

Video spēle „Picas torņa sarga spēle”

INTERVIJAS PROTOKOLS

LIEPU.CVM.IP.01

20.02.2023.

Liepāja, 2023

DATUMS:	21.02.2023.
LAIKS:	9:30
VIETA:	Liepāja, Venspils iela 51, A-204. kabinets
SANĀKSMĒ PIEDALĀS:	Kārlis Meveris, Aleks Daugats, Kristaps Rāvalds
SANĀKSMI VADA:	Kristaps Rāvalds
SANĀKSMI PROTOKOLĒ:	Aleks Daugats
DOKUMENTA IZPLATĪŠANA:	Visiem intervijas dalībniekiem
SANĀKSMES TĒMA:	Video spēles "Picas Torņa sarga spēle" sākotnējo prasību noteikšana

1. Intervija laikā apspriežamie jautājumi:

1. Kas padarītu mūsu torņa sarga spēli unikālu?
2. Kas ir šīs sistēmas lietotāji?
3. Kāda dokumentācija ir vajadzīga priekš šīs spēles?
4. Kādi tehniskie līdzekļi izmantoti sistēmas izstrādē?
5. Uz kādas operētājsistēmas lietojama sistēma?
6. Vai būs pieejama citās sistēmās?
7. Kādas ir aparātūras minimālās prasības, lai spēlētu spēli?
8. Kā strādās spēlētāja torņi?
 - a) Dizains un inspirācija?
 - b) Funkcionāli kā torņi varētu atšķirties?
 - c) Kas skaitās kā beigu un kas skaitās kā sākuma tornis?
9. Kā notiks spēles grūtumu progresija?
 - a) Kāda būs progresija vizuāli?
 - b) Kāda būs progresija spēļu mehānismā?
10. Kā strādās spēles ekonomija?
 - a) Kā varēs iegūt vairāk spēles naudu tālāk spēlē?
 - b) Cik daudz varētu nopirkt spēles sākumā?
11. Cik ilgi ir jābūt spēlei?
 - a) Cik viļņi?
 - b) Cik aptuveni, ilgi spēlētāji spēles?
12. Ko dokumentēt spēles izstrādes laikā?
13. Kā publicēt spēli?
14. Kādi lietotāju līmeņi ir paredzēti?
15. Izstrādes laikā vai saglabāt ?
16. Kāds ir vēlamais izstrādes termiņš?
17. Vai ir izplānots budžets?
18. Vai ir vispārējas vizuālās prasības?

2. Intervijas izklāsts:

1. Kas padaru mūsu torņa sarga spēli unikālu?
2. Kas ir šīs sistēmas lietotāji?
3. Kāda dokumentācija ir vajadzīga priekš šīs spēles?
4. Kādi tehniskie līdzekļi izmantoti sistēmas izstrādē?
5. Uz kādas operētājsistēmas lietojama sistēma?
6. Vai būs pieejama citās sistēmās?
7. Kādas ir aparatūras minimālās prasības, lai spēlētu spēli?
8. Kā strādās spēlētāja torņi?
 - a) Dizains un inspirācija?
 - b) Funkcionāli kā torņi varētu atšķirties?
 - c) Kas skaitās kā beigu un kas skaitās kā sākuma tornis?
9. Kā notiks spēles grūtumu progresija?
 - a) Kāda būs progresija vizuāli?
 - b) Kāda būs progresija spēļu mehānismā?
10. Kā strādās spēles ekonomija?
 - a) Kā varēs iegūt vairāk spēles naudu tālāk spēlē?
 - b) Cik daudz varētu nopirkt spēles sākumā?
11. Cik ilgi ir jābūt spēlei?
 - a) Cik viļņi?
 - b) Cik aptuveni, ilgi spēlētāji spēles?
12. Ko dokumentēt spēles izstrādes laikā?
13. Kā publicēt spēli?
14. Kādi lietotāju līmeņi ir paredzēti?
15. Izstrādes laikā vai saglabāt ?
16. Kāds ir vēlamais izstrādes termiņš?
17. Vai ir izplānots budžets?
18. Vai ir vispārējas vizuālās prasības?

Projekta vadītājs no Pasūtītāja puses:

Aleks Daugats

Sanāksmes protokolētājs:

Kārlis Melveris