To Do

* Iterator einfügen
* Fehlermeldungen abfangen
* Ansprache in Wir-Form
* Unvollständige Karte
* Karte als ObjectSpeaker
* Spiel-Sprache (X = Wand, Konsole = Sage, Hilfe = Fähigkeiten, Beenden = …, etc.)
* Proaktiver Angriff der Gegner
* Frage an Brück: „Ist diese Gegner-Lösung eine ausreichender NPC?“