Bridgebot jest wariacją na temat dobrze znanej konwencji tower defense. Postanowiliśmy ją nieco odświeżyć i dodać jej dynamiki przez możliwość obrony przed mobami w czasie rzeczywistym.

Rozgrywka na każdej z wysp/poziomów składa się z 3 faz: eksploracji (kiedy można zbierać loot), przygotowania do obrony i najważniejszej - walki.

Głównymi postaciami są dwa urocze robociki, które próbują wrócić do domu i obronić się przed nacierającymi stadami potworów. Klimatu dopełnia dynamicznie zmieniająca się muzyka.

Cały projekt dał nam mnóstwo frajdy, nauczył paru nowych rzeczy o Unity (temat-rzeka) i sprawił, że ostatni tydzień należał do zdecydowanie nie-nudnych.

Organizatorom dziękujemy za możliwość wzięcia udziału a pozostałym drużynom życzymy powodzenia!