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.

El virus covid 19 ha generado una situación de una magnitud sin precedentes, la cual ha provocado distintos problemas tanto económicos como sociales, además de la amenaza que ya representa por si misma contra la salud. Uno de los grandes inconvenientes derivados de la pandemia, son la afectación a la salud psicológica, sobre todo aquellas causadas por el confinamiento, si bien esta es una medida preventiva contra el esparcimiento del virus, tiene sus efectos negativos impactando la salud física y mental.

Stay at home es un videojuego educativo de simulación para pc el cual intenta representar la rutina diaria a la que está sometida un ciudadano promedio durante la cuarentena y la repercusión que esta causa en su salud mental y algunos aspectos físicos, en el desarrollo de este juego nos enfocamos en la concientización acerca de las consecuencias negativas que produce el confinamiento prolongado. El objetivo principal del juego es tratar de mantener la salud mental, física y emocional a lo largo de la simulación de una semana realizando desde las necesidades básicas de un ser humano, como comer, dormir y beber agua, hasta distintas actividades opcionales para el entretenimiento y contacto social.

Uno de los principales objetivos es el mantener la “felicidad” del personaje atendiendo sus necesidades y gustos. La medición del estado de salud del jugador se muestra en la pantalla todo el tiempo, existen actividades que pueden afectar negativamente a tu estatus emocional por lo que habrá que elegir con cuidado lo que harás.

Las acciones gastan energía y tiempo esto nos permite representar aproximadamente el esfuerzo realizado en cada actividad, es decir que dado el tiempo y la energía de la que dispongas habrá una limitada cantidad de acciones que puedas llevar a cabo por lo que seleccionar adecuadamente las actividades a realizar, será indispensable para tratar de cumplir todas tus necesidades.

El juego te brindara múltiples actividades, situaciones u objetos con los que podrás interactuar, por lo que no hay una sola forma correcta de terminar el juego, pretendemos así estimular la creatividad en cuanto a las diferentes situaciones y como abordarlas de esta manera intentando que el juego se sienta lo más personal posible.

La representación de las situaciones de la vida real tiene alto grado de complejidad por lo que intentamos hacer una aproximación mediante la aplicación de las distintas variables del juego.

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.