

Prítomní: Bc. Michal Barát
 Bc. Anton Benčíč (Diskusia)
 Bc. Peter Svorada (Zápis)
 Bc. Márius Šajgalík
 Ing. Michal Tvarožek

Dátum a čas: 15.10.2010 o 9:00
 Miestnosť: Soft. Štúdio
 Trvanie: 150 min.

Prehľad úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
1.1	Vytvoriť súbor pre sledovanie financií	Peter Svorada	8.10.2010	Dokončené
1.2	Upraviť dlhodobý projektový plán	Peter Svorada	11.10.2010	Rozpracované
1.3	Zaobstarat' fixky a handru na tabuľu	Peter Svorada	15.10.2010	Dokončené
1.4	Pripraviť projektový server	Anton Benčíč	15.10.2010	Rozpracované
1.5	Preduzávierka koncepcie	Anton Benčíč, Márius Šajgalík	11.10.2010	Dokončené
1.6	Pripraviť webovú prezentáciu	Michal Barát, Peter Svorada	12.10.2010	Rozpracované
1.7	Pripraviť dokument pre sledovanie použitých súčastí tretích strán	Márius Šajgalík	15.10.2010	Dokončené

Priebeh stretnutia

Už pred stretnutím sme sa dohodli, že zápisnicu vypracuje Peter. Podľa pravidla, že posledný, kto robil zápisnicu, povedie nasledujúce stretnutie, viedol toto stretnutie Tóno. Stretnutie bolo už účastný aj náš vedúci, Michal Tvarožek. Na stretnutí boli postupne rozoberané nasledujúce témy.

Koncepcia

Odpovedali sme na otázky nášho vedúceho, ktorý si ujasnil isté myšlienky a nápady uvedené v koncepcii. Spoločnou diskusiou sme dospeli k záveru, že takto koncipovaná hra s uvedeným obsahom je príliš mohutná na to, aby vedela zaručene zaujať už po pár minútach hrania. Ako druhý problém bola spomenutá časová náročnosť implementácie, ktorá znamenala, že vo fáze odovzdania v prvých dvoch kolách by bolo možné, že jednoduchšie, ale dokončené hry, by vyzerali lepšie, ako naša rozsiahlejšia, prepracovaná, ale nedokončená. Posledný výčitka ktorá ku koncepcii bola, bola z dôvodu malej inovatívnejosti v porovnaní s inými RPG hrami. Preto sme sa rozhodli vyjsť s niekoľkými alternatívnymi nápadi.

Obohatená realita

Tóno prišiel s nápadom priblíženia sa ku GWAP hrám hrou, v ktorej by mohol používateľ natočiť mobilom nejaký priestor reálneho sveta (spravidla s nejakou negatívnou vlastnosťou) a následne po digitalizácii obrazu tento priestor podľa vôle upravovať. Pôvodnú a finálnu verziu

digitalizovaného priestoru by mohol zdieľať online. Tento nápad bol viac menej zamietnutý z dôvod prinajmenšom zložitej implementácie a nie veľmi herného charakteru.

Detektívna adventúra

Ďalší z návrhov bol zamerať sa na prvok pôvodnej koncepcie vychádzajúci zo špeciálnej schopnosti hrdinu. Vynechal by sa RPG prvok a atribútov a celý systém čarovania, pričom by sa hra zameriavala práve na uvedené špeciálne schopnosti a interakciu hráča s okolitým svetom a NPC charaktermi.

Viac schopností

Zhodli sme sa na tom, že hrdina nemusí byť obmedzený na jednu schopnosť. Že je možné ponechať isté RPG prvky zamerané na tieto špeciálne schopnosti a to tak, že ich môže mať aj viac a budú sa mu vylepšovať podľa toho, ako budú používané.

Dimenzionálny detektív

Jeden z nápadov pre príbeh priamo naviazaný na gameplay, bol nápad istej formy dimenzionálneho detektíva, detektíva so zvláštnymi schopnosťami, ktorý ich využíva na riešenie prípadov. Vzhľadom na to, že schopnosti veľa krát nestačia, musel by získavať informácie aj od ľudí, ktorí majú svoje vlastné problémy, ktoré by musel hráč vyriešiť pre získanie ďalšieho kúska informácie potrebného pre riešenie prípadu.

Next – videnie budúca

Ďalej sa rozoberali schopnosti, ktoré by náš hrdina mohol v rámci hry ovládať. Ako jedna z možností bolo videnie budúcnosti podobne, ako to bolo vo filme Next. Hráč mi mohol spustiť svoju špeciálnu schopnosť, čím by z jeho tela vystúpila jeho „duch“ a mohol by za istý časový interval vyskúšať ako bude reagovať okolie na jeho činy, prípadne pozrieť sa ako vyzerá terén za rohom a podobne. Po uplynutí časového limitu by sa hráč automaticky prepol späť do pohľadu na svoju postavu a mohol by pokračovať hrať v reálnom časopriestore.

Sands of time – vracanie času

Ako ďalšia z možných schopností bola uvedená možnosť vracať čas hrdinom. V prípade, že by sa hráčovi nepodarilo zvládnuť nejakú úlohu, mohol by touto schopnosť vrátiť čas o istú časovú jednotku a teda navrátiť stav svojho hrdinu a okolitého sveta do stavu, v ktorom sa pred tým nachádzali podobne ako tomu bolo napríklad v hre Prince of Persia.

Cestovanie v čase

Ďalším nápadom pre príbeh, na ktorý by naväzoval challenge a gameplay, bola možnosť cestovania v čase. Hlavný hrdina by bol istou formou agenta, ktorý by bol vysielaný z jeho súčasnosti (teoreticky naša blízka budúcnosť) do minulosti, aby zabráňoval udalostiam, ktorým chcela jeho agentúra predísť (ekologické katastrofy a podobne).

Paradox videnia samého seba

Ako zaujímavý challenge pri hore uvedenom nápade cestovania do minulosti, by bolo zakázať hráčovi stretnúť samého seba (tj. jeho minulé ja) pričom takéto videnie, respektíve stretnutie by viedlo k neúspechu v úlohe.

Dve postavy

Ďalším uvedenými nápadom bolo možnosť prepínania sa medzi dvomi rôznymi postavami hrdinov, pričom tí by museli navzájom medzi sebou kooperovať (treba zatlačiť dva spínače súčasne a podobne). Toto bolo ale označené za možno až príliš zložitú.

Zameranie na deti

Diskusia sa následne preniesla na tému detí a akým spôsobom im má vychádzať naša hra v ústrety. A teda či má len brat' do úvahy, že ju 6 ročné deti hrať len môžu (neobsahuje žiadny nevhodný obsah), alebo že ju 6 ročné deti hrať aj majú vedieť (má byť jednoduchá, zvládnuteľná aj pre menších)

Svet (prezentácia)

Boli rozobrané dve koncepcie sveta. Prvá, po častiach perzistentná, ktorý by bol sprístupnený hráčovi od začiatku celý, druhý, rozdelený na časti, ktoré by boli po častiach sprístupňované hráčovi v rámci progresu jeho hrdinu. Táto druhá možnosť bola označená za vhodnejšiu.

Svet (setting)

Predstreté boli dve možné varianty sveta, v ktorom by sa dej odohrával. Prvá, ktorá by zachovávala pôvodnú fantasy realitu založenú na stredovekom období. Druhá, ktorá by bola umiestená do blízkej budúcnosti s možnosťou cestovania v čase do nie vzdialenej minulosti.

Gameplay

Následne sme sa zamerali na to, čo vlastne by náš hrdina mal v našej hre robiť, aké typy úloh by dostával. Boli spomenuté nasledovné nápady:

- Logické puzzles
- Behanie na čas
- Stealth úlohy

- Utekanie pred inými agentami
- Presviedčanie NPC aby vyzradili potrebné informácie

Špecifikácia - editor

Bolo dohodnuté, že je vhodné začať s prípravou špecifikácie editora. Na to sa podujal Máriaus. Povedali sme si, že je vhodné oddeliť fyziku od editora do hry.

Pseudo SCRUM stretnutia

Dohodli sme sa, že budeme robiť krátke stretnutia každý deň od pondelka do štvrtku, aby sme udržali úroveň progresu a aby úlohy nestáli na banálnych problémoch.

Web prezentácia

Dohodli sme sa, že dokončíme Petrom a Michalom navrhnutý web, pričom keď už budú materiály k samotnej hre, dizajn sa zmení (už nie v Expression Web 4) aby reprezentoval tematiku hry. Aby bolo možné zatiaľ fungovať s pôvodným návrhom treba ešte upraviť:

Veľkosť plôch s textom (dĺžka, šírka)

- Zarovnanie textu
- Zobrazovanie drop down menu
- Side bar posunúť vyššie
- Podľa možnosti centrovat'

Súťaž o Xbox

Tóno navrhol, že by sme sa mohli zúčastniť súťaže o 10 Xboxov na čo treba vymyslieť nejaké nápadité využitie nových vlastností najnovšieho internet exploreru.

Úlohy

Na záver stretnutia sme si rozdelili zodpovednosť nad úlohami do ďalšieho týždňa, pričom každý dostal za úlohu uvažovať o story, gameplay a challenge pre hru.

Prehľad určených a otvorených úloh

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
1.2	Upraviť dlhodobý projektový plán	Peter Svorada	22.10.2010	Rozpracované
1.4	Pripraviť projektový server	Anton Benčíč	25.10.2010	Rozpracované
1.6	Pripraviť webovú prezentáciu	Michal Barát, Peter Svorada	22.10.2010	Rozpracované
2.1	Navrhnuť nový gameplay a challenge	Anton Benčíč	22.10:2010	
2.2	Nvrhnúť novú story	Peter Svorada	22.10:2010	
2.3	Špecifikácia požiadaviek na engine	Máriuš Šajgalík	25.10:2010	

Zoznam príloh

Žiadne prílohy