

## **TÍM č. 7, GANGSTA CODERS**

### **Členovia tímu (študenti):**

Peter Dulačka, Tomáš Filčák, Matúš Michalko, Michal Lihocký,  
Marek Šurek, Lukáš Loch

### **Ved. tímu (pedagóg):**

Ing. Jakub Šimko

### **Motto tímu:**

*„Modli sa a pracuj!“*

### **Názov projektu:**

Crowdsourcing Pictures of Real-World Places

## **O ČOM JE NÁŠ PROJEKT?**

V projekte vyvíjame hru cielenú na mobilné zariadenia primárne pracujúcu s lokáciou hráča pomocou GPS lokátora. Základným cieľom hry je spoznávanie svojho okolia, ktoré je podporené príbehom s mafiánskou tematikou. Hráč sa musí osobne dostať na vopred určené miesto – prípadne na danom mieste hľadať a nájsť konkrétny objekt, rovnako ako pri klasickom geo-cachingu – a nájdené miesto odfotiť. Za plnenie takto koncipovaných misií je hráč odmeňovaný. Samotné misie sú vytvorené zábavne, teda okrem jednoduchého „nájsť a odfotiť“ je možný presun medzi dvoma bodmi na čas, vzdialenie sa z miesta na čas atď.

Vďaka princípu hry sa okrem spoznania nových miest hráčom vykonáva ešte jedna aktivita – zbieranie fotiek miest, ku ktorým nie je možné nájsť fotografie v dostupných galériách a vyhľadávačoch – tie trpia preplnenosťou fotkami zo známych miest. Aby sme zabránili foteniu náhodných objektov, vyvinuli sme modul na hodnotenie fotiek ostatnými hráčmi, ktorý je implementovaný priamo do hry.

Aby hrateľnosť hry neklesla po dohraní príbehovej časti, vyvinuli sme dve riešenia. Ľubovoľný administrátor môže generovať ďalšie príbehové misie a tým obohacovať príbehový obsah hry. Zároveň sa hráči medzi sebou môžu zoskupovať v mafiánskych rodinách s vopred danou štruktúrou – na základe reálnych sicílskych rodín a súťažiť tak

medzi sebou. Takisto sú hráči odmeňovaní aj za navštevovanie hrou definovaných lokácií mimo misie alebo za návštevu mnohých lokácií rovnakej kategórie (napr. vrcholy hôr, hrady a pod.).

Hra je postavená na mobilnej platforme Android a je spravovaná pomocou webového rozhrania. Rozhranie okrem administrácie ponúka aj možnosť zobrazit' informácie o hre pre hráčov a taktiež funkcie, ktoré nie sú dostupné v mobilnej aplikácii: vytvorit' rodinu, zobrazit' rebríčky, zobrazit' odohrané misie a ich príbeh atď. Cartel svojim návrhom ponúka jednoduché možnosti rozširovania obsahu pri zachovaní dobrej hrateľnosti a zábavy pri objavovaní nepoznaných miest.

### **ČO NÁM DÁVA PRÁCA NA TOMTO PROJEKTE?**

Medzi jeden z najzrejmějších prínosov je získanie množstva profesných skúseností s novými technológiami. Pri vývoji hry je nutné skombinovať niekoľko typov a druhov technológií a je len zriedkavé, že každý člen tímu ich pozná na začiatku všetky. Vzájomnou komunikáciou a prezentovaním dosiahnutých výsledkov sa postupne všetci členovia tímu aspoň v minimálnom rozsahu zoznámili s novými a neznámymi technológiami. To nám umožnilo rásť a v budúcnosti sa lepšie uplatniť na trhu práce.

Množstvo skúseností získavame aj nepriamo prostredníctvom vzájomnej komunikácie vo vnútri tímu. Všetci sme sa museli naučiť rešpektovať názory iných, i keď s nimi nemusíme vždy súhlasiť. Zároveň koordinácia plnenia úloh a vedenie ľudí je taktiež jedným z prínosov, o ktorých sa človek môže mnohé dočítať v knihách, ale dokiaľ si to nevyskúša na vlastnej koži, nevie, o čom hovorí.

Všetci sme sa zhodli na tom, že pracovať na hre je pomerne náročná úloha, ktorá rozvíja odlišné časti našich daností od bežného projektu. Dáva skvelú možnosť posunúť hranice našej kreativity a to nielen v technickom, ale aj umeleckom a marketingovom smere, naučiť sa presadiť a rozmýšľať štýlom nielen ako si zákazníka získať, ale aj si ho udržať.

Okrem tvorby herných motívov, vymýšľania herných scenárov je potrebné zohľadňovať množstvo aspektov, ktoré robia hry hrami. Vytvorenie pútavej tematiky a dobrého herného sveta, do ktorého sa

hráči pohltia a budú ho radi navštevovať znovu a znovu je výzva, ktorá nás ženie vpred. Vyladenie herných princípov, opatrenia proti pokusom o podvádzanie a nájdenie správnej rovnováhy medzi jednotlivými hernými elementmi je pomerne náročnou úlohou, ktorá si vyžaduje pomerne široký rozhľad a myslenie zohľadňujúce množstvo rôznych herných pováh.

Nemenej dôležitý je aj aspekt slobody a sebarealizácie. Väčšina z nás skončí v niektorej z veľkých IT spoločností, kde budeme robiť zadania podľa pripravenej špecifikácie. Tak sa z nás postupne môže vytratiť veľká dávka kreativity a samotného zápalu pre programovanie. Tímový projekt a hlavne zvolená téma hry nám poskytuje spôsob, ako vieme svetu ukázať, kto sme a čo sa v nás skrýva.

## **PREČO JE NÁŠ PROJEKT ZAUJÍMAVÝ?**

Okrem toho, že pomocou príbehu hráč spoznáva svoje okolie, prináša hra niekoľko na pohľad nie zrejmých možností. Vďaka svojej otvorenosti môže príbeh vytvárať prakticky ktokoľvek a týmto propagovať svoju činnosť. To akým spôsobom je príbeh tvorený – či formou hádaniek alebo dostavením sa na konkrétne miesto – je ponechané na tvorcu príbehu.

Zároveň hra zbiera fotky málo navštevovaných miest – webové galérie trpia syndrómom sústredenia fotiek na známe monumenty a oblasti. Hráči nové miesta „zadokumentujú“, my ich pomocou nášho modulu na validáciu, ktorý je súčasťou hry, overíme a môžeme použiť/sprístupniť komunitě.

## **POUŽITÉ TECHNOLOGIE:**

Android, PHP + Yii framework, PostgreSQL, Google Map, Bitbucket, Atlasian Jira

## **O ČOM TO VLASTNE JE?**

V projekte vyvíjame sociálnu hru pre mobilnú platformu Android, založenú na geo-cachingu, spoznávaní nových miest vo svojom okolí, nadväzovaní nových kontaktov a súťaživosti medzi skupinami hráčov – vo forme mafiánskych rodín. Pomocou príbehu vedieme hráča

nepoznanými časťami jeho okolia pričom nám hráč pomáha získavať fotografie nezmapovaných častí mesta.