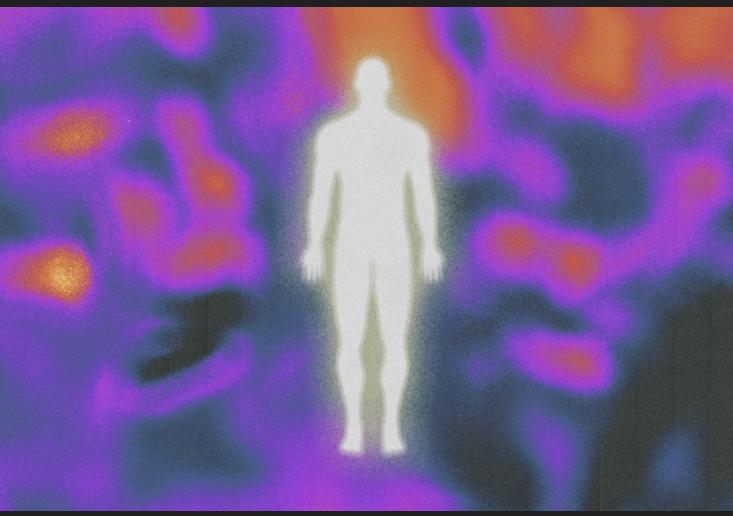
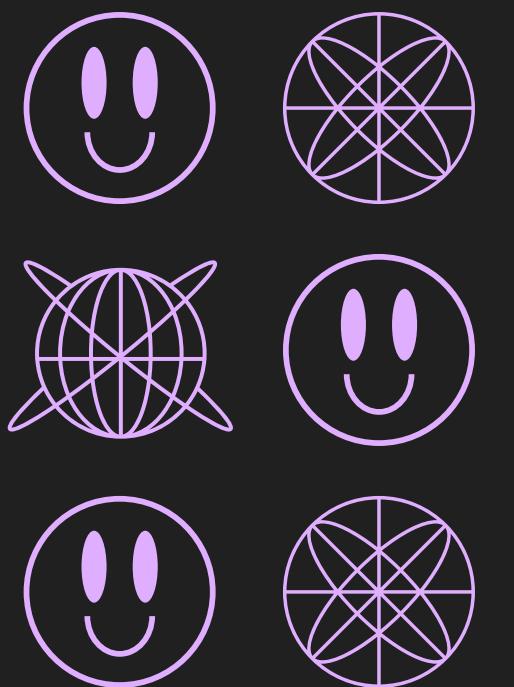
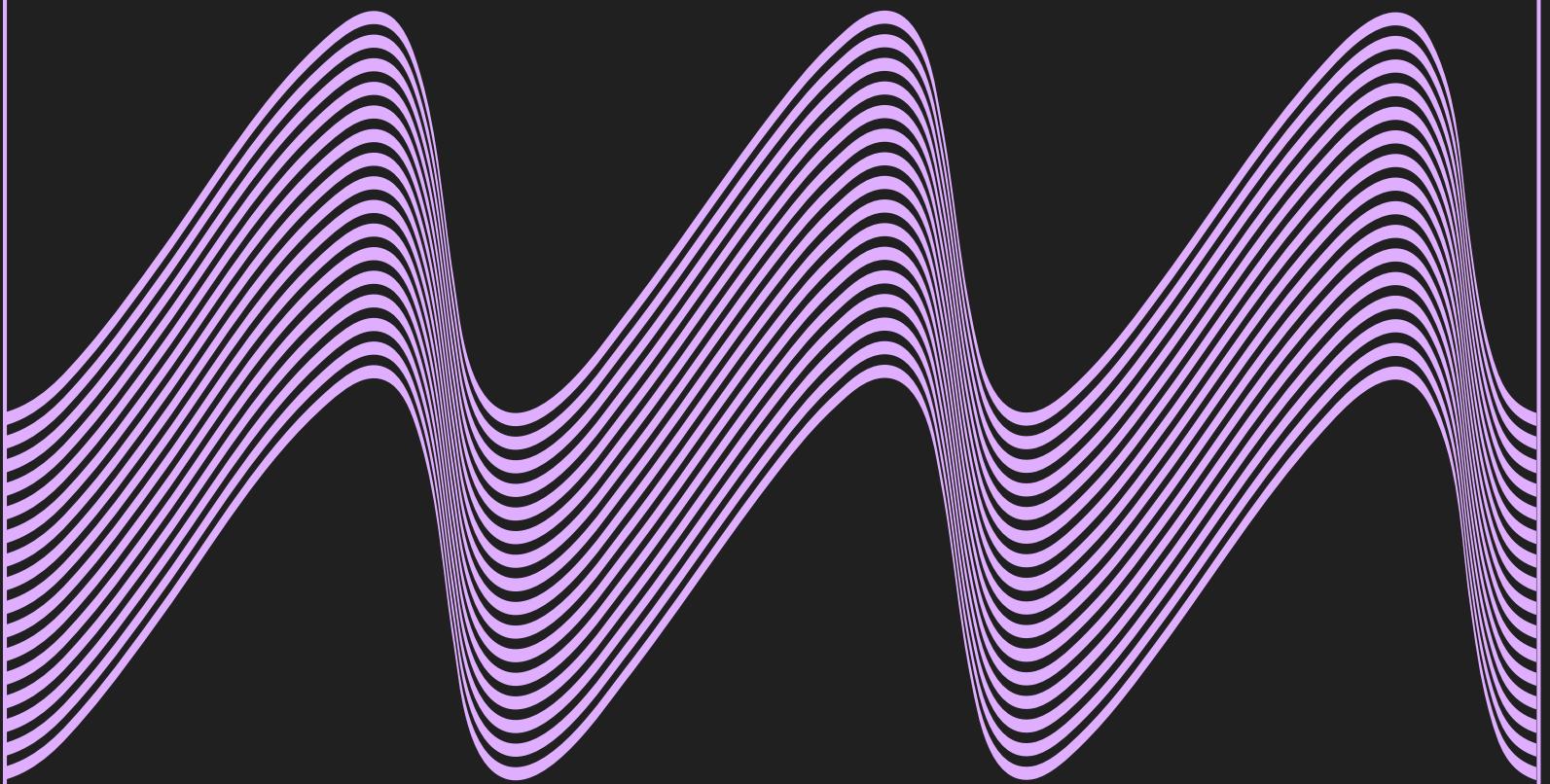
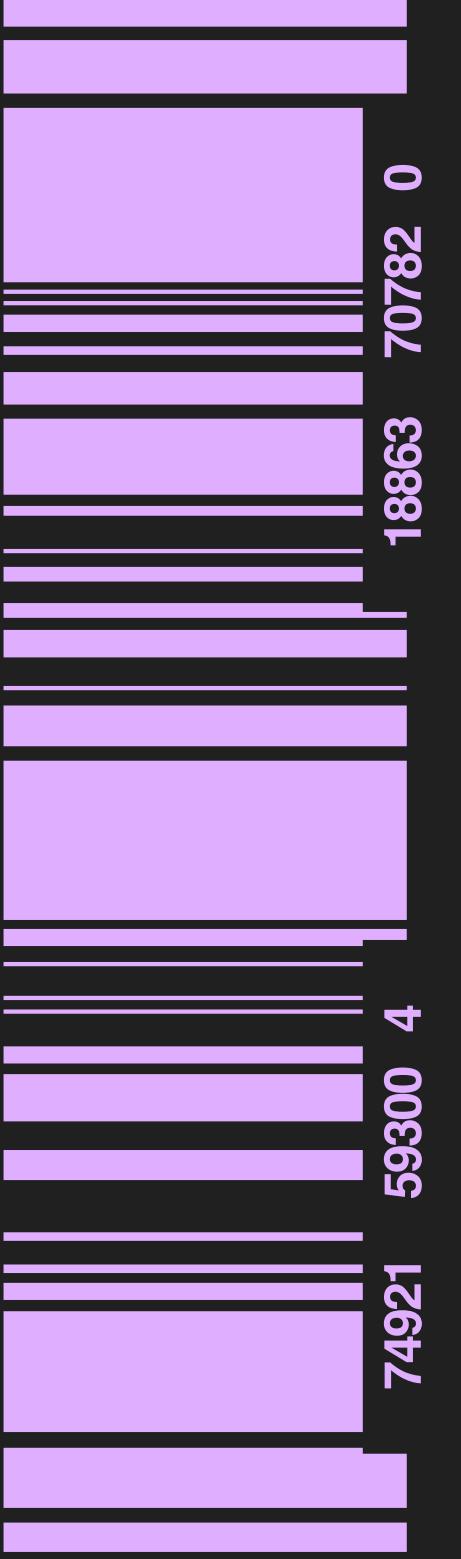




# DIMENSIONAL ODYSSEY: THE ABDUCTION



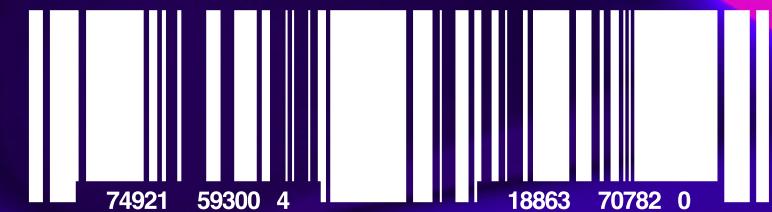
JJAFSS



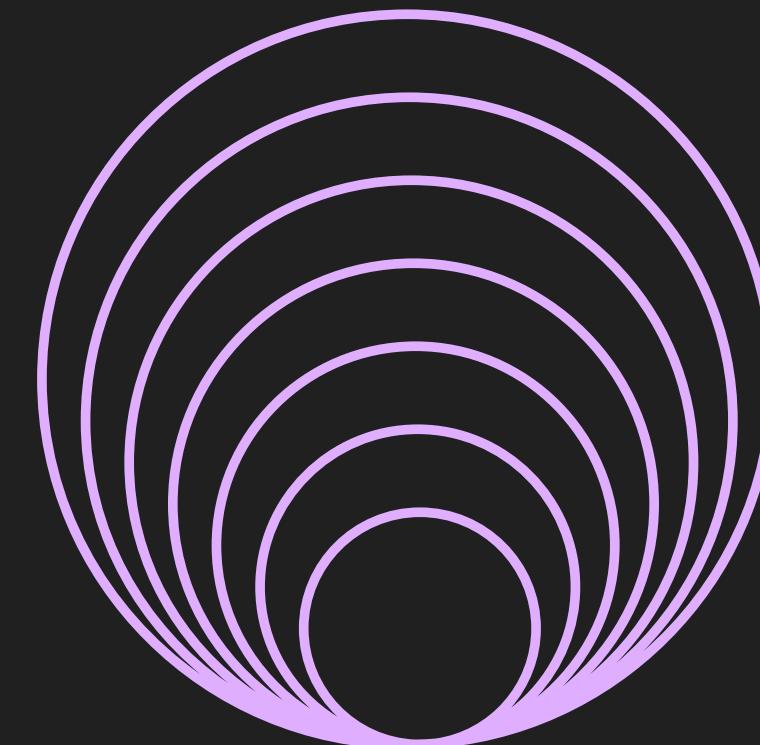
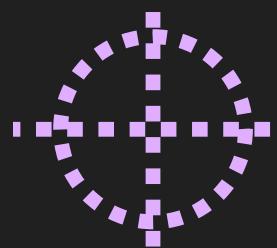
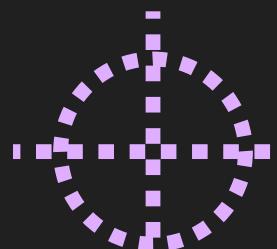
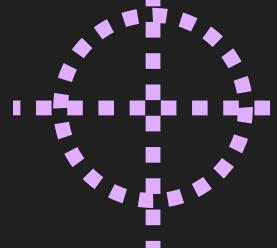
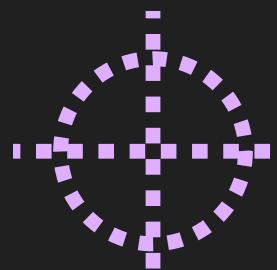
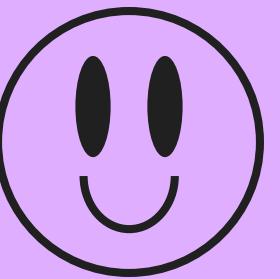
# INTEGRANTES



Alina Rosas  
Fernanda Cantu  
Juan Pablo Moreno  
Samuel Acevedo  
Sebastian Moncada  
Juan Pablo Ruiz de Chavez →



# AGENDA



## TOPICS COVERED

★ IDEA PITCH

★ REFERENCES

★ ILLUSTRATIONS



**Tip:** Use links to go to a different page inside your presentation.

**How:** Highlight text, click on the link symbol on the toolbar, and select the page in your presentation you want to connect.

# IDEA PITCH

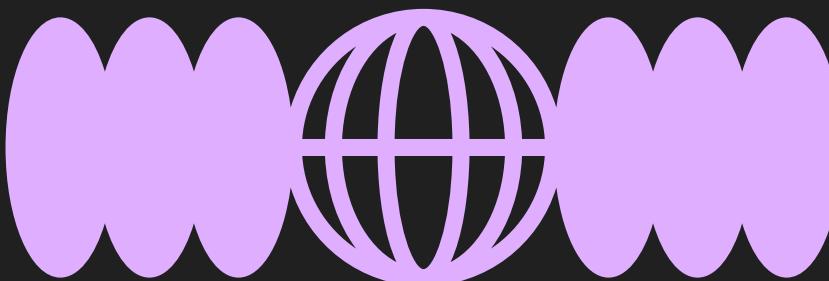


IMAGINA QUE DESPUES DE UN LARGO DIA DE TRABAJO VAS A TU CASA A DESCANSAR. TIENES UN SUEÑO MUY EXTRAÑO CON FRAGMENTOS DE IMAGENES QUE NO LOGRAS ENTENDER DEL TODO. CUANDO TE LEVANTAS, MAREADO Y CONFUNDIDO TE DAS CUENTA QUE NADA ES LO QUE PARECE Y QUE TE ENCUENTRAS MUY MUY LEJOS DE CASA.

DIMENSIONAL ODDYSEY ES UN ROLE-PLAYING GAME DONDE TU OBJETIVO ES EXPLORAR NUEVOS MUNDOS PARA CONECTAR LOS FRAGMENTOS DEL SUEÑO Y ENTENDER QUE FUE LO QUE SUCEDIÓ.



# MÁS SOBRE EL JUEGO



[Back to Agenda Page](#)



## LA HISTORIA

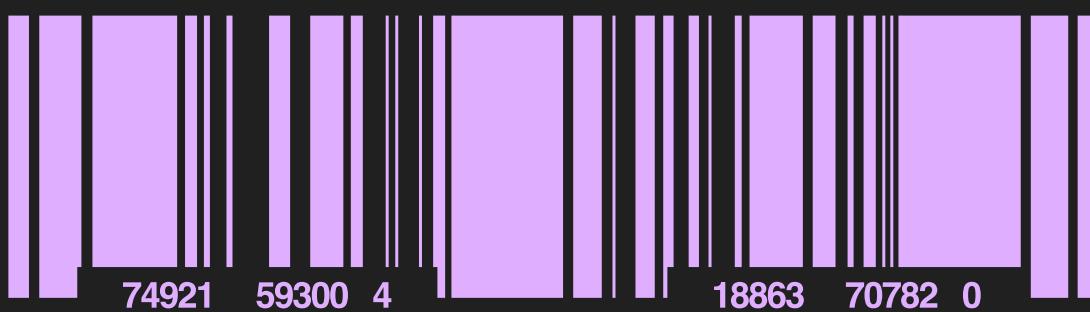
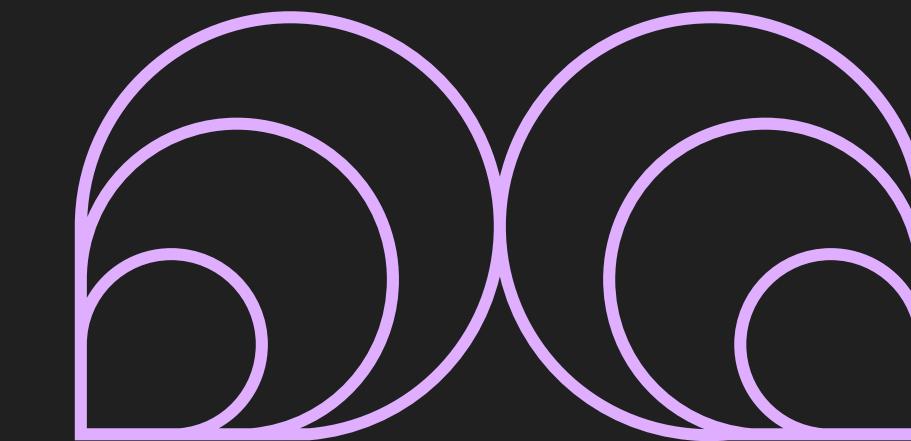
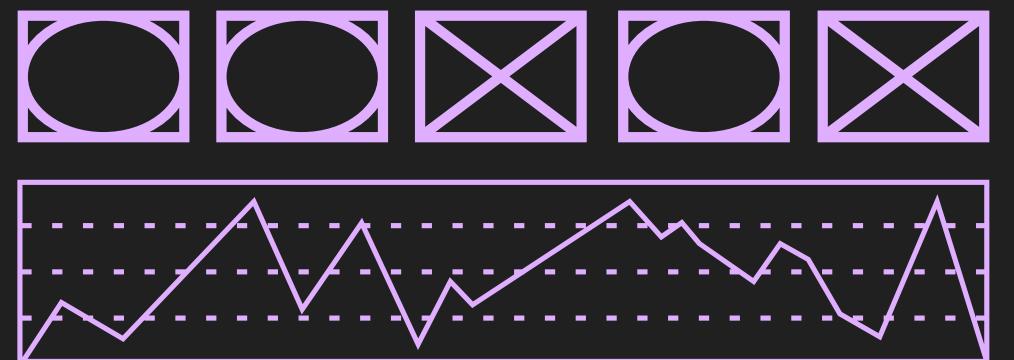
Al ir avanzando en el juego se construye la historia y el jugador entiende el por qué de las cosas. Se busca una historia con plot-twist en la que tendrás que descubrir a tus aliados y a tus enemigos.

## MECANICA

La mecánica a utilizar será de combate usando el mouse para dirigir tus proyectiles o golpes. Al final de cada nivel tendrás que pelear contra un final boss para poder escapar, además que también tendrá diferentes elementos tipo minigames para complementar el juego

## VARIABILIDAD

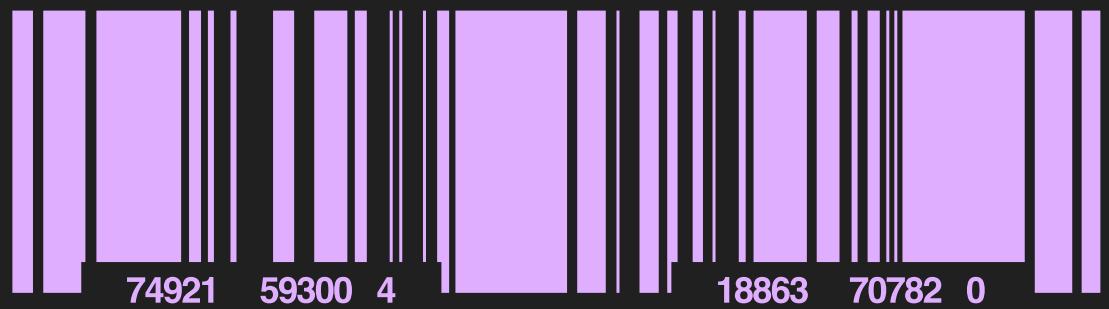
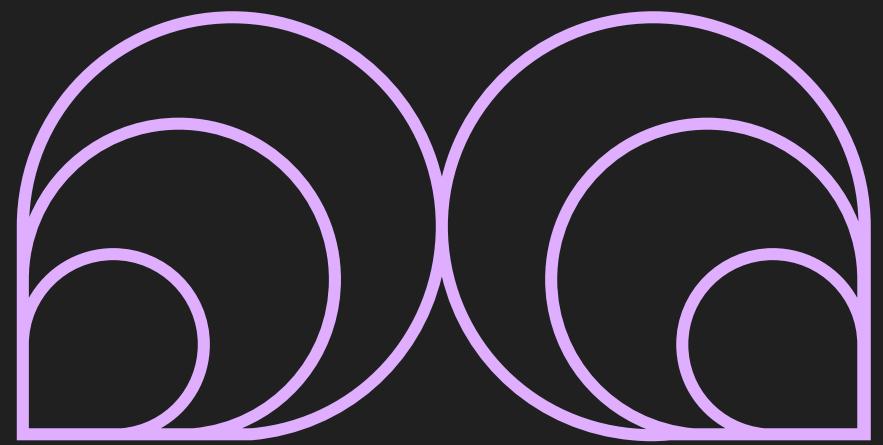
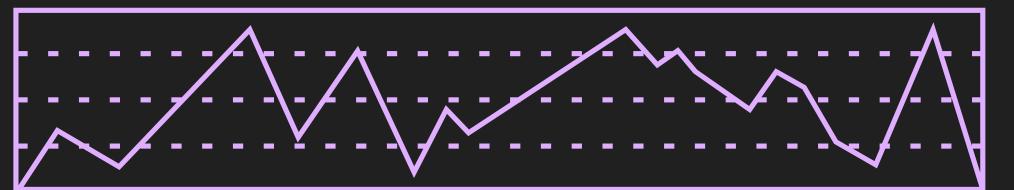
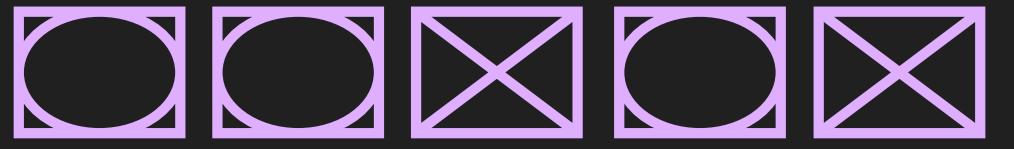
Las decisiones que tomas tiene un impacto en como se desarrolla el juego y lo puede volver más sencillo o mas complicado.



# MAIN GAME SCENE



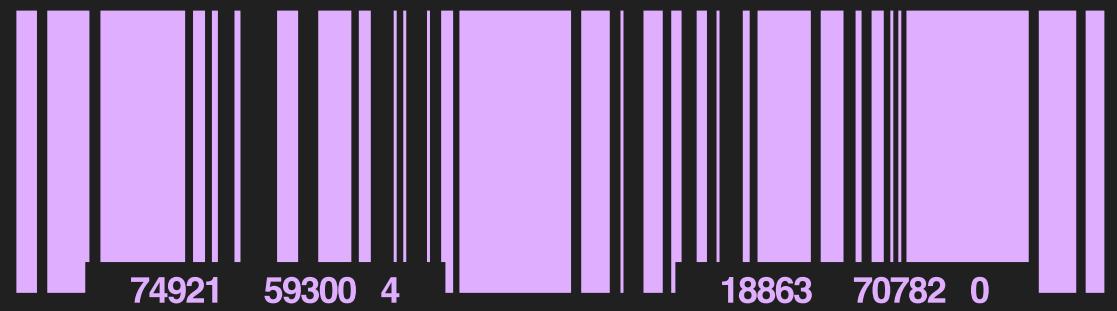
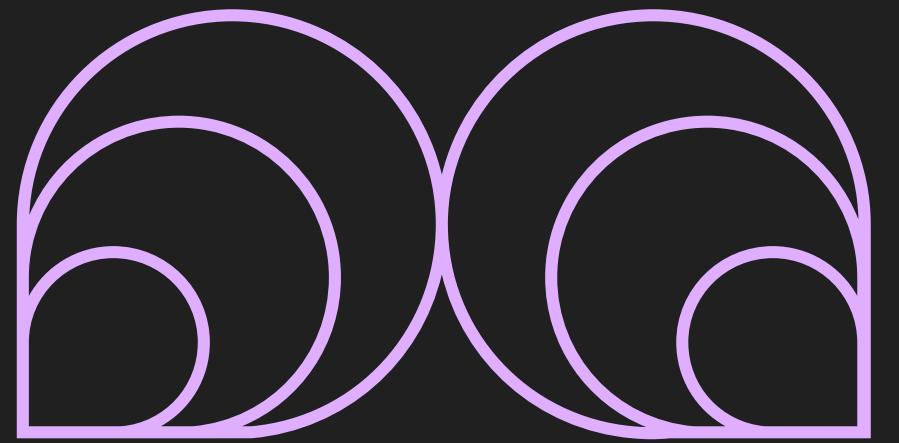
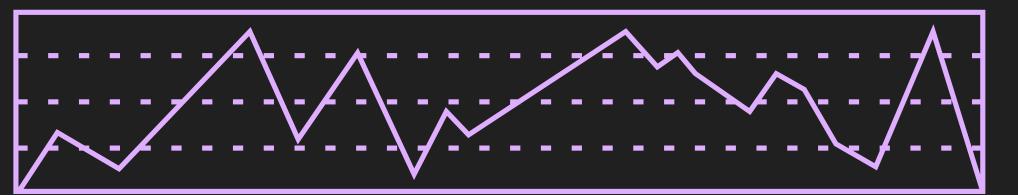
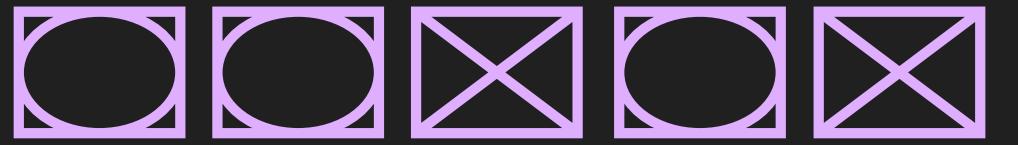
[Back to Agenda Page](#)



# FIRST LEVEL SCENE



[Back to Agenda Page](#)



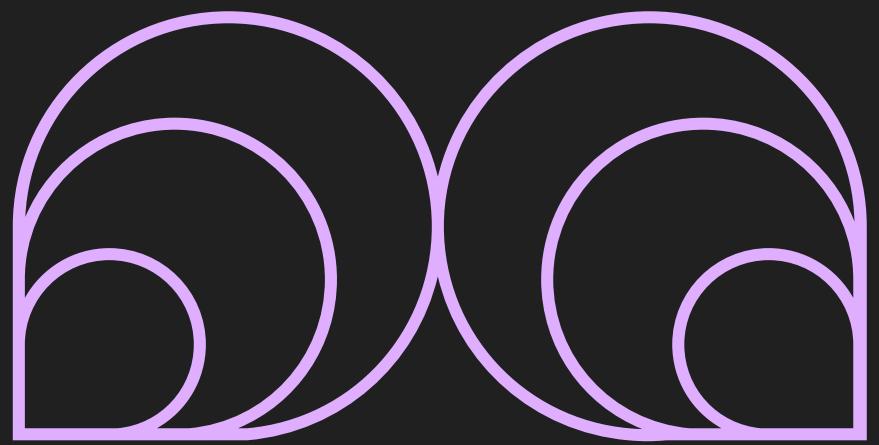
# MAIN CHARACTER



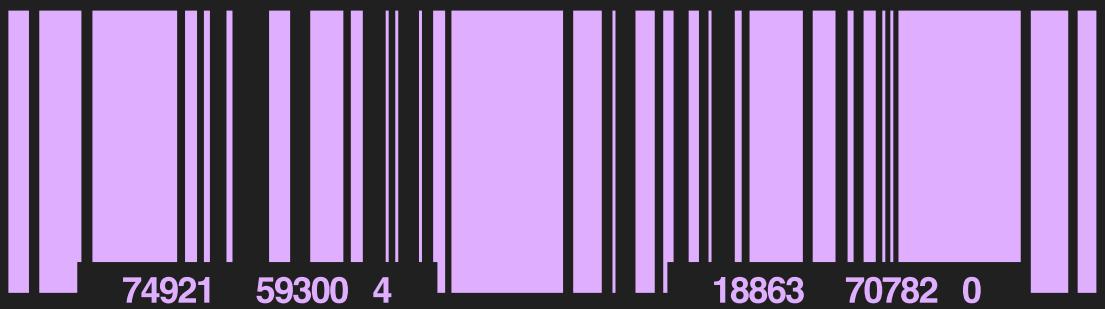
[Back to Agenda Page](#)



LOGO



# Dimensional Odyssey



[Back to Agenda Page](#)

# REFERENCES

Estos son los juegos de los que tomamos inspiración. Cada uno tiene una mecánica o estética que nos gustaría implementar.



**Zoe and the  
Cursed Dream**



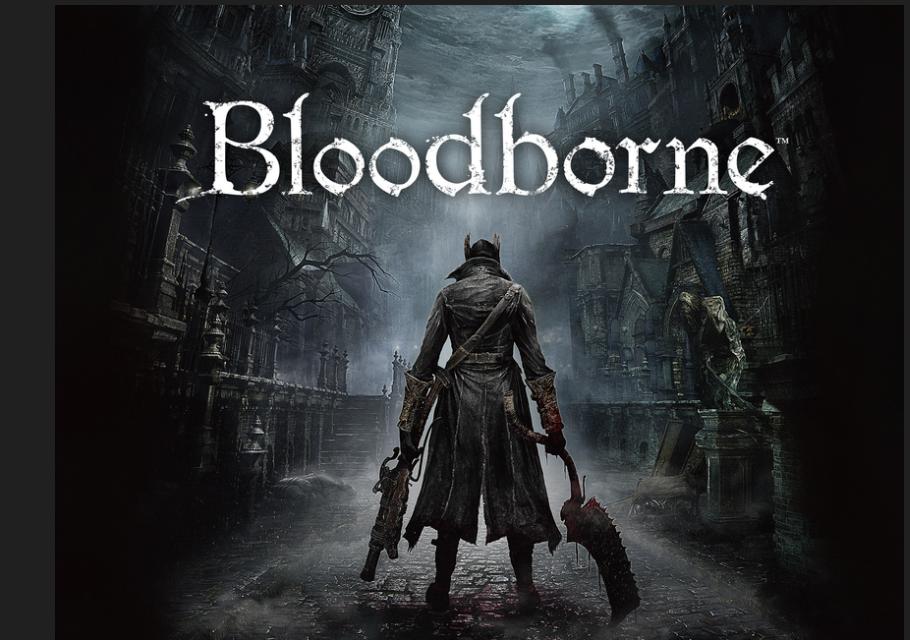
**Stranger Things: The  
Game**



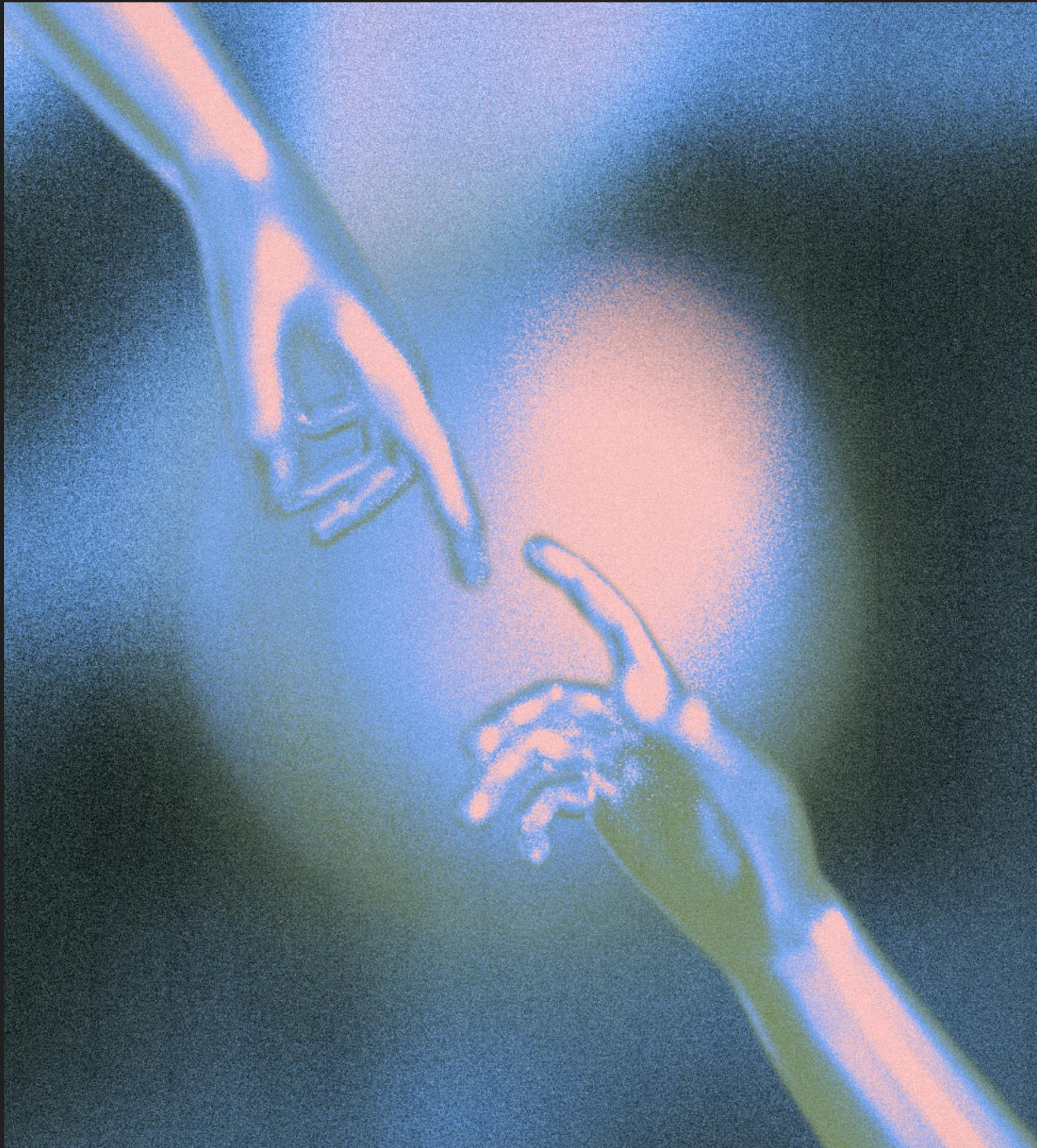
**Hades**



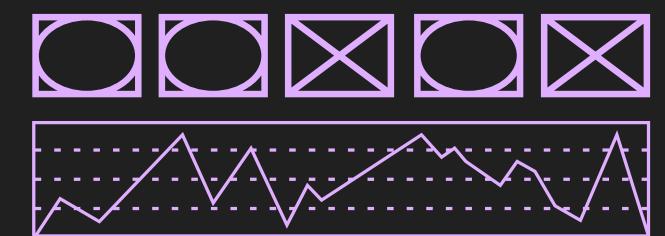
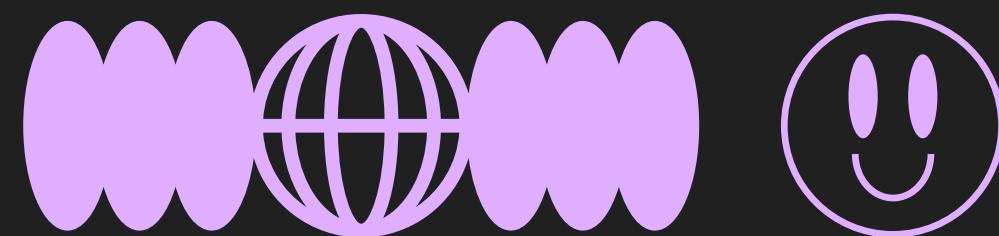
**Pokemón**



**Bloodborne**



THANK  
YOU!



DUDAS? ↘