* Spielfeld
  + Quadern
    - Höhe
    - Betretbarkeit/Besetztheit
    - Schaden
    - Deckungen
  + Graph
    - Knoten: Felder
    - Kanten: Unterschied der Höhen
    - Reichweite Laufen 🡪 Kürzeste Weg zw. Feldern
    - Reichweite Schießen 🡪 Direkte Weg zw. Feldern
* Einheiten
  + Eigenschaften
    - HP
    - AP
    - Größe
  + Angriffe
    - Reichweite
    - Schaden
    - AP-Verbrauch pro Angriff
  + Bewegung
    - Reichweite
    - Maximale überwindbare Höhe
    - AP-Verbrauch pro Bewegung
  + Inventar / Ausrüstungsvariation
  + Einheitenklassen
* Game Manager
  + Steuert Einheiten
  + KI
  + Wechselt Runden ab
  + Erstellt Karte
    - Bilderkennung
  + Spawnt Einheiten
  + Überprüft Sieg und Niederlage 🡪 Startet und beendet das Spiel
* Graphikoberfläche
  + Einheiten und Felder
  + UI
* Datenbankanbindung
  + Speichern und Laden
* Sonstige Aufgaben
  + Protokoll
  + Aufgabenverteilung
  + Übergabedokumente