

# Mötesprotokoll

Datum: 22/3

Deltagare: Alla

1. Presentation av hemläxa (15 min) Varje medlem håller en mycket kort presentation av sin spelmekanik.
2. Brainstorming av spelidé samt gui

## Not enough space: Plocka kossor

Ett arkadspel i två delmoment där spelaren styr ett ufo för att samla kossor till sin hemplanet.

### Delmoment 1: Plocka

Ufot hoverar över planeten och använder sin tactor-beam för att stråla upp kossor. Som hinder kan spelaren råka plocka upp bråte och stenar som tynger ner farkosten. Kossor kan springa för sitt liv och gömma sig i ladugårdar. Spelaren styr med fyra piltangenter och använder en knapp för att aktivera strålen. Spelaren har en begränsad tid på planeten.

### Delmoment 2: Frakta

2D-flygning genom ett asteroidfält för att nå hemplanet. Ufot kan styra i alla fyra riktningar samt rotera för att undvika asteroiderna. Vid ev. krock tappar ufot en del av kossorna samt tar lite skada. Vid helkrock exploderar skeppet. Vikten av lasten gör att styrningen blir segare.

### 3. Definiera och dela ut roller:

- Projektledare: Philip
- Systemarkitekt: Fredrik
- Creative director: Jonas
- Technical Writer: Julia

### 4. Slutsatser och **uppdrag** (5 min)

#### Uppdrag:

- Skriv var sitt preliminärt **use case** till torsdag 23/3.
  - Fredrik: Transition mellan delmoment
  - Jonas: Navigera undan asteroid
  - Julia: Starta en spelomgång
  - Philip: Kidnappa en ko

### 5. Uppsamling - Skriv ned vad som ska lösas på nästa möte. Boka grupprum för nästa möte.

#### Nästa möte 23/3 9:00 i 6207:

1. Skriva klart group contract.
2. Göra en arbetsplan över första iterationen och dela ut ansvar.