

# BattleCastle

## Pause

**ScreenArea:**  
Von pygame.display  
gestellte  
pygame.surface

**PlayArea:**  
Dieser Bereich wird  
vollständig in ein  
Raster  
umgewandelt.  
Die Anzahl der  
Felder in X- und Y-  
Richtung wird vom  
jeweiligen Level  
bestimmt

**Menü-Overlay:**  
Das Menüoverlay  
wird über das Spiel  
geblendet.  
Sämtliche Spieler-  
Veränderungen  
werden während  
dieses Overlays  
geblockt

**Status Anzeige:**  
Jeder Spieler erhält  
eine Statusanzeige  
mit sämtlichen  
Werten, die für den  
Spieler wichtig sind