

# ORILLAS NOUVEAUX RIVAGES NUEVAS



## TREAT VIDEOJUEGO

### ACERCA DEL PROYECTO

Treat es un videojuego de aventura gráfica point & click en 2D que sigue la historia de Agatha, una niña atrapada en un mundo fantástico y perturbador, al estilo de Alicia en el País de las Maravillas. Durante la noche de brujas, Agatha se embarca en una misión para recolectar golosinas, recuperar sus recuerdos fragmentados y encontrar a su hermano perdido. El juego combina un estilo visual único con una narrativa que explora temas profundos como la salud mental infantil y las consecuencias del sistema de hogares de acogida, todo envuelto en una atmósfera de fantasía y terror.

Este proyecto surgió luego de una exitosa participación en la Global Game Jam, donde un grupo interdisciplinario desarrolló un prototipo en tan solo 48 horas. Impulsados por la creatividad y el trabajo en equipo, decidieron continuar con el proyecto, expandiendo su visión inicial en lo que hoy es Treat. El juego, cuyo título hace referencia a la frase trick or treat, está ambientado en una misteriosa noche de brujas a principios del siglo XX, y se divide en cuatro capítulos.

# ORILLAS NOUVEAUX RIVAGES NUEVAS

A medida que Agatha avanza, explora casas y paisajes llenos de excéntricas criaturas, que representan versiones distorsionadas de sus propias vivencias infantiles. La combinación de elementos fantásticos, una historia conmovedora y una banda sonora original hacen de Treat una propuesta innovadora y cautivadora.

## AUTORÍA

Tamara Sujonitzky (La Plata, 1997) estudió la Licenciatura en Diseño Multimedial en la Universidad Nacional de La Plata (UNLP), donde se graduó con su proyecto final: un videojuego titulado The UX Tales, que explora de manera humorística la experiencia de usuario a través de una narrativa interactiva. Durante sus estudios, trabajó como freelancer en una variedad de proyectos creativos que abarcaron diseño, ilustración y animación, incluyendo cortometrajes, videojuegos, videoclips y contenido educativo para niños. En 2018, fue becada por ADVA y Women in Games ARG para asistir a la GDC en San Francisco, uno de los encuentros más influyentes de la industria de los videojuegos. En la actualidad, participa activamente en conferencias, challenges y game jams, y en uno de estos eventos conoció al equipo con el que más tarde colaboraría en el proyecto Treat, que tiene el potencial de convertirse en la base de un estudio independiente de videojuegos.

Pablo Miceli (Buenos Aires, 1989) estudió la carrera de Licenciatura en Sistemas sin pensar realmente en trabajar desarrollando videojuegos. Sin embargo, a la hora de elegir el tema de su tesina de grado, decidió mezclar su pasión por los videojuegos y la programación creando AstroCódigo, un videojuego educativo para el aprendizaje de conceptos básicos de programación. Con la experiencia obtenida gracias a ese proyecto, se animó a participar de eventos como la Global Game Jam donde conoció gente que lo inspiraría en intentar desarrollar un juego independiente. Hoy en día, durante su tiempo libre, trabaja con entusiasmo en el proyecto Treat.

Fabian Peruggia Ribeiro (Uruguay, 1985). Con tan solo 16 años comenzó a crear sus primeros videojuegos basados en el motor del Duke Nukem 3D. Estudió Ingeniería, pero, en el segundo año de su carrera, empezó a trabajar durante todo su tiempo libre creando juegos en Flash para publicarlos en la web. Después de recibirse subió la apuesta y comenzó a programar juegos en el motor Unity, HTML5 y cualquier plataforma que le resultase atractiva. Hoy en día cuenta con más de 50 juegos publicados en la web, tres juegos más grandes en Steam además de en consolas y portátiles, contando con varios premios internacionales y nacionales por sus creaciones.