

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

Dátum a čas: 23.11.2010 o 16:00  
 Miestnosť: Softvérové štúdio  
 Trvanie: 80 min.

## Prehľad úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
6.1	Implementácia GUI	Peter Svorada	22.11.2010	Rozpracovaná
6.2	Modelovanie mŕtveho sveta	Michal Barát	22.11.2010	Rozpracovaná
6.3	Implementácia grafiky	Anton Benčíč	22.11.2010	Rozpracovaná
6.4	Implementácia fyziky	Mária Šajgalík	22.11.2010	Rozpracovaná
7.1	Vymyslieť 3 vety, ktoré vystihujú našu výnimočnosť	Michal Barát, Anton Benčíč, Peter Svorada, Mária Šajgalík	22.11.2010	Ukončená
7.2	Spísať úvodný scenár	Peter Svorada	22.11.2010	Rozpracovaná

## Priebeh stretnutia

Stretnutie malo nasledovný priebeh:

- Predstavenie hry pomocou 3 viet
- Zhrnutie doterajšieho priebehu práce
- Spresnenie nasledujúcej práce

## Predstavenie hry

Na začiatku stretnutia sme každý postupne predniesli svoje 3 vety, ktoré podľa nás vystihujú výnimočnosť našej hry.

Mária:

- Ponuka iného pohľadu na svet.
- Výnimočné schopnosti sa dajú simulovať v reálnom svete komunikáciou s druhými.
- Riešenie zaujímavých problémov ľudí s využitím špeciálnych schopností.

Tono:

- Nadčasová zábava.
- Krajina, kde je všetko možné.
- Jednoducho váš Heritage.

Peťo:

- Každá úloha nadobúda na štvrtom rozmere.
- Obsah prístupný aj deťom.
- Motivovanie k riešeniu problémov.

Mišo B.:

- Hra splnených túžob.
- Hra pre všetkých.
- Vaša hra.

Zhodnotili sme, že naša predstava o výnimočnosti je veľmi abstraktná a je potreba to konkretizovať na nižšiu úroveň, aby sa výnimočnosť dala predať druhým.

## Zhrnutie doterajšieho priebehu práce

Peťo:

- Vypracoval úvodný scenár priložený prílohe Scenár. Na jeho dokončenie je potreba dopísať zvyšné dialógy postáv.
- Debata na tému vhodnejšieho písania stromu dialógov skončila so záverom, že súčasné štruktúrovanie textu sa ukázalo najvhodnejšie pri veľkom objeme dialógov a možností.
- Okrem scenáru sa mu podarilo implementovať základné prvky GUI okrem funkcie draw.

Tono:

- Pracoval na dekompozícii vstavaného wrappera, čo sa ukázalo ako neúspešné. Rozhodol sa preto implementovať vlastný jednoduchý wrapper.
- Podarilo sa mu implementovať navigáciu v scéne, pridávanie a transformácie objektov, posúvanie a škálovanie objektov.
- Problém sa vyskytol pri rotácií, kde zatiaľ nefunguje rotovanie objektu v smere osi x.

Mišo B.:

- Vymodeloval nové domy do hry ktoré obsahujú menej polygónov. Pri práci došiel k záveru, že steny domov budú dvojité.
- Vymodelovanie základných objektov do domov.
- Modelom chýbajú presné textúry.
- Objasnenie vytvárania fyzických modelov do vizuálnych. Treba správne rozčleniť fyzické modely pre prácu s konvexným obalom.
- Okrem toho pracoval na grafickom návrhu GUI. Jeden z jeho výstupov je priložený v prílohe GUI.

Márius:

- Implementoval aktualizáciu fyzikálnych modelov, kontrolu kolíznych párov.

- Implementoval funkcie na prácu s fyzickými modelmi – po vyhodnotení sa výsledok premietne aj do vizuálnej podoby.
- Implementácia práce s konvexným obalom – odraz, náraz, trenie a práca na ňom, kolízie.
- Treba ešte dokončiť rotačné rýchlosti, vizualizáciu objektov a testovanie.

Zhodnotili sme, že sme o 2-3 dni pozadu oproti pôvodnému plánu, preto bude potrebné v najbližších dňoch dobehnúť túto stratu.

Vytvorili sme štandard pre pomenovanie fyzického modelu: PhysicalModel\_<meno objektu>.

### Spresnenie nasledujúcej práce

- Vytvoriť prezentáciu projektu na predmet MSI.
- Napísať článok na TP Cup.
- Čo najskôr vytvoriť modely na otestovanie prepojenia fyziky s vizuálnou časťou hry.
- Dokončiť prvú iteráciu a začať pracovať na druhej.

### Prehľad určených a otvorených úloh

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
6.1	Implementácia GUI	Peter Svorada	6.12.2010	Rozpracovaná
6.2	Modelovanie mŕtveho sveta	Michal Barát	25.11.2010	Rozpracovaná
6.3	Implementácia grafiky	Anton Benčíč	25.11.2010	Rozpracovaná
6.4	Implementácia fyziky	Márius Šajgalík	25.11.2010	Rozpracovaná
7.2	Spísať úvodný scenár	Peter Svorada	29.11.2010	Rozpracovaná
8.1	Modelovanie živého sveta	Michal Barát	6.12.2010	
8.2	Umelá inteligencia	Anton Benčíč	6.12.2010	
8.3	Skriptovanie	Márius Šajgalík	6.12.2010	

### Zoznam príloh

Príloha A: Scenár – Peťo

Príloha B: GUI ikony – Mišo B.

**Spracoval:** Michal Barát

**Overil:** Márius Šajgalík

## Príloha A: Scenár

### Opening movie

Po spustení novej hry sa hráčovi spustí úvodné video. Prvý záber je na zahviezdenú oblohu, zospodu na hor prechádzajú písmená

„Quiet possibly tonight.

In a galaxy not that far away“

Keď prejde kamera postupne klesá, záber na domček so záhradou, v ľavom okne na druhom poschodí niečo jemne preblikáva. Strih na chlapca spiaceho v posteli, preblikávanie svetla je oveľa zreteľnejšie. Strih na tmavú obrazovku. Obraz sa vlastne prepne do pohľadu prvej osoby chlapca, ktorý poklipláva očami, zobudený blikajúcim svetlo. Zobudí sa, rozhliada sa po miestnosti, uvidí, že zdrojom svetla je zrkadlo. Vstane teda a ide sa na zrkadlo pozrieť. Keď sa k nemu priblíži na pár metrov, ono prestane blikať a ukáže sa v ňom jemne zasnežená krajinka, s niekoľkými sklenenými stromami, sklenenou trávou a cestou vedúcou k sklenenému domčeku, v ktorom nenápadne preblikáva svetielko, ktoré pred tým tak jasne žiarilo. Chlapec sa rukou dotkne zrkadla, ktoré sa zavlní a časť jeho prstu vnikne do obrazu. Ruku rýchlo vytiahne a keď sa na ňu pozrie uvidí na jednom z prstov vločku. Rýchlo sa otočí, vytiahne zo skrine kabát a vstúpi do zrkadla. Svetlo v domčeku začne jasne svietiť až sa celá obrazovka vybieli. Zobrazí sa napís „Heritage“

Kamera začne opäť zaostrovať. Nachádza sa tento krát nad skleneným lesíkom, je vidieť ako chlapec postupuje po ceste smerom k domčeku. Keď sa dostane až k nemu, pohľad kamery sa prepne do domčeka. Ten nemá žiadne dvere, vo vnútri sedí iný malý chlapec, ten sa pozrie na nášho prichádzajúceho hrdinu, ktorý stojí pred vchodom.

Chlapec z domčeka: Come in.

(Náš hrdina vchádza do domčeka, chlapec #2 vstáva, kráča k poličke, berie z nej knižku, sadá si opäť za stolík)

Chlapec z domčeka: Sit down (mávneme na druhú stoličku) I have been waiting for you for quiet some time. It takes a lot of courage to enter a shining mirror doesn't it? You just might be the right guy, for this kind of journey.

Hrdina: Journy?

Chlapec z domčeka: Look here. (otvorí knižku, ktorá sa ukáže byť albumom plným fotografií z exotických miest) These are places I visited on a quest to help their inhabitants, but I was unsuccessful and that's why both of us are here right now. From your looks you might have better luck. That is of course if you are ready for a little adventure.

Hrdina: What am I supposed to do? How..

Chlapec z domčeka: Great! For now just hold this (hodí hrdinovi kameň, ktorý ho chytí) ...that will do it...for now.

Kamera sa opäť prepne do pohľadu chlapca, ktorý hľadá na chlapca z domčeka, až mu zospodu nezačne vyžarovať svetlo podobné tomu, ktoré videl v zrkadle. Rýchlo sa pozrie na kameň, ktorý jasne žiari, až obrazovka opäť úplne zbledne.

## Chapter 1: Svet 1

Keď kamera opäť zaostrí, nachádzame sa už v pohľade tretej osoby za našim hrdinom, avšak hráč ešte nemá kontrolu nad pohybom. Nachádza sa na začiatku dediny pri ceste. Počúť hlasný zvuk zaškrfkania žalúdka. K hráčovi prichádza otrhaný chlap v klobúku.

Chlap: So here comes the next one! Hungry aren't you?

Hrdina: 1. Who are you?

2. Where is this place? .

3. What...what happened?

4. Next one?

### Dialóg 1

1- Me? Just a poor shopkeeper. What matters more is who you are.

1 Me?

2 Where is this place?

3 Shopkeeper? And you sell like errrr....what...

1.1- Didn't you come all the way from glass forest?

1. Yes..

2. Glass forest? I have no idea what you are talking about.

1.1.1. – Very well, that probably makes you the next bearer of Heritage...hahaha...you seem confused. I don't know much about this thing either. But people sent from that place are different. They are all on a quest to help us and possess a power that aids them.

1. What kind of power are you talking about.

2. TODO

1.1.1.1 – Didn't I tell you, that I am just a poor shopkeeper? I am not really into this kind of stuff. But well..you should be able to read minds as well as control them. But minds aren't the only things you can control. There is also a time.

1. How can I read minds?

2. How can I control minds?

3. What about the time?

4. Where is this place?

5. Shopkeeper? And you sell like errrr....what...

1,1,2 Hahaha you are pretty sharp. But don't play dumb. You are the next bearer of Heritage. Yeah, I don't know much about this thing either. But people sent from that place are different. They are all on a quest to help us and possess a power that aids them.

1. What kind of power are you talking about.

2. TODO

TODO: Dokončiť 2,3,4. Pri aktivovaní otázky na čítanie a kontrolu mysle sa spustí tutorial pre tieto schopnosti. Keď sa spýta na čas obchodník povie

A time eh? There are two ways you can control it. First is your ability to see the past and the other is traveling into the past all by yourself.

To odomkne ešte ďalšie dve možné otázky v dialógu a to

1. How can I see the past?
2. How can I travel to the past?

Pričom jednotka spustí tutorial pre danú schopnosť. Dvoja ukončuje rozhovor s tým že obchodník povie niečo ako:

Very well the best way try this one out, would be...do you see that door guarded by the soldier. Lets move our conversation inside. You are hungry anyway, aren't you? That soldier might not be one of those, who would just let you in, but he is a noble man, ready to help. Drag him away and use your ability to get inside.

Následne je už hráčovi umožnené prechádzať, ale keď sa pokúsi odísť ďalej od dverí, ktoré mu boli ukázané, príde za ním otrhaný obchodník, vráti ho pár metrov dozadu a povie

„Don't you want to test out your ability? Hurry up and get inside that door“ (aby sme nemuseli riešiť, ako budú interagovať ostatné postavy uprostred tutorialu)

Keď sa hráč priblíži na nejakú vzdialenosť k dverám, pristúpi k nemu ten strážca a spýta sa ho „Can I help you young man?“

1. My spanner fell into a well and I can't get it out.
2. Just let me in.

Na prvé príde odpoveď, že „Lead the way kid.“ Pričom začne nasledovať hrdinu. Na druhé „I am sorry boy, can't let you do that.“ Čiže úlohou hráča je nechať sa chvíľu nasledovať, použiť schopnosť vrátenia sa v čase, sledovať ako jeho minulé ja odtiahne strážcu preč a vójst' dnu.

Keď vójde dnuka začne sa cut sequence. Kamera sa prepne niekde na bok, hrdina zchádza po schodoch do pivnice uprostred ktorej je na podstavci položený sklený stromček (bonsaj). Z miestnosti okrem schodov von vedie ešte osem chodieb, každá do okrúhlejšej miestnosti v strede ktorej je podobný stromček ako v strede. Každá z miestností je obsahuje predmety a tapety reprezentujúce charakter každého zo svetov (TODO: vymyslieť exotické charaktery ostatných svetov) Z tmavého rohu priletí k hrdinovi jablko a trafi ho do hlavy. Z tieňa vychádza ten strhaný obchodník.

It's ok to eat. You must be hungry.

Hrdina sa zohne po jablko, začne ho jesť. Obchodník pokračuje.

Glass forest eh? Garden of solitude. They say that as long as there won't be life in that place, there won't be hope for us. But they also say, that there won't be one green leaf in a Garden of solitude, as long as there is no light in the heart of inhabitants of eight worlds. Yes, eight worlds with this one being one of them. Every single one of these worlds is hunted by a problem of its own. As you already noticed, it's hunger and poverty, what's hurting THIS place. Of course as a bearer of Heritage, it'll be your task to heal the other worlds too. But for now, lets start with this one. Go out and do your best.

Kamera švenkuje podľa podreby..keď sa rozpráva o svetoch, zábery na prislúchajúce komnaty a podobne. Keď dohovorie otočí sa a začne kráčať smerom k východu, keď zrazu zastane a bez toho aby sa otočil pokračuje.

How do I look out there? Still that little kid?.....Oh you didn't notice right? All of these eight worlds are one. That's why you can meet me in every single one of them. I might look different, but that doesn't change what I am within. And same goes for you . You might be outsider, but your another self already lives in this world as well as in the others. Be careful because meeting your other self will cause a lot of trouble for both of you. Well, I am glad to have you here. A ray of hope for this place and for me.

Následne sa obchodník odoberie preč. Hráčovi je umožnené behať hore dole po pivnici a pozerat' si jednotlivé miestnosti. Keď sa rozhodne, že pôjde z pivnice von a vyjde cez dvere, pristúpi k nemu ten strážca a prihovori sa mu.

## Dialóg 2

(TODO repliky, rozhovor začne tým, že strážca nechápe ako sa hrdina dostal dnu, následne ho poprosí aby pomohol jeho sestru, lebo on má nadčasy stráženia pivnice, do ktorej aj tak nikto okrem mladého vojst' nechce a tak nevie, čo sa s ňou deje, ale je v poslednej dobe nejaká skleslá. Hráč sa môže spýtať, kde ju nájde, ako ju spozná a čo z toho bude mať)

Následne je úlohou hráča nájsť strážcovú sestru. Bud' na to pôjde priamočiaro, že jednoducho mu ten opis od strážnika, alebo už môže interagovať aj s ostatnými obyvateľmi v dedine. Každého sa môže spýtať na to, čo je zač a kde nájde strážcovu sestru. Východy z dediny sú strážené ďalšími strážcami, ktorí mu nedovolia odísť, kým im nedá nejaký pádny dôvod (ktorý momentálne ešte stále nemá)

Keď nájde strážcovu sestru môže sa s ňou začať rozprávať, čo je ďalší dialóg, v ktorom sa hráč dozvedá, že jej niekto z dediny vkuse kradne zásoby z špajzičky a tak nevie nasýtiť ani seba , ani svojho syna a poprosí hrdinu, aby našiel zodpovedných, nech sa to už nemôže v budúcnosti opakovať.

Nuž a úlohou nášho hrdinu bude prečesať dedinu hľadajúc zlodeja, ktorý je za všetko zodpovedný. Môže sa na to pýtať ľudí, aj strážnikov, ale stále nemôže vyjsť von z dediny. Nájsť tých zlodejov nebude zložité, dedina nie je veľká a oni sú už samo o sebe dost' podozriví tým, ako divne vyzerajú. Zhrbený, zahalený v čiernych otrhaných plášťoch zhovárajúcich sa prechádzajúc po dedine. Raz za čas zastanú a niečo si medzi sebou mumlajú, keď sa ich hráč ale v rámci rozhovoru spýta na to, či niečo o tých krádežiach nevedia, oni ho len odbijú. Úlohou hráča je ich vystriechnuť, keď si zastanú. Počkať kým sa znova pohnú, prísť na miesto, kde sa rozprávali a aktivovať schopnosť vrátenia v čase, kedy sa dozvie, že sú to práve oni, kto kradne strážnikovej sestru. Vtedy sa mu odomkne v dialogovom strome ďalšia možnosť po tom ako sa im pokúsi prihovoriť. Táto možnosť spustí dialóg ktorý bude vlastne slovným súbojom v ktorom je úlohou hráča usvedčiť zlodejov, ktorí mu vysvetlia, že síce kradnú, ale majú na to pádny dôvod, hráč ich musí presvedčiť, že to, čo robia, je zlé a že sa veci dajú riešiť aj iným spôsobom (TODO: napísať repliky tohto súboja). V prípade neúspechu, sa môže hrdina pokúsiť o vstúpenie do súboja znova, ale bude to už ťažšie, vzhľadom na to, že si ho budú už pamätať. Nemusi sa však pokúsiť vyhrať okamžite, môže sa rozhodnúť zlodejom najskôr pomôcť a presvedčiť ich až potom. Ich problém spočíva v tom, že to boli kedysi zámožní pani, ktorým sa ľudia starali o polia, ale rafinované bobry, žijúce za riekou, im uniesli postupne všetkých roľníkov a tak už nemal kto pracovať na ich poliach. Ich úrodou žila celá dedina a tak tam teraz vládne všeobecný hlad.

Teraz sa môže hráč začať pýtať obyvateľov aj na bobrov a rieku (môže byť, že niektorí ich spomínali už aj pred tým, ale len tak vo všeobecnosti) Stále však nemôže opustiť dedinu, lebo mu to strážcovia nedovolia, musí mať na niečo také povolenie. Musí sa opäť pohovárať s bratom sestry strážcu, ktorému vysvetlí ako pokročil a ten mu dá povolenie vyjsť z dediny smerom k rieke. Môže sa teda vydať tým smerom. Po krátkej ceste lesom narazí na útes/zraz, pod ktorým tečie rieka a je cezeň umiestnený ten Hčkový most. Prejsť sa dá po ňom len za pomoci vrátenia sa v čase tak, že prejde po oboch stranách mostu súčasne. Cesta vedie ďalej cez les, až k takej lesnej lúke za ktorou je skala. Raz za čas sa skala roztvorí a z vojde do nej alebo vyjde z nej bobor s melónovou prilbou a kópiou. Skala je klikateľná, hráč môže napísať heslo, pri ktorom sa skala otvorí. To však musí získať tak, že prečíta myšlienky jedného z bobrov, ktorí vstupujú do jaskyne. V prípade, že sa pokúsi to heslo získať vracaním minulosti, bude počuť len bobrie pískanie.

Jaskyňa je vlastne blúdiskom v ktorom sa pohybujú rafinované bobry. Vždy keď nejaký bobor hráča zbadá, začne k nemu utekať, keď ho dobehne, tak mu piskľavo znadá...vlastne ho vypíska..a hráč sa ocitne znova pred bránou jaskyne. Jeho úlohou sa je replížiť blúdiskom až do hlavnej haly. Môže pri tom používať špeciálnu schopnosť vrátenia sa v čase, vždy, keď ho zbadajú, prípadne kontrolu mysle, aby videl, čo vidí ten konkrétny bobor. Keď sa hrdina dopracuje až do hlavnej haly, prepadne ho x bobrov a predvedú ho až pred miestneho bosa. Pred ním už kľučí niekoľko ďalších ľudí stráženými bobrami, ľudia majú na hlavách vrecia. Hráč je postavený priamo pred bosa a začína sa boss fight slovný súboj v ktorom musí bobrieho šéfa presvedčiť, že to, čo robí je zlé a že by mal zajatcov pustiť. Avšak zo zatiaľ neznámych príčin sa mu počas tohto rozhovoru postupne zahmlieva zrak, až sa nakoniec ocitá v tom myšlienkovom blúdisku, keď sa z neho dostane, ocitá sa pri bratovi sestry strážcu, ktorý mu dáva povolenie na to aby opustil dedinu smerom na rieke. (pointa...jeden z tých zajatých ľudí je alternatívne ja nášho hrdinu) Keď sa hráčovi podarí slovný súboj vyhrať, bos bobor mu vysvetlí, že bobry sú tiež len obeťami obchodu, že im rieke obsadili obyvatelia susednej dediny a tak hladujú. Jediná cesta ako sa dostať k rybám je obchod za ľudí, ktorých musia najskôr uniesť. Rozhodnú sa však ľudí prepustiť, keď im hráč prisľúbi, že sa postará o nápravu.

Tolko koniec pre zatiaľ. Na to aby sa ho pustili po ceste do ďalšej dediny musí presvedčiť strážcu, ktorý tú cestu stráži, respektíve ukázať mu povolenie od brata sestry strážcu. Na to aby toto povolenie získal bude môcť splniť x z y sidequestov. Napríklad ak je v dedine 7 ľudí, tak musí pomôcť aspoň trom. To be continued...

Osoby a obsadenie:

### **Chlapec z lesa (Guide)**

Chlapec vekom podobný hlavnému hrdinovi. Býva v lese a čaká na svojho nasledovníka.

### **Just a shopkeeper (Guide)**

Alternatívne ja chlapca z lesa v prvom svete. Nevie toho veľa, ale vie všetko. Based on otrhanejšia verzia Urahara Kisuke (google it/bing it)

### **Brat sestry strážcu (Šéf ochranky)**

Po tom, čo mu hrdina pomôže, začne sa mu starať o to aby s ním spolupracovala ochranka ciest a púšťali ho, kam treba. Vznešený, čestný, zdvorilý...nie ani tak Lancelot ako Galahad.

### **Sestra strážcu**



Cesta k prvému questu, po bratovi je veľmi milá, no sama sa stará o dieťa. Jánošíkova Anička.

**Dieťa sestry strážcu**

Len ticho búva v kolíske.

**Obyvateľ 1 (lovec)**

Nemá kde loviť.

**Obyvateľ 2 (pekárka)**

Nemá múku.

**Obyvateľ 3 (TODO Domyslieť)**

**Obyvateľ 4 (TODO Domyslieť)**

**Obyvateľ 5 (TODO Domyslieť)**

**Obyvateľ 6 (TODO Domyslieť)**

**Generický obyvateľ dediny bez poslania**

**Generický strážca dediny**

**Generický unensený obyvateľ dediny**

**Aleternatívne ja hrdinu**

**Generický bobor obyvateľ**

**Generický bobor strážca**

**Bobor boss**

Šéf jaskyne.

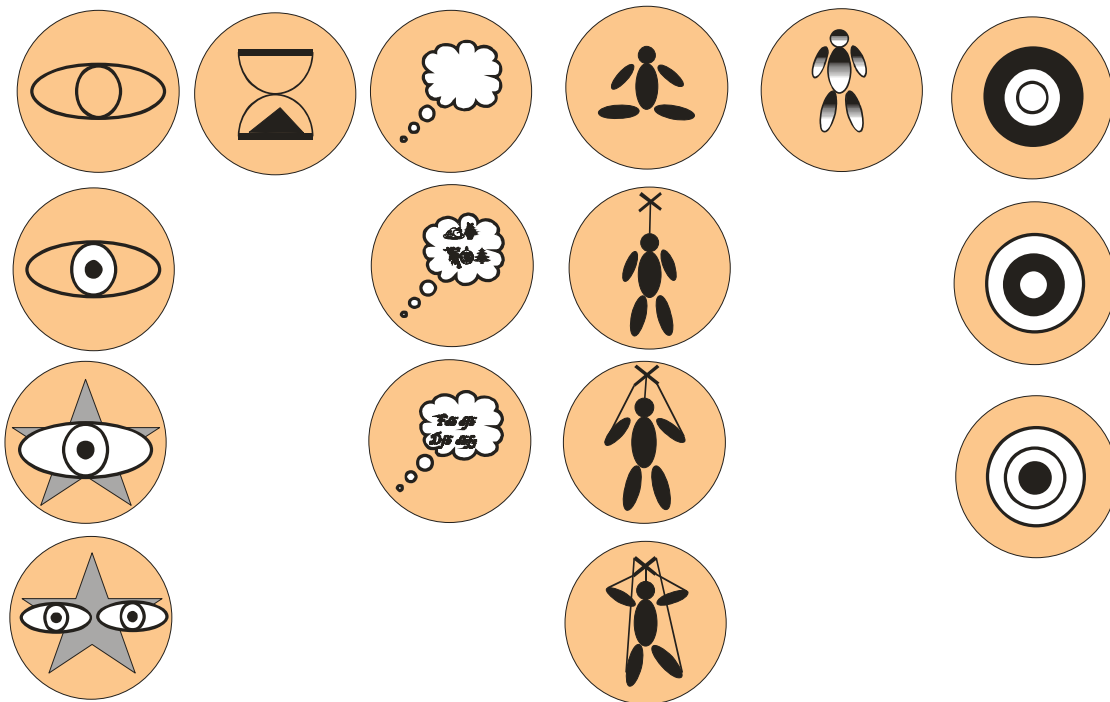
Hratelné priestory:

Dedina, domčeky, pivnica so svetmi

Cesta k mostu, cesta od mostu k skale, most

Jaskynné bludisko, bobria hala

## Príloha B: GUI obrázky



Obrázky špeciálnych vlastnosti:

Pohľad späť - 4 úrovne

Cesta späť

Čítanie myšlienok - 3úrovne

Manipulácia - 4 úrovne

Neviditeľnosť

Videnie podstaty - 3úrovne