

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

Dátum a čas: 31.3.2010 o 14:20
 Miestnosť: Softvérové štúdio
 Trvanie: 60 min.

Prehľad úloh z predchádzajúceho stretnutia

13.4a	Implementácia čítania myšlienok	Márius Šajgalík	1.4.2011	Zrušená
13.4b	Implementácia kontroly myšlienok	Márius Šajgalík	1.4.2011	Zrušená
13.7	Oprava playground	Michal Barát	1.4.2011	Dokončená
14.1	Oprava movement procesov	Anton Benčíč	25.3.2011	Dokončená
14.4	Doriešiť hudbu a zvukové efekty	Márius Šajgalík	7.4.2011	Zrušená
15.1	Testovanie skriptov charakterov v jaskyni	Peter Svorada	1.4.2011	Dokončená
15.2	Implementácia prekrývania dvoch textúr	Anton Benčíč	1.4.2011	Zrušená
15.3	Animácia stand dlhšia ako 20 sekúnd	Michal Barát	1.4.2011	Zrušená

Priebeh stretnutia

Stretnutie sa začínalo neskôr nakoľko sa čakalo na Tóna. Nakoniec sme začali diskutovať bez neho o možných príčinách nášho neúspechu na súťaži Imagine Cup. Po jeho príchode sme si vypočuli jeho názor a dohadovali sme sa o zapojení do ďalšej súťaže Dream.Build.Play, ktorej sme sa predbežne rozhodli zúčastniť.

Medzi spomínanými možnými dôvodmi neúspechu našej hry boli:

- Zlyhanie marketingu
- Video nezaujalo ľudí
- Nedotiahnutý content
- Explicitne nejasný fun faktor hry
- Veľa nevyplneného priestoru v hre

Poučenie ktoré si musíme z toho vziať je nerobiť podstatné veci ako video na poslednú chvíľu.

Rozmýšľali sme nad účasťou v súťaži Dream.Build.Play, ktorej ak sa rozhodneme zúčastniť, budeme musieť prepracovať content našej hry a s tým aj veci s tým súvisiace. Zhodli sme sa, že súčasnú hru nebudeme ďalej rozvíjať iba ju vyladíme pre účely TP Cupu a IIT.SRC, nakoľko v novej súťaži sú iné pravidlá, ktoré nás nezaväzujú k téme ale hlavne fun faktoru. Na vývoji hry do tejto súťaže sa môžu podieľať až sedem členné tímy a preto zvažujeme pribratie ďalších troch ľudí do tímu. To by sme

ale nespĺňali pravidlá ak by sme sa s touto hrou chceli pokúsiť o rok zapojiť do Imagine Cup. Preto túto otázku nechávame ešte otvorenú.

Do budúceho stretnutia sa pokúsime prísť s novými návrhmi hry. Na TP Cupe budeme prezentovať náš herný editor, engine a našu hru.

Prehľad určených a otvorených úloh

--	--	--	--	--

Zoznam príloh

Žiadne prílohy.