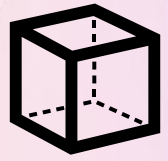




nada es lo que parece





# Visión general

## CONCEPT

DESCUBRE EL MUNDO SURREALISTA DE *OBUCLE*:  
UNA EXPERIENCIA ONÍRICA DONDE NADA ES LO QUE PARECE.

## GÉNERO

INDIE, PUZZLE, EXPLORATIVO.

## TEMA

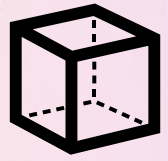
EXPERIMENTAL

## METÁFORA

TU MENTE

## ESCENARIO

LABERINTO



# Visión general

## PLATAFORMAS DE DISTRIBUCIÓN



Windows  
Mac  
Linux



Android  
iOs



PlayStation  
X box  
Switch

## MERCADO PÚBLICO OBJETIVO TIPO DE JUGADOR FRANJA DE EDADES

PEGI 16

GAMER

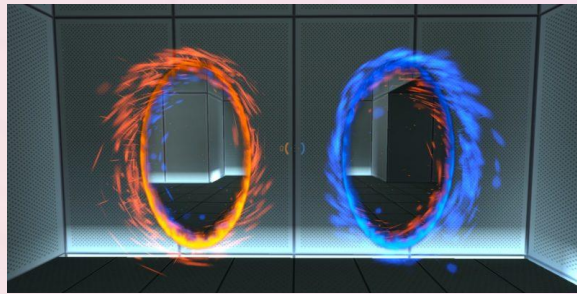
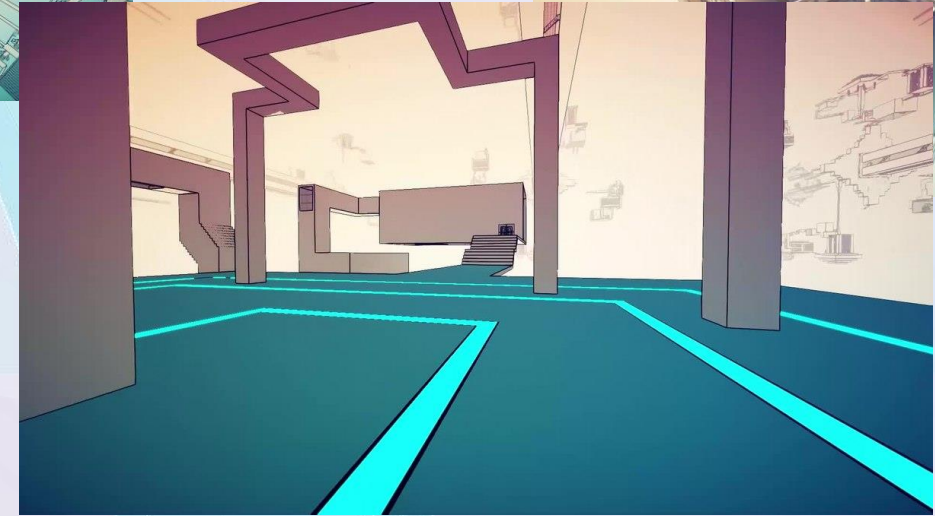
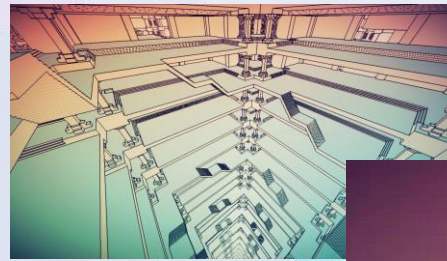
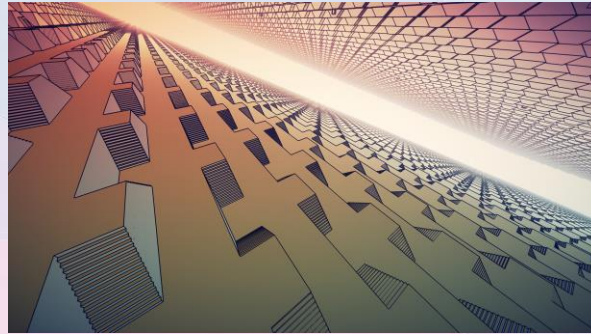
INDIE EXPERIMENTAL

16-35

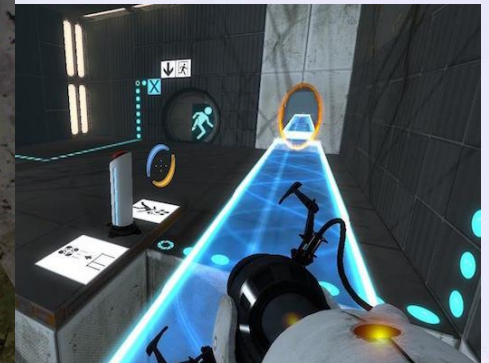


# Referentes

## MANIFOLD GARDEN MUNDOS IMPOSIBLES



## PORTAL TELETRANSPORTE





# Referentes

## MAD EXPERIMENTS PUZZLES



## INCEPTION CONSTRUCCIÓN DE SUEÑOS

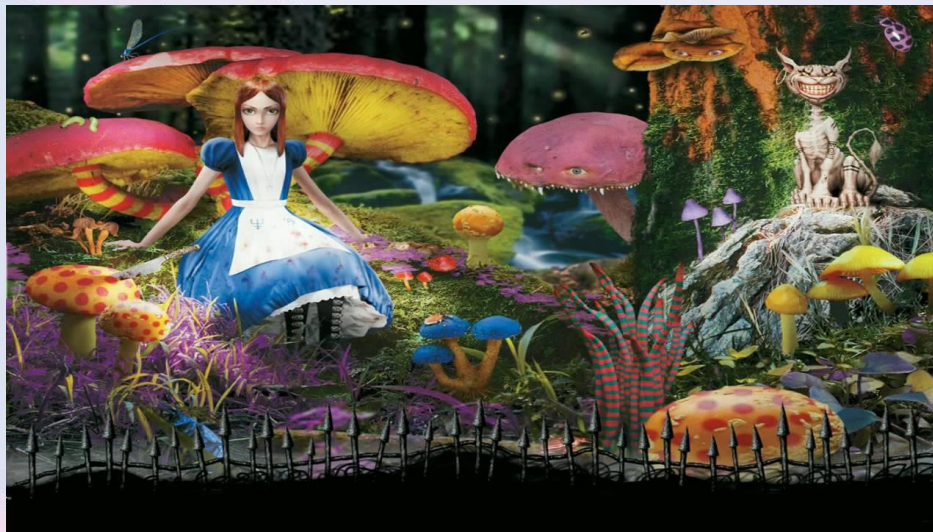




# Referentes

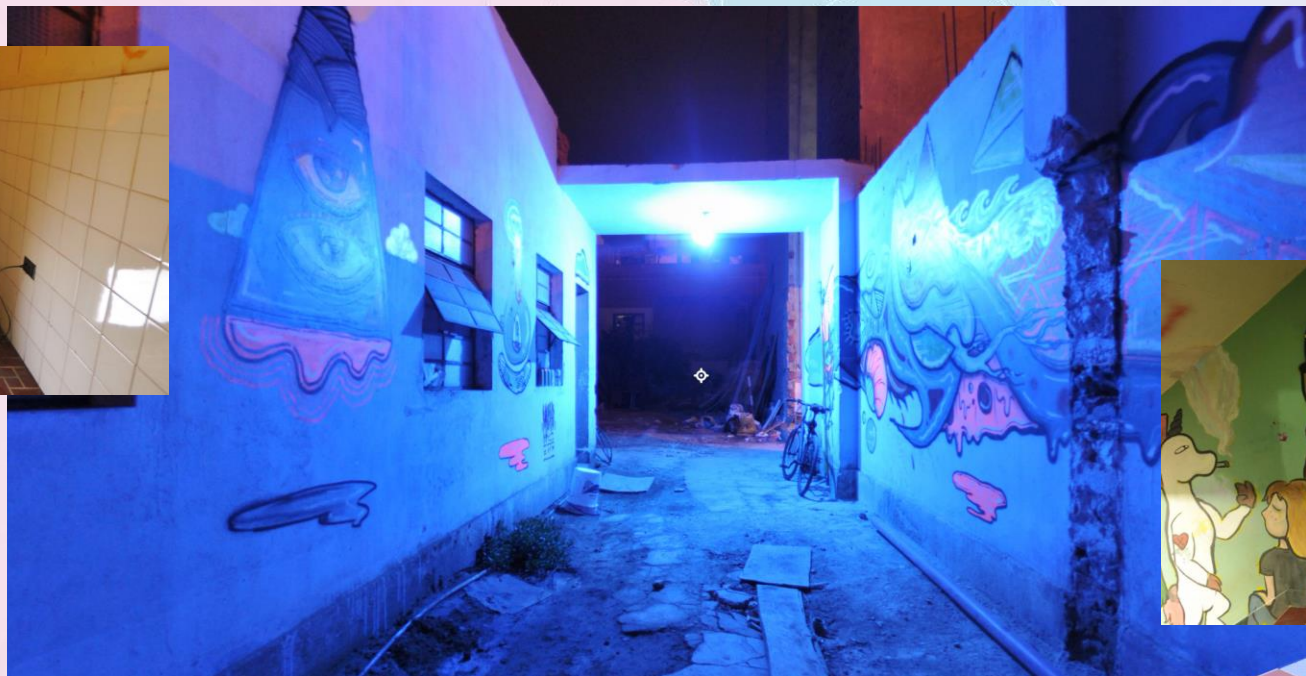
## ALICIA

ESPACIOS ONÍRICOS



## EL CUBIL

ESTÉTICA UNDERGROUND

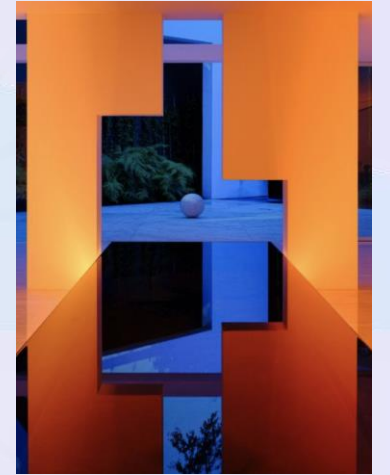
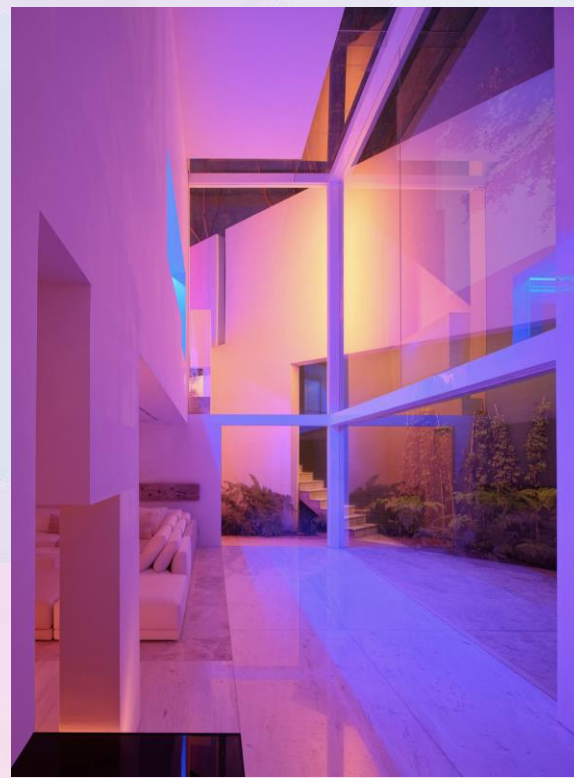


<https://panograma.net/cubil>



# Referentes

MIGUEL ÁNGEL ARAGONÉS

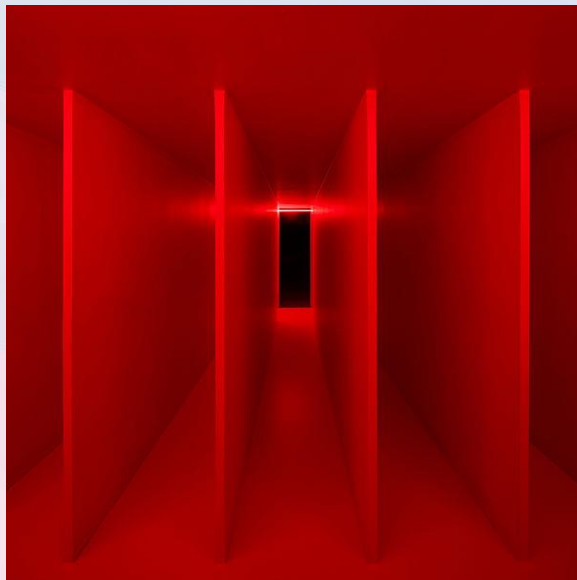


JAMES TURRELL

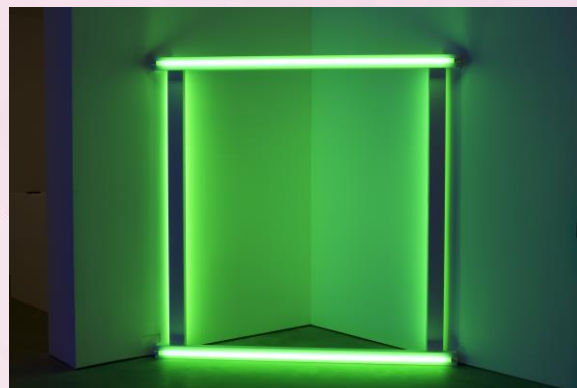


# Referentes

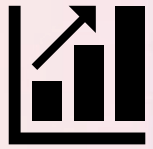
LUCIO FONTANA



DAN FLAVIN







# Análisis competitivo

## COMPETENCIA

MANIFOLD GARDEN  
MAD EXPERIMENTS

## CARACTERÍSTICAS DIFERENCIADORAS

ADELANTO EN LAS MECÁNICAS DE ESPACIOS NO EUCLIDIANOS.  
ESTILO UNDERGROUD SURREALISTA.  
INTERACCIÓN EN PRIMERA PERSONA.  
ES COMO ALICIA EN EL PAÍS DEL UNDERGROUND.  
SU CUALIDAD EXPERIMENTAL OFRECE UN NICHOS DE MERCADO ESPECÍFICO.



# Narrativas

## PROTAGONISTA

ERES TÚ MISMO

## ANTAGONISTA

TUS MIEDOS

## HISTORIA

INICIAS UN VIAJE *PSICONÁUTICO* CON AYAHUASCA, QUE TE PERMITE INTRODUCIRTE EN TU SUBCONSCIENTE A MODO DE SUEÑO LÚCIDO EN BUSCA DE TUS MIEDOS PARA SUPERARLOS

## NIVELES

90

## DLC

POSIBILIDAD DE EXPANSIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE NIVELES







# Jugabilidad

## OBJETIVOS DEL JUEGO

OBJETIVO PRIMARIO: RESOLVER EL PUZZLE PARA  
CONSEGUIR SALIR DEL ESPACIO ACTUAL.

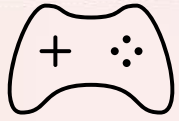
## MECÁNICAS BÁSICAS

NAVEGACIÓN  
(DESPLAZAMIENTO XY, ORBITAR VISTA)

MANIPULACIÓN OBJETOS  
(ESCALA, POSICIÓN)

## OBSTÁCULOS QUE DETERMINAN LA DIFICULTAD

RESOLVER PUZZLES



# Jugabilidad

## **RECURSOS**

UTILIZADOS PARA  
"ALIMENTAR" LA MECÁNICA

INSTRUCCIONES/PISTAS PROYECTADAS O  
PINTADAS EN LA ARQUITECTURA

MANIPULAR OBJETOS  
(JUGANDO CON LA ESCALA, LUZ-  
SOMBRAS, PERSPECTIVA)

## **FORMAS**

EN QUE ESOS RECURSOS SE  
PRODUCEN Y CONSUMEN

LOS RECURSOS APARECEN ACORDES CON EL  
AVANCE DEL JUGADOR Y LA RESOLUCIÓN  
DE PUZZLES

## **MODO**

EN QUE EL JUEGO CONCLUYE

ENCUENTRAS Y ANULAS TU TRAUMA, TRAS  
LA RESOLUCIÓN DE LOS PUZZLES





# Imagen de lanzamiento





# Queremos tu dinero.

---







# Gracias

