

- Michael: 3 neue XMLs (Objekttemplates, Patterns, world.xml)
moralische Vorbereitung auf configure-skript für Hauptprojekt
- CGUI - mehrere Bilder übereinander legen
- in den xml's werden alle Winkel in Grad geschrieben -> bei der konvertierung sofort in rad konvertieren?
- Steffen: Directional Lights
Größenverhältnisse korrigieren
Austausch von Texturen on the fly
Alle 4 Charas exportieren
Monster-XML(Lich, Goblindog)
Animation Bogenschütze, Standardangriffe
[Namen der Priesterangriffsfähigkeiten]
transparentes overlay
- Mauern vernünftig exportieren
- auf Runde Ogre-maße skalieren
- Die Sache mit der Ebenentextur: wie kann der Ogre verschiedene Texturen ineinanderkopieren?
- Andreas: - kann der Ogre Bilddateien schreiben? Herausfinden, wie wir einen Transparenzkanal schreiben können
- Fragezeichen-Itembild erstellen
- No-Image Bild erstellen
- Punkteliste für OGTemplates
- Hans: Regionen mit Namen ansprechbar machen
Kartengenerator (Patterns einbauen)
Wechseln zwischen Regionen
Monster in die Region
evtl. Sound-Demo
Item an den Cursor setzen
evtl. Daten besser strukturieren
- Sumwars-exe und dlls für Andreas schicken/hochladen, vlt kann er das Projekt so im FRZ ansehen...
- Für die Untergrundtextur einen Transparenzkanal ermitteln (erst mal nur die Informationen, keine Bilddatei)
- Wegenetz (unter Einbeziehung der World.xml)
- Templatemittelpunkt als standart Punkt für jedes Template einfügen
- Daniel: Item-XML vervollständigen
Fixed-Objects in XML schreiben