**Portada**

**Banshee's Veil studios**

**Integrantes:**

Demis Alberto Rincón Martínez

Francisco Javier Villanueva Enciso

Francisco Javier Pérez Galindo

Luis Ángel Jauregui Flores

**Presentacion**

**Procedencia:**

Super Kiosko S.A. de C.V., Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías

Descripcion de la problemática con bases en algún, articulo revista

Título del proyecto: Stay at Home

Solución trecnologica

Ne base a los articulo orevista decir que áreas estas midiendo con juego

Definición del Proyecto:

Concientización de salud mental

Juego de simulación situado en una casa donde el personaje principal se mantiene en cuarentena debido a la contingencia, en el cual llevara a cabo una serie de actividades rutinarias y tendrá la opción de e realizar algunas otras actividades no obligatorias, dependiendo las actividades realizadas el personaje sufrirá cambios en su estatus de salud tanto física como mental, el jugador completara exitosamente el juego si el personaje mantiene un estado óptimo de salud pasado una cantidad de tiempo determinada.

El objetivo de este juego es la concientización de problemas tanto fiscos como psicológicos que desarrolla una persona al mantener el aislamiento con rutinas o costumbres dañinas.

Definición del juego

**Personaje:** first person

**Estado:** energía, salud física y salud psicológica

**Visión:** el jugado este situado en su casa sin posibilidad de interactuar con el exterior de manera física

**Espacio de juego:** podrá interactuar con distintos objetos dentro de la casa y realizar ciertas actividades las cuales repercutirán tanto positiva como negativamente en su estado de salud

**Mecánicas:**

Se podrá interactuar con objetos en la casa y realizar distintas actividades a lo largo del día.

El tiempo pasara de manera acelerada.

Las actividades que realice el personaje durante el día consumirán una cantidad determinada de energía y tiempo.

**Lista de estatus UI:**

Estos estatus se mostrarán en pantalla en forma de pequeñas barras que se llenarán según el nivel de satisfacción que se tenga en el área especifica que indica esa barra.

Ningún estatus puede ser mayor a 100 ni menor que 1.

**Tiempo:** El indicador de hora estará situado en la esquina superior derecha de la pantalla, el día constara de un total de 48 minutos, cada 2 minutos se contaran como una hora del día en tiempo del juego, cada que se realice una acción “**significativa**” la pantalla se oscurecerá, aparecerá un mensaje de la acción realizada y se consumirá el tiempo asignado para dicha acción, cuando se realice una acción “**no significativa**“ esta se realizara de manera inmediata modificando los estatus en tiempo real que conllevan a esa acción.  
El día constara de 3 divisiones que indican el paso del día, estos influirán en la iluminación externa que se recibe, además de que algunas acciones solo se podrán realizar durante ciertas horas específicas y debe existir una ligera transición entre el cambio de luz que se recibe:

* Amanecer (7:00 am – 4:00 pm): Buena iluminación, se recibe luz blanca
* Atardecer (4:00 pm – 8:00 pm): Iluminación media, se recibe luz amarilla/naranja
* Anochecer (8:00 pm – 7:00 am): Iluminación nula, No se recibe ninguna iluminación externa

**Social:**100 - 1

* Cada hora/juego el jugador pierde 10 puntos de social.
* Cada mañana el estatus social será igual a la que se tuvo previo a dormir.
* Si el estatus social es igual o menor a 60 se añadirá 1 punto de estrés por cada hora que transcurra, esta disminución no se aplicará si el jugador está dormido.

**Saciedad:**100 - 1

* Indica el nivel de hambre que presenta el jugador.
* Se perderán 5 puntos adicionales de energía por cada acción que se realice mientras el estatus de saciedad este por debajo de 50
* Comer un alimento que cause que la barra de saciedad rebase su límite en su lugar causara un aumento de peso de 1kg por cada 5 puntos que rebasen el estatus.
* Cada media hora el estatus de saciedad disminuirá en 5 puntos
* El personaje puede morir si pasa más de 12 horas/juego con un estatus de saciedad igual o menor a 20

**Hidratacion:**100 – 1

* Se pierden 10 puntos de hidratación por hora
* Si transcurren 12 horas juego con la hidratación por debajo de 30 el personaje morirá.

**Higiene:** 100 – 1

* Al despertar la higiene será igual a 0.
* Si al finalizar el día la higiene es igual o menor a 50 se generará 1 punto de estrés.

**Diversión:** 100 – 1

* La diversión no disminuye mientras duermes o mientras realizas una actividad divertida.
* Se pierden 10 puntos de diversión por cada hora/juego
* Si el estatus de diversión es igual o menor que 40 se genera 1 punto de estrés por cada hora que transcurra (no aplica mientras duermes)
* Realizar una actividad divertida restara 1 punto de estrés.

**Energía:** 100

* Dormir siempre consumirá 8hrs/juego del día y recargará el máximo de energía.
* Solo si el jugador tiene 40 o menos puntos de energía podrá dormir voluntariamente sin importar la hora.
* Al llegar a 0 los niveles de energía, el jugador se quedará dormido durante 8hrs/juego.
* Dormir no reducirá ni incrementará ningún estatus exceptuando saciedad e hidratación que se verán disminuidas de manera habitual.

**Estatus base:**

**Estrés:** Estrés se acumula en puntos del 1 al 10 y según la cantidad de puntos de estrés que tenga el personaje obtendrá distintas penalizaciones.

* Tener de 5 a 10 puntos de estrés causa que cada acción que gaste energía gaste 5 puntos adicionales de energía.
* Dormir con 8 o más puntos de estrés causara el fin del juego.

**Peso:** peso inicial 74kg.

El peso se verá afectado por los alimentos de la siguiente manera:

* Por cada 3 alimentos poco saludables que se ingieran durante el día el peso aumentara en 1kg.
* Cada 5 alimentos sin importar el tipo aumentaran 1kg al personaje.

Adicional habrá penalizaciones por el incremento excesivo de peso:

* Cada 4 kg adicionales al peso inicial restaran en 5 el nivel de energía máximo.

Buena 100-70, Regular 69-50, Mala 49-1

* Si al despertar el peso del jugador es igual o superior a 80, el máximo de energía sera 80.

**Felicidad:** Al ir a dormir se promediará el estatus "diversión" y "social" para calcular felicidad y se mostrara en UI como "buena" (100-70), "regular"(69-50) o "mala"(49-0).

* **Felicidad buena:** El jugador no presentara ninguna disminución de energía ni aumento en el nivel de estrés, además despertar por las mañanas restara 2 puntos de estrés.
* **Felicidad regular:** El jugador no presenta ninguna disminución de energía ni aumenta el nivel de estrés.
* **Felicidad mala:** El jugador pierde 5 puntos de energía adicional con cada acción, dormir genera el total de energía -15 puntos, las actividades que producen estrés generan un punto de estrés adicional

Lista de actividades primarias:

**Bañarse**Bañarse genera 50 puntos de higiene, solo se puede hacer 1 vez cada 24hrs/juego (significativa 1 hora) consume 10 de energía y resta un punto de estrés. -interactuar en regadera-

**Desayunar**

Desayunar recargara 60 puntos de saciedad, recarga 20 de energía, consume 30 minutos/juego (significativa) -Interactuar con refrigerador-

**Trabajar**

* Por cada 3 horas de trabajo se sumará un punto de estrés.
* Trabajar restara 20 puntos al estatus de diversión, restara 30 de energía y otorgara 10 al estatus social.
* Trabajar cuenta como actividad social.
* El trabajo inicia a las 9:00 am y termina a las 2:00 pm
* Para iniciar tu trabajo debes utilizar la computadora y seleccionar la opción “trabajar”
* Se puede llegar tarde al trabajo y por cada hora de retraso se añadirá un punto de estrés adicional

**Limpiar**

* Limpiar sumara 50 puntos al estatus de higiene, restara 30 de energía y restara 10 de diversión (significativa hora y media) – interactuar con objetos de limpieza en cuarto del lavado-

**Comer**

* Comer aumenta 60 puntos del estatus de saciedad, recarga 30 de energía, consume 30 minutos/juego (significativa) -Interactuar con refrigerador-

**Cenar**

* Cenar aumenta 40 puntos del estatus de saciedad, recarga 15, consume 30 minutos/juego (significativa) -interactuar con refrigerador-

**Dormir**

* Dormir siempre recarga el máximo de energía, siempre se duermen 8 horas/juego seguidas (significativa) -interactuar con cama-

Lista de actividades opcionales:

**Leer**

**Mensajear:**

* El uso de teléfono celular o computadora evitaran que decaiga el estatus social y en su lugar incrementaran en 20 este estatus
* Utilizar el teléfono celular y la computadora consume 30 minutos y se puede volver a realizar la acción inmediatamente, por cada vez que la acción se repita sin que hayan pasado al menos 1 hora la estadística subirá 20 – 5(x veces que se repitió la acción), si x es igual o mayor a cuatro no restara a social y seguirá evitando que el estatus decaiga, pero ya no aportara nada al estatus.

**Realizar llamadas:**

* A partir de las 8:00 pm y hasta las 11:00 pm, el teléfono celular tendrá la opción adicional de realizar una llamada de una hora, solo se puede realizar 1 llamada al día y durante la duración de esta el estatus social no decaerá y en su lugar incrementará en 40.

**Videojuegos:**

* La computadora tendrá la opción adicional de jugar videojuegos, esta acción te llevará 2 horas durante las cuales la diversión no disminuirá y en su lugar aumenta en 30.

**Gym**

**Beber alcohol**

- Ingerir bebidas alcohólicas incrementará y disminuirá estadísticas según los 3 niveles de alcohol que ingieras

• Tomar una cerveza: Incrementará el nivel de diversión en 2 puntos, otorgará 5 puntos de energía y la hidratación no disminuirá a partir de ese punto, pero aún puede aumentarse bebiendo agua. Despertar habiendo tomado una cerveza disminuirá la hidratación en 5 puntos.

• Tomar 2 cervezas: Incrementará el nivel de diversión en 5 puntos, otorgará 10 puntos de energía y la hidratación no disminuirá a partir de ese punto, pero aún puede aumentarse bebiendo agua, reducirá parcialmente la velocidad de movimiento, no se podrán realizar las actividades: ejercicio y cocinar. Las actividades que aporten diversión darán 5 puntos de diversión adicional exceptuando las “comidas poco saludables”. Despertar habiendo tomado 2 cervezas disminuirá la hidratación en 10 puntos.

• Tomar 3 cervezas: Incrementará el nivel de diversión en 10 puntos, otorgará 15 puntos de energía y la hidratación no disminuirá a partir de ese punto. Se reducirá casi totalmente la velocidad de movimiento, no se podrán realizar, las actividades: comer, hacer ejercicio, cocinar, llamar o tomar agua. Si la barra de saciedad es igual o superior a 90 el jugador “vomitara” haciendo que pierda la mitad redondeada hacia arriba de su barra de saciedad. Las actividades que aportan diversión otorgaran 10 puntos de diversión adicional pero solo podrás realizar 3 actividades antes de quedarte dormido. Despertar habiendo tomado 3 cervezas disminuirá en 20 puntos el nivel de hidratación además de que no podrás llenar la barra de hidratación a mas de 90 durante ese día, esta debilitación se puede acumular si se vuelven a tomar 3 cervezas al siguiente día o mantenerse si toma por lo menos 2 cervezas.

**Beber agua**

Tomar agua restaura 40 de la barra de hidratación (no significativa) -interactuar con vaso-

**Beber refresco**

**Comer frutas**

**Comer poco saludable**

-Ingerir comida poco saludable aporta 5 puntos a la estadística de felicidad directamente, pero restara 5 puntos de alimentación.

Dinámicas:

Las actividades que realice el personaje pueden repercutir en la salud física o psicológica de este.

Metas:

Al finalizar el día se dará un mensaje dependiendo de cada uno de los estatus obtenidos

Buena:

Felicidad Investigar

Social Investigar

Saciedad Investigar

Hidratación Investigar

Higiene Investigar

Diversión Investigar

Condición Física Investigar

Peso: peso inicial +-10 Investigar

Beneficios del uso de el juego o l que consideras aportar

* Punto 1
* Punto 2
* Punto 3

Limitaciones

El comprtamineto humano y la osicologia son extramadamkbfkjashdfkjashd

Hgkdfksdkasdjkhaskdhasdh sdjskdhahsdkasdhahdkhaskjdh

Urls de assets

Urls de música

Roles:

Jauri: Programador

Demis: Programador

Panta: guion, plan, diseño

Frank: Programacion objetos