

Schedule 12.11.08

Michael:

- monster.xml: Fähigkeiten -> Bitmasken von string übersetzen
- configure-skript für Hauptprojekt
- monster.xml: Monstergruppen einlesen
- *objects*.xml: Ebenen überarbeiten
- Doku aktualisieren
- Daten in XML verschieden (aus objectfactory)
- Loader fuer Items komplettieren

Hans:

- System um Items an Knoten zu haengen
- alle png und imageset laden
- Sound unter Windows
- Partysystem
- bei Druck auf Alt Einblenden der Itemnamen
- Soundsystem einbauen
- Konzept Skriptsystem

Steffen:

- auf Runde Ogre-Maße skalieren
- *item*.xml vervollständigen (itemfactory)
- Directional Lights
- 3 Animationen
- Skelett fuer Goblin
- Ogreforschung: Transparenzkanal

Andreas:

- 12 Items
- 4. Char
- [Lich fertig animieren]
- Skelett von der Animationslänge bearbeiten