Rechtfertigungen für nicht eingehaltene Versprechungen

Wir konnten leider kein

* Inventar
* Kampfsystem
* Offene Welt
* NPCs
* Items

implementieren,

weil

* Die Zeit ausgegangen ist
* Die Sponsoren gefehlt haben
* Das Projekt zu komplex geworden ist
* Es für ein Informatikprojekt überdimensioniert ist