

Zápis 16. stretnutia tímu č. 1

Autor zápisu: Bc. Róbert Sopko
Dátum: 31.3.2010
Čas: 16:00 – 20:00
Dĺžka stretnutia: 240 min.
Prítomní: Členovia tímu: Bc. Eduard Kuric
Bc. Vladimír Mihál
Bc. Karol Rástočný
Bc. Róbert Sopko

Miestnosť: Softvérové štúdio

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

ID úlohy	Opis úlohy	Pridelené členovi	Dátum vzniku	Predpokladaný dátum splnenia	Stav splnenia
24/3-194	štatistiky - server	Karol Rástočný	24.3.2010	31.3.2010	Splnená
24/3-195	štatistiky - klient	Róbert Sopko	24.3.2010	7.4.2010	Riešená
24/3-196	pohyb objektov - grafika	Eduard Kuric	24.3.2010	7.4.2010	Riešená
24/3-197	pohyb objektov - logika	Karol Rástočný	24.3.2010	7.4.2010	Splnená
24/3-198	multiplayer features - server	Karol Rástočný	24.3.2010	31.3.2010	Riešená
24/3-199	multiplayer features - klient	Vladimír Mihál	24.3.2010	7.4.2010	Riešená
24/3-200	downloader	Karol Rástočný	24.3.2010	31.3.2010	Splnená
24/3-201	Poster - grafika	Eduard Kuric	24.3.2010	7.4.2010	Riešená
24/3-202	zvuky	Róbert Sopko	24.3.2010	7.4.2010	Riešená
24/3-203	nastavenia hry	Vladimír Mihál	24.3.2010	31.3.2010	Splnená
24/3-204	'Content' pre hru	Róbert Sopko	24.3.2010	7.4.2010	Riešená

Priebeh stretnutia

Diskusiu viedol Vlado Mihál.

Na stretnutí sme zhodnotili spätnú väzbu, ktorú sme získali po prezentácii našej hry na PeWe seminári. Tu je súhrn jednotlivých návrhov:

- ak sa hráč dlho nestará o hru, herný svet sa mu odoberie a dá niekomu inému
- čas - rôzne servery s rôzne rýchlo plynúcim časom
- kvázi ťahový čas - určitý počet rozhodnutí za deň
- nápad na trailer - 2 svety - zdôrazniť spoluprácu hráčov
- lepšie motivovať používateľov aby klikli na link
- používateľmi definovaný obsah - ich riešenia v hre
- zvieratká, vegetácia, pohyb, mať lesy, nielen stromy, viac ekológie v hre
- vplyv na susedov - ja znečisťujem, tak aj sused bude mať znečistené
- jednoducho vizualizovať znečistenie - smog, vidieť ako ktorá budova vplýva na svoje okolie

Rozmýšľali sme nad interaktívnymi postavami v hre. Navrhli sme 4 typy interaktívnych postáv:

- siví – neutrálne postavy, môžu sa zmeniť na zelených, červených alebo čiernych
- zelení – uvedomelí, vedia sadiť stromy, dobrovoľne zbierajú odpad a čistia okolie
- červení – protestujúci, nespokojní s riadením mesta
- čierni – ignoranti, znečisťujú svoje okolie odpadom, spôsobujú problémy

Otázky, ktoré je potrebné v tomto návrhu vyriešiť:

- Ako budú generované jednotlivé typy postáv? Budú pomerom odrážať stav niektorých ukazovateľov, alebo budú vytvárané v určitých budovách / keď nastane nejaká udalosť?
- Ako budú postavy spolu interagovať? Čo sa stane, keď sa stretne napr. zelený s čiernym?

Na stretnutí bol tiež vytvorený základný konceptuálny návrh plagátu pre konferenciu IIT.SRC.

Úlohy do ďalšieho stretnutia

<i>ID úlohy</i>	<i>Opis úlohy</i>	<i>Pridelené členovi</i>	<i>Dátum vzniku</i>	<i>Predpokladaný dátum splnenia</i>	<i>Stav splnenia</i>
24/3-195	štatistiky - klient	Róbert Sopko	24.3.2010	7.4.2010	
24/3-196	pohyb objektov - grafika	Eduard Kuric	24.3.2010	7.4.2010	
24/3-198	multiplayer features - server	Karol Rástočný	24.3.2010	7.4.2010	
24/3-199	multiplayer features - klient	Vladimír Mihál	24.3.2010	7.4.2010	
24/3-201	Poster - grafika	Eduard Kuric	24.3.2010	7.4.2010	
24/3-202	zvuky	Róbert Sopko	24.3.2010	7.4.2010	
24/3-204	'Content' pre hru	Róbert Sopko	24.3.2010	7.4.2010	