

Zápisnica z 1. stretnutia tímového projektu

Tím č. 20 - Patronus

Stretnutie č.:	1	Prítomní: Bc. Daniela Hajdu Bc. Lukáš Marták Bc. Aleš Mäsiar Bc. Lukáš Miškovský Bc. Zora Moravčíková Bc. Filip Šandor
Vedúci tímu:	Ing. Eduard Kuric	
Dátum stretnutia:	22.09. 2015	
Čas stretnutia:	17:00	
Miesto stretnutia:	STU FIIT 3.28	
Téma stretnutia:	text	
Zápisnicu vypracoval:	Bc. Filip Šandor	Ďalší zúčastnení: doc. Mgr. Štefan Beňuš, PhD.

Náplň stretnutia

Na stretnutí sa zúčastnil Štefan Beňuš, ktorý nám bližšie objasnil požiadavky, ktoré sú na projekt kladené. Priblížil nám hlavný účel hry (vykonávanie experimentov za účelom zberu dát pre výskum, ktorý sa zaoberá vplyvom spôsobu reči a jej tónu na dôveru človeka), a tiež to ako zabezpečiť aby hra tento účel splnila (zakomponovanie dvoch postáv, avatarov, ktorí budú hráčovi radiť, pričom by sa mali odlišovať iba spôsobom reči – jeden z nich sa hráčovej intonácií a tónu prispôsobuje, druhý nie). Následne členovia tímu položili otázky a prebehla diskusia. Vybrané body a návrhy z tejto diskusie:

- Návrh aby si hráč najprv vyskúšal hru cvične, a až po pár pokusoch by hral už naozaj, čiže ako súčasť experimentu. (Zora Moravčíková)
- Návrh aby hra bola generická a jediné čo by sa v rámci levelov menilo bolo prostredie a sada úloh, ktoré tam má hráč vykonať. (Eduard Kuric)
- Navrhnutie výmeny „hádzania kockou“, ktoré malo slúžiť na určenie počtu krokov hráča, za sadu mini hier. Účel oboch týchto mechanizmov je to, aby si hráč nikdy nebol úplne istý, či sa mu darí/nedarí vďaka poslušnutej rade avatara, náhode alebo jeho vlastnej šikovnosti. (Filip Šandor)
- Hovorila sa o možnosti multiplayer-a, no zhodnotili sme, že nemá zmysel sa tým v týchto skorých štádiách zaoberať. (Lukáš Marták)
- Podstatné je získať od hráča dlhé, rozvité vety, ktoré sú zároveň aj zrozumiteľné.
- Bolo by vhodné aby hráčovi nebolo umožnené v rámci hry klamať avatarom.
- Je nutné doriešiť prečo by mal hráč vlastne veriť informáciám a schopnostiam avatarov natoľko aby si ich rady aktívne vypočul.
- Z viacerých dôvodov (zaujímavosť, samotné testovanie) sme sa rozhodli, že bude lepšie hru rozdeliť do levelov.

- Zaujímavá by tiež mohla byť možnosť výmeny rolí hráča a avatara, ktorý mu radí. Poskytlo by to možnosť na získanie rozsiahlejšej vzorky hlasu hráča a jeho spôsobu reči.
- Dohodli sme sa na oficiálnom čase ďalších stretnutí tímového projektu, a to v pondelok o 8:00.

Z diskusie ďalej vyplynulo, že je nutné klásť dôraz na to aby:

- sa hráč rozhodoval, ktorého avatara poslúchne, len na základe ich rozdielnej intonácie a spôsobu reči,
- nebolo hráčovi jasné, či rady, ktoré mu avatari poskytujú sú dobré alebo zlé,

hra bola dostatočne zaujímavá a pútavá na to aby odlákala pozornosť hráča od faktu, že sa jedná o experiment.

Úlohy do ďalších stretnutí

- Vymyslieť názov tímu
- Vytvoriť logo tímu
- Vytvoriť plagát
- Vytvoriť stránku
- Vymyslieť dej hry