**Get the Job**

**Aspecto**

Level: El nivel consiste de un pasillo largo y vacío con iluminación neutra, que después de un rato desemboca en una oficina grande. La oficina es relativamente lujosa y tiene una ventana en el fondo. Si es posible, además de una iluminación neutra, se podría agregar una luz más intensa y amarilla que entre por la ventana.

**Cosas no interactuables**

Desk: Escritorio con un par de cajones. Tiene arriba un par de carpetas de archivo y una plaquita que dice “Karl from Human Resources”

Window: Ventana doble simple. (Opcional: cortinas con una ligera animación de viento.)

**Cosas interactuables**

Bookshelves: Biblioteca de madera con varias filas de libros.

Filing Cabinet: Archivadores plateados. Un cajón tiene animación para abrirse. Está vacío.

Plant: Un potus en una maceta.

Drawer: Un cajón del escritorio que se tenga animación para abrir. Adentro tiene una hoja en blanco medio arrugada que se puede sacar del cajón.

Picture: Un cuadro de Monet (usar cualquier imagen, puede tener mirador). Se puede deslizar. Detrás, empotrada en la pared, hay una caja fuerte con un tablero para poner una clave numérica (la interacción puede ser a través de un menú o con el mirador). La puerta se puede abrir y adentro hay una cubo negro sin ninguna marca, que se puede quitar.

Coat: un perchero con un saco, que tenga un bolsillo a la vista

Trash Bin: Un tacho de basura con un papelito blanco en el fondo que pueda quitarse.

**Personajes**

Karl from human resources. Hombre bien vestido, siempre sentado detrás del escritorio. Animaciones: un idle casi estático y una o dos animaciones aleatorias mientras habla.

Billy D. : Player. Un hombre genérico.   
Animaciones: idle casi estático, caminar, interactuar con objetos (extendiendo el brazo probablemente) (Opcional: Puede hacerse que durante la conversación el personaje se siente frente en una silla frente a Karl. Y que cuando abandone la conversación se incorpore junto a la silla. Si no se quedará parado.)

Imágenes 2D.

(Pueden ser robados de alguna parte, o que los haga Roy)

Imágenes pequeñas para inventario: Una caja completamente negra, dos hojas de papel blanco ligeramente distintas, una llave simple, un libro de tapa lisa que diga “The Process”.

Imágenes grandes para close up: Una hoja de papel arrugada que dice “Passcode: 800813”, Una hoja de papel arrugada que diga “Hitlist” y debajo, como una lista, los nombres “J.F.K – The Pope – John Lennon – God – Anoying Neighbour – Kurt Kobain – Billy D.” Todos tachados menos el último. El cuadro de Monet. Los demás objetos (libro, llave, Caja negra) también pueden tener closeups.

Los gráficos y las animaciones pueden ser tan simples y esquemáticos como haga falta.