Obsah

[App dev 2](#_Toc19683367)

[Server dev 2](#_Toc19683368)

[Web dev 3](#_Toc19683369)

[Art / Grafika 3](#_Toc19683370)

[Theory / balancing 3](#_Toc19683371)

[Audio / privacy policy / marketing 4](#_Toc19683372)

# App development

Jakub Kostka, Maxmilian Fassinger

* 1. výstup
  + Universal fight system
  + Bosses – adventure
  + Adventure improvements (energy, GUI, UX…)
  + Frakce – možnost založení týmu hráčů a jeho správa
  + Mail box s „naslouchačem“ – odpovědný za notifikaci uživatele
* 2. výstup
  + Audio generic (effekty)
  + GUI + UX rework
  + Realtime fight
  + Zabudování „drag and drop“ akce
  + Bosses – nadzemko
  + Nový loading screen (náčet hry(dat) by mohl být interaktivnější)
  + Fight UX, GUI, art improvements
  + Referral systém (pozvánka nového hráče za odměny)
* 3. výstup
  + Skupinový souboj (skupina proti skupina / skupina proti jednotlivci) „realtime“ – okamžitá reákce – online zápas mezi hráči, ve kterém jsou všichni živě
  + Story line (+ multi platform)
  + Rewarded Ads, Ads in general
  + Vylepšení správy kouzel uživatele (GUI, UX, nová funkcionalita)
  + Nová funkcionalita pro správu (a koupě) zbraní
  + Průvodce hrou (technická část)
  + Background audio, theme
  + Vydání hry do **beta** verze (kdokoli má možnost instalovat aplikaci)

# Server development

Maxmilian Fassinger, Oldřich Čihák

* 1. výstup
  + Vytvoření základních rolí pro přístup do databáze
  + Aplikace bezpečnostních rolí
  + Triggered funkce
  + Spolupráce na spoji s web. rozhraním
  + Vztah s aplikací (primárně v rámci globálnch dat)
  + Rozdělení na TEST/PROD
  + Verifikace email adresy
* 2. výstup
  + Časované funkce
  + Realtime fight
  + Zprovoznění realtime DB
  + Push notifikace (upozornění do telefonu ohledně dění v aplikaci)
  + Automatizace spoje s webem
* 3. výstup
  + Automatizace komunikace s webem a aplikací
  + Dokumentace využití databáze a správa ceníku služeb
  + Pokus o redukci využití serveru

# Web development

Marek Langer, Oldřich Čihák

* 1. výstup
  + Propojení s Firebase DB
  + Rozdělení webu a hostingu na TEST a PROD prostředí
  + Aplikace bezpečnostních rolí a jejich přihlášení
  + Zprovoznění základní funkcionality webu (hosting, databáze, etc.)
* 2. výstup
  + Vytvoření administrátorského prostředí pro zbytek týmu
  + Možnost zobrazení dat z DB v uživatelsky přívětivějším stylu
  + Možnost přihlášení uživatelů do PROD prostředí
  + Možnost registrace
* 3. výstup
  + Cube-wiki, wikipédie (dokumentace) hry (technická část)
  + Uživatelské fórum
  + Možnost zobrazení dat pro uživatele
  + Automatizace toku dat – release

# Art / Grafika

Christian Belei, Jan Cigánek

* 1. výstup
  + Přepracování a dopracování práce z předchozího šk. roku (herní předmety, kouzla, postavy a GUI)
  + FighSystem GUI a domluva na UX
  + Základní GUI pro webové rozhraní
  + Generické GUI aplikace (vysk. okna, pozadí, barvy, tlačítka, fonty, ikony…)
* 2. výstup
  + Grafika pro nově navržené předměty, případně charaktery
  + Grafické znázornění protivníků (opakovené)
  + Art a grafika pro příběh hry (komixový styl vypravování příběhu, grafické znázornění protivníka v rámci příběhu)
* 3. výstup
  + Grafické zpracování loading screenu
  + Grafika pro Cube-Wiki
  + Nadzemko – protivníci a pozadí
  + Grafika pro nově navržené kouzla a jejich efekty

# Theory / balancing

Christian Belei, Tomáš Kermes, Daniel Šupšak

* 1. výstup
  + Dokončení práce z předchozího šk. roku (herní předměty, kouzla a postavy)
  + Vypracování příběhu aplikace a popsání situace, do které se uživatel dostal (story line, lore)
  + Nadzemko – linie protivníků s příbehovým podtextem a kontinuality
  + Navrhnutí nových herních předmětů, kouzel a přpadně postav
* 2. výstup
  + Splnitelné úkoly s nepřítelem na konci (questy) (opakovatelné)
  + Speciální nepřátel jakožto event a jejich příběh
  + Spolupráce na teorii managmentu v aplikaci (herní měna, možnosti zpoplatnění a způsoby propagace zpoplatnění mezi hráči)
  + Balance charakterů a jejich kouzel
  + Speciální odměny (rewarded Ads, referral systém, verifikace emailu…)
* 3. výstup
  + Cube-wiki, wikipédie (dokumentace) hry (teoretická část, vyplnění obsahu)
  + Spolupráce na průvodci hrou (teoretická část)
  + Spolupráce na vytvoření fóra
  + Balance charakterů a jejich kouzel

# Audio / privacy policy / marketing

David Bořík

* 1. výstup
  + Domluva na taktice marketingu
  + Navržení potřebných typů audia (teorie, typ a postup zpracování)
  + Vytvoření všech potřebných účtů pro marketing
  + Zahájení neagresivní propagací aplikace – „deník“
* 2. výstup
  + Navržení plánu privacy policy
  + Základní zvukové efekty
  + Plán copyright práv
* 3. výstup
  + Hudba do pozadí
  + Pokročilé zvukové efekty
  + Aktivní „propragace“ hry