Character;

+ string Namen; String TEXT;

+ int Libe; int ATC;

+ int Magie; int Det;

+ int maxLife;

+ int MAXMagie

+ Item Inventory; Item ARRay Kleidug;

+ Room InRoom;

+ void (Use();

+ Void showInventory();

+ Void Show (Character);

+ Woid Move();

+ void Interakt();

+ Void