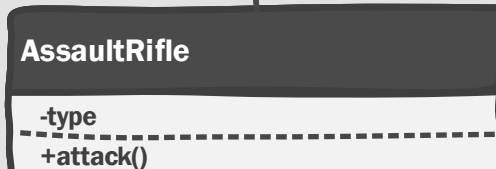
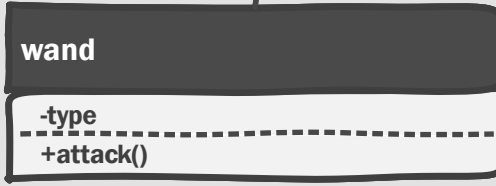
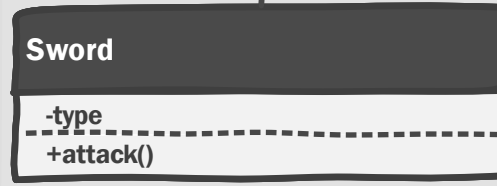
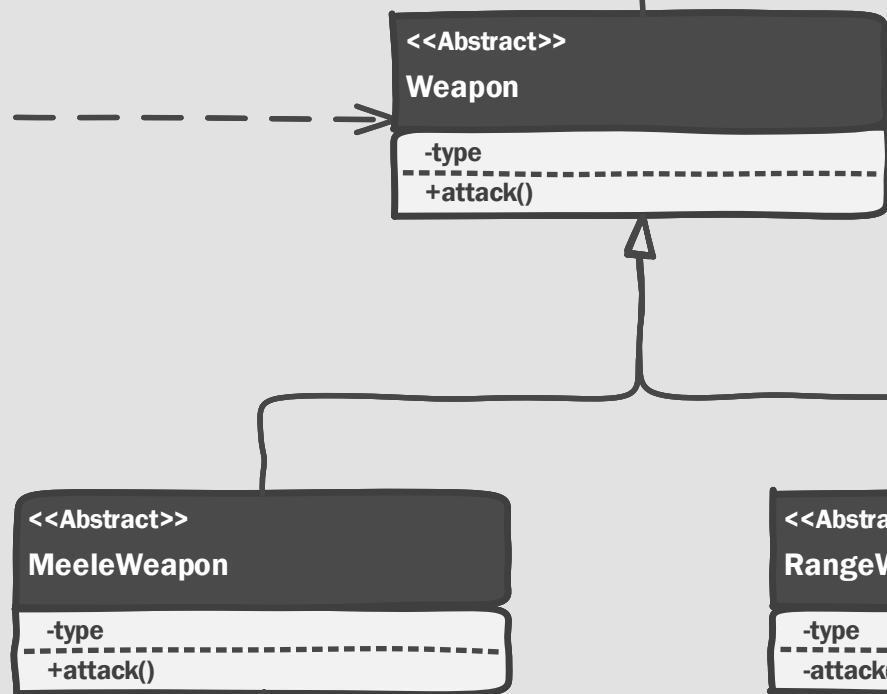
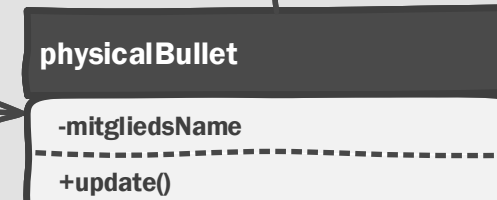
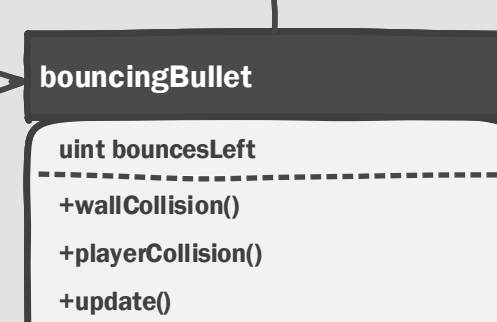


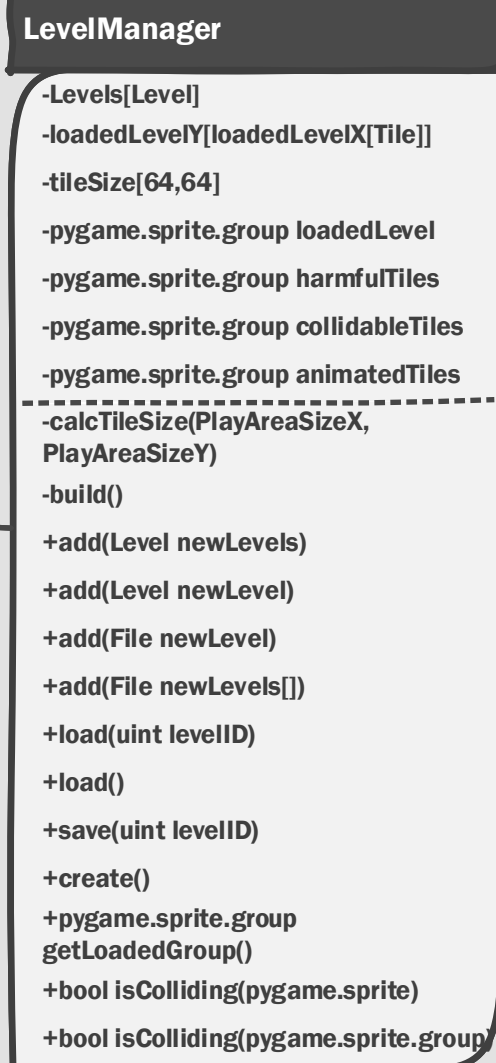
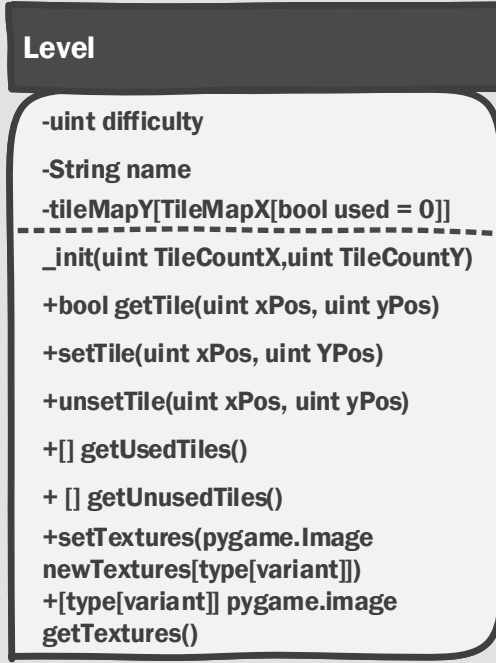
## Waffen



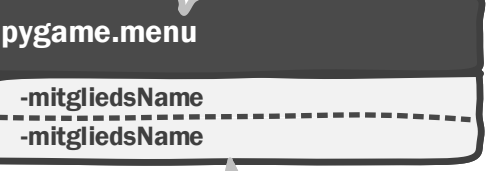
## Projekteile



## Level-Bereich



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

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

# BattleCastle

## Pause

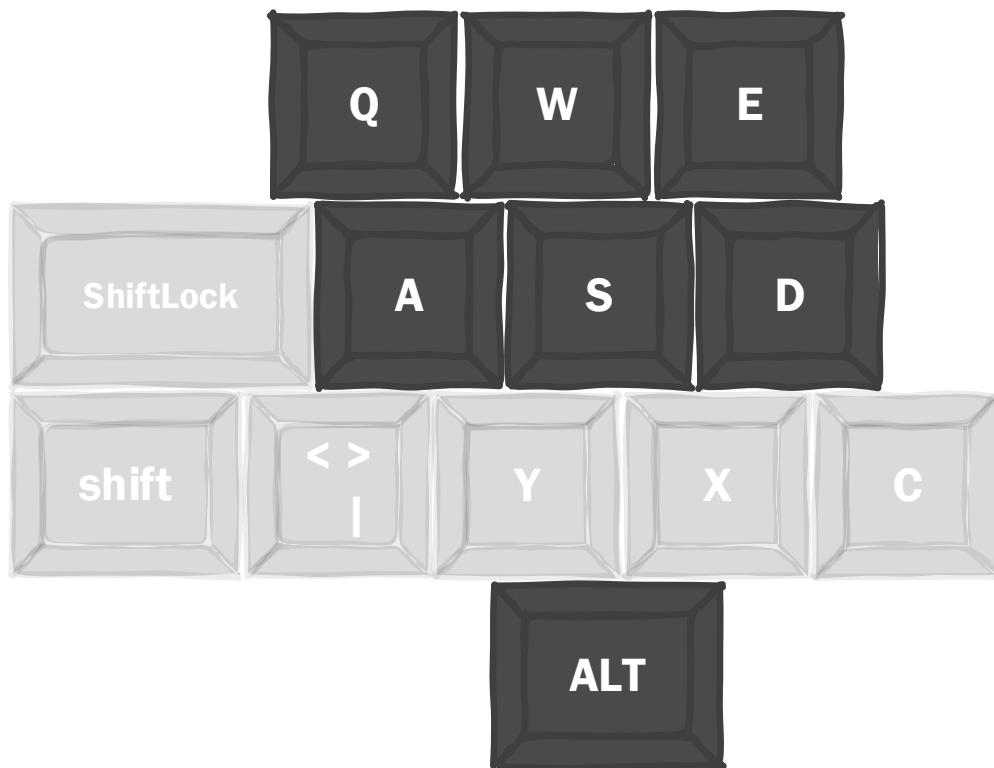
**ScreenArea:**  
Von `pygame.display`  
gestellte  
`pygame.surface`

**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

### Steuerung Spieler 1



### Steuerung Spieler 2

