To Do

* Iterator einfügen
* Fehlermeldungen abfangen
* Proaktiver Angriff der Gegner
* Karte als eigener Befehl
* Erfolgsnachricht bei benutzen
* Küche: Truhe oder Schrank
* … während Kampf
* Griff in Waffenkammer konkretisieren
* Ende
* Gegenstand-Anzahl prüfen
* Gegenstand-Beschreibung
* Teilweise nulls
* Kommentare
* Spiel-Sprache (X = Wand, Konsole = Sage, Hilfe = Fähigkeiten, Beenden = …, etc.)
* Ansprache in Wir-Form
* Codedichte
* Frage an Brück: „Ist diese Gegner-Lösung eine ausreichender NPC?“