

Zápisnica z 5. stretnutia tímového projektu

Tím č. 20 - Patronus

Stretnutie č.:	5	Prítomní:	Bc. Daniela Hajdu
Vedúci tímu:	Ing. Eduard Kuric		Bc. Lukáš Marták
Dátum stretnutia:	20. a 22. 10. 2015		Bc. Aleš Mäsiar
Čas stretnutia:	9:00		Bc. Lukáš Miškovský
Miesto stretnutia:	STU FIIT 3.28		Bc. Zora Moravčíková
Téma stretnutia:			Bc. Filip Šandor
Zápisnicu vypracoval:	Bc. Aleš Mäsiar	Ďalší zúčastnení:	

Vyhodnotenie zadaných úloh

Náplň stretnutia

Diskusia o novom návrhu:

- Rozhodnutie o spracovaní cudzieho (existujúceho) príbehu
- Treba myslieť na copyright – kopírovať iba voľnejšie (nekopírovať mená a presný príbeh)
- Ostávajú hlavolamy a útek z miestnosti
- Prelínanie reálneho príbehu s novým – ako bude riešené (napr. prechody medzi scénami)
- Filip – urobiť rozhodnutie iba tak, aby zmenilo neskôr iba menší detail (napríklad farbu oblečenia)
- Edo – pôvodná myšlienka: príbeh rozsekaný na menšie segmenty – ak by hráč išiel príliš dlho podľa pôvodného príbehu, tak by sme ho vrátili späť
- Časové okno – ľudia sú v nejakej miestnosti, ale hlavná postava ich nevidí (môže posunúť notebook a potom, keď bude hrať za inú osobu, ktorá napríklad vlastní ten notebook, tak by ho nevedel nájsť)
- Určiť si, čo je cieľom hráča – napríklad nájsť nejaký mýtický predmet
- Príšery môžu ohroziť iné postavy, ale nie hráča
- Ak by sa hráčovi podarilo zachrániť postavu, tak si s ňou môže napríklad pokecať, ale ak by ju nezachránil, tak by ju tam nemal
- Príbeh môže mať viacero ciest
- Treba vymyslieť alternatívne mená pre postavy

- Zamyslieť sa nad kamarátmi, ktorých by mohla hlavná postava mať, čo by mohli robiť (rozprávať vtipy, ručať – troll, kamarátka, ktorá dáva hádanky a za uhádnutie dostane hráč odmenu, ...)
- Vychytávky – záškodnícka mapa, alebo tajná miestnosť, kde môže pozerat' youtube videá, čarovné zrkadlo (kde uvidí nejakú blbosť)
- Dano Drevo
- Minihry:
 - dostaneš nejakú mincu za achievement a môžeš ju využiť na zahratie si minihry v automate
 - v Metlobale pozbierajú mince do automatu
 - vymyslieť spôsoby, ako pozbierať mince
 - rozhodnutie, načo budú slúžiť a či budú potrebné k prejdeniu príbehu
 - Napríklad Flappy Harry
 - Rozdeliť veci na useless a useful
 - musím byť v miestnosti, aby som si mohol zahrať minihru
 - V minihre získam mince, ktoré potom využijem na kúpenie dočasných vychytávok (zrýchlenie, vyššie skoky, zmenšenie)
 - Hádanky odomykajú nové minihry a zároveň zvyšujú množstvo zarobených peňazí v minihre
- Zahnúť zaklínadlá – mohol by ich povedať, alebo zobrazit' výber pravým tlačidlom myši
- Hráč by prešiel najprv zopár hodinami, kde by sa naučil zaklínadlá
- Netreba vymýšľať veci, ktoré vyžadujú príliš veľké úsilie
- Analýza, čo je cieľom Harryho Pottera
- Jednoznačne identifikovať prerekvizity potrebné k nájdeniu Kameňa mudrcov
- Rozhodnutia avatarov budú v miestnostiach (ako vyriešil hlavolam v miestnosti), nie samotný výber dejovej línie (prípadne určiť rozhodnutiam prioritu)
- Zaujímavý element v hre je čas – Hermione nemá čas dať radu, lebo sa musí učiť a hráč musí získať nejaký item, ktorý by zabezpečil, aby mu tú radu dala
- Otravní ľudia – niekto bude hráča stále otravovať (že má pokazený záchod) a on mu bude môcť pomôcť až vtedy, keď niečo získa
- V každej scéne (leveli) ho môže otravovať niekto iný
- Čo budú hlavné fičúry
 - Jasný cieľ (získať dumbledorove boxerky)
 - Míľníky, v ktorých sa bude hráč rozhodovať
 - Minihry
 - Vtipy
 - Hádanky
- Zamyslieť sa nad rôznymi typmi itemov, ktoré môžeme zbierať (čokolády na vtipy, mince na čiapku, ...) alebo mať iba mince a rôzne ceny za rôzne veci
- Ako bude hráč riešiť hádanky (cez komunikačný modul, možnosti a/b/c) – rozhodnúť sa, ale musí to byť konzistentné a dostatočne generické
- Rozhodnúť sa, či chceme 2D alebo 3D
- Postavy by mali byť zaujímavé a vtipne zobrazené – nájsť si štýl
- Niekto by mal kontrolovať konzistenciu postáv a animácie (identitu)

- Diskusia o prvej scéne
- Avatari sa môžu meniť – problém s hlasmi (viac postáv by malo rovnaký hlas)
- Nieкто anonymný posielal radu po sovách
- Určiť si dôležité fragmenty príbehu, ktoré je možné opísať jednou vetou
- Určiť si kľúčové postavy
-

Úlohy do ďalších stretnutí

- Vymyslieť alternatívne mená pre postavy, objekty
- Vymyslieť minihry a spôsoby, ako pozbierať mince
- Jednoznačne identifikovať prerekvizity potrebné k nájdeniu Kameňa mudrcov
- Pohládať Harry Potter vtipy
- Zmapovať 2D hry
- Scenár (core)