Second Meeting

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Summary** | | | | | |
| **Meeting Topic** | Brainstorming | | | | |
| **Date** | 29.05.17 | **From** | 15:00 | **To** | 18:15 |
| **Location** | SRMC FH Hagenberg | **Note Taker** | Peter Elsigan | **Duration** | 3 hrs 15 min |

|  |  |
| --- | --- |
| **Agenda** | |
| **Time** | **Topic** |
| 180 mins | Brainstorming zur Umsetzung/Idee des Jump‘n’Run Spiels |
| 15 mins | Dokumentation |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Attendee List** | | | |
| # | **Name** | **Present?** | **Reason of Absence** |
| 1 | Marko Bliznac | Y |  |
| 2 | David Mitterlehner | Y |  |
| 4 | Peter Elsigan | Y |  |
| 5 | Markus Altenhuber | N | Kein Bedarf |

|  |  |
| --- | --- |
| **Meeting Notes** | |
| 1 | **IDEE**  Das Spiel soll ein klassisches Jump‘n‘Run Spiel werden. Das heißt, der Protagonist wird per Tippen auf das Display, springen und sich mit einer sich mit der Zeit steigernden Geschwindigkeit bewegen. Es handelt sich um ein Highscore-basiertes Singleplayer-Spiel. |
| 2 | **NAME**  AeroJump / Aero Jump |
| 3 | **GRAFISCHE UMSETZUNG**  Die Spieloberfläche soll einen Himmel abbilden. Der Protagonist wird ein Flugzeug sein und sich durch Tippen auf das Display auf- und abwärts bewegen. |
| 4 | **ENTWICKLUNGSUMGEBUNG** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Action Items** | | | |
| # | **Task** | **Person Responsible** | **Due Date** |
| 1 | E-Mail an Projektbetreuer | Alle | 05.06.17 |