Hexodus es un videojuego hecho con Unity y 3DSmax en el que tienes que defender un castillo de hordas de enemigos robóticos disparándoles y destruyéndolos antes de que destruyan ellos el castillo.

Yo me encargué principalmente de todo el modelado, excepto de los muros, la fuente y los elementos flotantes que son Assets, así como de la música.

[Enlace al Git de este proyecto.](https://github.com/ItsCanut/Hexodus/tree/Sprint4-Funcionando)