

Meeting Agenda

Location: Grupprum 5

Date: 2012-03-14

Time: 11:00-13:00

Facilitator: *Jonatan*

Participants: Jonatan Rapp, Sebastian Odbjer, Alexander Hederstaf, Daniel Augurell

1. Objectives (10 min)
Enas om spelregler och spelets utformning mer specifikt. Också dela upp funktionalitet mellan basprototyp och eventuell vidareutveckling.
2. Reports (0 min)
Inget att rapportera då vi endast arbetat tillsammans.
3. Discussion items (70 min)
 1. Use cases - vad kan man göra?
 2. Hur ser spelplanen, enheterna och spelreglerna ut?
 3. Vad ska ingå i basprototypen och vad lämnar vi till påbyggnad?
4. Outcomes and assignments (35 min)
 1. Provspela konceptet, få en känsla för vad det är vi skapar.
 2. Grundläggande balansering av spelet och redigering av konceptuella problem.
 3. Basprototypen - ej nätverk, inga överflödiga spelinställningar.
Definitivt planerade påbyggnader: nätverk, game lobby, load, save.
5. Wrap up (5 min)
 1. Börja skriva på RAD och ytterligare definiera designen.
 2. Ställa iordning GitHub.