

Procedurální generování obsahu ve videohrách

Filip Krijt (Bohemia Interactive)

Videohry jsou moderní médium spojující v sobě kreativní a technické disciplíny s cílem vyvolání prožitku v hráčích. Interaktivita her a rostoucí požadavky hráčů na velikost herních světů a délku hry vyžadují tvorbu velkého množství herního obsahu. Jedná se většinou o obsah statický, svět a příběhy jsou vždy stejné, připravené designéry a scénáristou, hráč tak nemá moc důvodů se k jednou odehrané hře vracet.

Procedurální generování obsahu tento problém řeší tím, že umožňuje designérům místo jednoho konkrétního obsahu abstraktně definovat vlastnosti a pravidla, která pro konkrétní zážitek potřebuje. Hra pak může vyrobit konkrétní mapu / příběh / úkoly podle daných pravidel a herní zážitek bude do jisté míry vždy unikátní. V této přednášce si ukážeme vybrané techniky procedurální tvorby obsahu a jejich aplikace. Zaměříme se zejména na generování herních map a terénu.

Filip Krijt vystudoval informatiku na MFF UK, během studia pobýval také na Univerzitě v Utrechtu. Poté se věnoval výzkumu v rámci doktorského studia na katedře Distribuovaných a spolehlivých systémů na MFF UK. Od roku 2017 pracuje jako programátor v Bohemia Interactive, kde se zaměřuje na vývoj počítačových her.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

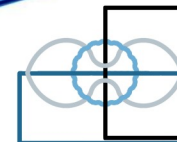


MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

středa 20. října

17:30 v posluchárně K1

**MFF UK, Sokolovská 49/83
nebo livestream na YouTube**



**MATEMATICKÉ
PROBLÉMY
NEMATEMATIKŮ**

www.seminar.fjfi.cvut.cz

najdete nás i na FB