PODZIAŁ OBOWIĄZKÓW:

* Aleksandra Wilke
* Narysowanie całej grafiki do gry
* Rozplanowanie ułożenie trzech etapów gry
* Projekt i realizacja guide’a, menu, ekranu game over oraz zwycięskiego okienka
* Implementacja mechanizmu drzwi oraz kluczy: Gracz może przejść przez dane drzwi jedynie po zebraniu klucza
* Implementacja przejścia do kolejnego etapu
* Mechanizm i implementacja zbierania oraz wyświetlania punktów zdobytych przez postać podczas gry
* Karolina Makuch
* Moc specjalna
* Obsługa i wyświetlanie czasu gry
* Obsługa i wyświetlanie żyć postaci
* Implementacja respawnu
* Ruchome platformy: zwijająca się, znikająca i obracająca
* Dodanie animacji kluczy
* Kolizja z przeciwnikiem – naskakiwanie z góry powoduje zabicie przeciwnika (jeże są na to „odporne”)
* Ewa Tusień
* Opracowanie mechanizm poruszania głównej postaci: Wykonane zostało to w oparciu o zasoby Standard Assets. Gracz porusza się za pomocą strzałek, skacze przy użyciu spacji.
* Implementacja 3 różnych przeciwników: W pierwszym etapie został zaprojektowany jeż, który porusza się po platformie. W drugim poziomie gracz musi zmierzyć się z latającym duszkiem, który podąża za uczestnikiem gry. W ostatnim poziomie została zaimplementowana wiewiórka, która rzuca żołędziami.
* Zapis i odczyt stanu gry: Dane o graczu zostają zapisane w pliku binarnym.
* Ranking, który przedstawia graczy o największej ilości zdobytych punktów.