Royer Donnet Arenas Camacho A01209400

Juan Arturo Cruz Cardona A01701804

René Ojeda Vega A01702860

## Corridor

### **Objetivo del proyecto**

El género del juego es un PT (playable teaser) en primera persona, en donde el objetivo del juego es un storytelling con suspenso, situado en un corredor o escenografía repetible por la cual al recorrer se va contando una historia y el porqué es que estamos en ese lugar.

### **Descripción general**

* First Person
* Exploration

Similar a PT, queremos usar un ambiente que permita ser manipulado para contar una historia. La manipulación existe con la repetición, cambios en iluminación, interacciones de objetos fuera de cámara con efectos visibles en cámara, sonidos, y cambios entre cada repetición.

Tu personaje es un ente desconocido, nunca se especifica un personaje, simplemente eres “el jugador”. Apareces en un espacio sin indicaciones, y depende de ti avanzar a través de la exploración. Poco a poco se descubre que estás en una galería de arte. Se van encontrando diferentes pinturas/esculturas/obras. Pinturas que cambian cuando se apaga y prende la luz de nuevo, esculturas que se mueven/desaparecen, etc.

Al final, encuentras que tú eras la pintura al ver a través de un marco a gente en otra galería.

El atractivo del juego es jugar con la mente del jugador, ir dando pistas y piezas de la historia generando suspenso para un final “surrealista”.