*Presentamos Suyay una aventura en el museo*

*“Suyay (que quechua significa “esperanza”) es una estudiante apasionada por los enigmas. Una tarde decidió visitar el museo de su ciudad y descubrió que están implementando un nuevo sistema de ‘cerraduras inteligentes’. Ahora con su ingenio busca acceder a las salas más exclusivas del museo.”*

Suyay es un videojuego 2D, inspirado en el género de sala de escape, donde se presentan rompecabezas semánticos a resolver con señas de la Lengua de señas Argentina, también conocida como (LSA).

El título se encuentra ambientado en un museo argentino, con la intención de que los cuadros y objetos del escenario sirvan de guía para superar los diferentes niveles.

Cuando jugamos con Suyay tendremos que enfrentar el desafío de construir cadenas semánticas, donde cada parte del rompecabeza está diseñada con fichas que representan sustantivos y otras que representan verbos en LSA. Para resolver el rompecabezas debemos arrastrar las fichas a las ranuras correspondientes, para descubrir el significado de la sentencia.

Si el resultado es correcto, se completa el rompecabezas lo que nos permite abrir, completa o parcialmente, la puerta del nivel ya que los niveles pueden contar con uno o más rompecabezas a superar. Para esto, el/la jugador/a contará con al menos una pintura en el escenario que le servirá como pista para resolver el rompecabezas.

Por cada ficha en el videojuego existe una carta que permite observar su significado más en detalle y para el caso de fichas que representan señas LSA, las cartas están animadas.

La característica inédita de la propuesta se sustenta en la inclusión de la lengua de señas como medio de construcción de sentido en la experiencia de juego. Esperando que los jugadores, y principalmente el público objetivo, encuentre en Suyay una experiencia de entretenimiento orientada al ejercicio analítico visual y descriptivo.