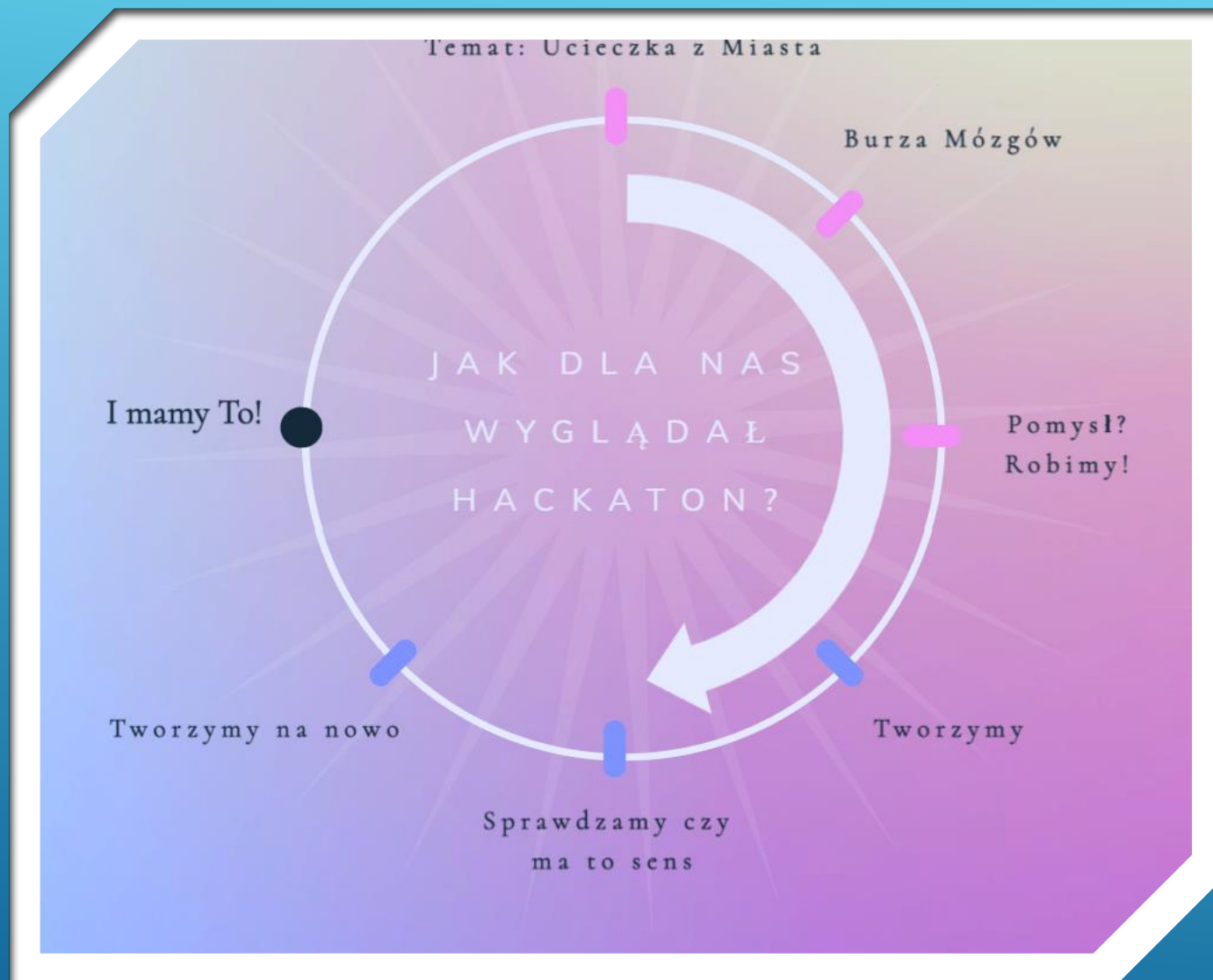


# Timemone

Czyli o cenie moralności

Wykonanie:

- Patryk Kopras
- Mikołaj Leszczyński
- Hubert Rutkowski



# „CYKL” HACKATONU

# NASZA PRZYGODA

- ▶ Dany Temat
- ▶ Temat dał nam duże pole do popisu, ale także sprawił problemy z podejmowaniem decyzji dotyczących m.in. celu oraz wyglądu gry.
- ▶ Pierwsze pomysły do kosza
- ▶ Ucieczka po udanym rabunku?  
Post-apokaliptyczny świat?  
A może druga wojna światowa?  
To jedne z kilku koncepcji, które rozważaliśmy.

# NASZA PRZYGODA

- ▶ Druga Burza Mózgów
- ▶ Zdecydowaliśmy zacieśnić krąg do idei oryginalnych, innowacyjnych. Od rabusia, przez Herosów, zdecydowaliśmy się na coś po środku... Tak jakby.
- ▶ W końcu zarys
- ▶ Przemysł, który próbuje zarobić na ucieczkę z zepsutego świata. Żeby osiągnąć swój cel, będzie musiał sięgnąć po „zło konieczne”.

# CO OSIĄGNIĘLIŚMY?

- ▶ Opracowaliśmy autorską mechanikę cofania obiektów w czasie oraz unikalną technikę dashowania tylko w jedną stronę!

# A CO ZAMIERZAMY DALEJ?

- ▶ Rozwój! Zwłaszcza fabuły, która została tu pominięta i rzeczywistą grę a nie tylko jej przykładowy gameplay.