1. Sprites für den Spieler ausschneiden #

2. erstes Programm mit Hintergrund und beweglichen Spieler #

3. hinzufügen von Animationen

4. Spawnen von Hindernissen

5. Punkte sammeln und FP verlieren (tot)

6. Start und End screen

7. Powerups spawnen und effekte

8. Spieler daten Speichern