# Video spēle „Picas torņa sarga spēle”

## INTERVIJAS PROTOKOLS

**LIEPU.CVM.IP.01**

## 20.02.2023.

Liepāja, 2013

|  |  |
| --- | --- |
| **DATUMS:** | 21.02.2023. |
| **LAIKS:** | 9:30 |
| **VIETA:** | Liepāja, Venspils iela 51, A-204. kabinets |
| **SANĀKSMĒ PIEDALĀS:** | Kārlis Melveris, 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 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?
   1. Dizains un inspirācija?
   2. Funkcionāli kā torņi varētu atšķirties?
   3. Kas skaitās kā beigu un kas skaitās kā sākuma tornis?
9. Kā notiks spēles grūtumu progresija?
   1. Kāda būs progresija vizuāli?
   2. Kāda būs progresija spēļu mehānismā?
10. Kā strādās spēles ekonomija?
    1. Kā varēs iegūt vairāk spēles naudu tālāk spēlē?
    2. Cik daudz varētu nopirkt spēles sākumā?
11. Cik ilgai ir jābūt spēlei?
    1. Cik viļņi?
    2. 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?

# Intervijas izklāsts:

1. Kas padaru mūsu torņa sarga spēli unikālu?

Zombiju vietā picas

1. Kas ir šīs sistēmas lietotāji?

Pusaudžu vecums (10-15)

1. Kāda dokumentācija ir vajadzīga priekš šīs spēles?

Izejas kods, PPS, Projektejuma apraksts

1. Kādi tehniskie līdzekļi izmantoti sistēmas izstrādē?

Pēc izvēles

1. Uz kādas operētājsistēmas lietojama sistēma?

Windows

1. Vai būs pieejama citās sistēmās?

Iespējama konvertēt uz mobilajām ierīcēm

1. Kādas ir aparatūras minimālās prasības, lai spēlētu spēli?

Lai spētu darbināt uz biroja datora

1. Kā strādās spēlētāja torņi?
   1. Dizains un inspirācija?

Pēc izvēles

* 1. Funkcionāli kā torņi varētu atšķirties?

Pēc izvēles

* 1. Kas skaitās kā beigu un kas skaitās kā sākuma tornis?

1. Kā notiks spēles grūtumu progresija?
   1. Kāda būs progresija vizuāli?

Pretinieki vizuāli mainās un mainās to spējas

* 1. Kāda būs progresija spēļu mehānismā?

Punkti, un uzlabošana

1. Kā strādās spēles ekonomija?
   1. Kā varēs iegūt vairāk spēles naudu tālāk spēlē?

Tornis kas pelna nauda bet to mēģina iznīcināt

* 1. Cik daudz varētu nopirkt spēles sākumā?

Sakuma nauda pietiek tikai pašiem torņiem

1. Cik ilgai ir jābūt spēlei?
   1. Cik viļņi?

bezgalīgi

* 1. Cik aptuveni, ilgi spēlētāji spēles?

Bez limita

1. Ko dokumentēt spēles izstrādes laikā?
2. Kā publicēt spēli?

Tīmekļa pārlūk programma (nākotnei)

1. Kādi lietotāju līmeņi ir paredzēti?

Progresijas laikā dabū jauna s lietas

1. Izstrādes laikā vai saglabāt?

Viss tiek saglabāts

1. Kāds ir vēlamais izstrādes termiņš?

12. Jūnijs

1. Vai ir izplānots budžets?

Tiek izlemts, nav limits

1. Vai ir vispārējas vizuālās prasības?

Jābūt izlasāmam, spēles logs dinamisks

|  |
| --- |
| Projekta vadītājs no Pasūtītāja puses:  Aleks Daugats |
| Sanāksmes protokolētājs: |

Kārlis Melveris