

Zápisnica z 4. stretnutia tímového projektu

Tím č. 20 - Patronus

Stretnutie č.:	4	Prítomní:	Bc. Daniela Hajdu
Vedúci tímu:	Ing. Eduard Kuric		Bc. Lukáš Marták
Dátum stretnutia:	13.10. 2015		Bc. Aleš Mäsiar
Čas stretnutia:	15:30		Bc. Lukáš Miškovský
Miesto stretnutia:	STU FIIT FabLab		Bc. Zora Moravčíková
Téma stretnutia:	Architektúra systému a príbeh		Bc. Filip Šandor
Zápisnicu vypracoval:	Bc. Daniela Hajdu		

Vyhodnotenie zadaných úloh

Analýza hry Stanley Parable – niekoľko členov tímu si hru zahralo, no primárne robil analýzu Filip Šandor. Zaujímavá bola hra najmä kvôli vtipnému rozprávačovi, tiež obsahovala 19 rôznych koncov. Rozprávač dáva Stanlymu rady, no rozpráva v minulom čase, ako keby rozprával príbeh (Stanley urobil toto...), je na hráčovi či ho bude počúvať. V hre sa tiež vyskytujú náhle zmeny lokalít (vesmír) či grafiky (rozprávač povie, že tu nie sú dokončené textúry a zrazu to vyzerá ako Minecraft). Možno by bolo zaujímavé aj našich avatarov riešiť týmto spôsobom, že by akoby rozprávali príbeh čo sa odohral v minulosti.

Architektúra systému – Lukáš Marták vytvoril diagram komponentov. Mali by sme síce začínať use case-ami a nie architektúrou, no tie sa nedajú robiť bez scenára, ktorý ešte nemáme. Predstavenie jednotlivých častí architektúry:

- unity engine – prezentačná vrstva, obsahuje objekty a ich vlastnosti, slúži na vykresľovanie a tvorí interface pre C#.
- game engine – obsahuje skripty a log manager čiže ukladá dáta, taktiež obsahuje bázú znalostí (informácie o tom kde sa hráč nachádza)
- dialog manager – prepojený s produkčným systémom, tu sme sa bavili o možnosti istého napovedajúceho systému. Čiže keď hráč prejde ponad istý predmet myšou vypíše sa mu názov daného predmetu, na základe toho by sa hráč mohol spýtať na tento predmet jeho konkrétnym menom, tým by sme získali key words, podľa ktorých môžeme jednoduchšie identifikovať čo hráč povedal. Treba toto rozpoznávanie vytvoriť tak, aby ani neúplná informácia (rozoznávanie reči, ktoré zabezpečuje SAV nie je 100%) nespôsobila problém. Toto sa dá čiastočne riešiť aj defaultnými

odpoveďami. Čiže ak hráč vo vete použije len jedno key word, bude iná defaultná odpoveď ako keď ich použije dve.

- chýba nám know-how, potrebujeme model
- ak budeme hru sprístupňovať veľkému počtu používateľov bude potrebné ju odpojiť od SAV. Vstup by bol písaním či výber niekoľkých možností viet (dialógových možností)

Zorka spravila malú webovú hru v Unity – môže to byť programované v C# a Unity si je samo schopné vytvoriť z neho java script pri exporte. Hra bude fungovať na všetkých platformách.

Názvy šprintov vybrala Zorka – budú to názvy kúziel z Harry Potter série.

Ohraničenia hry (ohľadom avatarov a kladených požiadaviek) spísala Daniela.

Náplň stretnutia

Zhrnuli sme čo sme vymysleli k príbehu – dva varianty:

1. Variant s mimozemšťanmi.
2. Externista, elektrikár, ktorý prišiel niečo opraviť.

Debata k druhému variantu:

- máme zabudnúť, že avatari sú dvaja, je to len kozmetická záležitosť
- je otázne či netreba trochu viac rozviesť príbeh - bude človeka vkuse baviť len utekať z budovy?
- možno by bolo fajn zmeniť postavu, a s ňou aj cieľ. Napríklad príde poslíček s pizzou, pokiaľ by boli po ceste nejaké body, ktoré by bolo treba zbierať mohli by byť reprezentované rôzne pre rôzne postavy. Tieto rôzne postavy by sa mohli nakoniec stretnúť pri vyvrcholení príbehu.
- ešte sme si nevybrali budovu, v ktorej sa celý príbeh bude odohrávať, mohol by to byť napr. výskumný ústav alebo kancelárie
- postavy by mohli byť dostatočne generické na to aby si ich hráč mohol personalizovať a prispôbiť
- bude treba vymyslieť postavy (vybrať zamestnania), ktoré hráčovi poskytneme na výber
- hráč si bude môcť vybrať vlastnosti postavy a od toho sa budú odvíjať úlohy (poslíček s pizzou hľadá zákazníka, ktorému má doručiť pizzu) a popripade sa bude prispôsobovať scéna
- hráč sa nemôže vracieť do miestností, ktorými už prešiel a skúšať ďalšie možnosti
- treba vymyslieť akým spôsobom sa budú striedať postavy, prečo, kto presne to bude, či sa stretnú počas hry alebo nie (mohli by jeden druhého zahliadnuť v miestnosti s kamerovým systémom)

- môžeme sťahovať objekty a textúry ale treba si dávať pozor aby hra vyzerala konzistentne takže treba nájsť nejaký vhodný zdroj objektov, ideálne od jedného autora
- minihry ešte nemáme doriešené ale mohli by predstavovať prekážku, cez ktorú sa hráč musí dostať aby vstúpil do ďalšej miestnosti (pre postavu elektrikára sa môžeme inšpirovať hrou Hook), alebo by mohli slúžiť na to aby sa hráč dozvedel niečo viac o deji, poprípade získal nejaký špeciálny predmet alebo schopnosť
- je nutné vymyslieť prečo sú všetci v tej budove a nejaké odhalenie na záver
- nápad, že by hra zároveň mohla psychologicky otestovať hráča samotného na základe toho ako sa rozhodol plniť/neplniť úlohy jednotlivých postáv
- možno by sa do minihier dal zakomponovať health bar alebo achievmenty

Úlohy do ďalších stretnutí

Spoločné úlohy:

- vymyslieť príbeh a založiť dokument, do ktorého sa bude brainstormovať
- napísať scenár aspoň pre jeden level či postavu, vytvoriť dialógy pre oboch avatarov (konverzácia musí dávať zmysel aj keď prehovorí iba jeden z avatarov), scenár je špecifický pre jednotlivé miestnosti, obsahuje aj opis scén. Aj keď je úloha pre všetkých Filip ju koriguje.

Pridelené úlohy:

- Daniela Hajdu a Lukáš Marták – analýza produkčných systémov a možností pre dialógy, zistiť či je k dispozícii open source

Nepridelené úlohy:

- Získať bližšie informácie a napísať draft prihlášky do TP Cup