**DESARROLLADORES**

Para el desarrollo de este videojuego hemos participado dos personas, aquí se detallarán los datos personales y una breve descripción de cada uno:

**Pedro :**

*Descripción*

Me presento, soy Pedro Marín Moreno y he sido el encargado de todo el desarrollo y diseño de la rama artística de este juego. Lo primero, decir que me lo he pasado en grande dibujando y dando forma al juego, ha sido muy entretenido. Como en todo, ha habido momentos tediosos, pero se han superado con perseverancia y creatividad.

Decir que estoy en camino de estudiar Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos en la ESI, con lo que profundizaría aún más en este mundo y aumentaría mis conocimientos en lo que es mi pasión, los videojuegos y el cine de animación.

¡Gracias por darnos esta oportunidad con el concurso y hasta otra vez!

*Encargado de*

La realización de los gráficos y animaciones del juego.

*Teléfono*

658 357 997

*Email*

marinmorenopedro@gmail.com

**Daniel Bravo García:**

*Descripción*

Estudiante de ingeniería multimedia y gran apasionado de la creación de videojuegos. Me encanta crear nuevas mecánicas y motores gráficos para estos juegos. Soy estudiante de ingeniería multimedia, de último curso. Con algo de experiencia en el mundo de los videojuegos. Habiendo participado en un concurso con el jurado de Arcade Vintage, con el videojuego Hey Sailor! en el CPCRetrodev 2019. También junto a mis compañeros de SixpiDevelopers he lanzado un videojuego en Steam llamado Vincula. <https://store.steampowered.com/app/1393740/Vincula/>

*Encargado de*

Para el desarrollo de este videojuego me he encargado de toda la parte de programación y diseño de niveles.

*Teléfono*

683 583 397

*Email*

[Dani\_jijona@hotmail.com](mailto:Dani_jijona@hotmail.com)

Como conclusión queremos agradecer a Arcade Vintage por la oportunidad de participar en este concurso y promocionar nuestro sector más querido. Y destacar el arduo desarrollo impedido por los estudios, el trabajo y el Covid19. ¡Ante todo esto, esperamos que lo disfruten!