

## Semesterziel: Lauffähige Demo

- Fähigkeiten
- Handelssystem
- Multiplayer
- Die Welt in Form einer Region
- Questsystem
- Sound
- Release für Linux/Windows

## Grundengines:

- Kampfsystem (OK)
- Fähigkeiten (OK)
- KI von Monstern (OK)
- Inventar/Itemsystem (OK)
  - bei Druck auf Alt Einblenden der Itemnamen
- Soundsystem
- Handelssystem
- Partysystem (prealpha)
- Chatsystem (prealpha)
- Kartengenerierung (90%)
- XML-Fähiges Scriptsystem
- Minimap
- Einplanung Questlogbuch
- Angriffssystem für unterschiedliche Waffengattungen (z.B. Äxte und Speere)
- XML-Verarbeitung (70%)
- Charaktererschaffung (=> Variable Meshes)
- modifizierbare Kameraeinstellungen (scriptfähig)

## Grafik

- Untergrund/Tilesystem (prealpha)
- Bilder der Items (20%)
- hübsche Piktogramme für die Fähigkeiten
- Titelbild
- 4 Spielercharaktere (70%)
- NPC's
- Models

## GUI

- Hauptmenü
- Charakterausrüstungsfenster umstrukturieren
- Handelsmenü
- Partymenü (prealpha)

## Sound

- Lib finden (Open Source, GPL-Kompatibel, portabel, „lebendig“) (wahrscheinlich)
- Lib einbinden
- Content schaffen