* Controller dem Dispatcher vorlagern, damit Nachrichten gefiltert werden können und so mehr Kontrolle ins Spiel kommt.  
  Bsp. wenn der Spieler eine Aktion ausführt, bei dem Ihm etwas erklärt wird, sollte währenddessen das Spiel auf IDLE sein, das heisst, bestimmte Events sollten gedropt werden, wie bsp. wenn der Roboter vor dem Fenster vorbeifährt und ihn sehen würde.  
    
  Zudem könnten Messages bei Bedarf noch manipuliert werden.
* Macht für die Rooms ev. ein RoomHandler Sinn, der die Umgebungsbegebenheiten wir Strom, Sprinkler etc. für alle Räume handelt und die Statewechsel veranlasst?