* Ladebildschirm
  + Objekte laden
    - Bilder
      * Hintergrund
      * Gegenstände
    - Animationen
      * Personen
      * Gegenstände
      * Umwelt
  + Objekte speichern
* Menü
* Szenen
  + Ausgangssituation
  + Textausgabe
    - Bild des Sprechers
    - Text
    - Scrollbalken oder Funktion zum „Umblättern“
  + Interaktion
    - Unwichtige Gegenstände
    - Spielgegenstand
  + idle

Kernelemente:

* Objektverwaltung
  + Laden aus Datei
  + Globale Bereitstellung
  + Ersetzung
* Animationsverwaltung
  + Wiederholt ausführen
  + Starten/stoppen
* Bildausgabe
  + Bewegung
* Textausgabe
* Fortschritt überwachen
  + Codes
* Events/Trigger