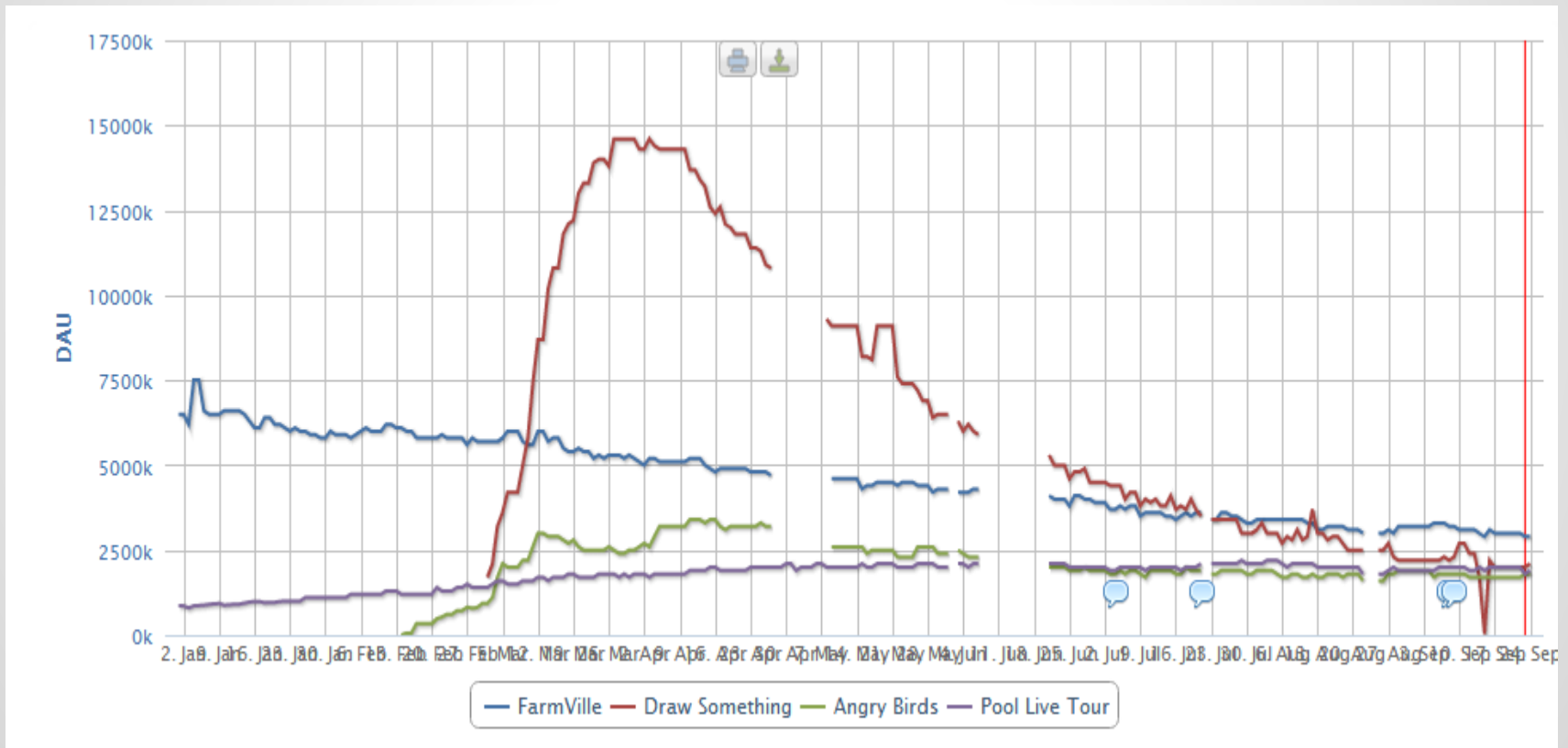
Vývoj her

- Není Freemium jako Freemium



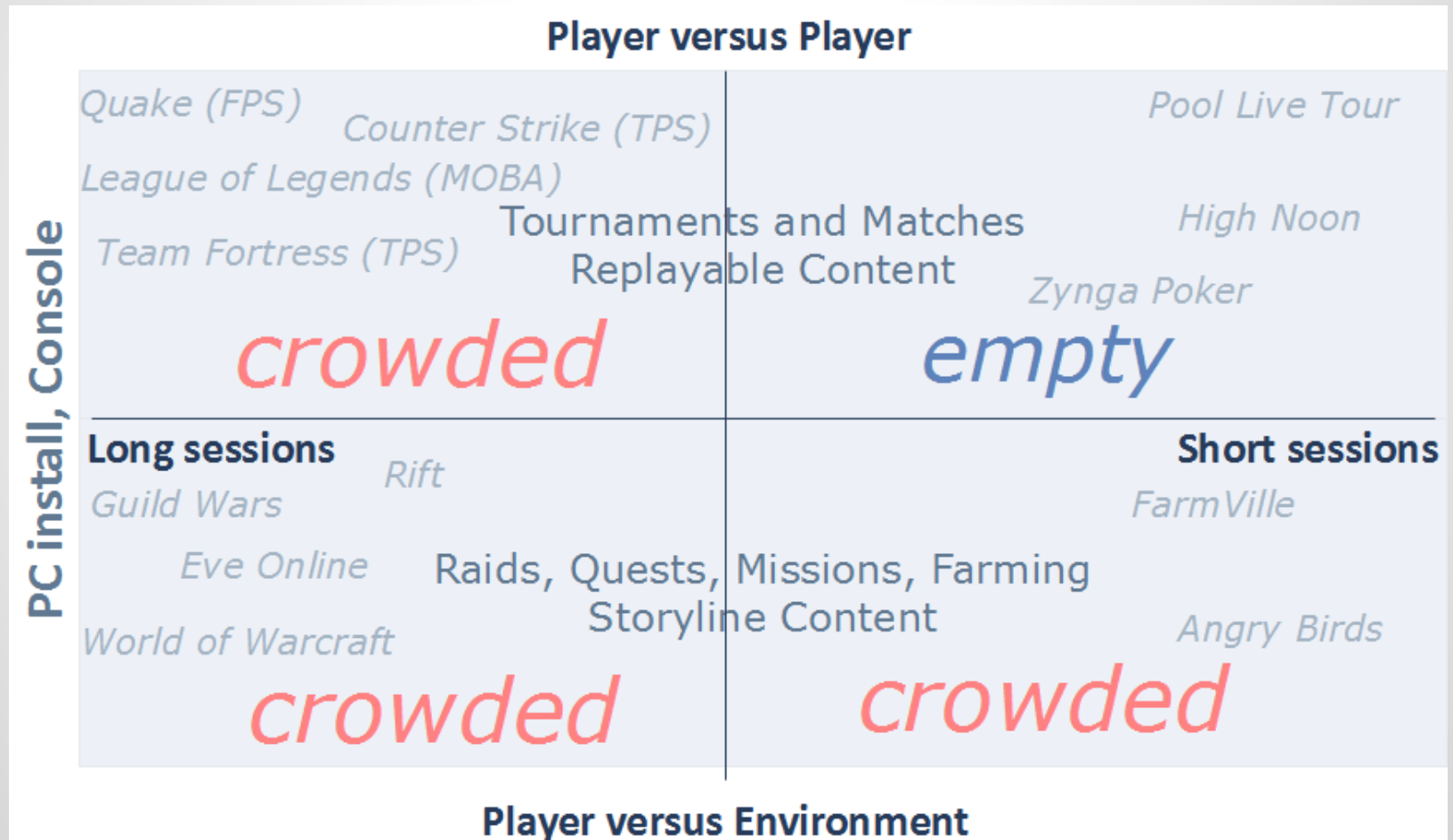
Vývoj her

- Pool live tour (PLT) proti ostatním



Vývoj her

- Co chceme dělat



Vývoj her

- Další aspekty her
 - Atmosféra
 - Originalita
 - Odlišnost
 - Zpracování
 - Konkurence
 - +milion

Vývoj her

- Úspěch není dopředu zaručen



Flash

- Rozhodně nejsem Adobe evangelista
- Přesto chci utiřit flame war a flash hatery:)
 - co kdyby Flash player nebyl
 - Adobe nejde proti HTML5
 - musí to být válka?
 - jde primárně o obsah

Flash

- Flash player a Air
 - Rozdíly
 - Využití
 - Cíle



Flash

- Historie

- pouze CPU rendering
- vysoká penetrace mezi uživateli
- nová verze do jednoho roku mezi 97%

Flash

- Méně dávná historie
 - od verze 10.1 P2P komunikace přímo mezi Flash Playery - AoD, filesOverMiles
 - H264 video decoding
 - multitouch gestures
 - postupně součástí Chromu i IE ve W8,

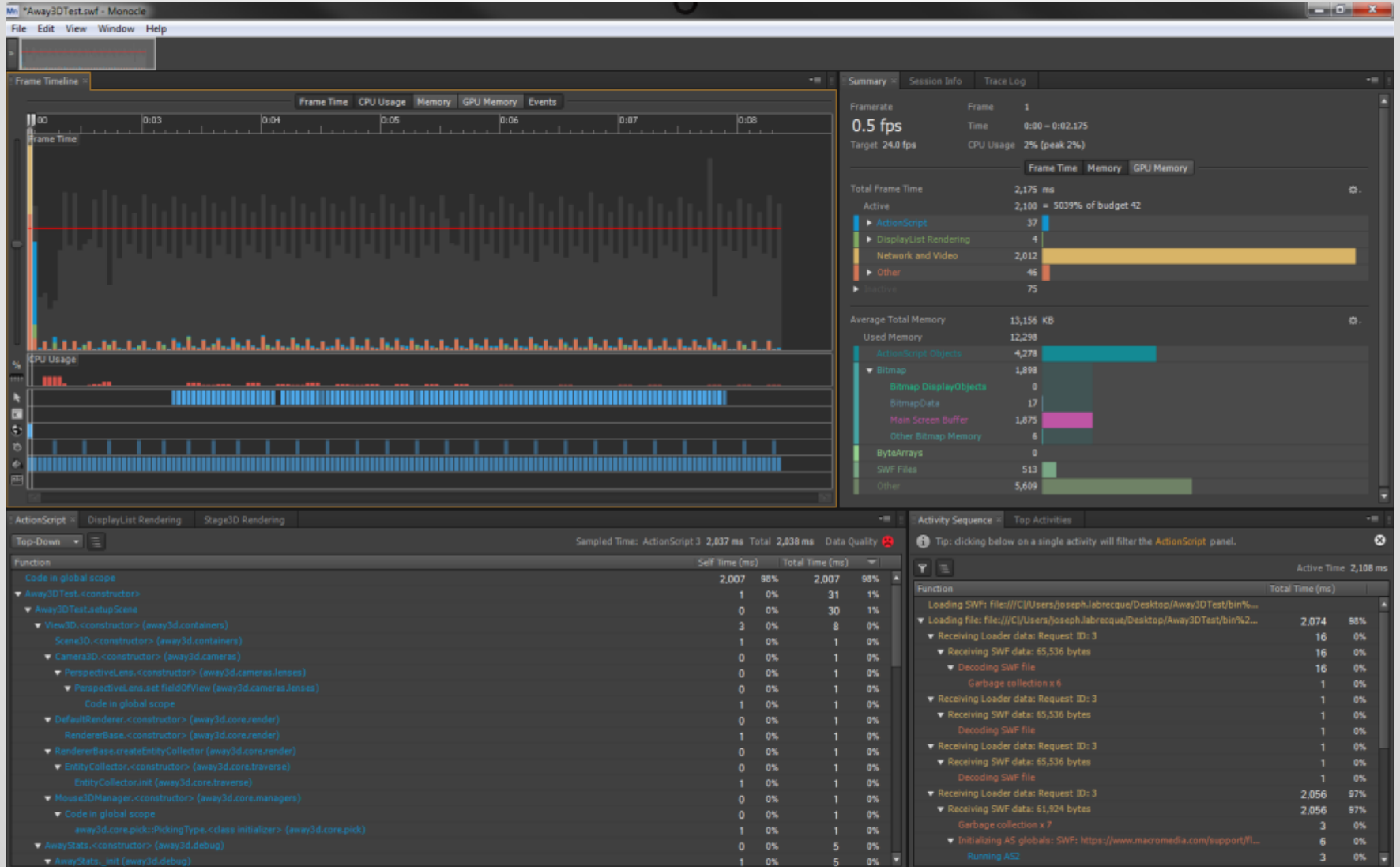
Flash

- Současnost
 - od verze 11 a AIR3 GPU support!
 - zrychlení exekuce Actionscriptu
 - od verze 11.2 silent update (takže už 11.2 nikdo nemá:)
 - od verze 11.4 concurency

Flash

- Další možnosti
 - Alchemy 2.0
 - Native extensions
- Lepší tooling
 - Monocle
 - nový kompilér AS2
- Frameworky
 - Starling (Rovio)
 - Away3d, Unreal Engine, Unity export...

Flash



Flash

- Export jedné aplikace na více platforem
 - Flash player
 - PC
 - iOS
 - Android
 - Blackberry (tip Blackberry soutez)

Flash

- Nejblížší vylepšení a plán
 - Nový Flash player s novou virtual machine (razantní zrychlení exekuce AS3)
 - Podpora open source projektů a komunity
 - tooly (Flash CSx atd.) s přímým exportem pro starling

Flash

- Cíl
 - Jednoduchý multiplatformní vývoj bez limitace
 - Gaming v browseru
 - Prioritou Adobe a technologie Flash je gaming



Flash

- Showcase

- UnrealEngine <http://www.unrealengine.com/flash/>
- Away 3D

Poděkování

- Díky za pozvání a za pozornost
- Otázky?
- Nechceme předmět na vývoj her?

(drahé) Rady a zkušenosti

- Zaměřte se na jeden hlavní cíl a vytrvejte
- Na mobilním trhu je release největší událostí v životě aplikace
- Dělejte slevové akce
- Zvažte publishery, ale pozor
- Lokalizace funguje, pracujte s regiony

(drahé) Rady a zkušenosti

- Zaměřte se na jeden hlavní cíl a vytrvejte
- Na mobilním trhu je release největší událostí v životě aplikace
- Dělejte slevové akce
- Zvažte publishery, ale pozor
- Lokalizace funguje, pracujte s regiony