

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

Dátum a čas: 29.10.2010 o 9:00  
 Miestnosť: Soft. Štúdio  
 Trvanie: 210 min.

## Prehľad úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
1.2	Upraviť dlhodobý projektový plán	Peter Svorada	22.10.2010	Rozpracované
1.4	Pripraviť projektový server	Anton Benčíč	25.10.2010	Dokončené
2.3	Špecifikácia požiadaviek na engine	Anton Benčíč, Mária Šajgalík	25.10.2010	Rozpracované
3.1	Analýza adventúrových hier	Michal Barát, Peter Svorada	29.10.2010	Rozpracované

## Priebeh stretnutia

Stretnutie viedol Mária a zápis o stretnutí robil Michal Barát. Prvé tri hodiny sme diskutovali aj s našim vedúcim, po jeho odchode sme ešte polhodinu pokračovali v diskusii. Na stretnutí sme sa venovali týmto témam.

### Tvorba zápisníc

Dohodli sme sa, že zápisnice zo stretnutia budú vypracovávané ešte v deň stretnutia, najneskôr v priebehu budúceho dňa, aby sa mohli dať na stránku. Dávanie dokumentov na stránku bude mať na starosti Peter, ktorému sa vypracované dokumenty budú posielat'.

### Hodnotenie výstupov práce

Po prednesení výstupov navrhol náš vedúci, aby sme svoje výstupy prezentovali tak, aby bolo jasné čo sme robili, prečo sme to robili a čo sme si z toho zobrali. Takúto koncepciu údajov o svojich aktivitách v predošlom behu si budeme každý pripravovať na ďalšie stretnutie a na začiatku ho prednesieme ostatným.

### Zmena štýlu analýzy

Počas diskusie o vytváraní analýzy problémovej oblasti, ktorú mali na starosti Michal a Peter sa prišlo na to, že bude vhodnejšie ju robiť iným štýlom. Doteraz pracovali na konkrétnych hrách, ktoré si vybrali a tie opisovali a hodnotili. Peter rozoberal 2D adventúry ako napríklad Polda 5 a Michal sa venoval 3D adventúram The Neverhood, Broken Sword 4 a Harry Potter 6. Dohodli sme

sa, že v analýze budeme písať o vlastnostiach, ktoré by sme chceli použiť v hre a o ich výskyte v konkrétnych hrách. Tých hier sa bude analýza týkať v konkrétnych vlastnostiach, ale nebudeme konkrétne analyzovať celú hru. Toto bude mať na starosti Peter. Bude potrebné sa zamerať aj na RPG hry, nakoľko sme sa zhodli, že nechceme čistú adventúru, ale RPG adventúru. V hre by sme chceli použiť aj minihry alebo puzzle, ktorých analýzu a výskyt v hrách bude mať za úlohu Michal. Ďalej v analýze bude zhodnotenie hier z minulých ročníkov súťaže, ktoré sú podobného štýlu ako plánujeme robiť my. Je potrebné skúmať príčiny ich úspechu alebo neúspechu, prípadne možnosti vylepšenia. Na začiatok analýzy je vhodné spraviť aj analýzu miléniových cieľov a samotnej súťaže. Tieto dve úlohy bude mať na starosti Michal, ktorý to spolu s Petrom spíšu dokopy. Márius bude kontrolovať výstup z analýzy predošlých hier súťaže Imagine Cup v kategórii herný návrh.

## **Práca na špecifikácií a návrhu**

Márius s Tónom, ktorí pracovali na špecifikácií boli upozornení na hviezdicové Use Case diagramy vedúcim, ktoré vraj nie je vhodné používať. Preto boli vyzvaní aby sa ich pokúsili aspoň trochu pospájať. Tónova časť, v ktorej navrhoval špecifikáciu z pohľadu hráča je skoro hotová. Máriusová časť, čiže špecifikácia z pohľadu Game dizajnéra a návrh z pohľadu Game Logic ešte nie je úplne hotová. Súčasný stav špecifikácie je dostatočný a spresní sa až v utorok. Dovtedy by bolo vhodné pracovať na dôležitejších veciach. Márius by mal dokončiť návrh a vytvoriť menšie implementačné časti. Tóno ich spolu s Máriusom kategorizujú a priradia im prioritu, aby Peter mohol na základe toho vypracovať krátkodobé a dlhodobé plány šprintov.

## **Gameplay, príbeh a scenár**

Pre ďalšie pokračovanie sme usúdili, že je dôležité sústrediť sa na vytvorenie predbežného návrhu gameplay, príbehu a scenáru. Na záver stretnutia sme viedli diskusiu na túto tému. Spísanie tejto časti bude mať na starosti Tóno. Dohodli sme sa, že najvhodnejšie označenie žánru, ktorý budeme používať v našej hre je RPG adventúra. Ostávame pri návrhu hlavného hrdinu so schopnosťami, ktoré by mohli mať rôzne úrovne. Upustili sme od pôvodného návrhu, že by mal len jednu vlastnosť ktorú by si na začiatku vyberal, ale že by ich mal všetky a postupne by si ich rozvíjal. Ponechávame zatiaľ existenciu viacerých svetov, konkrétne ôsmych, ktoré by reprezentovali miléniové ciele.

Zvažovali sme existenciu daemona, zvieratka, ktoré by mal hrdina pri sebe a mohol by ich využívať na pozeranie sa za roh, odpočúvanie, navigáciu alebo pomoc napríklad pri odstraňovaní prekážok. Jeho existenciu sme zatiaľ nechali otvorenú.

Potom sme sa zamýšľali nad schopnosťou vracania sa v čase. Tóno ponúkol aj príklady úloh, na ktoré by sa to dalo uplatniť. Po diskusií sme dospeli k možnému spôsobu návrhu, že sa môže vracieť o nejaký stanovený čas dozadu, pričom jeho druhé ja bude opakovať jeho pohyb, ktorý vykonával potom. Ak by činnosť jeho druhého alebo jedného z jeho ja, lebo by ich mohol mať aj viacej, nemohla vykonať predošlý pohyb, stalo by sa z nej NPC až do chvíle, že sa hrdina s niektorou takouto postavou stretne. Vtedy by sa mu zahmlilo pred očami a ocitol by sa v bludisku svojich myšlienok, z ktorého by sa musel dostať. Ak by sa mu to podarilo, tak sa ocitne späť a všetky jeho NPC klony už nebudú existovať, ostane len on a jeden klon inak vyzerajúci ako on, ktorý ho reprezentuje v danom svete, v ktorom bol už pred zdvojením a ktorému sa musí vyhýbať.

## Prehľad určených a otvorených úloh

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
1.2	Upraviť dlhodobý projektový plán	Peter Svorada	1.11.2010	
2.3	Špecifikácia požiadaviek na engine	Anton Benčíč, Máriuš Šajgalík	2.11.2010	
3.1	Analýza adventúrových a RPG hier	Peter Svorada	29.10.2010	
4.1	Naplánovať krátkodobé šprinty do konca semestra	Peter Svorada	1.11.2010	
4.2	Spísanie koncenpcie (Gameplay, príbeh, scernár)	Anton Benčíč	30.10.2010	
4.3	Prioritizácia úloh pre šprinty	Anton Benčíč, Máriuš Šajgalík	1.11.2010	
4.4	Analýza minihier a ich použitia v hrách	Michal Barát	30.10.2010	
4.5	Analýza výstupov z minulých ročníkov	Michal Barát	31.10.2010	
4.6	Analýza cieľov Imagine cupu a Game designu.	Michal Barát	31.10.2010	
4.7	Dokument riadenia (rámcová metodika kódovania, komentovania a kontrolovania výstupov)	Máriuš Šajgalík	30.10.2010	
4.8	Dokument riadenia (komuničacné spôsoby)	Máriuš Šajgalík	31.10.2010	

## Zoznam príloh

Žiadne prílohy