

Feature	Priorität	Aufwand	Voraussichtliche Zeit	Fortschritt
Steuerung (WASD, Item: vor, zurück, benutzen)	8	5	5	95%
Player-Klasse erweitern (Attribute, Fachrichtung, Inventar)	7	6	6	100%
Bildschirm-Einteilung (Inventar, Karte, Dialog, Status)	10	7	7	100%
Kampfsystem/Gameplay	6	8	8	90%
Farbe+Passierbarkeit von Chars festlegen	6	5-8	5-8	100%
Unterklassen von Creature/Monster: Student-Zombie, WiMi-Zombie, Dozent-Zombie, Student, Tutor, Hausmeister, Mensa-Shop, Mensa-Automat)	4	5	5	90%
Karten zeichnen ("Welt"-Karte, Gebäude, Start-, Endbildschirm)	3	10	15	60%
Item-Klasse, Unterklassen: Nahkampfwaffen, Essen	2	5	4	100%
Story (Start, Gespräche mit einzelnen Personen, Ende)	1	6	6	40%
Sichtbarkeit innerhalb der Gebäude	1	?	?	100%
Item-Klasse, Unterklassen: Fernkampfwaffen	1	2	2	70%
Bosse (Dozenten)	1	3	3	
Overhead/Unerwartetes	10	5	10	

[illegible]