**NOMBRE DEL EQUIPO:** Renegade studios

**MIEMBROS:** Albert Ibáñez, Paul Ballard, Carlos Contreras, Pablo Sanagustín.

**ROLES:**

Albert Ibáñez: Programación, modelado y texturizado.

Paul Ballard: Arte 2D/3D, level designer.

Carlos Contreras: Arte 2D/3D, rig y animación.

Pablo Sanagustín: Programación, Arte 3D.

**SINOPSIS DEL JUEGO:**

El jugador encarna a una raza espacial que se dedica a robar recursos de otros planetas para volverse más poderosos y poder dominar la galaxia.

El juego va a consistir en un tower defense low poly con cámara isométrica, de estética futurista estilizada, tomando de referencia el estilo artístico de Heroes of The Storm.

A nivel de gameplay vas creando y mejorando unidades, ya sea para defender tu base o para recolectar más eficientemente los recursos necesarios (metales preciosos) con el fin de construir y/o mejorar tus unidades, y combustible, usado para darle poder a algunas unidades y para poder mover tu flota espacial entre los niveles y seguir progresando en el juego.

El juego inicialmente está pensado para lanzarlo en PC.