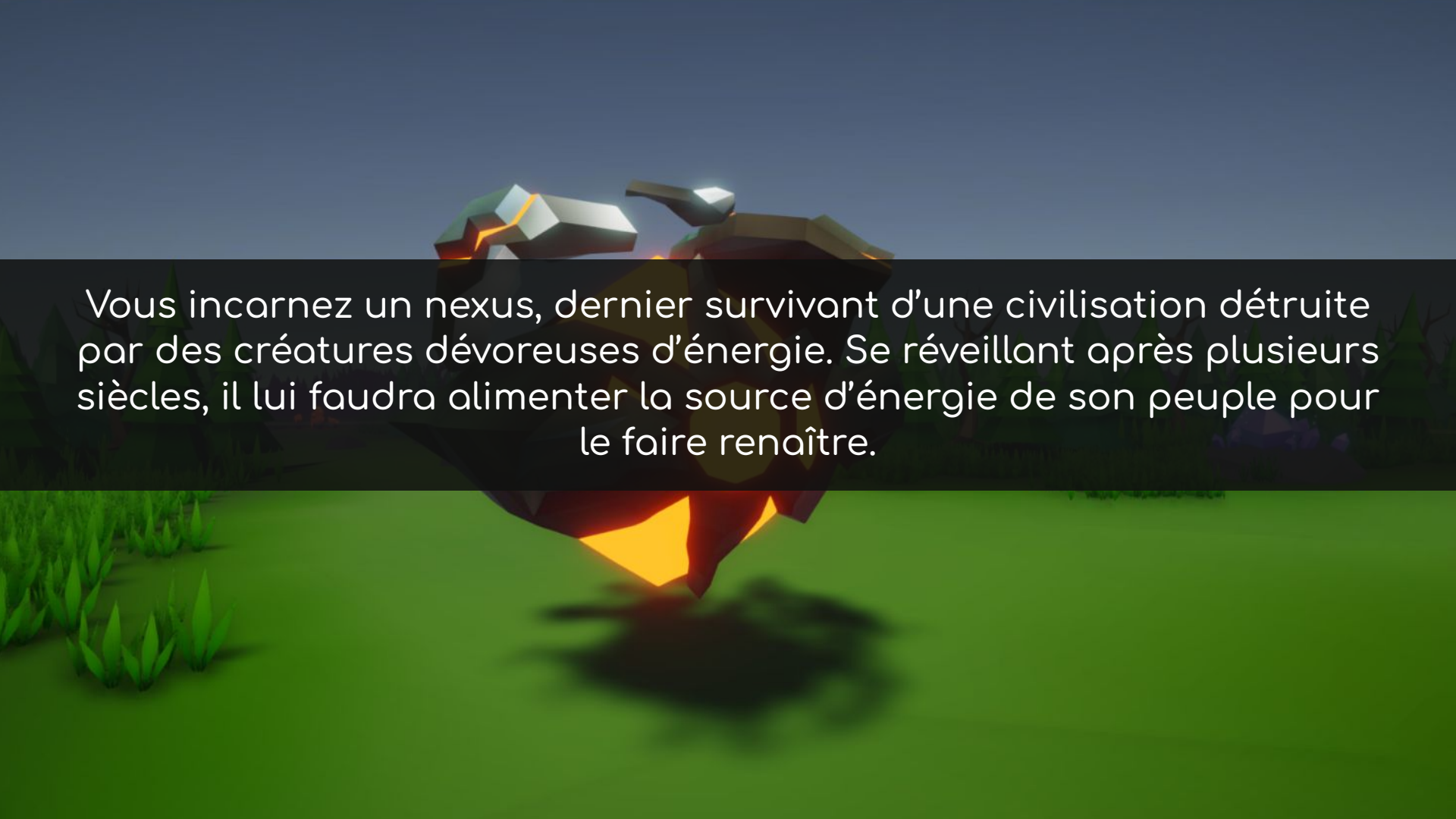
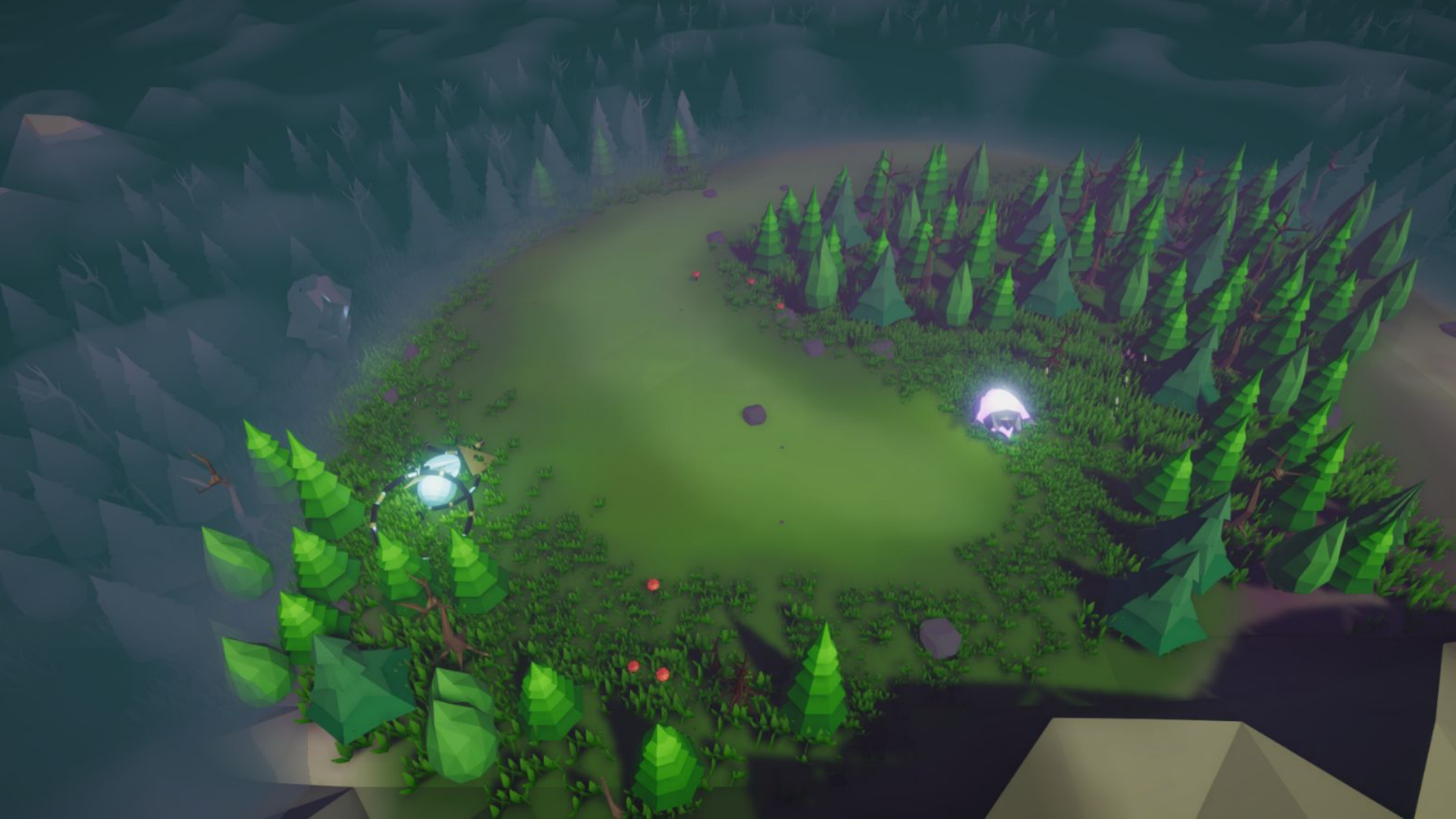


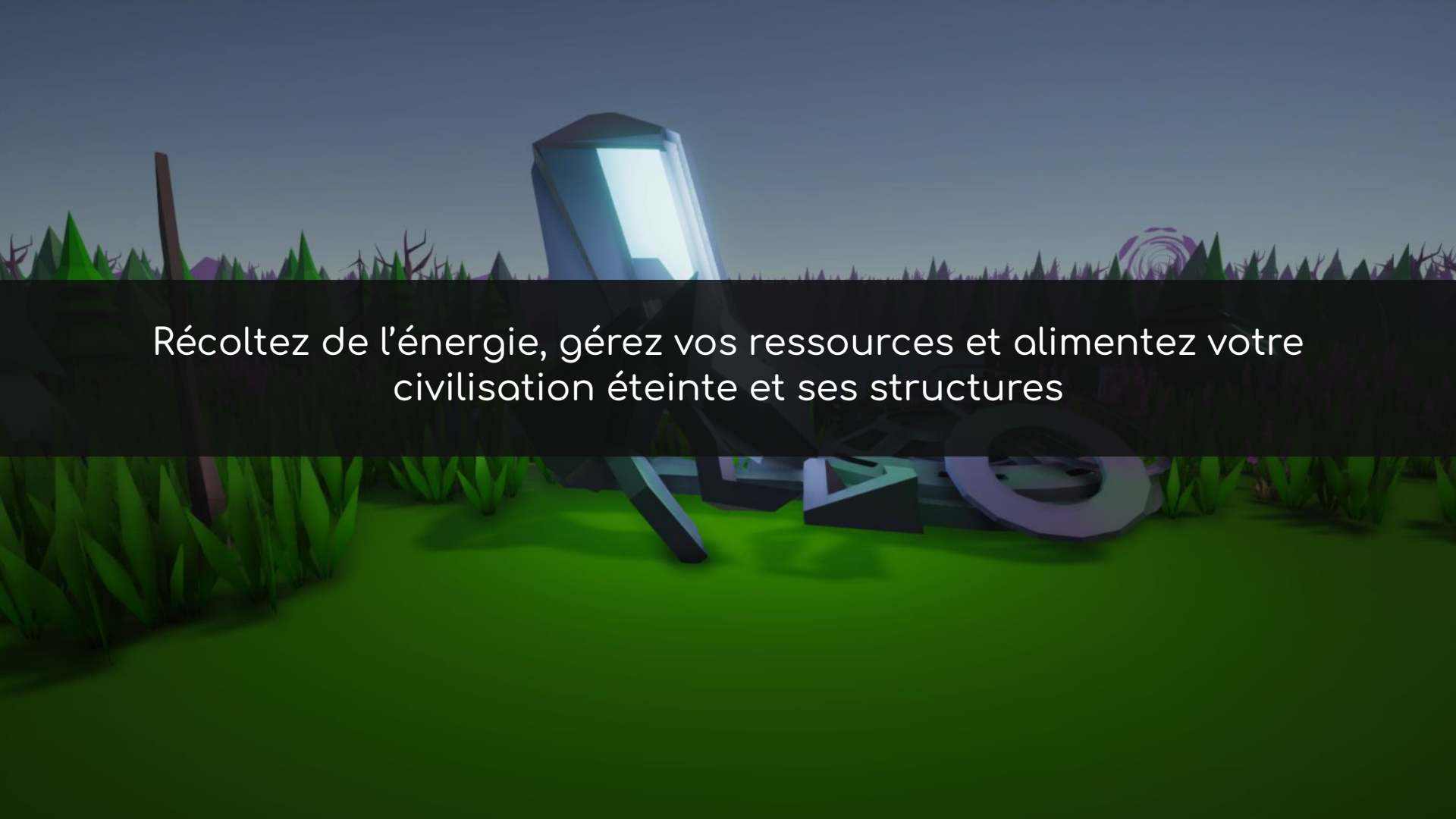
REBORN





Vous incarnez un nexus, dernier survivant d'une civilisation détruite par des créatures dévoreuses d'énergie. Se réveillant après plusieurs siècles, il lui faudra alimenter la source d'énergie de son peuple pour le faire renaître.




A low-poly 3D landscape with a glowing blue structure and a dark horizontal text bar. The scene features a bright blue, faceted, crystalline structure standing on a green field. To its right, there are dark, geometric shapes, including a large ring-like structure. The background is a dark, hazy sky with a line of stylized green and purple trees. A dark horizontal bar across the middle of the image contains white text.

Récoltez de l'énergie, gérez vos ressources et alimentez votre civilisation éteinte et ses structures







Affrontez les larsen à l'aide d'un roster d'animaux d'énergie variés et survivez aux assauts nocturnes.

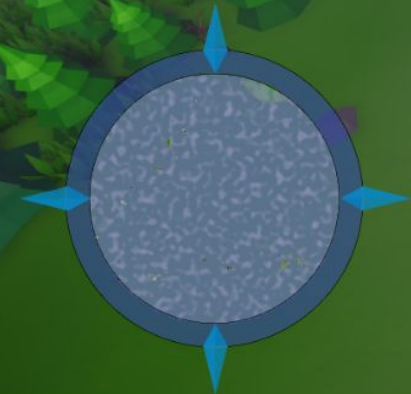






Explorez les recoins de la carte et découvrez l'histoire de la civilisation détruite







## 12 niveaux répartis en 3 types

### Escorte

Défendez votre nexus pendant qu'il traverse un niveau hostile

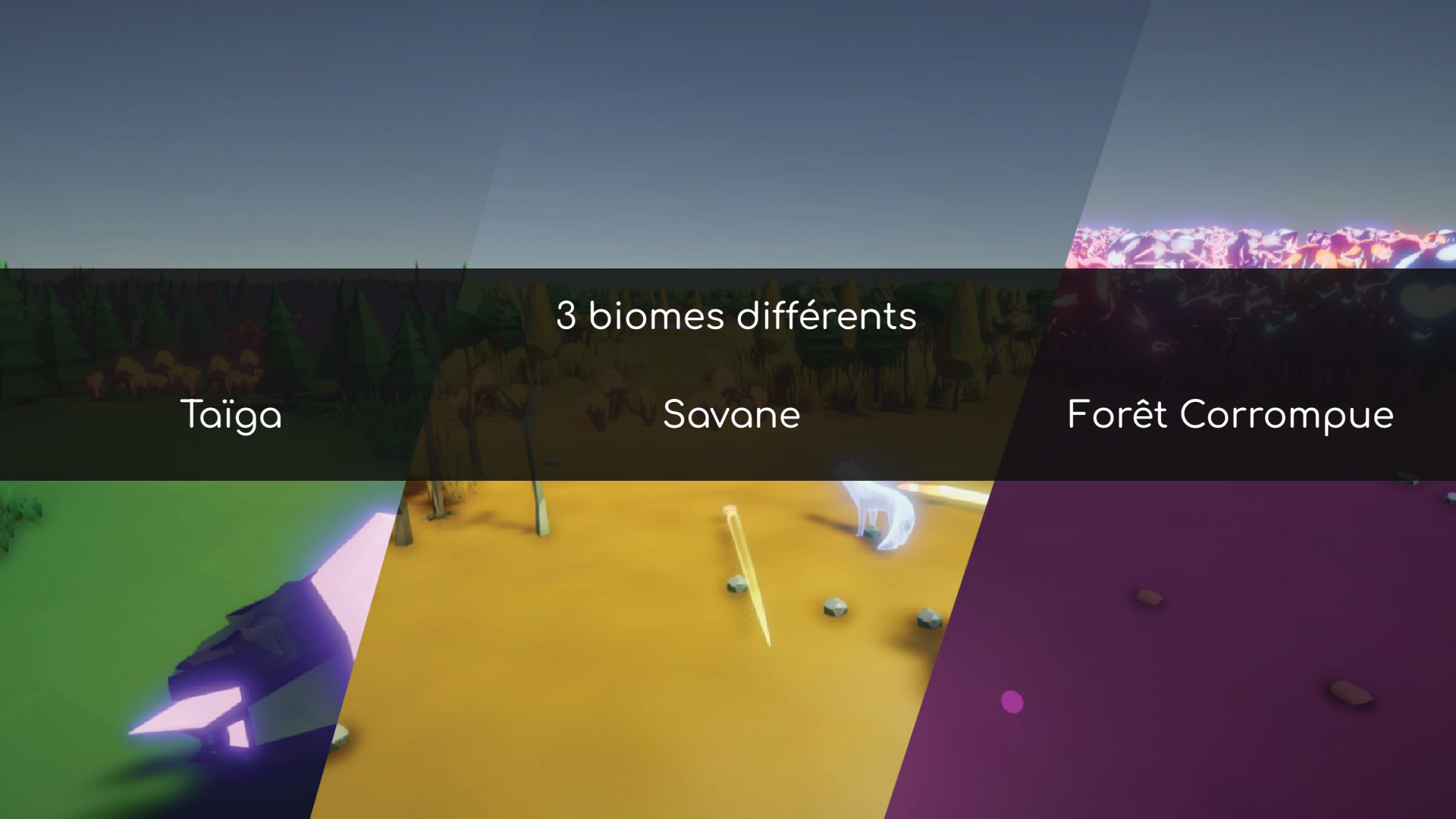
### Survie

Dans une carte plongée dans une nuit éternelle, survivez aux assauts féroces des larson

### Alimentation

Alimentez un réservoir d'énergie en puisant dans les mines de la carte.



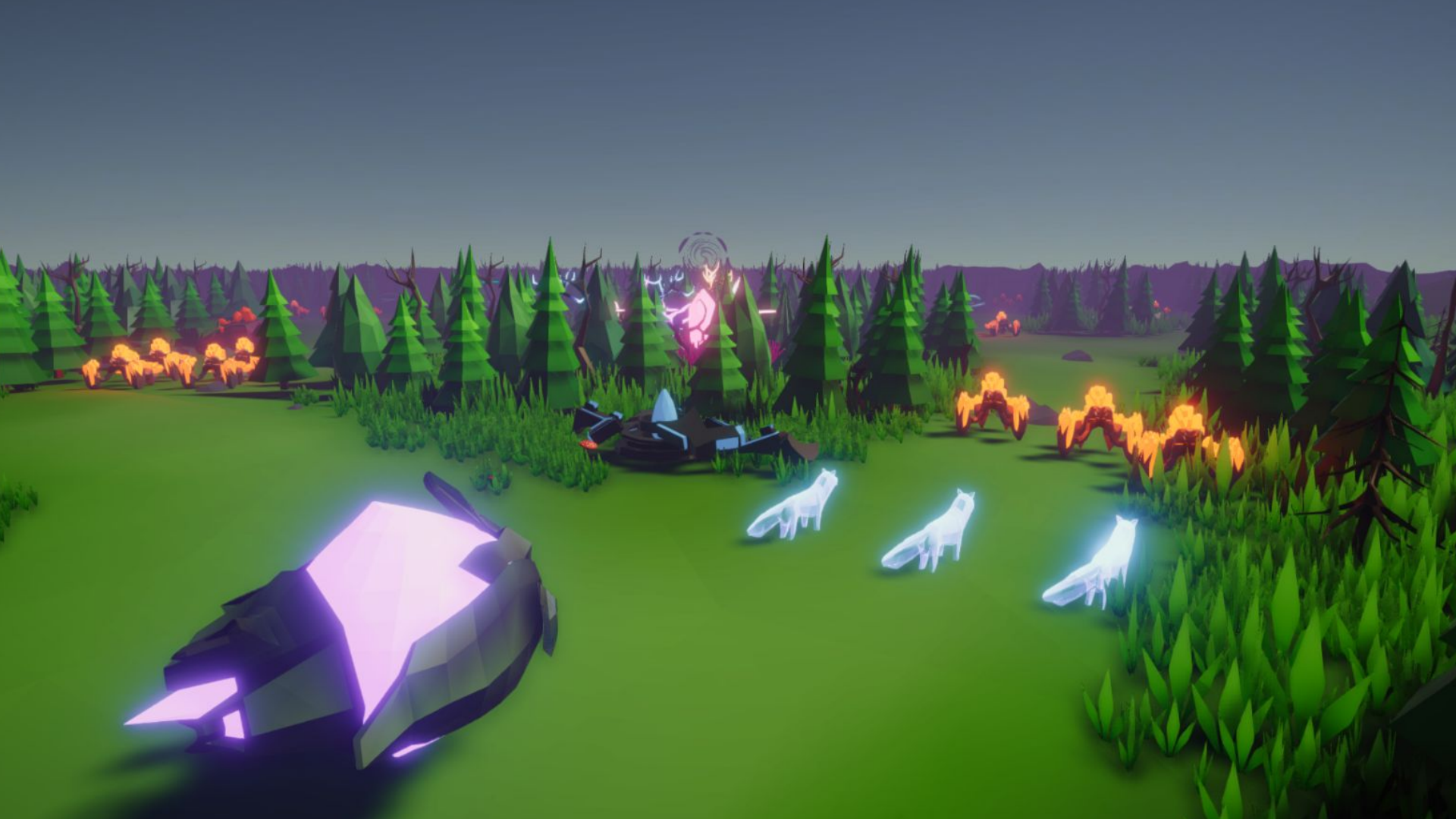


3 biomes différents

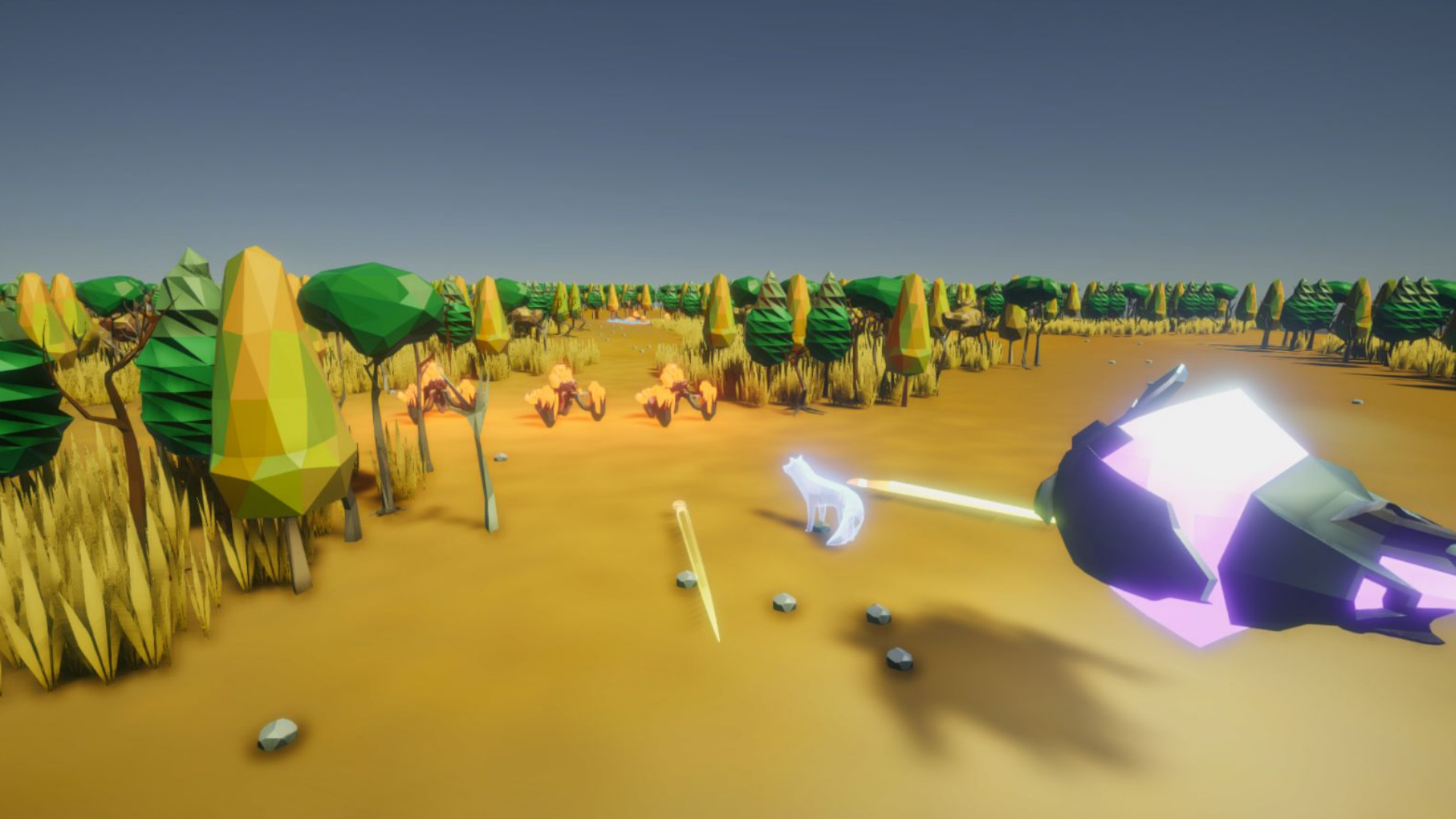
Taïga

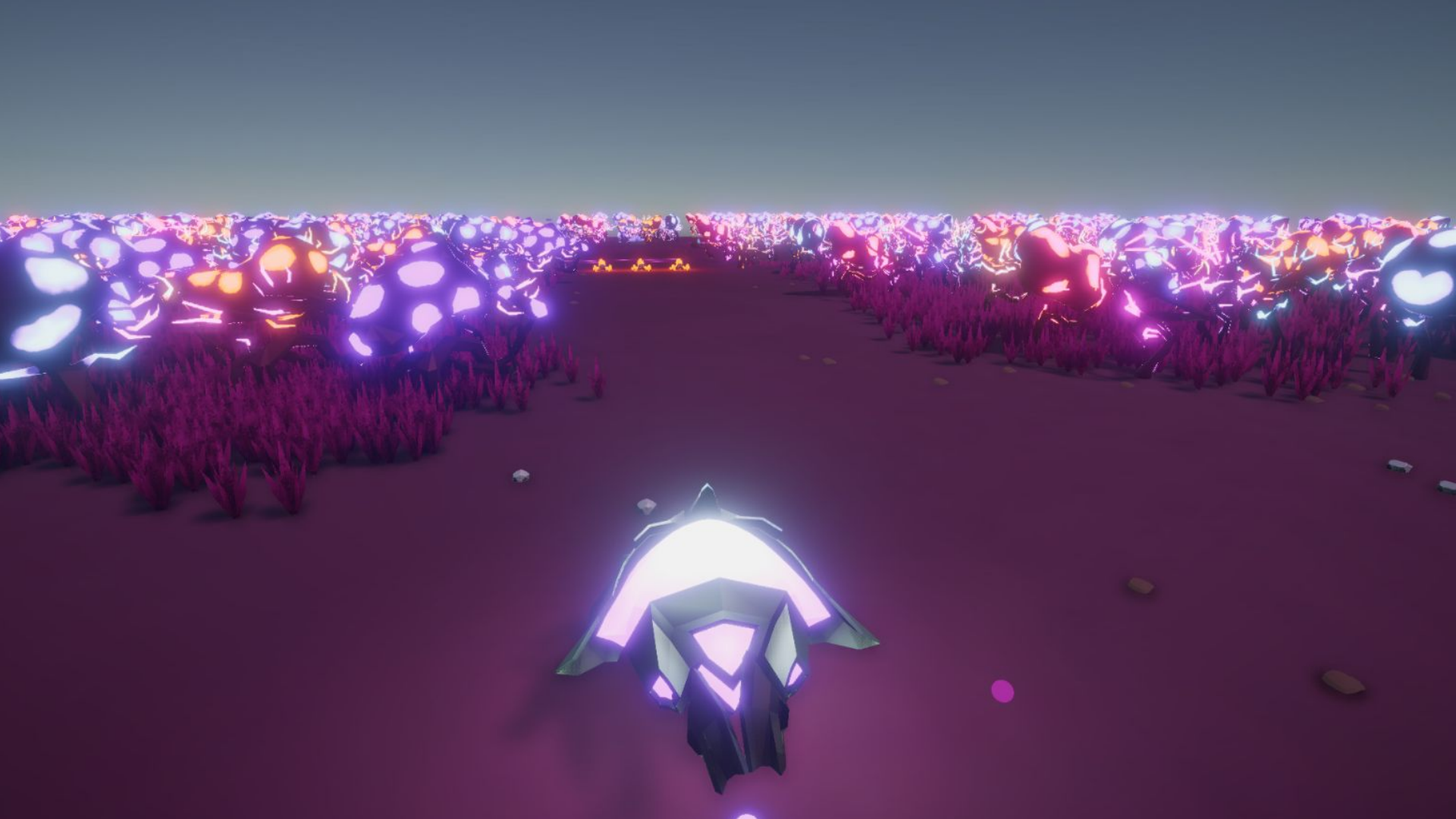
Savane

Forêt Corrompue









## L'équipe de Reborn

SAENZ Damien

Level Designer, Game  
Designer, UI/UX Designer

VIGNAUD Corentin

Chef de Projet, Game  
Designer, Programmeur

HURIAUX Lucas

Direction Artistique, 3D  
Artist, Sound Designer

CHARIER Guillaume

Lead Programmeur, VFX Artist

BOURDIEU Gonzalo

Game Designer, Level Designer