

Zápis z 0. stretnutia tímu č. 7

Dátum: 3.10.2012
Miestnosť: softvérové štúdio (KIVT, FEI-STU)

Prítomní:

Pedagóg: Ing. Jakub Šimko
Členovia tímu: Bc. Baňák Marián, Bc. Dulačka Peter, Bc. Filčák Tomáš,
Bc. Lihocký Michal, Bc. Loch Lukáš, Bc. Michalko Matúš,
Bc. Šurek Marek

Stretnutie viedol: Jakub Šimko

Zápis: Lukáš Loch

Zvolený nasledovný zapisovateľ: Marek Šurek

Téma stretnutia:

Vymedziť a spresniť zadanie. Definovať najabstraktnejší návrh.

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Prichystanie nápadov na tému Game.
Prelistovanie knihy „*Art of Game*“.

Opis stretnutia

1. Na začiatku stretnutia sme sa zamerali na skôr metódy, prístupy a teóriu.
Povedali sme si o metodike SCRUM ktorá v danom kontexte TP zahŕňa:
 - dvojtýždenné šprinty
 - hľadanie silne na funkcionality
2. Následne sme sa zamerali na umenie tvorby hier, kde nám cvičiaci pripomenul knihu Art of Game. Prešli sme si niekoľko nápadov z knihy. Pedagogický vedúci nám následne predstavil karty ku knihe.
Na týchto kartách je napísaných 100 lems alebo inak povedané 100 príkladov ktoré nám pomôžu vytvoriť lepšiu hru a ktoré budeme používať počas celej tvorby hry.
Najviac na konci stretnutí.
Jedným z poznatkov na ktoré sa máme sústrediť cez dané stretnutie je výber rizík a kvality
3. Ako tím sme prešli k otázke témy a najabstraktnejšej konkretizácii problému. Hovorili sme o hrách založených na obsahu, tzv. content-base game. Kladieme si otázku máme čas a možnosti na content-base game? Máme čas ju následne neupustiť a vylepšovať?
Odpovedali sme si: nie.
4. Prechádzame a dávame nápady na iné typy hier ako content-base.
Kladieme si otázku:
5. Aké možnosti hrania má mať hráč?
Odpoveďou je teória emergetných a atomických možností.

6. *Atomická možnosť* - základný ťah hráča. Príkladom je pohyb koňa po šachovnici. *Emergetná možnosť* - skladá sa z atomických. Sám hráč má možnosť rozhodnúť sa ako poskladať atomické možnosti. Príkladom je stratégia hrania, napríklad vidlička v šachu alebo nožnice v piškvorkách.
7. Definujeme si priority pri hľadaní nápadu na hru:
 - bohatá interakcia s hráčmi
 - pohyb + prínos
 - mobilne založená a využívajúca geolokácie
8. Nápady ktoré nám predložil akademický vedúci
 - URBAN MINER - mapa obohatená o virtuálnu realitu s prínosmi kladenia bômb, hráči sa im vyhýbajú a snažia sa nimi odstaviť, poraziť nepriateľa
 - ASSASSINS - hráč hrá s umelou inteligenciou, príbeh premietaný virtuálnou realitou
9. Nápady ktoré sme ako tím predložili:
 - ľudské telo
 - cestovanie v čase
 - S!TO
10. Prebehla konzultácia o vhodnosti a výber padol na S!TO
11. Prešli sme na prezentovanie hry S!TO akademickému vedúcemu
12. Po dohode s vedúcim sme začali v čo najabstraktnejšej miere definovať hru S!TO
Tvorbu a návrh hry ako takej sme rozdelili na štyri aspekty podľa Art of Game.
13. Čo najabstraktnejšia konštrukcia hry založená na štyroch aspektoch, vypracovávali sme ju všetci spolu s akademickým vedúcim:

Estetika

- účel
- sociálny zážitok
- súťaž
- objavovanie
- mapy, značky
- texty(indície), obrázky(fotka obete, miesta)
- paranoja
- 2d grafika

Storyline

- stopovanie
- očakávame detektív
- objavitelia
- zvyšovanie ceny objektov
- „wanted wall“
- dve základné roviny : stopujem, objavujem poklady

Game Rules

- diskrétny 2D s prekryvom
- osoby, skupiny, špeciálne miesta, predmety
- pohyb
- chytenie
- dosiahnutie miesta
- výzvy
- pull
- rating hráča
- obeť niečo vie

Technológie

- mobilne
- stále/veľmi časté internetové pripojenie
- geo (wifi, gps)
- účel
- mapy
- 2D grafický engine
- Android
- client/server

Purpose - bonusový aspekt

- harvest. fotky
- pohybová aktivita
- objavovanie lokalít

Úlohy do ďalšieho stretnutia

1. Rozdelenie si aspektov a bližšie dodefinovaní určených vlastností (zodpovedný celý tím).