

Zápis 2. stretnutia tímu č. 1

Autor zápisu:	Bc. Róbert Sopko	
Dátum:	14.10.2009	
Čas:	17:00 – 20:30	
Dĺžka stretnutia:	210 min.	
Prítomní:	Vedúci:	Ing. Michal Tvarožek
	Členovia tímu:	Bc. Eduard Kuric
		Bc. Vladimír Mihál
		Bc. Karol Rástočný
		Bc. Róbert Sopko
		Ing. Mária Pohronská
Miestnosť:	Ostatní prítomní:	
	D208	

Priebeh stretnutia:

- diskusiu viedol Vlado
- prešli sme úlohy z minulého týždňa, každý zreferoval do akej miery úlohu splnil:

7/10-22	Preštudovať Silverlight a jeho použiteľnosť	Karol Rástočný
---------	---	----------------

- presunutá na ďalší týždeň

7/10-21	Vytvoriť databázu organizácii a projektov	Robo Sopko
---------	---	------------

- čiastočne splnená, kompletizácia vyžiada viac času, splnenie posunuté o týždeň

7/10-23	Urobiť prieskum podobných hier	Karol Rástočný
---------	--------------------------------	----------------

- splnená
- Karol zreferoval výsledky prieskumu hier, ktoré boli podobné tematicky (zaoberajúce sa pomocou v chudobe) aj typovo (strategické hry, RPG, MMO RPG...)
- Karolove poznámky k jednotlivým hrám sú v prílohe č.1

na hrách bolo všeobecne pozitívne:

- pekná grafika, nemusí byť 3D
- relatívne jednoduché ovládanie
- zaujímavé intro/trailer
- pekná, podrobná štatistika pre porovnávanie hráčov
- dobre vyvážené prvky náhody
- modulárnosť

na hrách bolo všeobecne negatívne:

- opakujúca sa hudobná sekvencia
- zvuk sa nedal vypnúť
- zložité a neprirodzené ovládanie
- málo ineraktívne

7/10-25	Vytvoriť dlhodobý projektový plán	Robo Sopko
---------	-----------------------------------	------------

- vytvorený hrubý, dlhodobý projektový plán (Príloha č.3)

7/10-26	Registrovať nás na ImagineCup, TP Cup a PeWe prezentáciu	Vlado Mihál
---------	--	-------------

- registrácia na ImagineCup a PeWe prezentáciu splnená, registrácia na TP Cup ešte nie je potrebná

7/10-27	Premyslieť koncept, vymyslieť motiváciu pre hranie nasej hry	Edo Kuric
---------	--	-----------

- Edo priniesol zaujímavé nápady, ktoré by oživil našu hru a zaujali publikum:

1. „miss bezdomovec“ - v hre sa hráč ako „duch“ stará o neprispôsobivého človeka, snaží sa naučiť ho postarať sa o seba. Môže byť tiež iný hráč - „záškodník“, ktorý sa snaží tejto osobe uškodiť
2. „Sci-fi“ - na Zem prídu zhýčkaní mimozemšťania, ktorí si už zničili svoju planétu a tento životné prostredie ničiaci životný štýl začnú žiť na Zemi

- Edove poznámky sú zhrnuté v prílohe č.2

- v diskusii vznikol ďalší nápad na intro (Ing. Mária Pohronská):

- mestský človek s kolou a hamburgerom kráča po ulici, zakopne, spadne a zrazu sa ocitne v koži chudobného človeka v nejakom slume

7/10-28	Premyslieť si koncept nasej hry	Mišo Tvarožek
---------	---------------------------------	---------------

- Michal si premyslel celkový koncept hry, svoje postrehy a nápady spísal do dokumentu, ktorý je priložený k tejto zápisnici ako príloha č.4

Nápady Ing. Márie Pohronskej pre našu hru

- inšpirácia Facebook hrou FarmVille

- prispôsobovanie postavy – určiť vlasy, oči, nos, postavu... nick a charakter postavy

- odmeny za pokroky v hre – čo vizuálne upúta → ostatnívidia, že mám niečo, čo oni nie

- vytvoriť hru tak, aby ľudí bavila dosť dlho

- zahrnúť bočné questy – hra v hre, alebo tzv. minihry (stavat' vodovod, pozabíjať potkany...)

- brať to aj ako sociálnu sieť

- dať možnosť hráčom porovnávať svoje úspechy v hre (skóre)

- neobmedziť sa na málo problémov / misií (napr. len v Afrike), vytvoriť aj nejaké neštandardné

- personalizácia – nechať hráča ohodnotiť, čo sa mu páčilo – podľa toho mu dávať misie

- vyššie levely → zväčša chcú viac času – ako zariadiť, aby to neprestali hrať, lebo to dlho trvá – dať možnosť uložiť hru

- negatívny vplyv okolitých chudobných dedín na moju (keď tam majú skládku napr.) a naopak

Ďalšie nápady týkajúce sa hry, ktoré vznikli v diskusii:

- jedna z možností vtiahnutia do deja – zapojenie do rozhodovacieho procesu – dať ľuďom možnosť zvoliť si, na čo sa bude prispievať, majú spätnú väzbu ako sa projektom darí

- hráč môže mať na starosti aj celý región

- zapojenie detí – minihry – v hre by mohli reálne pomôcť svojim starším spoluhráčom (napr. zneškodniť kobyľky...)

Úlohy do ďalšieho stretnutia

ID	Description	Assignee	Time Estimate	Details
14/10-31	webstranka - content	mihal	Two days	Vytvorit strukturu a obsah nasej timovej stranky - pripravit pre Eda aby mohol spravit layout a design.
14/10-32	webstranka - layout	kuric	One week	Zobrat od Vlada content timovej stranky a spravit jej layout a design
14/10-25	Vytvorit dlhodobý projektový plan	sopko	Two days	Vytvorit dlhodobý projektový plan na tento aj budúci semester
14/10-30	digitalizovat poznamky	tvarozek	Two days	digitalizovat poznamky z papiera do civilizovaneho digitalneho formatu
14/10-21	Vytvorit databazu organizacii a projektov pouzitelnych pre nasu hru	sopko	One week	Najst co najviac projektov a organizacii, ktore sa venuju pomoci v rozvojovych krajinach a oblastiach. Ziskat prehľad o problemoch, ktore riesia. Kontaktovat niektore organizacie a ziskat viac informacii. Stretnut sa s riaditeľkou nadacie Integra.
14/10-22	Prestudovat Silverlight a jeho pouzitelnost pre nasu hru	rastocny	One week	Prestudovat Silverlight a jeho pouzitelnost pre nasu hru. Pohrat sa s Expression Studiom 3, obzvlast Blend 3 a Sketch Flow. Ziskat prehľad ako mozme z technologie Silverlight vytazit co najviac.
14/10-41	3 vety, ktore "predaju" nasu hru	kuric	One week	napisat, ako v skratke (2-3 vety) prezentujeme nasu hru ako zaujimavu 1. pre hraca 2. pre porotu 3. o com je hra vseobecne
14/10-42	3 vety, ktore "predaju" nasu hru	mihal	One week	napisat, ako v skratke (2-3 vety) prezentujeme nasu hru ako zaujimavu 1. pre hraca 2. pre porotu 3. o com je hra vseobecne
14/10-43	3 vety, ktore "predaju" nasu hru	rastocny	One week	napisat, ako v skratke (2-3 vety) prezentujeme nasu hru ako zaujimavu 1. pre hraca 2. pre porotu 3. o com je hra vseobecne
14/10-44	3 vety, ktore "predaju" nasu hru	sopko	One week	napisat, ako v skratke (2-3 vety) prezentujeme nasu hru ako zaujimavu 1. pre hraca 2. pre porotu 3. o com je hra vseobecne
14/10-33	ficury - poslat Robovi	kuric	Two days	poslat Robovi zoznam ficurov (funkcionalita), ktore v nasej hre 1. musia urcite byt 2. mali by byt 3. ak bude cas, tak mozu byt
14/10-34	ficury - poslat Robovi	mihal	Two days	poslat Robovi zoznam ficurov (funkcionalita), ktore v nasej hre 1. musia urcite byt 2. mali by byt 3. ak bude cas, tak mozu byt
14/10-35	ficury - poslat Robovi	rastocny	Two days	poslat Robovi zoznam ficurov (funkcionalita), ktore v nasej hre 1. musia urcite byt 2. mali by byt 3. ak bude cas, tak mozu byt
14/10-36	ficury - poslat Robovi	tvarozek	Two days	poslat Robovi zoznam ficurov (funkcionalita), ktore v nasej hre 1. musia urcite byt 2. mali by byt 3. ak bude cas, tak mozu byt
14/10-37	ficury - dat dokopy	sopko	One week	dat dokopy do jedneho dokumentu navrhy ficurov nasej hry od vsetkych clenov timu
14/10-38	pozriet reklamne trailery	kuric	One week	pozriet si reklamne trailery na komercne hry a zistit, akym sposobom "predavaju" danu hru, akym sposobom davaju vediet o com ta hra je.
14/10-39	vymysliet cim zaujeme	kuric	One week	vymysliet nejaky aspekt nasej hry, ktorym zaujeme "publikum" (porotu)
14/10-40	vymysliet logo	kuric	One week	vymysliet logo timu