Benötigte Grafiken

Legende:

Grün – Priorität hoch

Gelb – Priorität mittel

Rot – Priorität niedrig

Weiß – wenn Zeit ist und Lust

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Name | Größe in px  (Höhe x Breite) | Animiert | Beschreibung |
| Spieler | 64 x 64 | Ja | -- |
| Tür geschlossen | 100 x 70 | nein |  |
| Tür geschlossen mit großem Schloss davor | 100 x 70 | nein | Die soll so aussehen wie die „Tür geschlossen“, nur ist hier deutlich sichtbar ein großes Schloss vor der Tür. Es signalisiert, dass ein Schlüssel benötigt wird |
| Schlüssel | 32 x 16 | Nein | Nur einer |
| Tisch |  | nein | Hier vllt 3 verschiedene Arten, mind. Jedoch 1 |
| Stuhl |  | Nein | Hier vllt 3 verschiedene Arten, mind. Jedoch 1 |
| Regal |  | nein | Dient als Sprungplattform. Es ist ein Regal, was an der Wand „befestigt“ ist. Wenn man mehrere Regale nebeneinander stellt, dann soll es wie ein großes Regal aussehen. So kann die Lauffläche für den Spieler dynamisch vergrößert werden |
| Steinblock | 64 x 64 | Nein | Größe muss beibehalten werden. Dieser Steinblock dient als Boden, Wand und Decke. Wenn mehrere Blöcke nebeneinander stehen, dann soll es wie eine große Steinwand aussehen |
| Steinwand | 900 x 1600 | Nein | Dient als Hintergrund. Details kommen mit den anderen Objekten. Hier kannst du auch 3 verschiedene machen, mind. Jedoch 1 |
| Kronleuchter | 80 x 120 | Nein | Hier vllt 3, mind. Jedoch 1 |
| Bücherregal |  | nein | Hier vllt 3, mind. Jedoch 1 |
| Wandfackeln |  | ja | Als Animation nur ein kleines flackern der Flamme |
| Stachelboden | 32 x 64 | Nein | Größe Beibehalten, hier nur ein paar Stacheln, falls der Spieler reinfällt, stirbt er |
| Fenster |  | Nein | Ruhig seeeeehr groß. So ein altes Fenster mit Holzkreuz in der Mitte. Unten eckig, oben abgerundet. Du kannst auch eine Variante mit Vorhängen machen |
|  |  |  |  |