

Michael:

- Einlesen der XML's in funktionstüchtigen Zustand bringen
- „Hello-World“-Program für Configure-Script erstellen
- CEGui Skinningsystem anschauen und Beispiel machen (ähnlich wie configure)

Hans:

- Kartengenerator (Wegenetz, Prioritäten für Wegpunkte, Wegweiser, variable Patterns, Mindestabstand für Ein- und Ausgänge)
- Drehen von rechteckigen Grundformen in beliebigen Winkeln
- Items als Bilder darstellen
- Item nur in Inventar klicken und automatische Einordnung
- Item am/als Mauszeiger sichtbar machen
- unter Windows als Release kompilieren

Steffen:

- korrekte Größenverhältnisse der Models
- Priesterangriffszauber auf Nahkampf umstellen, neue Namen
- Animationen: Großer Zauber, Kleiner Zauber, RangedUnarmed anpassen, Sterben, Magiepfeile, AttackTwoHands anpassen
- Neuer Name für dritten Kriegerskilltree
- Auflistung benötigter Animationen
- Informationen über Austausch von Texturen im Oger
- directional Lights

Andreas:

- 2 Charaktere modeln/texturieren
- Mayaskriptsprache => variable Patterns
- Untergrund

Steffen/Andreas:

- alle 4 Charas ins Spiel bringen

Daniel:

- XML's eintragen (erst Monster, dann die Items ^^)
- Systematisches Testen