



Level-Bereich

Das Handling der Level wird in diesem Bereich erledigt, sodass das restliche Spiel nur noch eine Liste mit sprites erhält

Ist für die Create() Funktion zum Auswählen der verschiedenen Tiletypen/Werkzeuge und zum speichern/zurücksetzen/zurückkehren

Optimierbar durch Vererbung in aktive und passive Tiles. Und weiter wäre die Aufteilung in animierte und statische möglich

