

Feature	Priorität	Aufwand	Voraussichtliche Zeit	Fortschritt	Entwickler
Steuerung (WASD, Item: vor, zurück, benutzen)	8	5	5	20%	Adrian
Player-Klasse erweitern (Attribute, Fachrichtung, Inventar)	7	6	6		Christoph
Bildschirm-Einteilung (Inventar, Karte, Dialog, Status)	10	7	7	10%	Sebastian
Kampfsystem/Gameplay	6	8	8		Tomas
Farbe+Passierbarkeit von Chars festlegen	6	5-8	5-8		Max
Unterklassen von Creature/Monster: Student-Zombie, WiMi-Zombie, Dozent-Zombie, Student, Tutor, Hausmeister, Mensa-Shop, Mensa-Automat)	4	5	5		Inga
Karten zeichnen ("Welt"-Karte, Gebäude, Start-, Endbildschirm)	3	10	15		
Item-Klasse, Unterklassen: Nahkampfwaffen, Essen	2	5	4		
Story (Start, Gespräche mit einzelnen Personen, Ende)	1	6	6		
Sichtbarkeit innerhalb der Gebäude	1	?	?	20%	
Item-Klasse, Unterklassen: Fernkampfwaffen	1	2	2		
Bosse (Dozenten)	1	3	3		
Overhead/Unerwartetes	10	5	10		