***Sprites***

1. **//уровень разработки 1 – explore state (topdown)**
2. 2x Tiles – 32x32 (плитка травы, плитка стены)
3. 3x Character – 32x64 (3 directions – left/right, up, down)
4. **//уровень разработки 2 – explore state (topdown)**
5. 1x Object – 32x32
6. 3x Mob directions – 32x32 (3 directions – left/right, up, down) (какойто слизень)
7. **//уровень разработки 3 – fighting state (sideview)**
8. 3x Background – full screen size (3 parts – земля, чтото на фоне, задний фон (тема леса))
9. 1x Character – 128x128 (картинка персонажа с видом со стороны)
10. **//уровень разработки 4 – fighting state (sideview)**
11. 1x Mob – 128x128 (картинка моба с видом со стороны)

***Animations***

1. **//уровень разработки 1 – explore state (topdown)**
2. 9-12х – 32x32 - Анимация ходьбы для персонажа, по 3-4 кадра на каждое направление
3. **//уровень разработки 2 – explore state (topdown)**
4. 9-12х – 32x32 - Анимация ходьбы для моба, по 3-4 кадра на каждое направление
5. **//уровень разработки 3 – fighting state (sideview)**
6. 2-3x– 128x128 - Aнимация дыхания персонажа (idle)
7. **//уровень разработки 4 – fighting state (sideview)**
8. 2-3x– 128x128 - Aнимация дыхания моба (idle)
9. 2-3x– 128x128 - Aнимация атаки персонажа (idle)
10. 2-3x– 128x128 - Aнимация атаки моба (idle)
11. 2-3x– 128x128 - Aнимация реакции персонажа на атаку (idle)
12. 2-3x– 128x128 - Aнимация реакции моба на атаку (idle)