

lista 2: First playable

termin oddania: lab. 6

1. Zaimplementuj:
 - a. **(3pkt)** grafiki/modele (nawigacja),
 - b. **(4pkt)** animacje (poprawna synchronizacja i blendowanie); jeśli FPS to skupić się na animacjach NPC; zwróć uwagę na animację przyjmowania obrażeń, umierania, respawnowania (np. fade out, fade in), aby było to czytelne dla nowego gracza
 - c. **(3pkt)** niestandardowe mechaniki (charakterystyczne dla tej gry; niestandardowe, czyli nie: chodzenie, bieganie, skakanie, strzelanie)
 - d. **(5pkt)** poziomy/światy testujące mechaniki postaci i przedmiotów; jeśli poziomy auto-generowane, to - testy "czy zawsze można je przejść?"
2. Zdokumentuj aktualny stan zaawansowania projektu przez:
 - a. **(1pkt)** screenshoty,
 - b. **(1pkt)** let's play (filmik z gry, min. 30 sek.)
 - c. **(1pkt)** bieżący build.
 - d. **(2pkt)** aktualizację GDD, żeby obrazował aktualny stan projektu oraz o linki do powyższych