

Meetup Bonfire spojil ve Zlíně vývojáře her již potřetí

15.11.2024 - | Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Během podvečera se účastníci seznámili s několika inspirativními projekty a zkušenostmi profesionálů herního průmyslu. Kristýna Böhmová (Flying Rat Studio) se podělila o osobní zkušenosti s využitím AI nástrojů při vývoji her, zejména o své práci s nástrojem GitHub Copilot a dalšími AI modely.

Prezentace zahrnovala zamyšlení nad etickými otázkami, jako jsou autorská práva u obsahu generovaného umělou inteligencí a budoucnost herního vývoje s AI asistencí.

Kryštof Klestil představil hru Fogpiercer, žánru roguelike deckbuilder s vlakovým prostředím. „Fogpiercer je deckbuilder roguelite, ve kterém stavíte a vylepšujete svůj vlak a s ním i svůj balíček. Všechno pak využíváte při boji proti banditům na čtvercové síti pomocí unikátních karet vagónů,“ popisuje Kryštof Klestil, vývojář Mad Cookies Studio. Ve své přednášce zdůraznil klíčové fáze vývoje, od výzkumu trhu, naslouchání hráčské komunitě, přes iterace až po rozhodnutí o konkrétních herních mechanikách.

Jiří Dočkal z Just Two Studio sdílel svůj příběh z vývoje hry Cloud Cutter, včetně úspěchů i překážek, které jeho tým na cestě potkaly. Hovořil o nečekaných výzvách, podcenění marketingu a problémů s vyhořením v rámci týmu. Svým příběhem motivoval k detailnější přípravě, odhodlání, efektivní komunikaci a zapojení udržitelné a dlouhodobé marketingové strategie. „Zdůraznil také, jak důležité je mít realistická očekávání v kontextu času a zdrojů, které budou potřeba k tomu, aby se koncept proměnil ve skutečnost. Avšak jak to bývá, při samotném vývoji se ukázalo, že realizace na pohled tak jednoduchého nápadu může být neuvěřitelně složitá,“ doplňuje Nicole Cote, studentka ateliéru Game Design, fakulty multimediálních komunikací univerzity Tomáše Bati.

Večer byl plný interaktivních diskusí, networkingu a navazování nových kontaktů mezi účastníky rezonoval. „Můj první Bonfire a rozhodne nie posledný. Skvelá atmosféra a prednášky plné súčasných tém ako napr. využívanie AI nástrojov pri tvorbe hier, hľadanie dier na trhu s indie hrami, ale aj skúsenosti zo zakladania malého štúdia so súkromným investorom naplnili moje profesné, ale aj spoločenské očakávania,“ Adrián Gubrica, kreativní vývojář na volné noze.

Bonfire Meetupy, které se pravidelně konají v Praze a ve Zlíně, prošly také zásadní změnou vizuální identity. Nový vzhled nyní lépe vystihuje energii a jednotu herní komunity a vizuálně sjednocuje obě akce.

Během podvečera se účastníci seznámili s několika inspirativními projekty a zkušenostmi profesionálů herního průmyslu. **Kristýna Böhmová** (Flying Rat Studio) se podělila o osobní zkušenosti s využitím AI nástrojů při vývoji her, zejména o své práci s nástrojem GitHub Copilot a dalšími AI modely. Prezentace zahrnovala zamyšlení nad etickými otázkami, jako jsou autorská práva u obsahu generovaného umělou inteligencí a budoucnost herního vývoje s AI asistencí.

Kryštof Klestil představil hru Fogpiercer, žánru roguelike deckbuilder s vlakovým prostředím. „Fogpiercer je deckbuilder roguelite, ve kterém stavíte a vylepšujete svůj vlak a s ním i svůj balíček. Všechno pak využíváte při boji proti banditům na čtvercové síti pomocí unikátních karet vagónů,“ popisuje Kryštof Klestil, vývojář Mad Cookies Studio. Ve své přednášce zdůraznil klíčové fáze vývoje, od výzkumu trhu, naslouchání hráčské komunitě, přes iterace až po rozhodnutí o konkrétních

herních mechanikách.

Jiří Dočkal z Just Two Studio sdílel svůj příběh z vývoje hry *Cloud Cutter*, včetně úspěchů i překážek, které jeho tým na cestě potkaly. Hovořil o nečekaných výzvách, podcenění marketingu a problémů s vyhořením v rámci týmu. Svým příběhem motivoval k detailnější přípravě, odhodlání, efektivní komunikaci a zapojení udržitelné a dlouhodobé marketingové strategie. *„Zdůraznil také, jak důležité je mít realistická očekávání v kontextu času a zdrojů, které budou potřeba k tomu, aby se koncept proměnil ve skutečnost. Avšak jak to bývá, při samotném vývoji se ukázalo, že realizace na pohled tak jednoduchého nápadu může být neuvěřitelně složitá,”* doplňuje Nicole Cote, studentka ateliéru Game Design, fakulty multimediálních komunikací univerzity Tomáše Bati.

Večer byl plný interaktivních diskusí, networkingu a navazování nových kontaktů mezi účastníky rezonoval. *„Môj prvý Bonfire a rozhodne nie posledný. Skvelá atmosféra a prednášky plné súčasných tém ako napr. využívanie AI nástrojov pri tvorbe hier, hľadanie dier na trhu s indie hrami, ale aj skúsenosti zo zakladania malého štúdia so súkromným investorom naplnili moje profesné, ale aj spoločenské očakávania,”* Adrián Gubrica, kreatívny vývojár na voľné noze.

Bonfire Meetupy, ktoré sa pravidelne konajú v Praze a ve Zlíně, prošly také zásadní změnou vizuální identity. Nový vzhled nyní lépe vystihuje energii a jednotu herní komunity a vizuálně sjednocuje obě akce.

<https://www.utb.cz/aktuality-akce/meetup-bonfire-spojil-ve-zline-vyvojare-her-jiz-potretili>