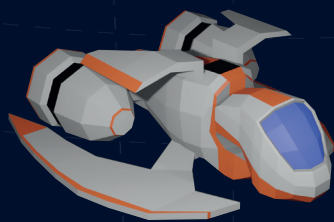




# ELLA

Una aventura de reivindicación



## Resumen.

Tras un percance, un viajero interplanetario se encuentra estancado en un cuadrante de la galaxia.

Aunque, por el accidente, no recuerda como terminó en este embrollo, es claro su apremio por continuar con su travesía lo antes posible.

Se da cuenta, que tendrá que reparar su nave. Una unidad de transporte basado en inteligencia artificial.

Mientras explora el espacio cercano en busca de las desperdigadas piezas de su nave, se encontrará con extraños objetos que no solo le traerán recuerdos de sus últimos sucesos, sino que cambiarán la confusa relación que tiene con la IA de su vehículo.

Pronto sabrá que Reparar es una acción de supervivencia y superación.

### Sobre este proyecto.

Este videojuego se realizó como proyecto de participación del Global Game Jam 2020, durante los días viernes 31 de enero, sábado 1 de febrero y domingo 2 de febrero de 2020, celebrado en la ciudad de Quito, Ecuador. Tras un total de 48 horas de trabajo.

El videojuego es el esfuerzo conjunto del desarrollo creativo y profesional de tres personas:

Patricio Paredes, Jesús Vásquez y Eduardo Robelly.

Una vez determinado el tema del Global Game Jam 2020: "REPAIR" (Reparar), el mismo proyecto fue construyéndose a partir de un motivo principal: Reparar como elemento de supervivencia y superación.

Las mecánicas del juego pretenden que el jugador pueda explorar, recolectar, administrar, reparar, descubrir y recordar, objetivos plasmados tanto en la narrativa como en la ejecución de la idea.

De parte de este grupo de jóvenes creativos, entregamos nuestro producto, con el orgullo de haberlo dado todo en su desarrollo, quedándonos con la experiencia enriquecedora que este evento signifió.

Sin mas que decir, te invitamos a explorar en nuestro universo y a descubrir la historia de ELLA – una aventura de reivindicación.

Patricio Parêdes,  
Jesús Vásquez  
Eduardo Robelly

Febrero 2020  
Quito, Ecuador