Roadmap bis Abgabe:

(min. eine) spielbare Karte

(Level-Auswahl)

Name des Spiels

Bessere Asset-Texturen

Collider fixen (+ in eine Klasse packen, um sie an jeden Würfel anzuwenden)

Kamerafahrt (vll. wie in den alten „Mario“-Teilen, wenn der Rand des Bildes erreicht wird, stoppt die Steuerung und der Bildschirm (Kamera) geht auf den nächsten Abschnitt.

Man kann aber auch einen Level nehmen und wie in „Mario Bros.“ Durchgehend den Spieler sachen aufsammeln lassen

(Gegner?)

(hostile Environment)

(leben)

(speichern von Bildschirm und erreichtem Level und Punkten