

# Arkusz1

Dla zrozumienie kolizji - patrz dokument techniczny

Index	Nazwa pliku	Nazwa obiektu	Nazwa robocza	Długość	Szerokość
				Kolizja A	Kolizja B
0	enemy01	Zodiac	A'la współczesny myśliwiec	14.0f	8.0f
1	enemy02	Albatros	Żabka	12.0f	9.0f
2	player01	Needle	mys1cAlpha	27.0f	13.0f
3	player02	H.A.L.A.	Ważka	38.0f	14.0f
4	enemy03	Lightstar	-	11.5f	11.0f
5	player03	Unnamed	Dina	25.0f	10.0f
6	player05	Razor	X-Wing	26.0f	10.0f
7	boss01	In production	Phalanx	62.0f	22.0f
8	asteroid01	Asteroid01	Asteroid	10.5f	10.0f
9	asteroid02	Asteroid02	Asteroid	10.5f	10.5f
10	asteroid03	Asteroid03	Asteroid	10.5f	10.5f
11	rocket01	RemoteRocket	Bombka jebutka	-	-
12	shield	Shield	Shield	-	-
13	shockwave01	shockwave01	Fala uderzeniowa	-	-
14	shockwave02	shockwave02	Fala uderzeniowa	-	-
15	shockwave03	shockwave03	Fala uderzeniowa	-	-
16	shockwave04	shockwave04	Fala uderzeniowa	-	-
17	shockwave05	shockwave05	Fala uderzeniowa	-	-

UWAGA: obiekty z bumb mapą nie mogą być na końcu

Brakujące obiekty:

- 1 „Znajdźka” - broń
- 2 „Znajdźka” - dodatkowe życie
- 3 „Znajdźka” - odnowa osłony
- 4 „Znajdźka” - polepszenie celownika
- 5 „Znajdźka” - nieśmiertelność
- 6 „Znajdźka” - spowolnienie wroga
- 7 „Znajdźka” - zdalna rakiet
- 8 Player04 – statek opancerzony

Arkusz1

Textura	TexturaBump	Czy m	Czy m	Gracz	Ilość gwiazdek				Ilość emi
					Oslony	Pancerz	Uzbrojer	Zwrotno	
enemy01.jeh	enemy01bump.jeh	1	1	0	0	0	0	1	0
enemy02.jeh	enemy02bump.jeh	1	1	0	1	0	0	1	0
player01.jeh	player01bump.jeh	1	1	1	1	1	0	1	2
player02.jeh	player02bump.jeh	1	1	1	1	1	1	3	2
enemy03.jeh	enemy03bump.jeh	1	1	0	0	1	1	1	0
player03.jeh	player03bump.jeh	1	1	1	1	1	3	1	2
player05.jeh	player05bump.jeh	1	1	1	3	3	3	3	1
boss01.jeh	boss01bump.jeh	1	1	0	3	3	2	1	0
asteroid01.jeh	-	0	0	0	0	1	0	0	0
asteroid02.jeh	-	0	0	0	0	2	0	0	0
asteroid03.jeh	-	0	0	0	0	3	0	0	0
rocket01.jeh	-	0	0	0	0	0	0	0	0
shield_mask.jeh	-	0	0	0	0	0	0	0	0
-	-	0	0	0	0	0	0	0	0
-	-	0	0	0	0	0	0	0	0
-	-	0	0	0	0	0	0	0	0
-	-	0	0	0	0	0	0	0	0
-	-	0	0	0	0	0	0	0	0

Arkusz1

Emiter cząsteczek 1								Emiter cząsteczek 2							
X	Y	Z	iTex	R	G	B	iPar	X	Y	Z	iTex	R	G	B	iPar
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-13.0f	2.7f	-3.0f	5	1.0f	1.0f	0.2f	50	-13.0f	2.7f	3.0f	5	1.0f	1.0f	0.2f	50
5.5f	0.0f	-3.8f	5	1.0f	0.5f	0.2f	50	5.5f	0.0f	3.8f	5	1.0f	0.5f	0.2f	50
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-13.5f	1.3f	-1.9f	5	0.2f	0.2f	1.0f	50	-13.5f	1.3f	1.9f	5	0.2f	0.2f	1.0f	50
-11.0f	0.0f	0.0f	5	1.0f	0.2f	0.2f	50	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Trójkątów	Wierzchołków	Indeksów wierzchołków
208	389	233
198	392	255
948	1840	972
703	1449	792
174	325	174
554	1045	492
1244	1572	1020
320	200	181
320	197	176
320	206	176
194	306	178
160	91	91
200	203	202
200	203	202
200	203	202
200	203	202
200	203	202
200	203	202