

lista 4: Beta

termin oddania: lab. 11

1. **(10pkt)** Dokończ implementację do ostatecznej wersji funkcjonalności. Dopuszczalne niewielkie błędy/niedoróbki, ale nie takie, które by uniemożliwiały przejście całej gry, od ekranu startowego, do końcowego.
2. **(5pkt)** Dodaj do gry interaktywny samouczek (objaśnienie nawigacji, mechanik itd. przez przejście poziomu 0). Najlepiej intuicyjny, bez używania tekstu albo wpleciony w fabułę.
3. **(5pkt)** Dodaj Dodatkowy tryb VR albo wersję na smartphone (dotykowe sterowanie). Alternatywnie dodaj do gry easter-eggi, np. mini-gierki w grze (np. gracz znajduje GameBoya/laptopa i gra w przeglądarce), albo jak. [Tetris w Spy Master](#)

Uwaga! Do prezentacji przygotuj max 5 min. demo najlepszych kluczowych momentów gry (można to zrobić przez dodatkowe teleportacje, albo przedstawienie zmiennych stanu gry; w najgorszym przypadku można pokazać zedytowany let's play z "najlepszymi akcjami", ale pokazujący też wszystkie najważniejsze elementy gry).