LevelmenuViewController

-model: LevelmenuModel
-stage: scene2d.Stage
-InputProcessor: InputMultiplexer

+LevelmenuViewController()
+update(levelinfo: byte[])

-startLevel(level_id: int): Level
-toMainmenu()

+dispose()
+show()
+hide()
+resume()
+pause()
+render(delta: float)
+resize(width: int, height: int)

/dient dazu, um anzuzeigen, welches Level gelockt ist und welches nicht

/ID == 0 for sandbox
/ID == 1 to levels.length() for real level