

The background of the slide is a dark, textured surface with a repeating pattern of stylized, cartoonish faces. These faces have large, expressive eyes and wide, toothy grins, rendered in a muted, earthy color palette. The overall aesthetic is reminiscent of a comic book or a retro video game style.

The binding of Variable

Coding Dead

(~~Martwi~~ po juwenaliach)



O początkach i technologii

Inspiracją początkową była gra The binding of Isaac, chcieliśmy połączyć tego typu gre z tematyką horrorową.

Zdecydowaliśmy się na prace w Godot'cie.
(błąd).

System kontroli wersji – Discord.



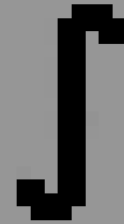
Koncept

Poruszamy się po budynku D17, odwiedzamy sale I staramy się sprostać wyzwaniom jakim codziennie stawiają czoła studenci WI. Inspiracją początkową była gra The binding of Isaac, chcieliśmy połączyć tego typu gre z tematyką horrorową.

Przeciwnicy



LMX





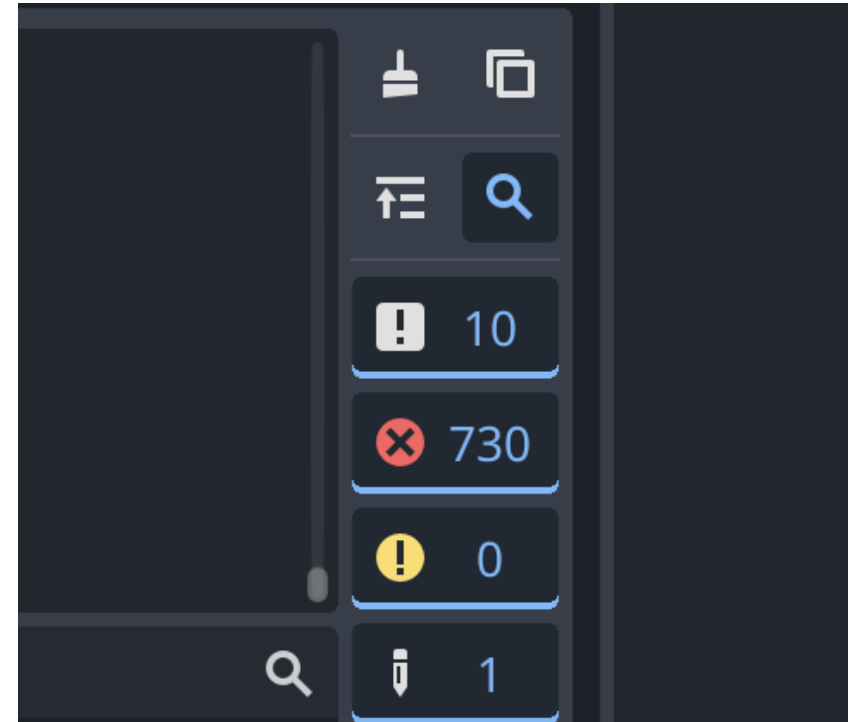
Cel gry



Celem gry jest przekonanie Dziekana G, aby nie skreślał cię z listy studentów

Problemy z jakimi się mierzyliśmy podczas pracy

- Juwenalia nam podstawiały nogi
- Okazaliśmy się za mali na Godot'a
- Nie udało się skończyć wszystkich tasków, ale tego się spodziewaliśmy
- Przez wybór technologiczny musieliśmy zdecydować się na pare ustępstw





Ciepłe słowa na koniec

Mimo wszystko
doceniamy Godot'a, bez
niego nie udałooby się dowieźć
aż tyle niskiej jakości treści.