

Zápis 6. stretnutia tímu č. 1

Autor zápisu:	Bc. Karol Rástočný	
Dátum:	11.11.2009	
Čas:	17:00 – 20:00	
Dĺžka stretnutia:	180 min.	
Prítomní:	Vedúci:	Ing. Michal Tvarožek
	Členovia tímu:	Bc. Eduard Kuric Bc. Vladimír Mihál Bc. Karol Rástočný Bc. Róbert Sopko Bc. Jakub Šimko
Miestnosť:	Ostatní prítomní:	Bc. Jakub Šimko
	D208	

Úlohy z predchádzajúceho stretnutia

ID úlohy	Opis úlohy	Pridelené členovi	Dátum vzniku	Dátum splnenia	Stav splnenia
4/11-69	prezentácia – Úvod	Karol Rástočný	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-70	prezentácia - Hry z predošlých ročníkov	Karol Rástočný	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-71	prezentácia – motivácia	Róbert Sopko	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-72	prezentácia - overview + business model obrázok	Eduard Kuric	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-73	prezentácia - business model	Eduard Kuric	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-74	prezentácia - napojenie na reálne projekty	Róbert Sopko	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-75	prezentácia - spôsob riešenia problémov	Vladimír Mihál	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená
4/11-76	prezentácia - stručný opis hry	Vladimír Mihál	4. 11 .2009	6. 11. 2009	Splnená

Priebeh stretnutia

Diskusiu viedol Vladimír Mihál.

Po odprezentovaní myšlienky hry sme sa rozhodli hru zjednodušiť. V hre sa chceme zamerať iba na jednu oblasť problematiky a to ekológiu. Taktiež sme sa rozhodli premenovať projekty v hre na riešenia (solutions/eco-solutions) a zamerať sa hlavne na dva ciele:

1. získavanie financií na projekty,
2. osveta hráčov – snaha prinútiť hráčov k samostatnému vzdelávaniu v problematike ekológie a možnostiach riešenia.

Hru sme sa rozhodli postaviť na základe produkčného systému, kde bude stav osady/mesta hráča reprezentovaný skupinou faktov a dianie v hre bude popísané odvodzovacími pravidlami. Riešenie hry pomocou produkčného systému si vyžiada podrobnú identifikáciu čo najväčšieho množstva modelov pravidiel, ktoré platia v ekológii a všetky pozitívne a negatívne atribúty týchto modelov.

Nakoľko chceme aby bola hra realtime multiplayerová stratégia, tento produkčný systém bude umiestnený na servery hry. Na strane klienta tak bude len grafika, ktorá bude odrážať stav osady/mesta a bude animovať prechody medzi stavmi.

Hráčovi budú na riešenie problémov v hre ponúkané iba atomické riešenia, pričom mu nebudú poskytnuté všetky informácie o prípadných vedľajších účinkoch týchto riešení. Hráč preto bude nútený skúmať čo sa stane a na základe týchto poznatkov vytvárať komplexnejšie riešenia, pričom im bude môcť priradiť reklamného sponzora a poskytnúť ich ostatným hráčom. Vďaka tomu bude dostávať odmenu zo zobrazenej reklamy.

Od budúceho stretnutia by sme chceli začať s implementáciou prototypu hry, preto sme si stanovili hlavný cieľ prototypu, ktorým je otestovanie gameplay. Prototyp by mal byť iba singleplayer a mal by obsahovať:

- návrh grafiky,
- návrh GUI,
- DLL knižnicu s produkčným systémom, ktorá by mohla byť umiestnená na server,
- päť projektov.

Taktiež sme navrhli používateľský scenár, s ktorým by mohla začínať hra:

1. Hráč začína na stránkach hry, kde sú informácie:
 - a. o čom je hra,
 - b. trajler hry,
 - c. odkaz na samotnú hru;
2. Po kliknutí na odkaz s hrou sa mu zobrazí prihlasovací formulár;
3. Na začiatku samotnej hry sa hráčovi zobrazí mapa sveta, kde si vyberie lokalitu, kde chce mať svoju osadu/mesto;
4. Následne sa mu pohľadom zhora zobrazí jeho nová osada/mesto;
5. Potom bude hráč uvedený do hry pomocou nenásilného tutoriálu priamo v jeho osade/meste;
6. Po absolvovaní tutoriálu bude hráč samostatne pokračovať v hre.

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>
11/11-77	Produkčné systémy	Karol Rástočný	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Riešená
11/11-78	Modely a atribúty	Eduard Kuric	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Riešená
11/11-79	Návrh GUI	Róbert Sopko	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Riešená
11/11-80	Herná dynamika	Vladimír Mihál	11. 11. 2009	18. 11. 2009	Riešená
11/11-81	Zadať milesony do Fortressu	Róbert Sopko	11. 11. 2009	12. 11. 2009	Riešená
11/11-82	Zoznam prípadov použitia	Karol Rástočný	11. 11. 2009	11. 11. 2009	Riešená