Backlog Items Sprint 0

* ResourceLoader
  + Texturen laden
  + Evtl. Sound
  + Lädt Bild von Festplatte
  + Mit Cache
* Platform objects definieren
  + Blocks (standard size)
    - Fluid (water, lava etc..)
    - Platform (walk on)
  + Plants
* Interactions
  + Collectables (Diamanten, Sachen die man einsammeln kann)
  + Robots
* Characters
  + Player
  + Enemies