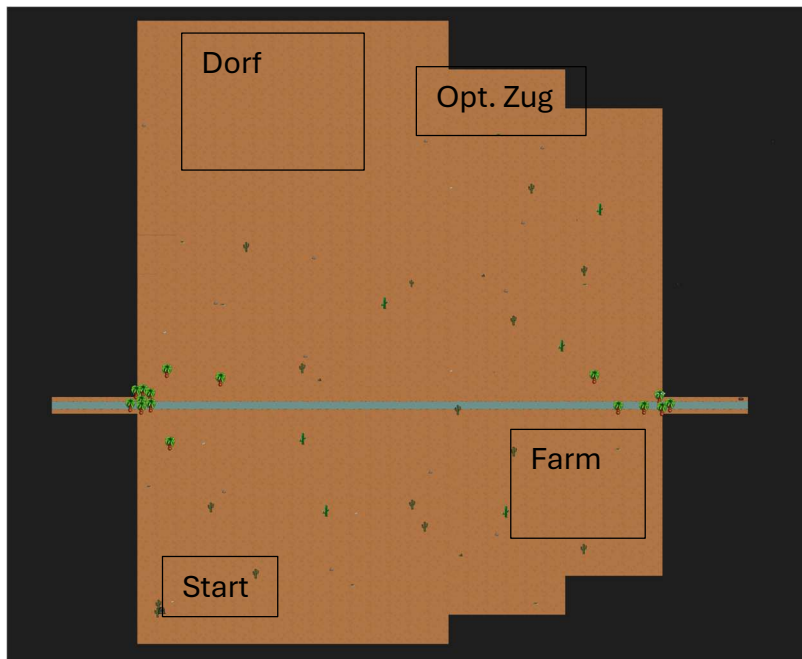


## Map Basis:



## Sprite Integrierung:

Sprite Img kann durch function geändert werden und ist vom Level abhängig. Sprite ist in mitte fixiert und kann gesteuert werden. (Map ist noch nicht eingebunden) Standanimation ist auch eingebaut.

Todo: Transition, Doppelanimation

Unterseite(Savings): Fertig

Todo: Nach Anlegung Speicherstände anzeigen.

Game Loop eingebaut