

Mobile Art & Development

Radek MAREK

Art Director

Madfinger games

PŘEDSTAVENÍ

Projekty

Illusion Softworks

- Hidden & Dangerous: Fight for Freedom (3d artist)
- Hidden & Dangerous 2 (3d level artist)
- Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron (Lead artist)
- Moscow Rhapsody (Lead artist)

Vatra

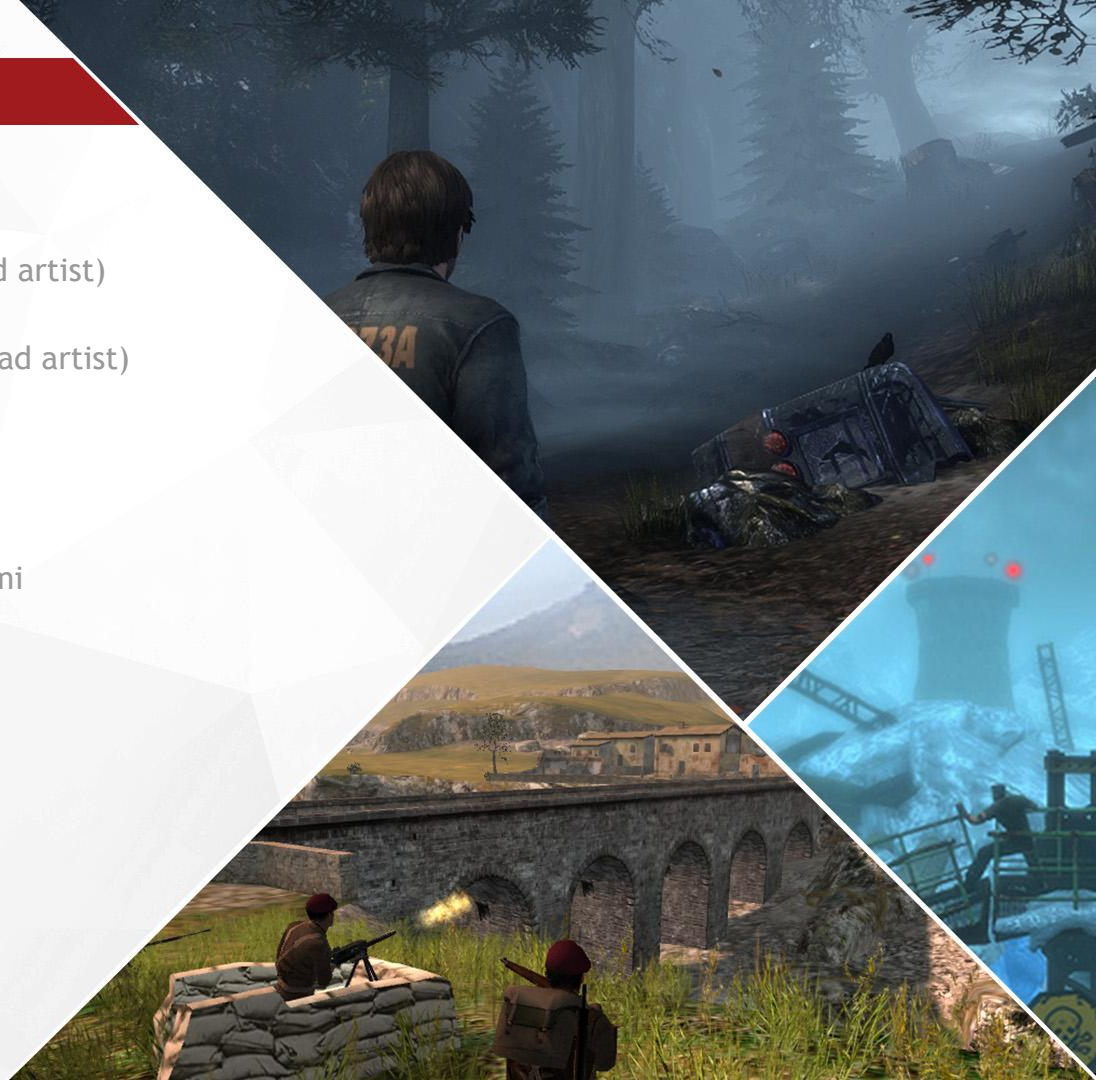
- Rush`n Attack (Art Director) - Konami
- Silent Hill : Downpour (Art Director) - Konami
- D-Arms (Art Director) - Konami

Madfinger Games

- Dead Trigger (Senior Level Artist)
- Dead Trigger 2 (Senior Level Artist)
- Unkilled (Senior Level Artist)
- Shadowgun Legends (Art Director)

Hobby:

Hry, Kresba, piano, deskovky, 2d grafika,...



OVERVIEW

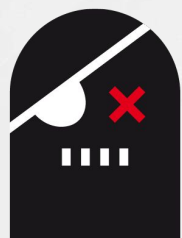
- Madfinger games
- Mobilní trh
- Výzvy
- Pipelines
- Timelines

- Projekty MFG
- Level Development
- Mobilní efekty
- Marketing art

- Art - Tips

- Top 6





MADFINGER GAMES.COM

- 200M+ stažení
- 8 let, 11 titulů převážně akčních her
- Více než 20 herních ocenění, včetně Apple ceny “Best of”
- Parádní přátelský team 100+



○
**SAMURAI
SERIES**
2009



○
SHADOWGUN
2011



○
**DEAD
TRIGGER**
2012



○
**SHADOWGUN:
DEADZONE**
2012



○
**DEAD
TRIGGER II**
2013



○
MONZO
2014



○
UNKILLED
2015



○
**SHADOWGUN
LEGENDS**
MARCH 22



○
**SHADOWGUN
WAR GAMES**
2019

MOBILNÍ TRH - STORES



App Store - Apple
500+ Apps/den
2.2 milionů aplikací (Leden 2017)



Google Play

Google Play Store
1300+ Apps/day
3 miliony aplikací (Leden 2017)

- Celkový počet mobilních developerů se přiblíží v roce 2020 k 14 milionům.
- Apps Downloads 2016 - **149** miliard, 2017 - **197** miliard , 2021 - **352** miliard
- Lidé průměrně používají **12** aplikací za den / **30** měsíčně
- 10% používaných aplikací jsou hry (20% Social, 18% music, 10% News,...)

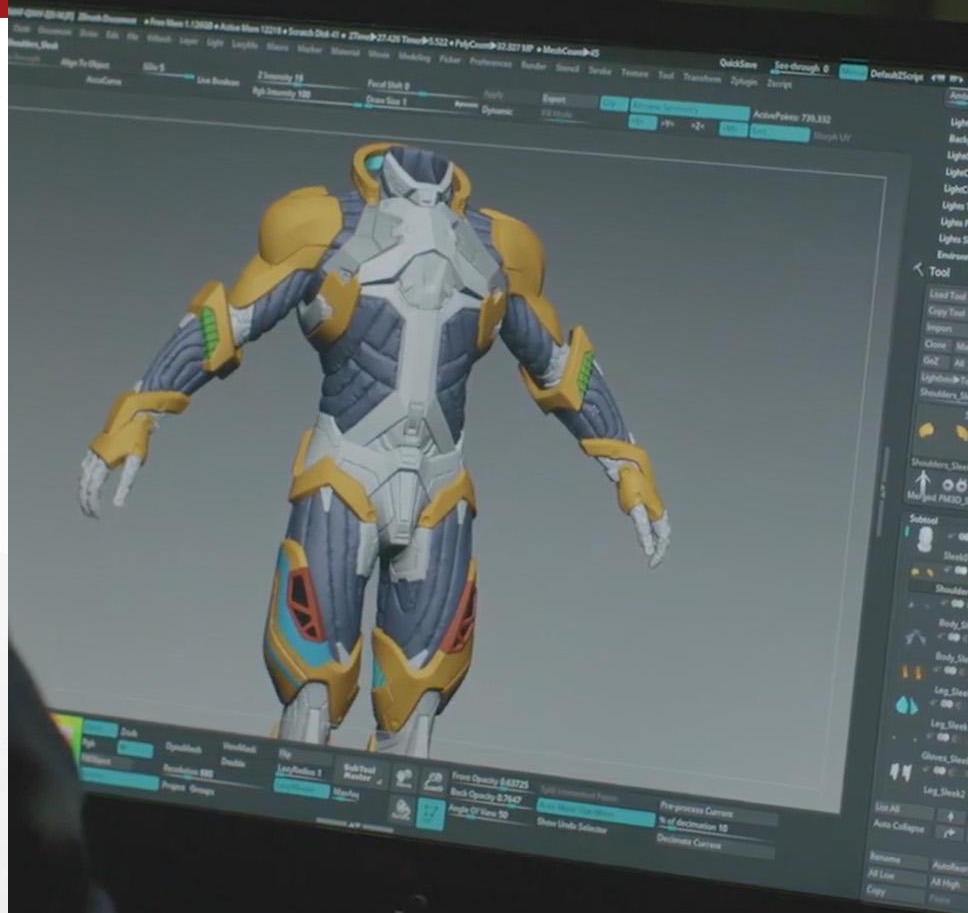
MOBILNÍ VÝZVY

- Design
- Art
- Hardware
- App
- Ovládání
- Analytika
- Technologická závislost
- Marketing



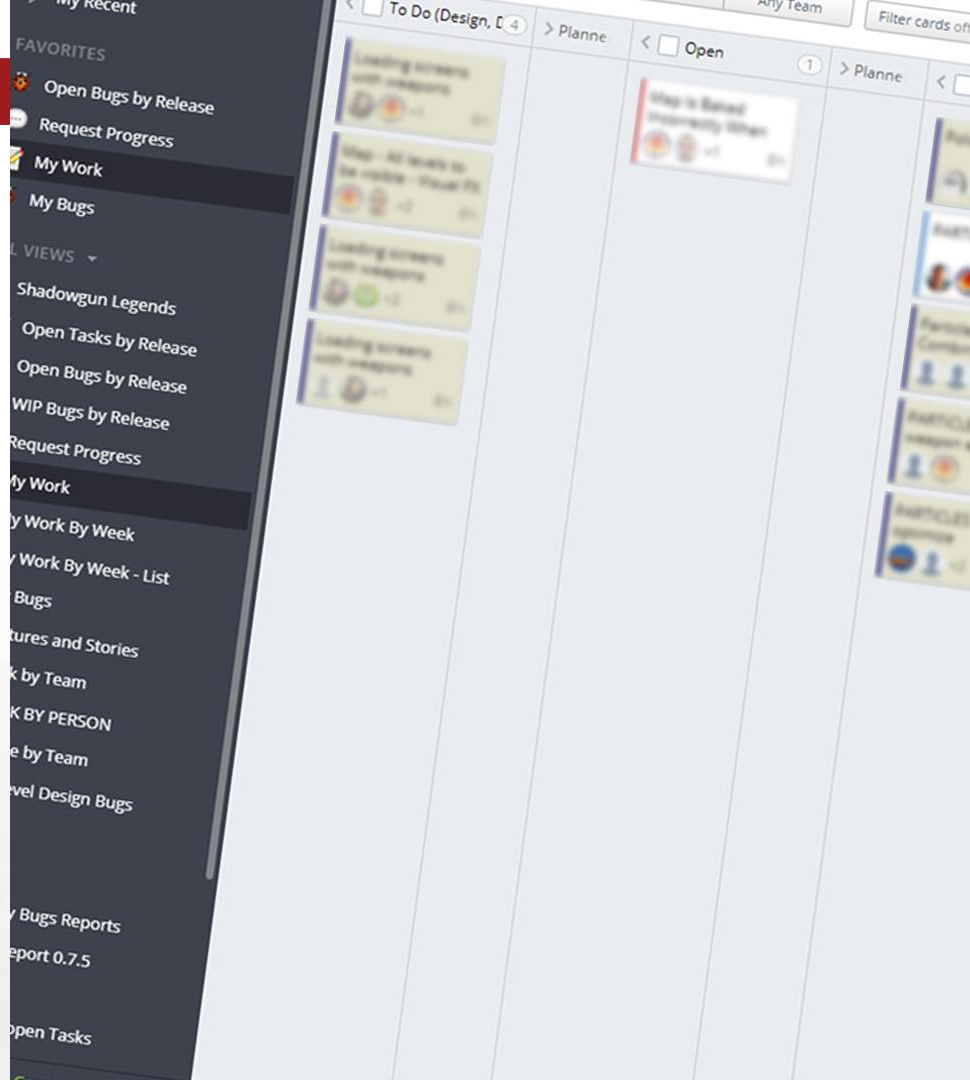
PIPELINES

- Standarty
- Velikosti
- Názvy
- Software



TIMELINES

- Definování Milestones
- Priority
- Plánování
- Backlog



DEAD TRIGGER 2



DT2 - OVERVIEW

- Development
- Art
 - Přepínání textur
 - Den a noc



UNKILLED



UNKILLED

- Development
- Art
- Textury
 - Photo
 - Tiles





SHADOWGUN LEGENDS



SHADOWGUN LEGENDS

- Development
- Příběh
- Art
 - HUB
 - Dodatečné lokace
 - Sociální možnosti
 - Minihry



SHADOWGUN LEGENDS

- Art
 - Planety
 - Civilní
 - Válečná
 - Průzkumná
 - ...
 - Vybavení
 - PVP

NOVA CALLISTO

CAMPAIGN COMPLETED:

1/3

SIDE QUESTS COMPLETED:

2/20

MISSIONS AVAILABLE:



CAMPAIGN
The Phantom Signal



SIDE MISSION
4x



OPERATION
ASSAULT



NOT DISCOVERED
The Dead Workers



SHADOWGUN LEGENDS

- Special
 - Velikost
 - Limity
 - Efekty



LEVEL DEVELOPMENT

- Nápady
- Mood
- Sketch
- Pass 1
- Pass 2
- Final



LEVEL DEV - NÁPADY

- Brainstorming Art/Design
 - Otevřenost
 - Ne-hodnocení
- Draft

Tipy:

1. Jakákoli kresba je lepší než jen slova pro ujasnění směru a nápadů.
2. Spěch na začátku = ještě více spěchu na konci.

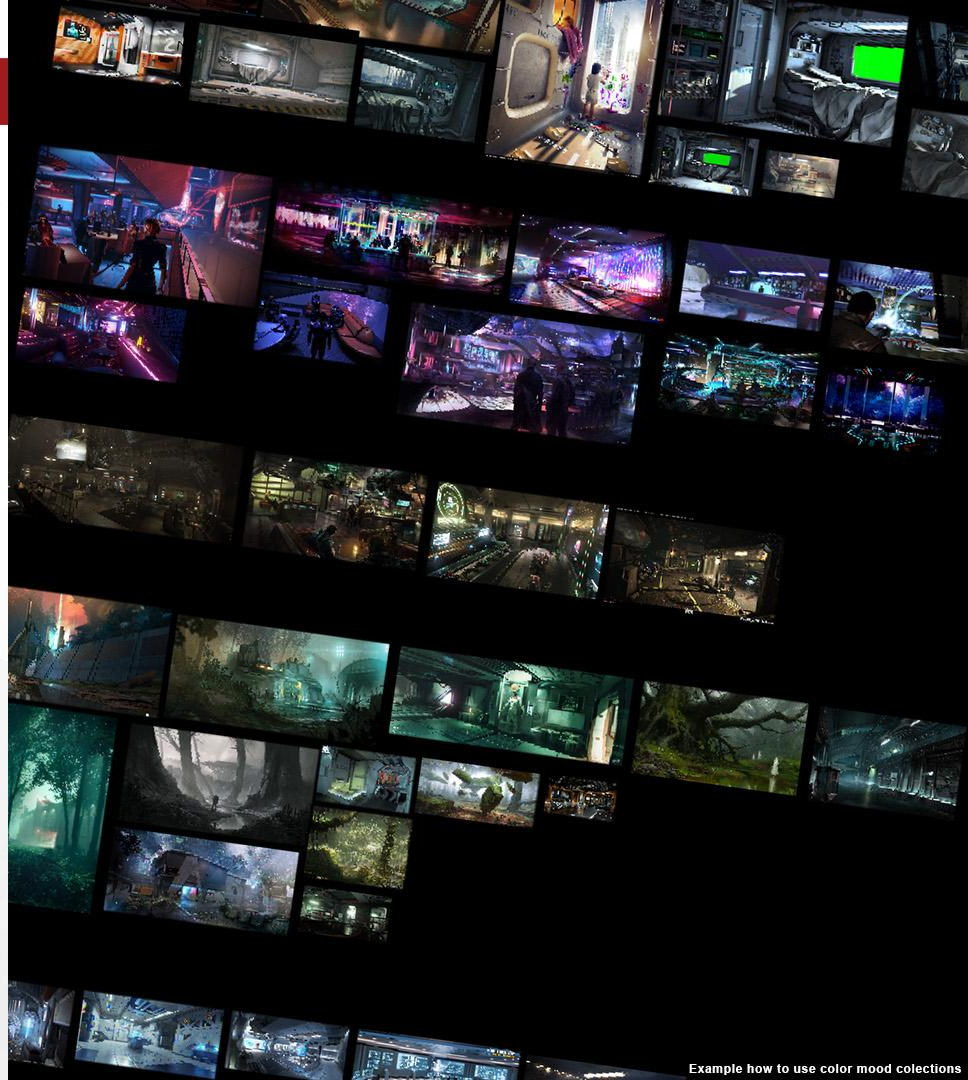


LEVEL DEV - MOOD

- Definice prostoru/tvary
- Photo reference
- Barvy
- Efekty

Tip:

1. Výběrem různých barevných variant levelů omezíte repetitivnost i při použití podobných assetů.
2. Seskupením všech nápadů do jednoho screenu více naberete atmosféru.

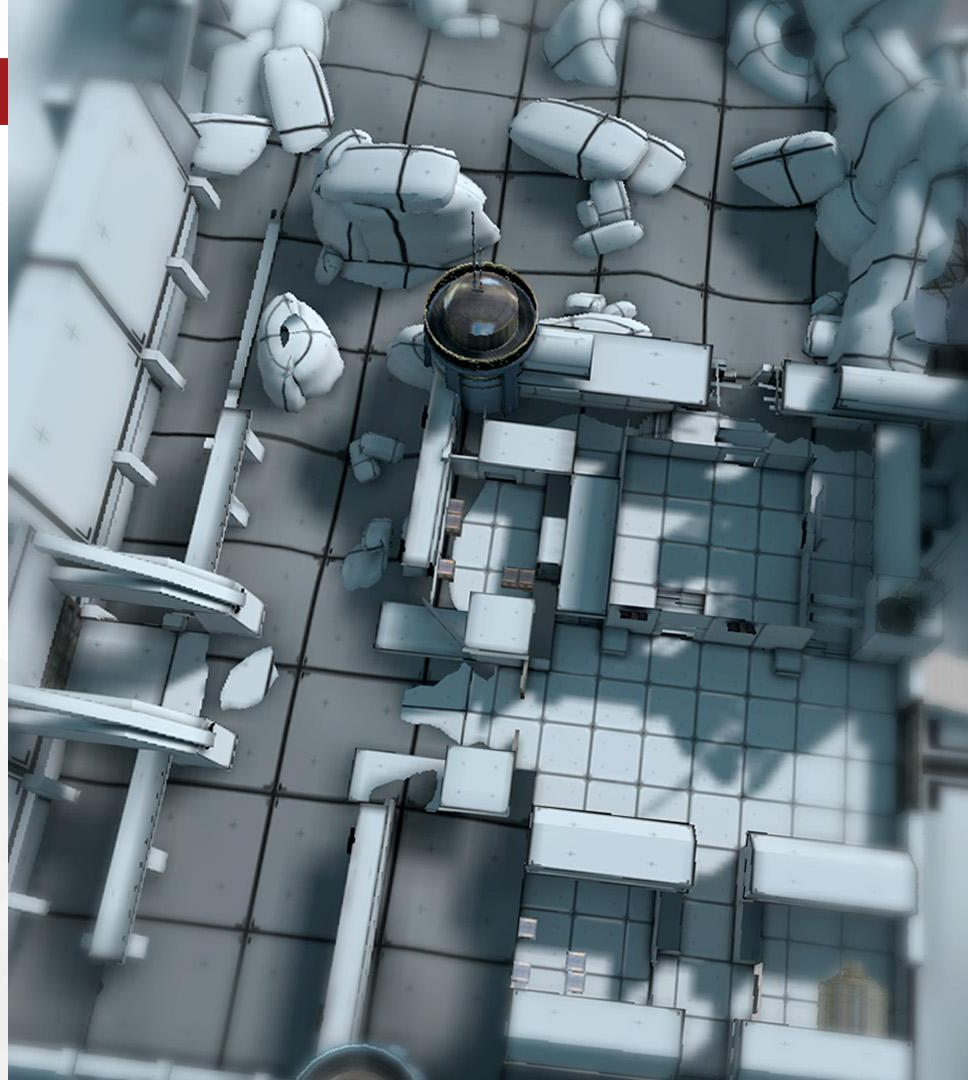


LEVEL DEV - SKETCH

- Funkčnost - Gameplay
- Velikost
- Snap
- Layout 8
- Různorodost prostoru
 - Dynamické objekty
 - Změna materiálů
 - Změna moodu

Tipy:

1. Velikost postavy v levelu je skvělé měřítko.
2. Snap je váš dobrý přítel.



LEVEL DEV - SKETCH

- Spawns
- Hrubé nasvícení
- Optimalizace

Tipy:

1. Světlo je důležitý ukazatel směru pro hráče.
2. Použitím stínů dokážete rozbít jednoduchost scény.



LEVEL DEV - PASS 1

- Rozdělení levelu na části
- Modulární systém a varianty
- Textury, materiály

Tip:

1. Kvalitní modulární systém je základ, ušetří vám spoustu času při ladění a uprav.



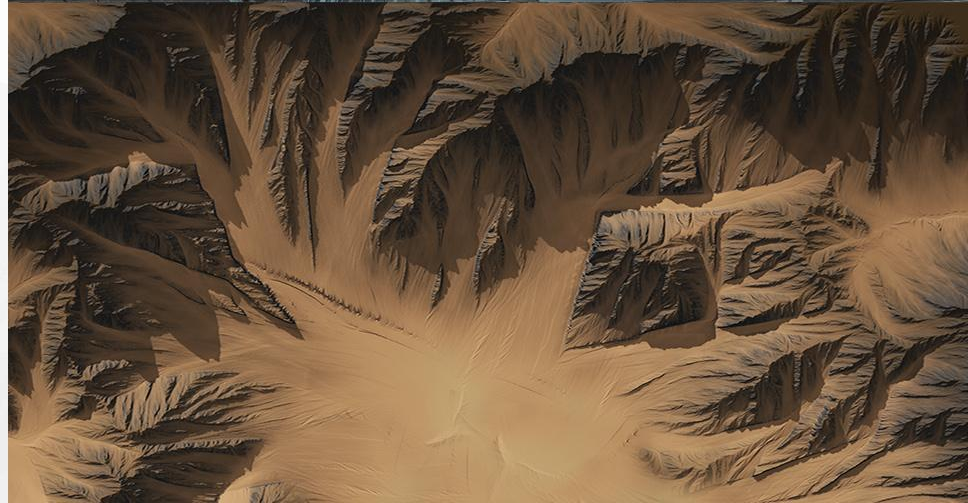
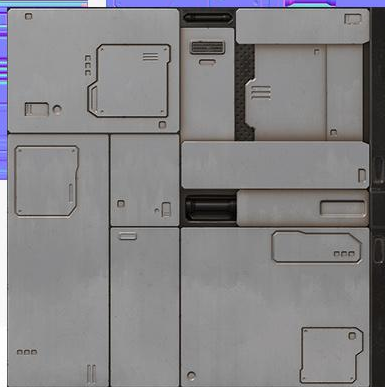
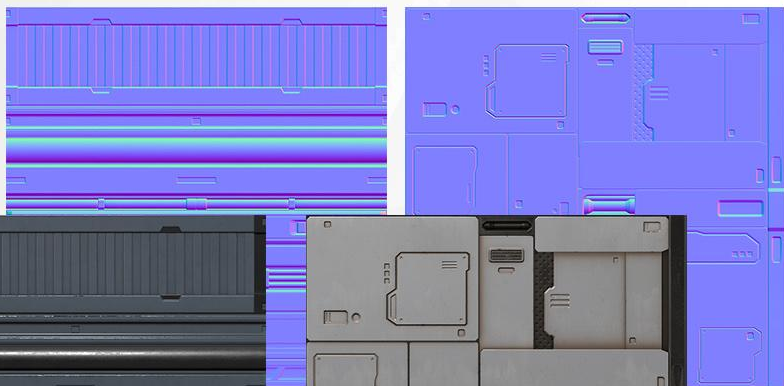
LEVEL DEV - TEXTURY DT2

- Photo
- Velké rozlišení
- Varianty



LEVEL DEV - TEXTURY SGL

- Photo
- Baked
- Generic
- World Machine

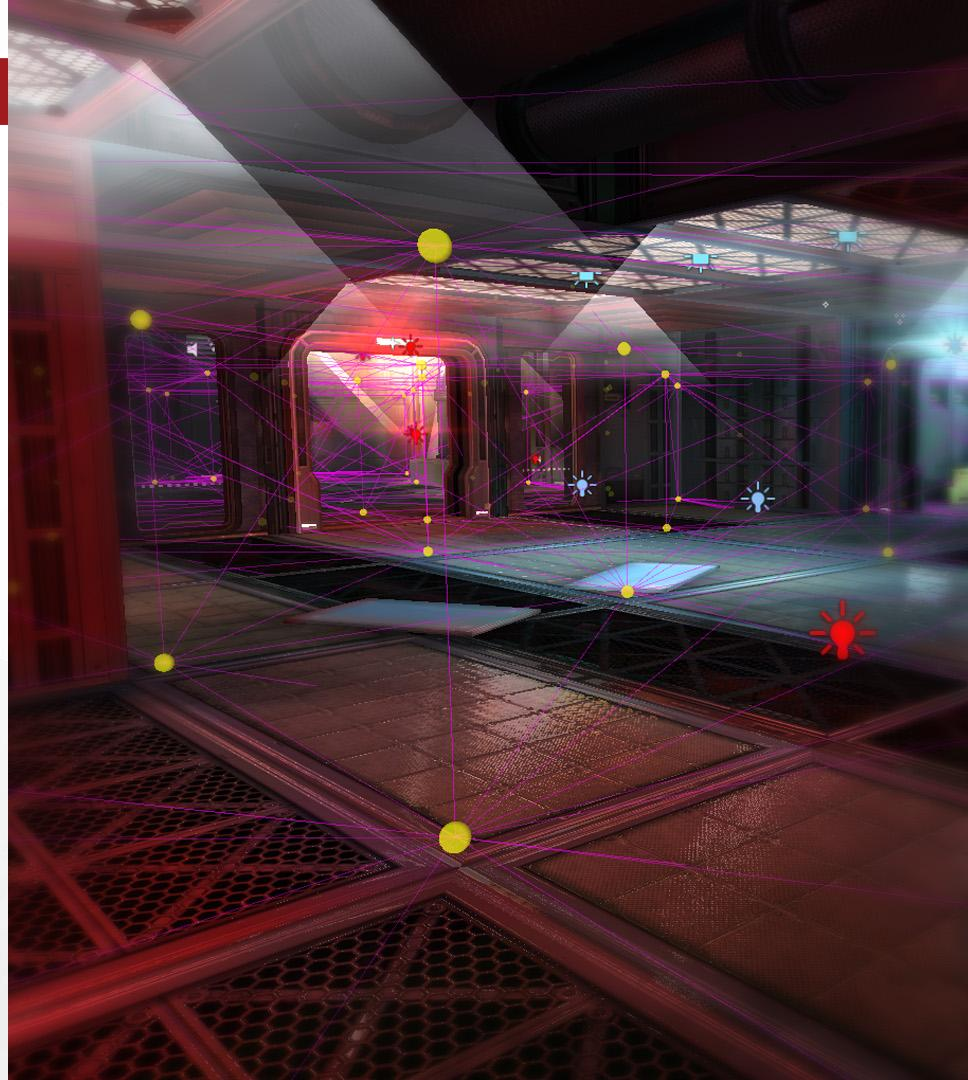


LEVEL DEV - PASS 1

- Gameplay
- Detailní objekty
 - Rozmístění
 - Množství
- Nasvícení
 - Důležitost
 - Rozlišení
 - Detail mapa/mesh
 - Kompresa
 - Probes
 - Rozmístění
 - Anchor

Tipy:

1. Rozmístění objektů do skupin než jednotlivě.
2. Pokaždé, když posunete statický mesh znovu se vytváří lightmap atlas. Soustřeďte se napřed na světla.



LEVEL DEV - PASS 2

- Zjednodušené kolize
- Semantické materiály
- Blackbox

Tipy:

1. Pomocné kolize pro hráče.
2. Physics zjednodušení.



LEVEL DEV - FINAL

- **Finální optimalizace**
 - **Visuál**
 - **Gameplay**
 - **Paměť**



“MOBILNÍ” EFEKTY...

- Shadows
- Particles
- Caustics
- Reflections
- Refraction
- Bloom
- Flares
- Dynamické světla
- Postprocess



MOB. EFEKTY - SHADOWS

- Shadows
 - Baked
 - Scene
 - Probs (Custom)
 - Real time
 - Low verze
 - Vertex
- Limity



MOB. EFEKTY - PARTICLES

- Particles
 - Standartní
 - Rozšířené
 - GPU
 - Trails
- Shaders



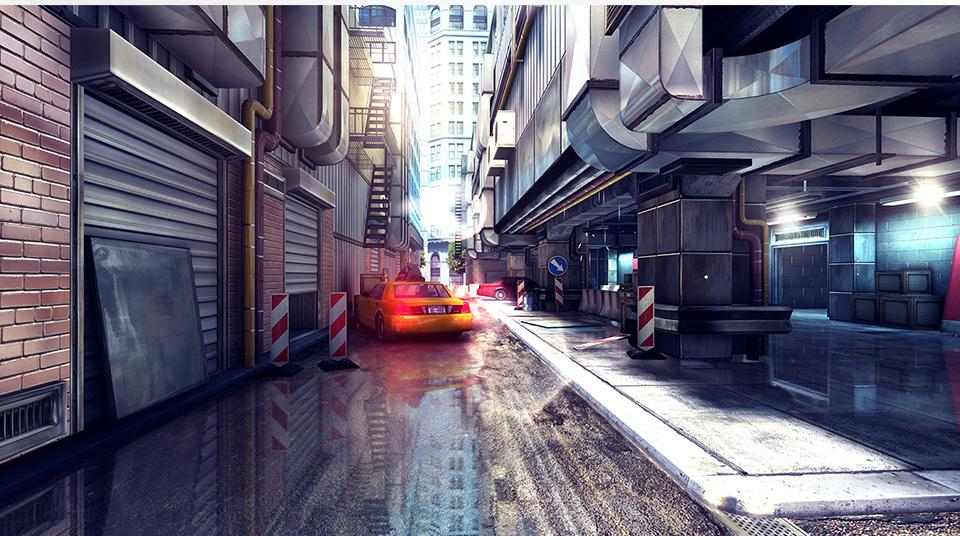
MOB. EFEKTY - CAUSTICS

- Caustics
 - Real time ???
 - Baked



MOB. EFEKTY - REFLECTIONS

- Reflections
 - Realtime
 - LightSource Reflections
 - Cubemap
- Rozlišení
- Limits



MOB. EFEKTY - REFRACTION

- Particles
- Skills



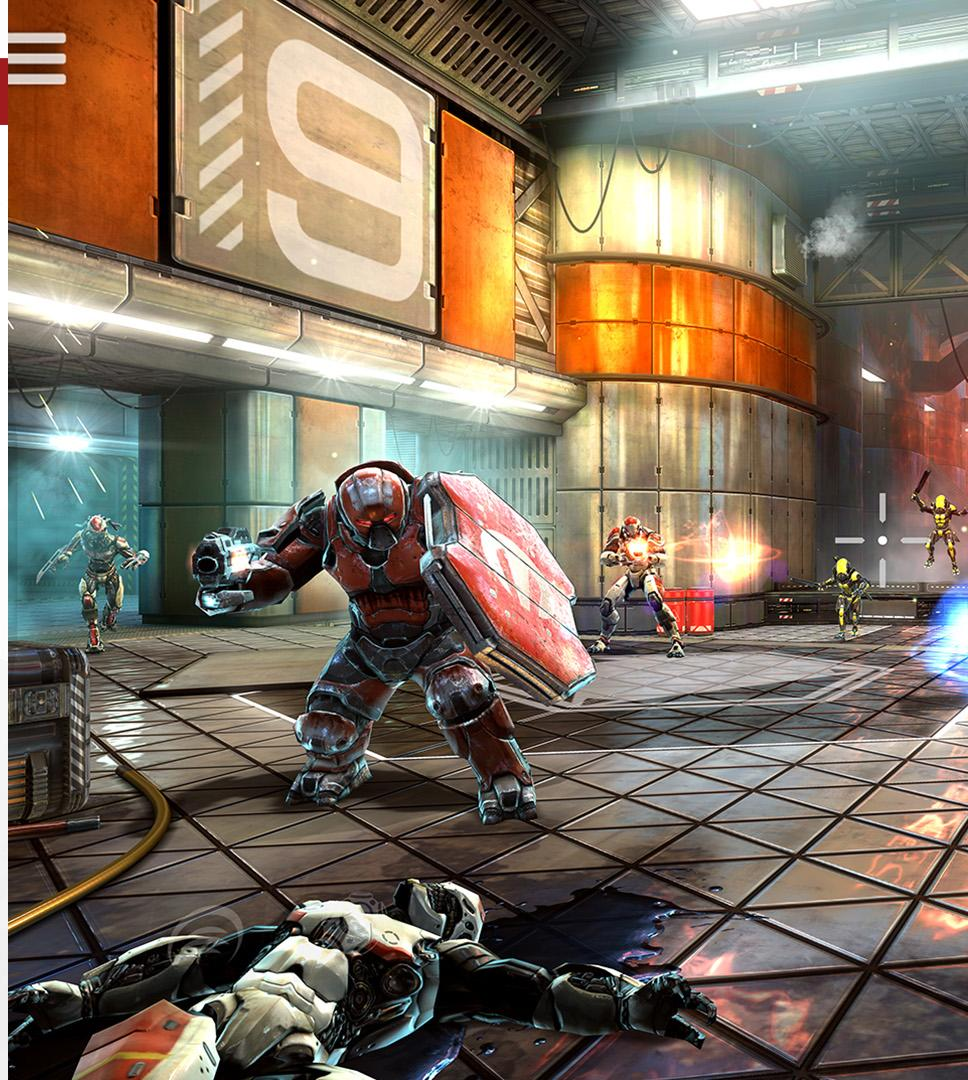
MOB. EFEKTY - BLOOM

- Level
- Characters
- Particles



MOB. EFEKTY - FLARES

- Použití
- Performance
- Kolize



MOB. EFEKTY - POSTPROCESS,..

- Postprocess
 - Colors
 - Dirty textures
 - Drops
- Dynamické světla
- DOF



MARKETING

- Screenshoty
 - Čitelné siluety
 - Dynamika obrazu
 - Dynamika kamery
 - Barvy
 - Vinetace
 - Kompozice
- Video
- Socialní média

Tip:

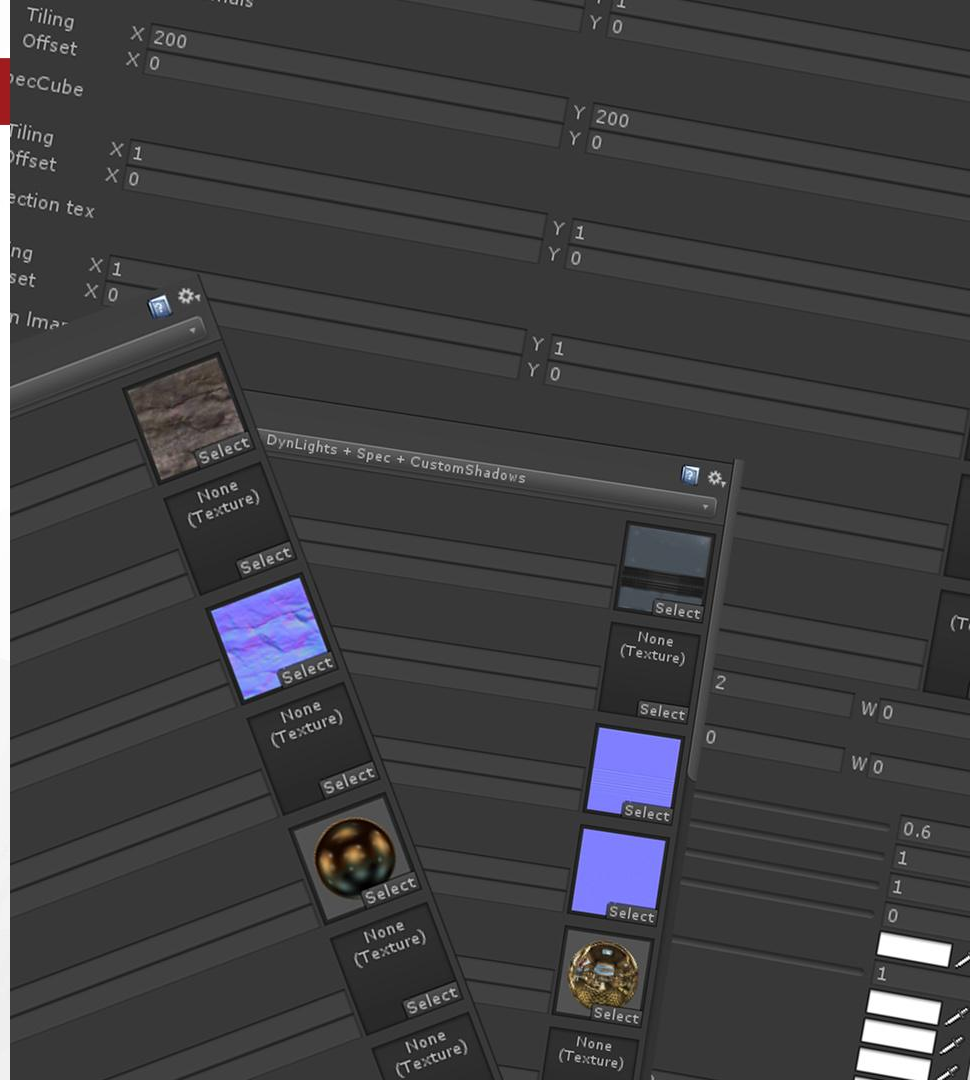
1. Mirror screenshotu vám ukáže nedostatky.
2. B/W ukáže dynamiku.



MOB. SHADERS

- Overview
 - Přednáška Jan Zelený
 - Složitost vs rychlost
- DT2
- Unkilled
- SGL
- Ostatní
 - Asset store
 - 2D - Shadero
 - Unity 2018.1 - Shader Graph

Tip: Správné shadery urychlí vývoj i paměť



LIMITY A OPTIMALIZACE

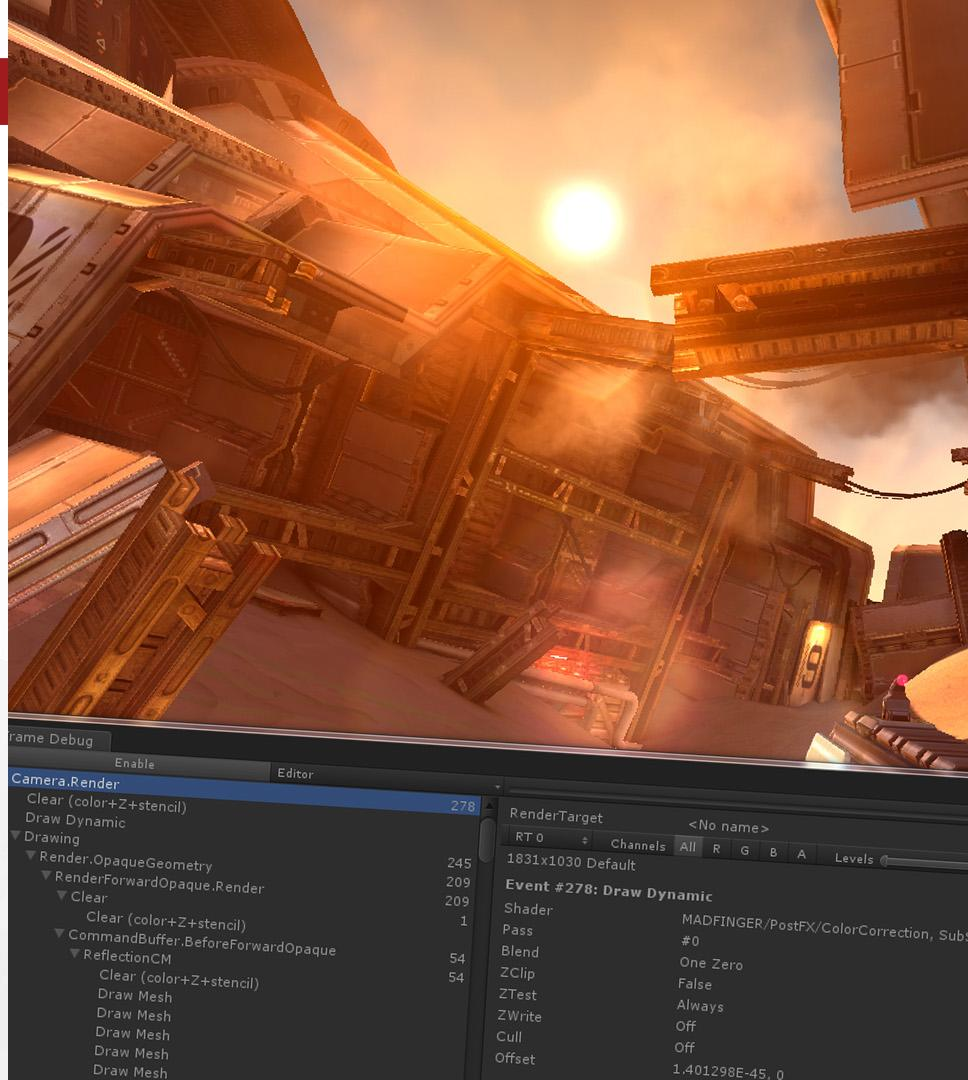
- Polygony
- Drawcalls
 - Limity
 - Debug
 - Lightmapa
 - Material
 - Mesh
- Occlusion
- Paměť
- Průhlednost

Tip:

1. Testování na mobilním zařízení hned od začátku ukáže limity i směr.

2. Investujte čas na debug, čím dřív tím lépe.

3. Pomocným objektem zvýšíte přesnost occlusion.



MGF - LEVEL ART TEST

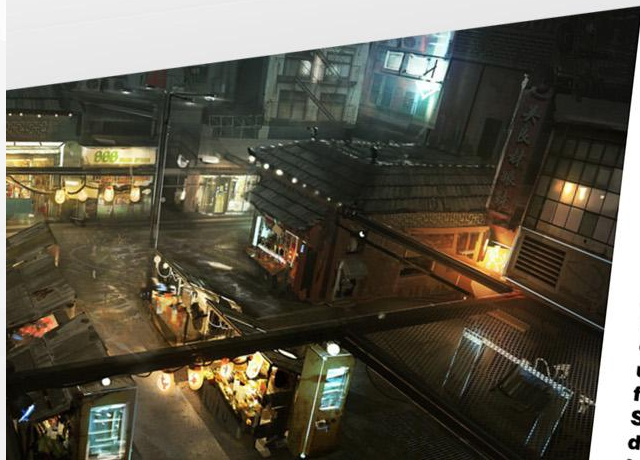
Tipy:

1. Poměry předmětů (i okna, dveře, sud) souhlasí s realitou.
2. Modelovat jen to co je potřeba.
3. Textury sladěné v jednom stylu.
4. Kombinování barev a palety využití na více místech.
5. Dostatečná pozornost pro nasvícení herní části.
6. Zajímavé kompozice prostředí a hloubka scény.
7. Využít potenciál efektů - Flares.

The purpose of the test was to prove your skills to model and concept, use colors, see sense for the lighting, able to play with n to take maximum from game engine and plan your work to deliver t show as well if can by used to present the location direct to publi projects.

The feedback I devided to these parts:

1. Modeling and mapping
2. Texturing
3. Colors and mood
4. Lighting
5. Composition
6. Usage of engine
7. Deliver time
8. Result of the test



**MADFI
GAMES**

See the concept before I w
go the feedback:

Big trouble in Little China.
Consider our test scene take
place in busy China Market,
out of hand of law, marked b
signs of local gangs.
During the night, large garage
doors to hidden storage are
open and gang of Red Skulls i
unloading large wooden crate
from the truck.
Suddenly our hero, suspended
detective (John W

TOP 6



Nadšení



Plán



Cíl



Fokus



Team komunikace



Pohyb



Díky za pozornost ! :-)

Radek MAREK

Art Director

Madfinger games

rmarek@madfingergames.com