

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

Dátum a čas: 7.10.2010 o 18:00  
Miestnosť: Softvérové štúdio  
Trvanie: 210 min.

---

## Prehľad úloh z predchádzajúceho stretnutia

Nakoľko išlo o prvé stretnutie, neboli žiadne formálne pridelené úlohy z predchádzajúceho stretnutia.

## Priebeh stretnutia

Na začiatku sme sa dohodli, že diskusiu na prvom stretnutí bude viesť Mária a zápis vypracuje Tono. Na ďalších stretnutiach budeme vždy pokračovať tak, že diskusiu bude viesť člen tímu, ktorý naposledy vypracúval zápis.

Počas stretnutia sme sa venovali nasledujúcim bodom v tomto poradí:

- Webová prezentácia
- Registrácia tímu na súťaž Imagine Cup
- Koncepcia hry
- Plán na nasledujúci týždeň

### **Webová prezentácia**

Dohodli sme sa, že webová prezentácia bude spočiatku ladená do farieb a na tematiku súťaže Imagine Cup, pričom bude prepracovaná po tom ako budeme mať jasnú koncepciu hry a smerovanie projektu ako takého. Vtedy bude zmenená tematika tak, aby odrážala vytváranú hru. Táto prvotná stránka bude vytvorená spoluprácou Michala a Petra, pričom Michal sa bude venovať dizajnu a Peter obsahu.

### **Registrácia tímu na súťaž Imagine Cup**

Diskusiu o registrácii tímu sme zatiaľ odložili do budúceho stretnutia, teda až po konzultácii súčastí ako je napríklad názov tímu s našim vedúcim tímového projektu.

### **Koncepcia hry**

Z pohľadu koncepcie sme diskutovali o prvkoch, ktoré sa štandardne nachádzajú v RPG hrách a zvažovali sme akým spôsobom, prípadne s akou obmenou by sme mohli aj my tieto prvky do

konceptie zakomponovať. Z vecí, o ktorých sme diskutovali boli nasledovné prvky predmetom rozhodovania:

- Pohľad hráča na svet

Diskutovali sme o pohľade z prvej a tretej osoby, pričom sme sa zhodli na tom, že pohľad tretej osoby je náročnejší na implementáciu, no pre hráčov atraktívnejší, takže momentálne sa chceme vybrať touto cestou.

- Spôsob obliekania

Pre zatraktívnenie hry plánujeme implementovať jednoduchý obliekací systém, ktorý bude založený na základnom princípe približne rovnakej stavby tela postáv v hre. Toto oblečenie bude následne mapované presne a pevne na kosťu tela (alebo jeho časť) podľa princípov animácií kostier.

- Pohyb úst pri rozprávaní

Tu sme sa zhodli na jednoduchej technike používanej v mnoho hrách, pri ktorej postava cyklicky otvára ústa podľa jednej bežnej frázy. Táto technika aj keď jednoduchá, produkuje veľmi dobré výsledky.

- Spôsob otitulkovania rozprávaného

Zvažovali sme alternatívy akýchsi bublín nad postavami alebo jednoduchý text v dolnej časti obrazovky. Rozhodli sme sa pre druhú z alternatív.

- Spôsob priebehu konverzácií

Pri priebehu konverzácií sme zvažovali, či bude hlavná postava pri každom svojom vstupe v konverzácii vyzývať hráča k voľbe alebo bude konverzácia prebiehať v úsekoch. Rozhodli sme sa, že hráča bude vyzývať k voľbe iba vtedy, keď sa skončí rozhovor k danej téme alebo príde k možnosti voľby viac ako jedného smerovania konverzácie.

- Spôsob reprezentácie žurnálu

Zvažovali sme reprezentáciu žurnálu ako podľa dátumu a času usporiadaných konverzácií alebo ako zoznamy podľa úloh, ktoré hráč v hre už splnil/nesplnil alebo na nich práve pracuje. Rozhodli sme sa pre alternatívu so zoznamom úloh, pričom pri každej úlohe bude krátky opis podľa aktuálneho stavu danej úlohy a takisto prepis všetkých konverzácií súvisiacich s danou úlohou.

- Možnosti ukladania

Zvažovali sme alternatívu, v ktorej bude hráč môcť ukladať pri nejakej špecifickej budove, napríklad studni alternatívu pri ktorej bude môcť hráč ukladať v určitých úsekoch hry (napríklad po splnení úlohy). Ako tretiu alternatívu sme uvažovali ukladanie kedykoľvek (mimo akcie), ktorú považujeme hlavne z hľadiska žánru za najlepšiu.

- Základné myšlienky systému schopností a rozvoja

Rozhodli sme sa pre dvojstupňový systém schopností. Na prvej úrovni budú hlavné vlastnosti, ktoré budú mať niekoľko podriadených schopností. Používaním schopností v hre sa tieto zvyšujú na škále napríklad od 0 do 100, pričom na určitých úrovniach môžu priniesť väčší bonus. Pokiaľ sa hrdinovi zvýšia schopnosti jednej vlastnosti sumárne o 10, tak sa mu zvýši aj daná vlastnosť o jeden bod. Druhým relatívne oddeleným systémom budú body skúseností, ktoré bude hrdina dostávať za splnené úlohy, pričom na preddefinovaných úrovniach si zvýši svoju úroveň, čo mu umožní zvýšiť ktorúkoľvek jeho vlastnosť podľa výberu.

- Závislosť efektívnosti kúziel od presnosti gesta.

Kúzla, pri ktorých možno meniť ich efektívnosť, a tým zároveň obohatiť hráčov zážitok budú vykúzlené podľa toho ako presne hráč zopakuje gesto. Ostatné dostnú prahovú úroveň pod ktorou nebude kúzlo vôbec vykúzlené. Toto hodnotenie ako presne musí/môže hráč gesto urobiť je takisto možným kandidátom pre vlastnosť hrdinu.

- Regulácia dĺžky trvania niektorých kúziel

Niektorým vhodným kúzlam bude možnosť kontrolovať dĺžku, či intenzitu tým, koľko bude hrač dané gesto predvádzať.

- Spôsob práce s rastlinami a ingredienciami

V hre budú dva druhy rastlín. Prvý druh budú kvety, hríby a podobne, ktoré sa budú z hry celé presúvať do inventáru hrdinu. Druhým druhom budú stromy a kríky, z ktorých bude môcť hrdina zbierať plody. Tieto plody budú časom dorastať.

- Príprava jedál

Najprv sme uvažovali, že bude mať hráč možnosť vykúziť napríklad chlieb z niektorých vecí, ale nakoniec sme sa zhodli, že takýto prvok by bolo vhodné dať mimo kúzenia, aj z dôvodu striedania činností hráča. Hráč bude mať teda možnosť v hre niektoré jedlá pripraviť napríklad za pomoci potrebných surovín a kotla na varenie.

Okrem spomenutých bodov sme sa taktiež venovali problému vytvorenia výziev pre hráča. Prvý druh výziev vychádza zo zamerania postavy, kedy si hráč musí byť vedomý slabých stránok špeciálnej schopnosti svojho hrdinu. Pre výzvy v rámci kúzenia sme prešli prvou školou kúziel a vymysleli sme prvé úlohy, na ktorých by mu malo 5 kúziel v rámci prvej školy – školy prosperity – pomôcť. (Názvy sú zatiaľ iba opisné, nie definitívne.)

- Make Rain

Svieti slnko a určité miesta poľa sa vysušajú. Úlohou hráča je tieto miesta kúzlom *Make Rain* zavlážovať, pričom ale nesmie dané miesto podmočiť, inak tam úroda zahynie. Úroda takisto zahynie v prípade, že hráč dlho nechá miesto vysušené. Potom treba počkať kým sa dané miesto vráti do normálneho stavu a použiť kúzlo *Fertility*. Tu sú takisto možné ďalšie druhy oddychových úloh.

- Fertility

Okrem použitia v prípade opísanom vyššie, je možné vytvoriť úlohu, v ktorej by mal hráč s pomocou kúzla *Fertility* pestovať na poli určitú plodinu, zbierať úrodu a priniesť ju nemohúcim obyvateľom skôr ako sa táto úroda pokazí.

- Star

Kúzlo Star by slúžilo pre vyprodukovanie hviezdy/ohnivej gule, ktorej sila by sa s trvaním gesta zväčšovala, no v prípade, že dosiahne určitú maximálnu úroveň, tak stratí integritu a premení sa na prach. Hviezda sa bude časom zmenšovať až zanikne a takisto zanikne v prípade, keď sa niečoho dotkne. Hviezda slúži na ohrev a osvetlenie. Možné využitie je napríklad pri prechode tmavým lesom, jaskyňou, kde budú konáre, hmyz a podobne, pričom hráč si musí na svoje svetlo dávať pozor. Ďalšia myšlienka je urobiť niektoré vzácne rastliny viditeľné iba vo svetle tejto hviezdy ako aj využiť hviezdu na roztápanie ľadu a snehu.

- Grow

Kúzlo bude slúžiť na rýchly rast plodov na kríkoch a stromoch. Na jednom kríku, či strome je možné kúzlo použiť iba raz za deň, pričom možno vyčarovať  $x$ ,  $2x$ ,  $3x$  alebo  $4x$  bobulí, s tým, že spotrebovaná mana bude v tom poradí  $0.1y$ ,  $0.25y$ ,  $0.5y$ ,  $y$ . Ide tu o to postaviť hráča do rozhodnutia, či radšej získa viac úrody pri danom strome/kríku, ale stratí viac many, alebo nájde viac stromov/kríkov a použije menej many. Kúzlo môže takisto slúžiť na vypestovanie alebo zasadenie kvetov, hřibov a podobných plne odoberateľných rastlín.

- Make Work

Je potrebné zohnať pecifické nástroje, priniesť vhodných ľudí farmárovi pomocou kúzla *Make Follow* a zakúziť im *Make Work* aby začali pracovať. Alternatívou je potreba klasického prehovárania.

## Prehľad určených a otvorených úloh

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

## Zoznam príloh

Žiadne prílohy