

	Sitzungsprotokoll Projekt MasterBlaster
Datum / Uhrzeit:	06.06.2012 / 15:00 Uhr
Ort:	Lerncontainer
Verfasser:	Sebastian Adam / entschuldigt: Max Seyfert (krank)

#### Besprochene Themen:

1. Configuration Menu
  2. Loop
  3. Wahrscheinlichkeit der Goodies
  4. Invincible Goodie
  5. Alarm mit Spielerentfernung
  6. Aktuelle Bugs
  7. Aufgabenverteilung
- 
1. Pavlina stellte das fertige Configuration Menu für das Spiel vor. Micha stellte fest, dass Sie eine andere Crafty Version als er für das eigentliche Spiel verwendet. Hier muss der Code noch auf eine gemeinsame Crafty Version angeglichen werden. Des Weiteren sind einige Menüpunkte für uns irrelevant. Wir haben uns dazu entschlossen deswegen noch eine Charakter-Auswahl für einen Sprite hinzuzufügen, damit sich jeder Spieler seine Figur selbst aussuchen kann. Hierfür ist es notwendig, dass Sergej alle Spielersprites extrahiert.
  2. Wenn die Spielerzahl  $< 2$  ist, soll die Hall of Fame mit der Pokalverteilung aufgerufen werden.
  3. Die Auftrittswahrscheinlichkeiten der nicht implementierten Goodies wird auf die anderen Goodies verteilt.
  4. Momentaner Stand des Invincible Goodie: Der Spielersprite wird weiß und ist für eine Aktion unverwundbar, danach erscheint wieder der normale Sprite. Im Original blinkt der Sprite jedoch nach einem Treffer noch für eine bestimmte Zeit und ist immer noch unverwundbar.
  5. Sergej widmet sich der Alarmfunktion und der Entfernung des Spielers.
  6. Aktuelle Bugs: Man kann momentan noch 2 Bomben auf eine Stelle legen
  7. Aufgabenverteilung:  
 Micha: kümmert sich um die Steuerung von 2 Spielern  
 Sergej: Alarmfunktion  
 Pavlina: Menü mit angepasster Crafty Version, Werte loopen, Sprite-Auswahl  
 Sebastian: Doku, Vorbereitung PrStA, Wiki, Roadmap