X(szerokość)xY(wysokość)[px-piksele]

Low [Quality] – 32x48/32x64

Medium – 128x192/128x256

High – 256/512x512/1024

Dominik:

●Rysunki MC (main character) wersje:

■~~8x8 czarno biały ludzik + chodzenie,~~

■Low quality – 32x64 wojownik/barbarzyńca z skórzaną zbroją + topór/pięści,

■Medium quality – 128x256 rycerz w stalowej zbroi+ miecz,

■High quality – 256/512x512/1024 rycerz w srebrnej zbroi z peleryną + stalowy miecz z rubinem/szafirem w rękojeści, miecz ma być wielkości 3/4 lub 4/5 wysokości rycerza, 3 rodzaje ciosów (cięcie[z góry na dół oraz z dołu do góry], dźgnięcie, atak z wyskoku/w powietrzu),

●Animacje wszystkich MC (bez 8x8):

■Chód lewo/prawo,

■Skok(przygotowanie + chmurka przy wyskoku),

■Lądowanie,

■Przyjęcie obrażeń,

* Śmierć,

●Animacje MC 96x64 i 480x320:

■Kucanie/Czołganie,

■Atak Mieczem/Toporem,

■Falowanie peleryny na wietrze u high ziomka(O\*) ,

■Ruch ustami przy rozmowie(O\*),

■Ruch góra dół jak przy oddychaniu,

■Otwieranie skrzyni i drzwi,

●Pozostałe Rysunki (low/medium/high quality\*):

■Skrzynia złota(+animacja otwierania),

* Moneta(low/medium)
* Klucz do drzwi gospody,
* Chmurki do tła x3 (high) – będę mógł ustawić je w tle wedle upodobań
* Księżyc,
* Drzewa do tła 3x (high)
* Rośliny do tła 3x (high)
* Kamyki do tła 4x (mały/duży)
* Kolce Srebrne/Stalowe (low/high)
* Upgrade (Zielona Strzałka Upgrade’u low/medium/high)
* Pochodnia(high)
* Serduszko (L z kartki)

■Mikstura Życia (czerwona woda)

■Znak na ktorym można pisać(coś w stylu tabliczki z minecraft’a, klimatyczny dla każdego poziomu oprócz lvl0),

* Bloki tematyczne do tworzenia poziomów:
  + Dungeon – pajęczyny, bloki podłoża, kufer, ściany, płytki/ściany na tło, pochodnia, BOSS(jeśli uda się zrobić wszystko można spróbować go dodać)
  + Karczma – drewno, deski, kamienne podłogi, barek, stołek do barku, stolik, krzesło do stolika, schody (drewniane i kamienne), dach z tych śmiesznych płytek, drzwi(wyjaśnie w szkole), łóżko, drabina, SZCZURY(enemy), jakaś szafka czy inna komoda do pokoju, okno, zwisająca tabliczka, tabliczka, świeczka, świecznik, gitara/NPC z gitarą,
  + Las/Droga do zamku – drzewa(3x chociaż), krzaki/kwiatki/trawa, rozbójnik, chmury(3x), podłoże, brama do zamku, 2x NPC strażnicy(podobni albo tacy sami)

●Przeciwnicy (low/high quality):

■Slime - jak z terrari,

■Nietoperz,

■Bandyta,

* Szkielet,
* Menu:
  + Przyciski,
  + Tło menu głównego,
  + Tło menu w grze,
  + Tło tabliczki (będzie wyświetlana jak w minecraft,
  + Ekwipunek: tło osobno, sloty osobno (coś aka minecraft/terraria)

\*Low/Medium/High Quality - jakość wykonania (ilość pikseli, gładkość linii, itp.)

\*O - opcjonalne

\*Red - najszybciej jak się da,

\*Green - szybko (max do 2 tygodnia),

\*Blue - na 3 dni przed terminem oddania najpóźniej,

Kacper:

●Zaprogramować:

■~~System ruchu - chód, bieg, skok, kucanie,~~

■~~Przeuwanie kamery - za bohaterem,~~

■System walki - cios, obrażenia, hitboxy,

■Helath Indicator/Bar,

■Rozmowy,

■System tabliczek,

■Menu główne,

* Menu Opcji,

■Menu w grze,

■Ekwipunek,

■SI przeciwników,

■System poziomów,

●Zrobić:

■Min. 5 poziomów, Max 15,

■Opisy poziomów (tabliczki)

■Muzykę,

■Dźwięki,

■Efekty,

■Poziomy,

■Fabułę(O\*)

●Znalesc informacje o historii gier,

●Marketing u ticzerow,

●Użyć asset'ów od Dominika,

●Ciekawostki,

●Naprawić bugi,

●Poprawić grafiki Dominika

●Naprawić bugi,