

# Digitální hry

VIKMB31 (podzim 2016)

Herní průmysl, historie a indie hry

Brněnská infrastruktura

Nástroje tvorby

# Game Industry

- Celkově **herní průmysl stále roste** a dle některých předpovědí v roce 2016 přesáhne celkovou hodnotu 86 miliard dolarů.
- Pro rok 2014 výzkumná firma *DFC Intelligence* odhaduje hodnotu průmyslu počítačových her na 22-25 miliard dolarů.
- Za největší trhy jsou považovány USA, Čína, Japonsko, Německo a Anglie.

# Původ herního průmyslu

- 40. léta 20. století – výzkumy a pokusy na akademické půdě, často šachy
- 60. léta – Tennis for Two (1958), Spacewar! (1960)
- (ELIZA – 1964-1966)
- 70. + 80. léta – arcade a komercializace (Pong, 1972) [automaty]
- první MUD – 1978 – Bartle, Turbshaw

# Původ herního průmyslu II.

- 90. léta – žánrový boom; Zork, Pac Man (1980), Wizardry, Ultima (1981), Duck Hunt (1984), Super Mario Bros (1985), Metroid (1986), Metal Gear, Dungeon Master (1987)...
- PC gaming, generace konzolí a přechod na CD
- Mobilní hry? Už od 1997 – Nokia a Snake
- STEAM už od roku 2003; Humble Bundle 2010
- *Replay: The History of Video Games* (Donovan, 2010)



# Polsko

- *Polský herní trh a samotný herní průmysl roste a prosazuje se v zahraničí. „Polský export ICT navýšil průměrný přírůstek na 28%. Rozsah polského herního trhu se odhaduje na 350-450 miliónů dolarů a analytikové předpovídají velký růst v budoucích letech.“*
- *„V posledních několika letech se Ministerstvo financí ve spolupráci s polskou ambasádou zasadilo o export [her] skrze mise na významné akce jako Game Developers Conference v San Francisku, E3 v Los Angeles a Tokyo Game Show, aby rozšířili potenciální trh pro polské hry.“*

# Čína

- Expanze mobilních platforem, silné konkurenční prostředí, kvůli informacím o růstu: herní trh (PC) o velikosti 13,75 miliard dolarů, explozivní růst trhu mobilních her v roce 2014 o 93% na 2,9 miliard dolarů.

# Globální trendy

- **fenomén nezávislých vývojářů - *indie***
- **digitální distribuce**
- **free to play / micro transactions**
- **crowdfunding**
- **early access**
- **Twitch, YouTube kultura, eSport**

# Instituce oborové a výzkumné

- *Entertainment Software Association (US)*
- *Interactive Software Federation of Europe (EU)*
- *International Game Developer Association (globální)*
- *Digital Games Research Association (globální)*

# Konference, výstavy a veletrhy pro herní vývojáře

- *Game Developer Conference* – GDC, GDC Europe, GDC China (různé světové odnože)
- *Gamescom* (Německo)
- *Kuntpunkt* (Skandinávie) – různé lokace
- *Electronic Entertainment Expo* – E3 (USA)
- *Penny Arcade Expo* – PAX (USA)
- *Independent Game Festival* – IGF (USA)
- *Tokyo Game Show* (Japonsko)
- *China Joy* (Čína)

# Český herní průmysl

- **Bohemia Interactive** - světoznámá vojenská simulace Arma 3 prodala více jak 1 milión kusů, hra DayZ, která je teprve ve vývoji prodala 2 milióny kusů. Spin-off firma *BI Simulations* spolupracuje i s různými vládami v oblasti vojenství a simulačních armádních programů. BI také vyhrála cenu *Develop Awards 2014* oborového anglického časopisu *Develop* v kategorii nezávislé studio.
- **Madfinger** - celosvětově uznávaná firma se sídlem v Brně, která exceluje s graficky vyspělými hrami *Dead Trigger* a *Shadowgun*, které oslovily přes 25 milionů hráčů po celém světě. Spolupracují s lídry hardwarového vývoje grafických karet a jejich hry jsou často používány jako vizuální podívaná, posouvající hranice technologie. Firma je držitelem mnoha cen v oblasti vývoje mobilních her.
- **Keen Software House** - mladá firma se sídlem v Praze, která vyvíjí hru *Space Engineers* a *Medieval Engineers*, podobně jako v případě DayZ se rozpracované hry prodalo přes 1 000 000 kusů.

# Český herní průmysl II.

- **SCS Software** - velmi úspěšný vývojář v žánru dopravních simulací. Jejich globálně úspěšnou herní sérií je *Eurotruck Simulator*.
- **CGE** - firma zabývající se vývojem deskových her, která nedávno uspěla na crowdfundingovém portálu Kickstarter s reedicí své deskové hry *Dungeon Lords*. Vytvořila i elektronické verze svých her. CGE vybralo 3,6 milionu korun.
- **Dreadlocks** – malé vývojářské studio z Prahy uspělo na portálu Kickstarter s projektem Dex a získalo finanční podporu formou sbírky ve výši 1 miliónu korun.

# Český herní průmysl III.

- **Warhorse** - mediálně známá vývojářská firma, za níž stojí tvůrci historicky velmi významné hry *Mafia*, vybrali na *Kickstarteru* pro svůj projekt *Kingdom Come: Deliverance* přes 37 milionů korun.
- **CBE Software** – dvou členné herní studio se sídlem v Brně zaujalo publikum crowdfundingového webu IndieGoGo s příběhovým projektem J.U.L.I.A. Enhanced Edition a získalo přes 300 tisíc korun na jeho realizaci.
- **Amanita Design** - nezávislé studio, v čele s umělcem a animátorem Jakubem Dvorským, který spolupracoval na filmu *Kuky se vrací* (2010). Studio je známé po celém světě díky svému neotřelému přístupu k herním principům, hudební a vizuální složce. Jejich hry *Machinarium* a *Botanicula* jsou v herním průmyslu často označovány za ideální příklady tzv. *inidie* scény.
- **Další významní čeští vývojáři:** *Geewa* (hry na sociální média), *Crgne Balls* (Overkill, iPhone), *Hammerware* (zisk dotací od EU), *Sillicon Jelly* (kulturní dědictví ČR s hrou Krteček)



**DŘÍVE V BRNĚ**

SUPER CD

# Tajemství Oslího ostrova

Původní česká dobrodružná hra z pirátského prostředí

Počítačová hra

# 1994 Tajemství oslího ostrova

TAJEMSTVÍ  
OSLIHO  
OSTROVA



Tajemství  
Oslího ostrova  
DISTRIBUCE  
VOCHOZKA TRADING







1997 Fish Fillets





2001 Original War





2002 Mafia



# 2003 UFO: Aftermath



# VIETCONG

build 0.999, U.S. TISCALI  
www.tiscali.com

Singleplayer  
Multiplayer  
Options  
Credits  
Quit



# 2003 Vietcong







2006 Arma

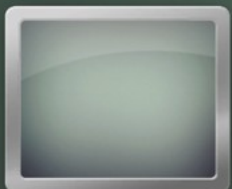




2010 Mafia II.

**RŮZNORODOST**





100 %



perspective



see through



photos



4

build

paint

photograph



# 2014 Monzo





# DEAD TRIGGER 2

PLAY

LOGIN OR CREATE  
PERSONAL ACCOUNT

# 2013 Dead Trigger 2

ENGLISH



DEAD TRIGGER 2 - MADFINGER Games (c) 2013. All rights reserved.





IN-GAME |

# 2013 Arma 3





SIGNAL FEED

LOCATION INFO

4.2 °C  
509.2 Pa

Victoria Crater  
16:15:07

Time on Earth (UTC)  
13:01:22 27 May 13

SUIT INFO

Oxygen Level  
Power Level

DEFAULT CONTROLS

WASD - Movement  
Mouse Move - Look around  
E - Grab Object/Enter Vehicle  
Space - Jump  
Left Shift - Run  
L - Toggle Helmet Light

Mouse Left - Throw Held Object  
Mouse 4 - Rotate Held Object/View focus  
N - Toggle Nightvision  
B - Toggle Thermal vision modes  
F - To Free-Fly Camera

SUIT INTEGRITY

Helmet  
Life Support  
Torso  
Arms  
Legs

SUIT PROTOTYPE MK.1

# 2013 Take on Mars

EXPEDITION ONE





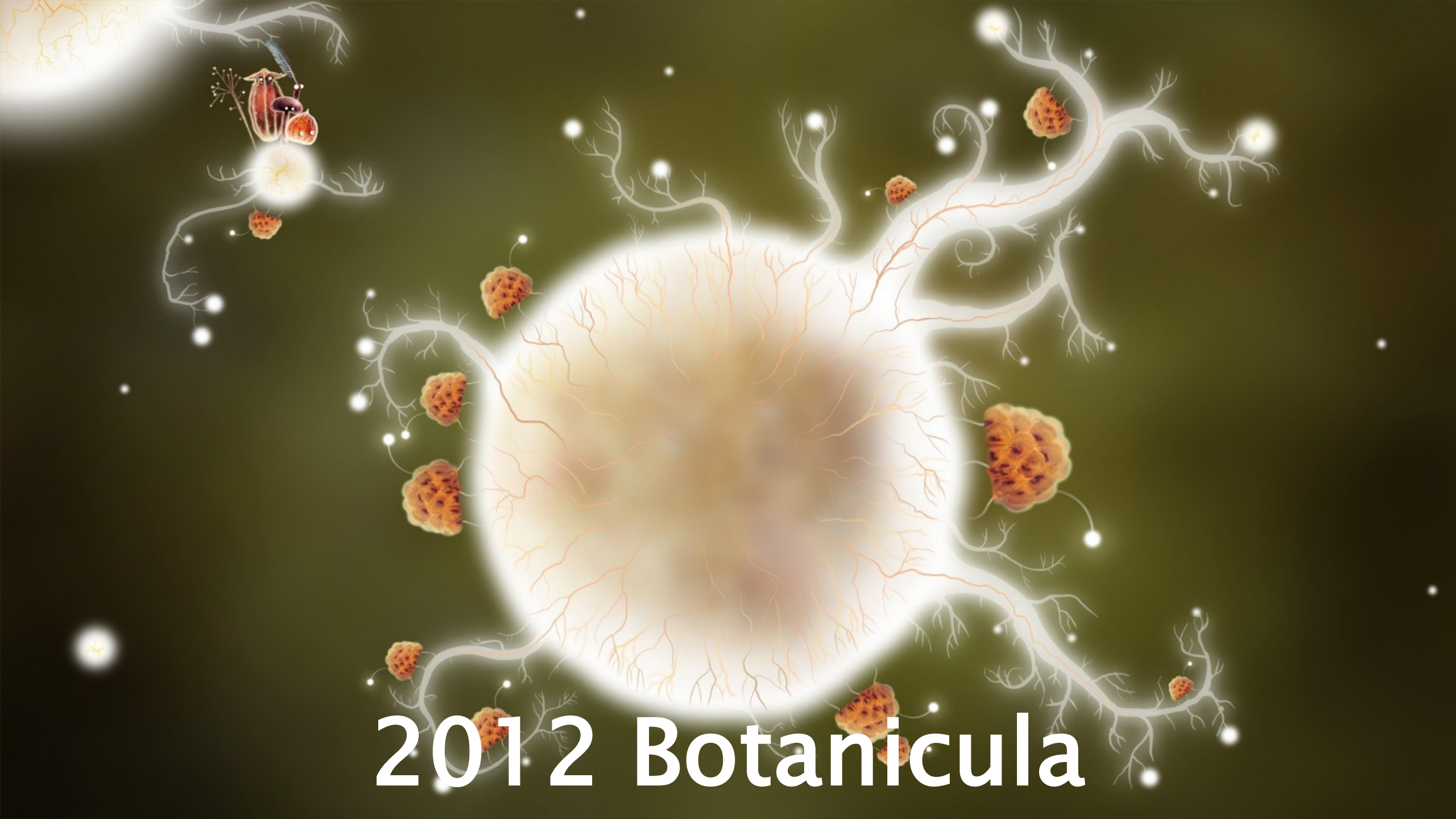
2016 Ylands





2009 Machinarium





2012 Botanicula





2014 J.U.L.I.A.: Among the stars





**J.U.L.I.A.**  
Among the Stars



The background is a deep blue gradient with a subtle pattern of small white stars. Silhouettes of trees and foliage are visible along the top and bottom edges. In the center-right, a large group of glowing, fish-like creatures is clustered together, with some emitting a bright white light. The text "Hero of Many" is written in a glowing, white, serif font across the upper middle of the image.

Hero of Many

2013 Hero of Many




# INTERANDE

Film, co se dá hrát



# 2012 Interande





the great  
wobo escape

2015 The Great Wobo Escape



DEAD EFFECT

2013 Dead Effect





2016+ Planet Nomads





2016+ Planet Nomads



# Mad Puppet Racing





Czech Games Edition





2007 / 2015 Galaxy Trucker

VLAADA CHVÁTIL

# CODENAMES

TOP  
SECRET

WORD  
GAME



2015

**CGE**  
Czech Games Edition



A promotional image for the video game Silent Hill Downpour. It features a close-up of a man's face and shoulders, looking slightly to the right. The background is dark and rainy, with water splashing and streaks of light. The title 'SILENT HILL' is written in large, bold, black letters with a white outline, and 'DOWNPOUR' is written below it in smaller, white, serif letters. The overall atmosphere is dark and mysterious.

# SILENT HILL

## DOWNPOUR

2012 – firma Gamajun Games



The image is a vibrant, cartoon-style illustration of a dirt track race from the game 'Angry Birds Go!'. In the foreground, a large red bird is driving a grey and red off-road vehicle towards the viewer. To its left, a yellow bird with a wide smile is driving a yellow and red vehicle. Further back, a purple pig character is driving a purple vehicle. In the upper left, a green pig character is flying through the air, having just jumped from a wooden structure. In the upper right, a red vehicle is being driven by several blue birds. The background features a dirt track, green hills, and a blue sky with a few birds flying. The title 'ANGRY BIRDS GO!' is prominently displayed in the center in a stylized, bubbly font.

# ANGRY BIRDS GO!

2015 – firma Gamajun Games

**INFRASTRUKTURA**



# Bohemia Interactive – Day Z

## Day Z

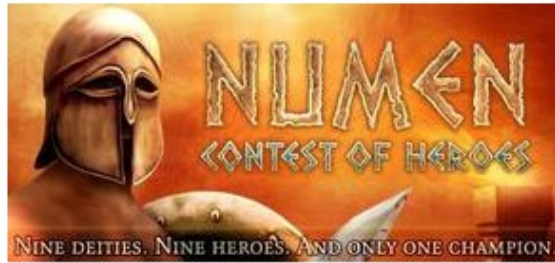
- Release date: Dec 16, 2013
- Price: \$29.74 (discount 15%)
- Owners: 3,691,123  $\pm$  44,069
  
- Early Access!

developedinczech.com

„Databáze aktuálně obsahuje 960 her od  
225 vývojářů.“

Pro celou ČR – historicky.











# brněnská infrastruktura

- **Vývojářská studia**
  - pracovní příležitosti
  - zkušený lidský kapitál – 3D, animace, VR, motion capture, 3D scan, AI, optimalizace
- **Univerzitní vrstva:** FIMU, FFMU, FSSMU, VUT, FAVU, MUGS
  - předměty
  - studenti, absolventi
  - spolupráce s vývojáři
- **Srazy vývojářů – GameDevArea Meetup**
  - sdílení zkušeností
  - sdílení pracovních příležitostí
  - formování nových projektů
- **Konference**
  - GameDevAccess 2016 – mezinárodní, oborová

# Dosah herního průmyslu

- Digitální hry se dostávají do mainstreamu zábavního průmyslu
- Vznikají celé franšízy a varieta merchandisingu
- Multimediální licence (film, seriál, hra, mobilní variace, komiks, knihy...)
- *Intellectual property* jako zobecněná komodifikovaná informace
- Konvergence mediálních forem



# Fenomén indie vývojářů

- Termín: *indie rock* – od 80. let 20. století
- *místo experimentálních a poctivě vytvořených her, bez „protivné“ kontroly ze strany investora*
- avšak už od 70. – 80. let 20. století
- kultura tzv. hobbyist, později modderů a DIY hnutí
- v ČR fenomén textových adventur (Švelch)

# Fenomén indie vývojářů II.

- RPG Maker (1992)
- Independent Games Festival (1999)
- Game Maker (1999)
- The Pixel Prospector (1999)
  
- rok „0“ - 2005
  - Cave Story (překlad)
  - Introversion (Uplink, Darwinia)
  - Home of The Underdogs (ukončení aktualizací)
  
- nová vlna – 2007
  - TIG Source
  - Aquaria (Derek Yu)
  - Art Games – (The Path, Passage)



# Fenomén indie vývojářů III.

- Indie hry jako módní vlna (2010 - 2014)
- Vztah velkých platforem, distribučních kanálů k indie (2013/2014)
- Charakter (indie bez crowdfundingu)
- Indie hry a ČR (Rake in Grass, Becher Games, Cuketa, Amanita, Toby, Remembered...)

# Fenomén indie vývojářů IV.

*Zkušení vývojáři + malý tým + crowdfunding + mobilní platformy + nové monetizační modely = všichni jsou indie*

Občas novodobý divoký západ a zlatá horečka...

**Vystřízlivění indie?**



# Moment prezentace projektu

- **Pitch, Elevator Pitch**
- Design Document
  - Prototyp
- **Vertical Slice**
  - Focus Test

# Publisher / Investor

- Nalezení subjektu
  - Oslovení, zaujetí
  - Prezentace
  - Kontrakt
  - Před-produkční fáze
  - Produkční fáze
  - Prodej a distribuce (+mkt)
  - Uzavření kontraktu (sankce)
- Publisher – výroba (nosič), mkt (výzkum, analýza, reklama)
  - Investor – poskytovatel zdrojů



# Pitch, Elevator Pitch

- Shrnutí charakteru projektu / myšlenky / hry do extrémně krátkého času.
- princip USP
- princip 1 věty, minuty, doby strávené ve výtahu
- princip hlavních uzlů (inovativní projekty, méně produktové)
  - Problém
  - Řešení
  - Zainteresované subjekty
  - Přínos

# USP

- *„Borderlands 2: Make new friends, arm them with a bazillion weapons and fight alongside them in 4 player co-op or split-screen on a relentless quest for revenge and redemption across the undiscovered and unpredictable living planet.“* (oficiální web Borderlands 2, 2012)
- USP jsou pak?



# USP

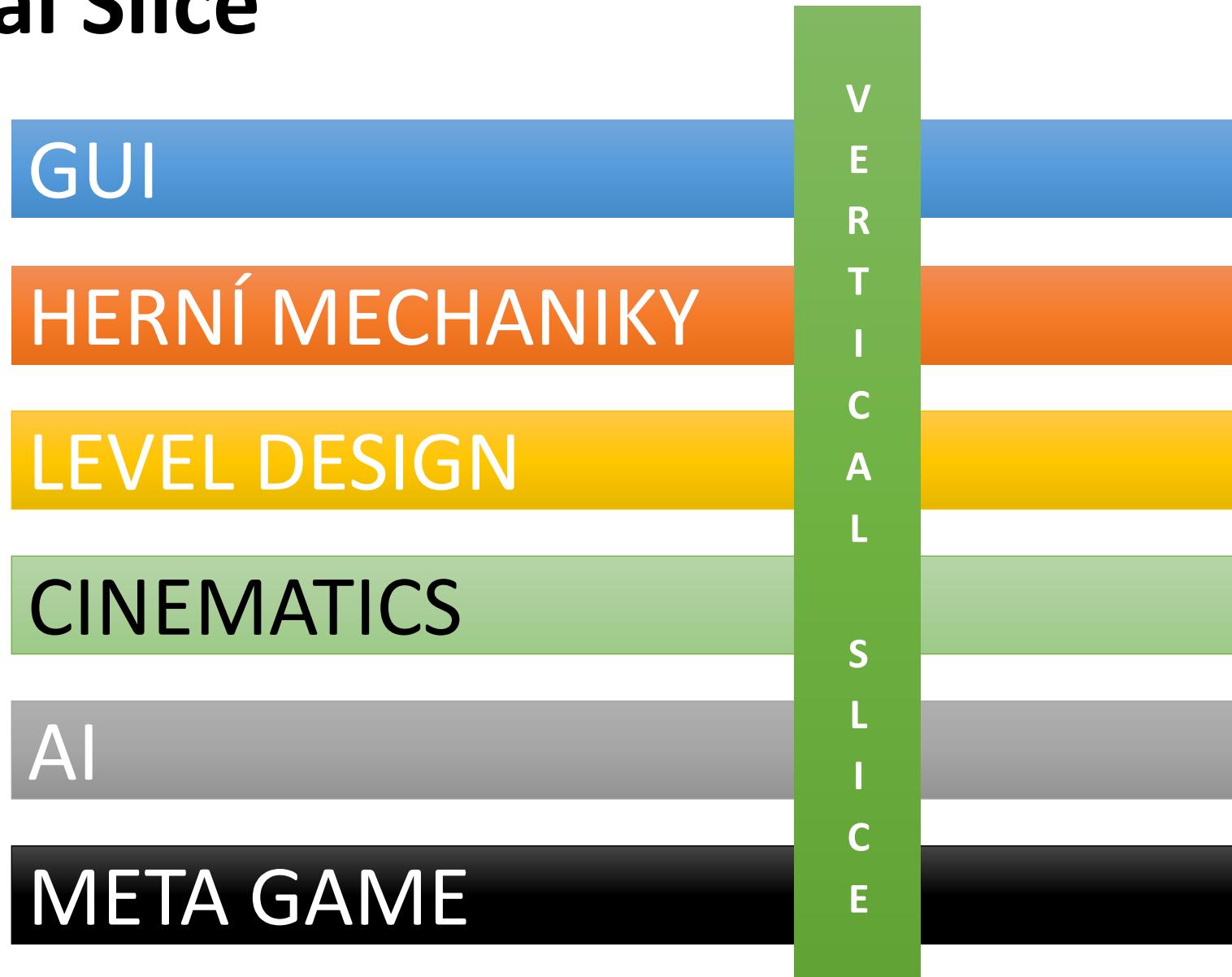
- *„Borderlands 2: Make new friends, arm them with a bazillion weapons and fight alongside them in 4 player co-op or split-screen on a relentless quest for revenge and redemption across the undiscovered and unpredictable living planet.“* (oficiální web Borderlands 2, 2012)
- USP jsou pak:
  - kooperativní multiplayer až pro čtyři hráče
  - varieta zbraní (modulární)
  - objevování virtuálního prostoru

# Vertical Slice

- Termín z projektového managementu
- Demonstrativní prototyp
- Ukazuje všechny typy, kategorie, procesy a fce vyvíjeného projektu
- Validací proces směrem k business partnerům



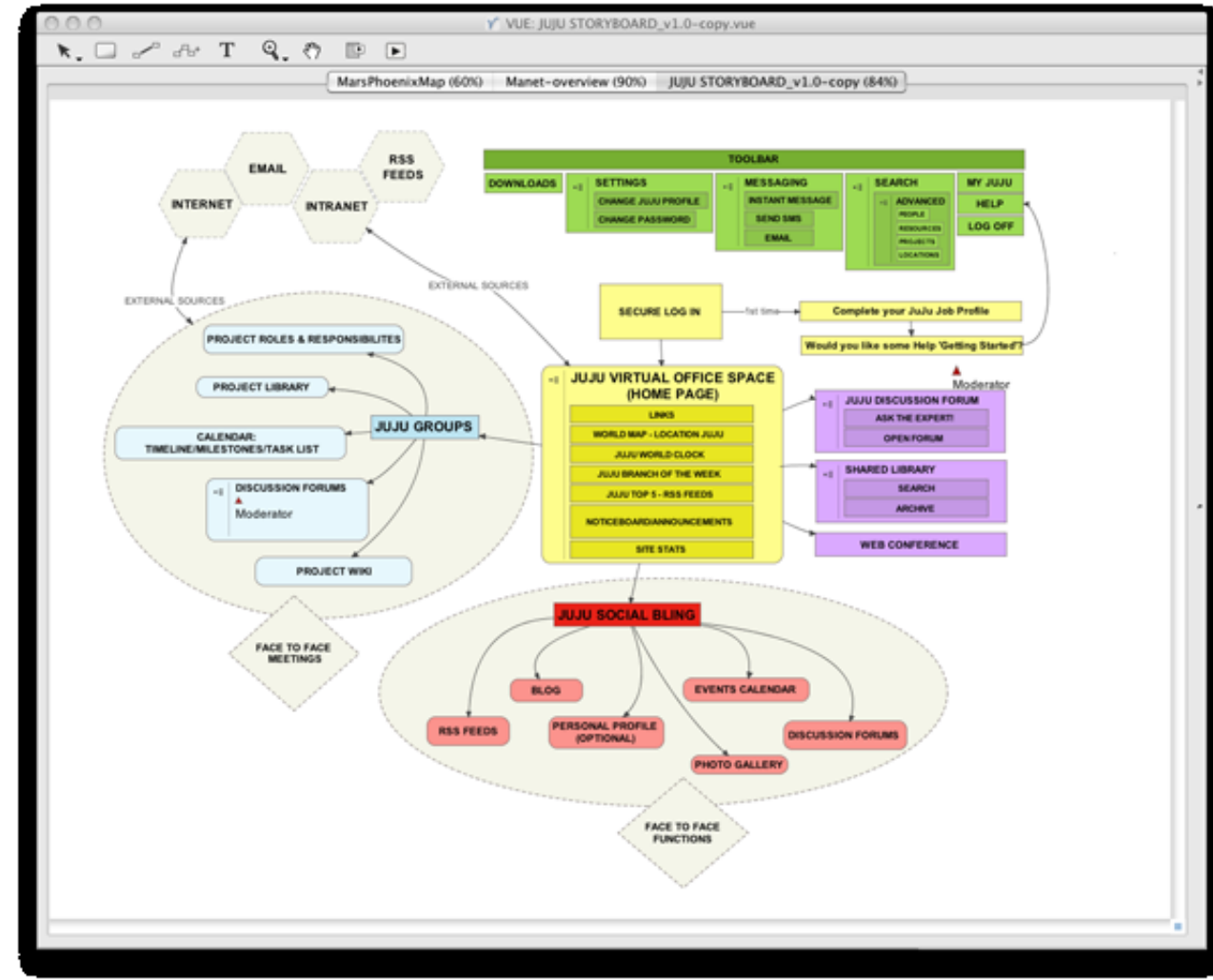
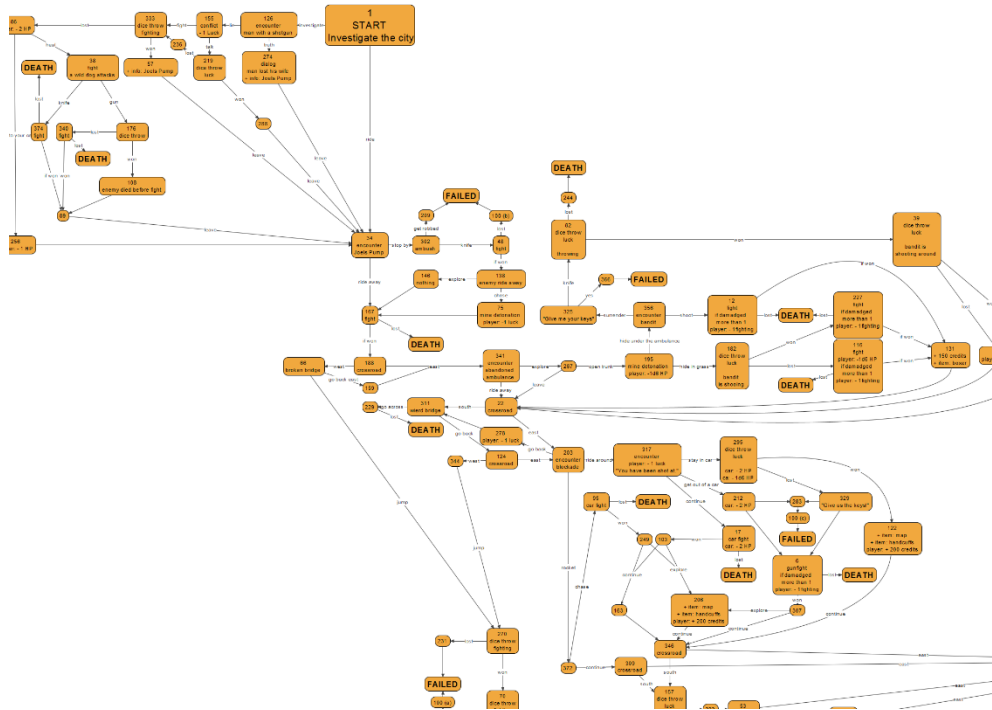
# Vertical Slice



# Visual Understanding Environment

<http://vue.tufts.edu/>

- Podobně jako mind mapy
- Vhodnější pro komplexnější sítě
- Uzly, bloky, cesty, podkategorie

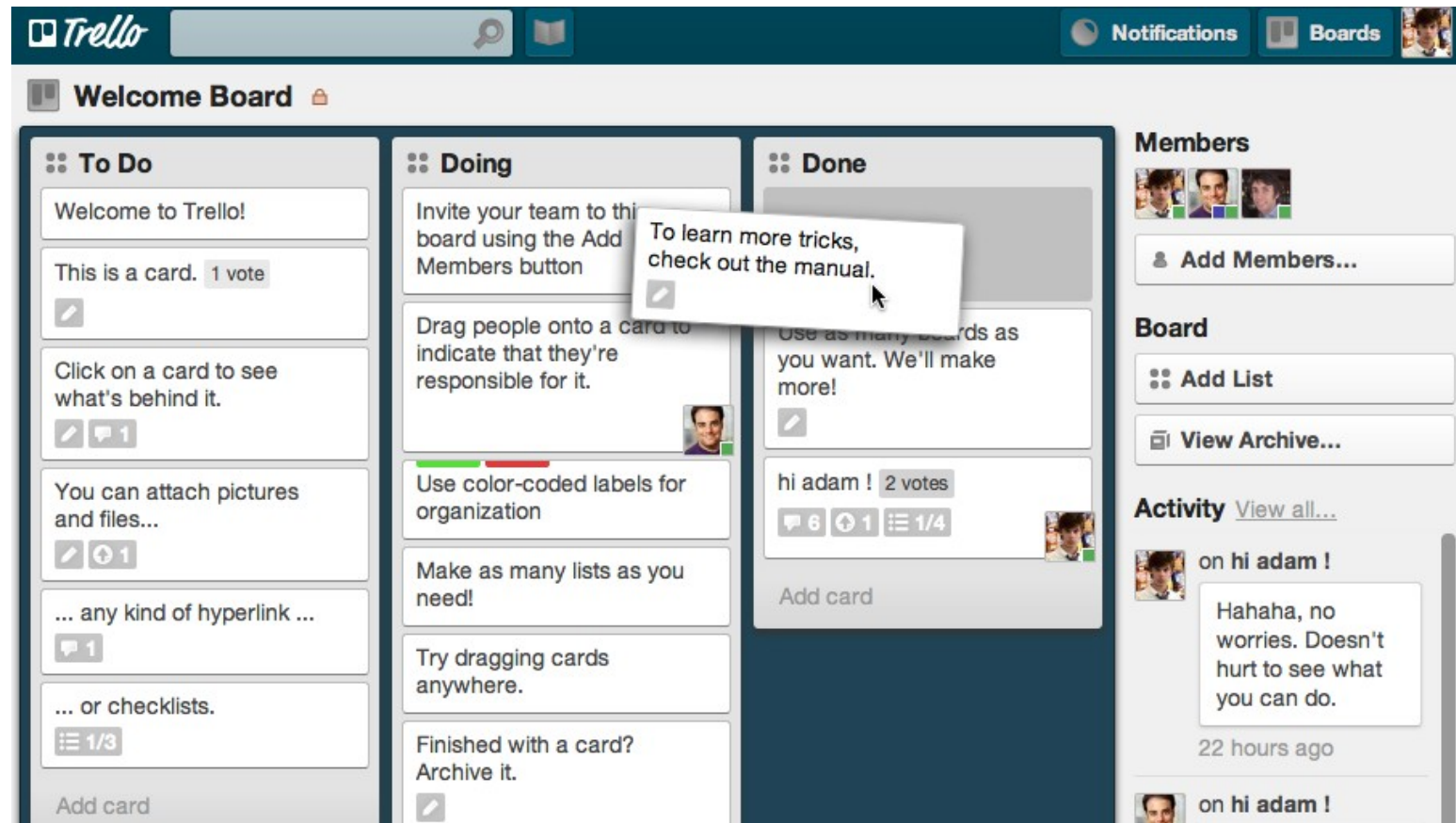




# Trello

<https://trello.com/>

- Organizace práce
- Poznámky
- Bug reporting
- Design nástroj

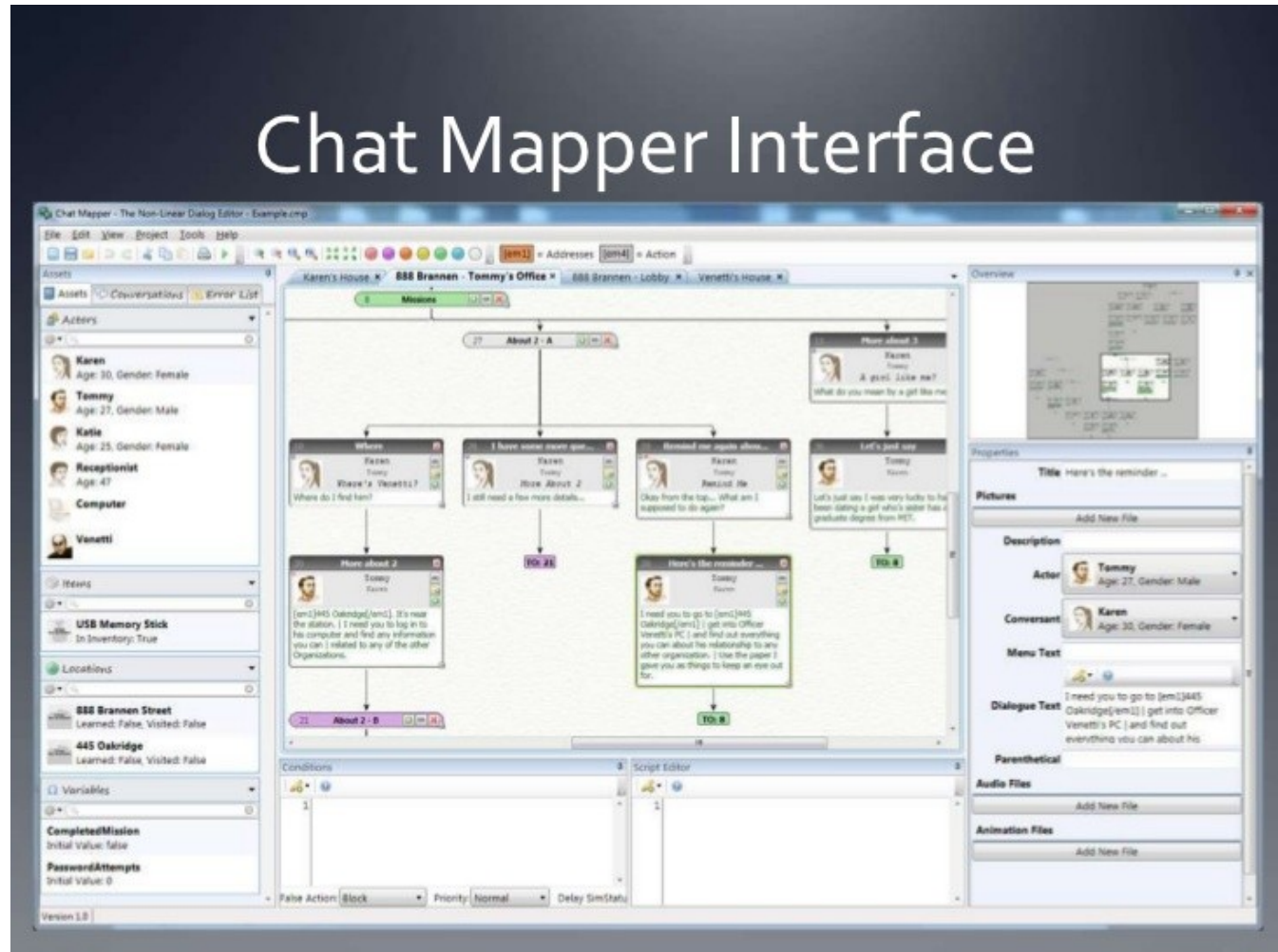


# Chat Mapper

<http://www.chatmapper.com/>

- Pro tvorbu a skicy
- Nelineární dialogy
- Lze propojit se skripty LUA
- Generuje scénáře
- Podpora lokalizace

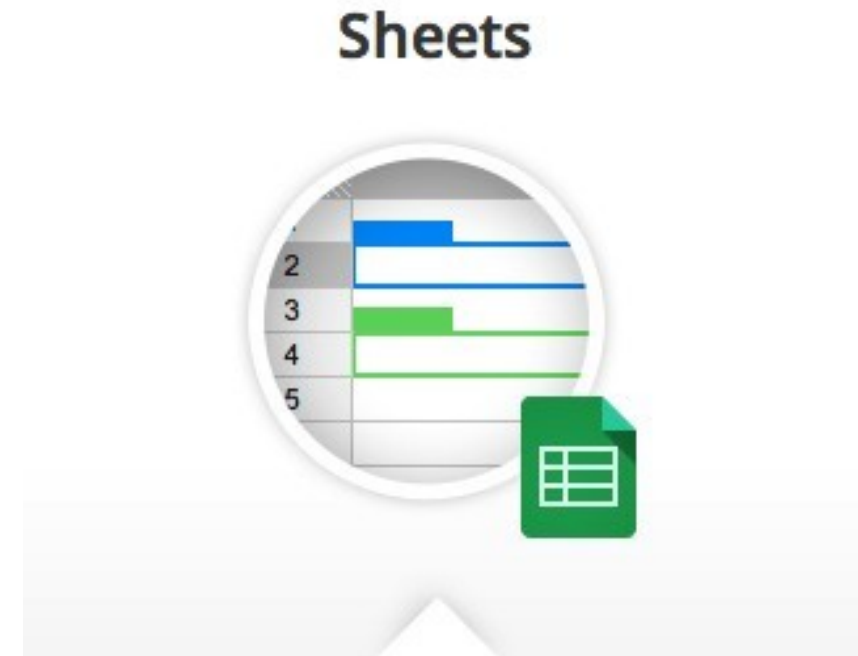
## Chat Mapper Interface



# Google Drive Sheets

<https://drive.google.com>

- Pro prakticky cokoli
- Sdílené time sheety
- Rozpočty
- Design a bilanční tabulky

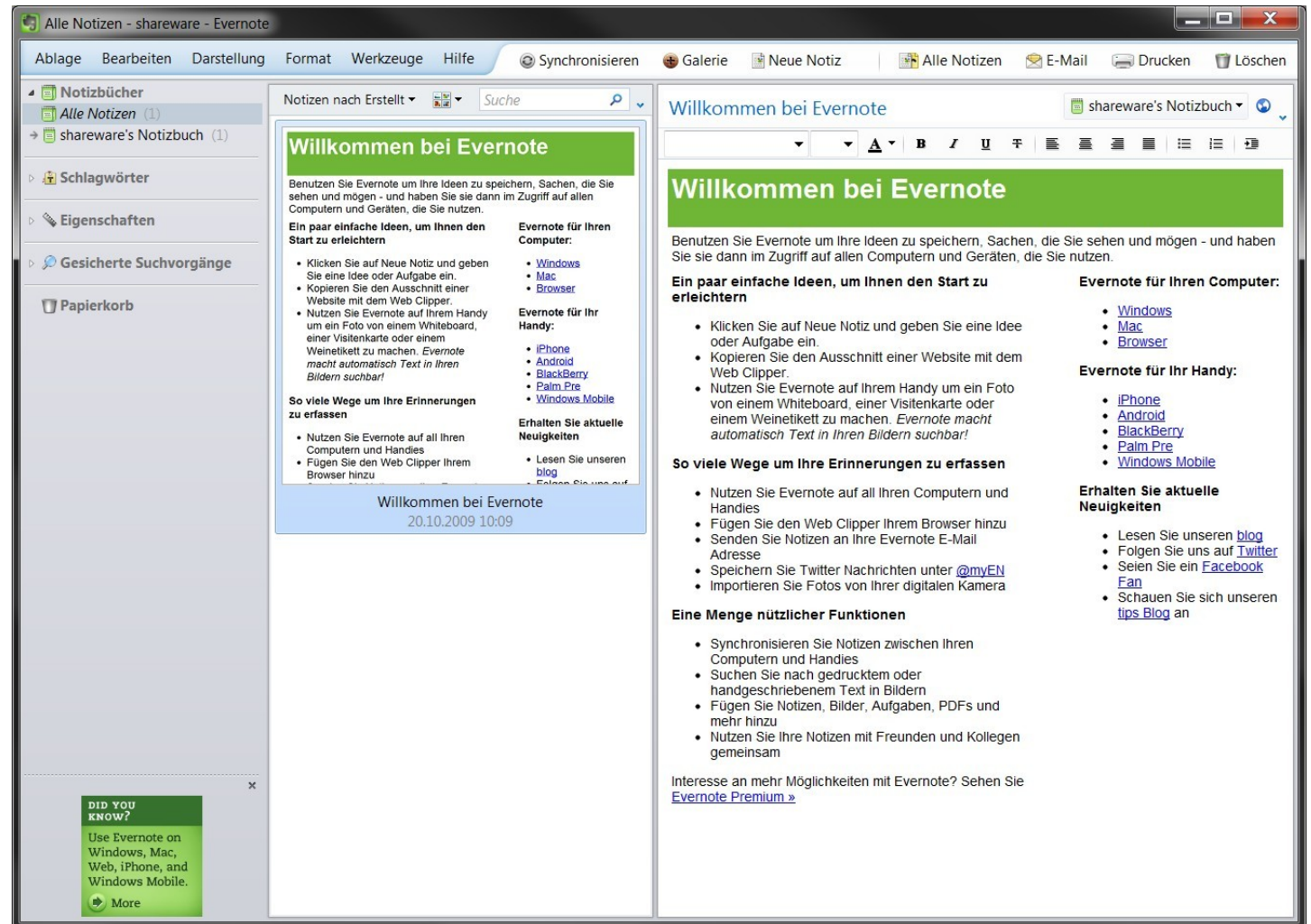




# Evernote

<https://evernote.com/>

- Sdílený task manager
- odklikávátko
- Synchro s telefony



# presskit()

<http://dopresskit.com/>

- Jednoduchý, orientačně nenáročný
- Standardizovaný
- Propojitelný s další analytikou: Promoter, GA

The screenshot shows the Vlambeer website. At the top left is a navigation menu with links: Home, About, Press, Contact, and a search icon. Below the menu is the Vlambeer logo, a stylized yellow figure. The main content area is divided into two columns. The left column has a 'Description' section with text about the company's focus on indie games and a 'Library' section listing various titles. The right column has a 'Description' section with text about the company's focus on indie games and a 'Library' section listing various titles. At the bottom of the page, there is a 'Follow' section with social media icons for YouTube, Facebook, and Twitter.

...