

Feature	Priorität	Aufwand	Voraussichtliche Zeit
Steuerung (WASD, Item: vor, zurück, benutzen)	8	5	5
Player-Klasse erweitern (Attribute, Fachrichtung, Inventar)	7	6	6
Bildschirm-Einteilung (Inventar, Karte, Dialog, Status)	10	7	7
Kampfsystem/Gameplay	6	8	8
Farbe+Passierbarkeit von Chars festlegen	6	5-8	5-8
Unterklassen von Creature/Monster: Student-Zombie, WiMi-Zombie, Dozent-Zombie, Student, Tutor, Hausmeister, Mensa-Shop, Mensa-Automat)	4	5	5
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	?	?
Item-Klasse, Unterklassen: Fernkampfwaffen	1	2	2
Bosse (Dozenten)	1	3	3
Charakterklassen/Geschick	1	3	3
Overhead/Unerwartetes	10	5	10

Fortschritt	Entwickler
100%	Adrian
100%	Christoph
100%	Sebastian
100%	Tomas
100%	Max
100%	Inga
50%	
100%	
70%	
100%	
100%	
100%	
100%	
10%	