**Presentación de proyectos - ideas**

1. Presentación de la idea del proyecto (idea general, género, estética pretendida, división objetivos…)
2. Roles definidos de cada uno de los participantes del proyecto
3. Presentación de los siguientes puntos: argumento, protagonista (sketches, ideas, pruebas…), otros personajes, antagonista…, ambientación, referencias, sketches, cualquier elemento importante (objetos, armas), puntos clave de nuestro proyecto (porque destaca?, porque podría gustar?...)

De todos los puntos se requieren referencias

Formato de presentación: 10-15 mins aprox

**idea general:** el jugador encarna a unos conquistadores espaciales que van saqueando los recursos de diferentes planetas para someterlos a su voluntad y seguir expandiendo su imperio.

**sinopsis:** El jugador pertenece 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.

**género:** tower defense, rts. Salida inicial para PC.

**estética pretendida:** futurista (referencia starcraft - warhammer 40K), pero con el estilo más cartoon (referencia mapas futuristas del HoTS).

**objetivos del juego:** ir mejorando y gestionando las unidades que usas para defender las máquinas extractoras de recursos de las oleadas de enemigos. Los recursos que se sacan sirven para: mejorar las unidades de defensa y de recolecta de recursos, además de para poder avanzar entre los niveles.

**Roles:**

-Albert Ibáñez: Programación, modelado y texturizado, game designer.

-Paul Ballard: Arte 2D/3D, game designer.

-Carlos Contreras: Arte 2D/3D, rigger y animador, game designer.

-Pablo Sanagustín: Producer, game designer.

**Argumento:** solo tú puedes controlar al ejército de los gobernantes del espacio, que ansían la conquista de toda la galaxia, te necesitan. Tu misión será defender los territorios y las máquinas, que roban recursos en los distintos planetas, tu gobierno. Tus armas serán unidades de robots y extraterrestres, a medida que venzas enemigos (alienígenas, criaturas, robots…) irás conquistando planetas, obteniendo más poder y cantidad de ejército.

**Protagonista:**

Líder de los gobernantes del espacio, controla a todo ser extraterrestre y robot de su gobierno. El ser que lo encarna es el usuario, pudiendo dirigir a todas las fuerzas armadas que posee ese gobierno. Su único objetivo es conquistar toda la galaxia, para eso ha nacido.

**Antagonistas:**

Los antagonistas son las tropas que intentan destruir tus máquinas recolectoras.

**Ambientación:**

Futurista, similar a Starcraft.

**Props y estética:**

Estética similar a Starcraft, con estética un poco más cartoon. Tomar de referencia los mapas futuristas de HoTS.

**Puntos clave del proyecto:**

Es un juego destacable por la facilidad de enseñar al jugador a liderar, en los diferentes escenarios y niveles que hay en el juego. Un juego realmente divertido para proporcionar estrategia al jugador, como solución a entretenerse en un momento de aburrimiento.