

# Tajemství vývoje světa Kingdom Come: Deliverance 2

**Petr Smrček (Warhorse Studios)**

KCD2 je česká videohra, která se po svém nedávném vydání stala celosvětovým fenoménem. Jak ale vytvořit takto rozsáhlý a dynamický svět, který zaujme miliony hráčů? Jakým způsobem se programuje jeho vnitřní konzistence a živost? Jakým výzvám čelí vývojáři při simulaci složitého chování postav a objektů?

Na této přednášce budete mít příležitost se podívat pod pokličku vývoje KCD2, který v sobě skrývá využití řady zajímavých (a často i matematických) principů. Zaměříme se např. na to, jak takový velký svět rozumně osadit obsahem, jak může být celý simulovaný najednou bez velkých výkonových nároků nebo jak i jednoduchá dílčí pravidla mohou dát vzniknout komplexnímu chování. To vše doplněno konkrétními zkušenostmi a přešlapy, které k vývoji velkého herního projektu neodmyslitelně patří.

*Petr Smrček studoval Softwarové Inženýrství na FEL ČVUT a Computer science na Baylor University v Texasu. Ve Warhorse pracuje už devět let a podílel se i na vývoji prvního dílu Kingdom Come: Deliverance. Ve hře má na starost zejména systém na optimalizaci NPC ve světě, souborový pohyb nepřátel a funkcionality herních předmětů.*

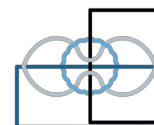


**středa 9. dubna**

**17:30 v posluchárně K1**

MFF UK, Sokolovská 49/83

nebo live stream na YouTube



**MATEMATICKÉ  
PROBLÉMY  
NEMATEMATIKŮ**