Demis:

Que tal mi nombre es Demis Alberto Rincon Martinez, soy Project manager y programador de “stay at home”

Frank:

Que tal mi nombre es (insterte nombre), soy programador y me encargo también del mapeado en “stay at home”

Jauri:

Mi nombre es (inserte nombre) soy programador encargado de las interacciones con objetos

Javier:

Mi nombre es Francisco Villanueva y soy el Game designer de stay at home.

Demis:

Desarrollamos este juego con la intención de concientizar a la gente sobre una seria problemática surgida a causa del confinamiento generado por el virus covid 19, Muchas personas están siendo víctimas de problemas graves de salud debido a esta situación y es por eso que decidimos mostrar de una forma creativa maneras de sobrellevar está el confinamiento de manera divertida a través de stay at home.

Intentamos abordar las diversas circunstancias que puede generar el no salir e implementarlas en un juego que nos permita visualizar nuestras opciones a través de un personaje, pues para ganar el juego tendremos que enfocarnos en nuestra salud mental, física y emocional.

Panta:

Comenzamos definiendo las necesidades básicas de un ser humano, como comer dormir y beber agua en un sistema que nos brinde diferentes opciones para satisfacerlas o postergarlas, también decidimos integrar un sistema similar para las necesidades como el contacto social, el entretenimiento entre otras.

Añadimos también un medidor de felicidad que funcione como indicador del estatus emocional del personaje pues parte del objetivo para sobrellevar la pandemia es intentar hacerlo de manera que mantengamos el bienestar emocional lo más alto posible, atendiendo a las necesidades y gustos del personaje aumentaremos el medidor, pero para hacerlo realista también habrá diversas situaciones que pueden afectar negativamente a tu estatus emocional por lo que habrá que elegir con cuidado lo que harás.

Jauregui:

El sistema de energía y tiempo nos permite representar apropiadamente el costo de cada acción, es decir que dado el tiempo y la energía de la que dispongas habrá una limitada cantidad de acciones que puedas realizar por lo que seleccionar correctamente tus actividades para tratar de cumplir todas tus necesidades apropiadamente será indispensable.

El juego te brindara múltiples opciones de actividades, situaciones u objetos con los que podrás interactuar, así que no hay una sola forma correcta de terminar el juego.

Frank:

Lo que pretendemos es estimular la creatividad en cuanto a las diferentes situaciones que nos presenta el distanciamiento social y como abordarlas para que el juego se sienta lo más personal posible y así también en pro de mantener el realismo el caer en una situación que baje tu nivel de felicidad también es algo muy probable, por lo que deberás esforzarte en encontrar diferentes formas de sobreponerte y mantener alta tu felicidad pese a las situaciones, al concluir el juego te darás cuenta de la importancia de cuidar todos los aspectos de tu salud a la par de que veras todas las opciones de lo que puedes hacer para sobrellevar exitosamente esta situación.

(Opcional para cerrar el video)

Stay at home es un juego de código abierto desarrollado en Unity 5 por el equipo de banshee’s veil por lo que te invitamos a visita la página [www.bansheesveil.com/sah](http://www.bansheesveil.com/sah) para acceder al repositorio y obtener más información. El juego actualmente es para la plataforma de Windows y se encuentra en producción su próximo lanzamiento para Android.

Demis: Recuerda que terminar con la pandemia depende de todos…

Panta: Así que quedándote en casa…

Jauregui: Te cuidas tu…

Frank: Y nos cuidamos todos.