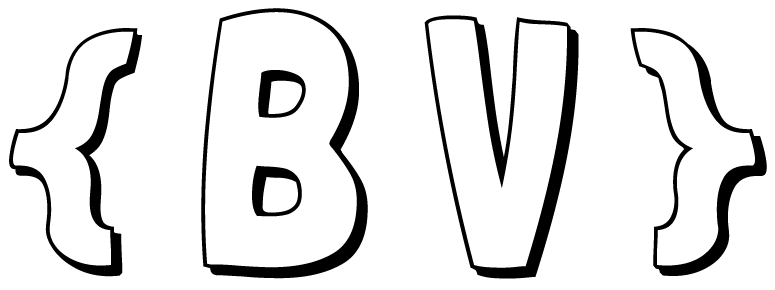
**Un proyecto realizado por el equipo de Banshee's Veil.**

****

**Integrantes:**

Demis Alberto Rincón Martínez

Francisco Javier Villanueva Enciso

Francisco Javier Pérez Galindo

Luis Ángel Jauregui Flores

**Procedencia:**

Proveedora de Servicios Profesionales S.A. de C.V., TCS, Universidad FiTech.

Título del proyecto: Stay at Home

**Introducción**

Se realizo este proyecto con la intención de realizar una aportación social para la concientización de los graves problemas a la salud que se derivan principalmente del virus del covid-19, pero en específico de las afecciones causadas por el aislamiento prolongado que hemos tenido que respetar en esta cuarentena. Este proyecto también tiene el propósito de participar el en el concurso regional “Games 4 Empowerment” en su cuarta edición, donde esperamos hacer una valiosa aportación e incitar a más jóvenes talentos a participar. En nuestro caso el equipo de Banshee’s Veil fue uno de los ganadores de la primera edición, esperamos poder repetir esta proeza y de ser posible volver a ayudar en la realización de alguna aportación científica.

El proyecto en sí es un videojuego para PC el cual realiza una simulación del aislamiento a lo largo de una semana, el tiempo pasa de manera acelerada y tus acciones consumen tiempo, pero estas afectan tus estadísticas las cuales tienes que cuidar minuciosamente pues, la falta de algunas puede significar el fin del juego.

Uno de nuestro principal propósito es la concientización en que la mayoría de las veces tanto los individuos como las personas cercanas a ellos solo tienen en consideración la salud física como un indicador para asegurar que una persona esta bien, muchas veces esto desemboca en padecimientos graves como depresión y en algunos casos desafortunadamente a la perdida de la vida.

Sin más por agregar esperamos disfruten del juego.

**Descripción de la problemática**

Pese a que la mejor forma de evitar el contagio del COVID19 es “no salir de casa a menos de que sea completamente necesario” con la implementación de esta medida surge otra problemática y es el cómo afecta a la salud física y psicológica, pues el estar aislado llega a incrementar la sensación de soledad y el ocio, causando problemas como el sobrepeso, el estrés e incluso la depresión.

**Solución tecnológica**

La solución que planteamos consta de un videojuego de simulación, el cual nos pone en la situación de una persona que respeta el distanciamiento social. El reto del juego consiste en que tal como una persona, el jugador tendrá distintos estatus que afectaran directamente en cómo se siente emocional y físicamente. Basándonos en el artículo **“#SanosEnCasa”** de la Organización Mundial de la Salud, representamos en nuestro juego algunas de las acciones que pueden ayudar a mejorar el estilo de vida de una persona que respeta el aislamiento y se muestra a manera de recompensa en su estado de ánimo y de salud. El realizar estas acciones, así como también se castiga el ocio y los vicios de la inactividad física y social.

Claramente es imposible representar la manera exacta en la que esta situación nos afecta a cada uno particularmente ya que todos somos diferentes, pero se intenta recrear lo más fielmente posible de manera que sea comprensible para todos, mientras se dan recomendaciones a manera de tareas diarias.

Beneficios:

* Promovemos y recomendamos acciones saludables para sobre llevar la cuarentena
* El mensaje es fácil de entender y es entretenido explorar las distintas actividades que se ofrecen en el juego.
* El juego ofrece una simulación general de las consecuencias tanto de una rutina saludable como de una poco recomendable.

Limitaciones:

* El juego únicamente informa y ofrece opciones mas no soluciona los problemas que pueda presentar una persona en esta situación.
* Las acciones en el juego son variadas, pero llegan a estar limitadas en algunos aspectos y pueden llegar a diferir un poco de la realidad.

**Definición del juego**

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.

**Tipo de juego:** simulación.

**Plataformas:** PC, Android (aun en desarrollo).

**Tipo de control:** 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 específica que indica esa barra.

La manera en la que nuestro personaje percibe las cosas cambiara drásticamente si alguno de nuestros estatus mas importantes se encuentra muy bajo por ejemplo la higiene, social, felicidad, hidratación y saciedad, también si algunos estatus como estrés se encuentran muy altos.

Ningún estatus puede ser mayor a 100 ni menor que 0.

**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 será 80.

**Felicidad** Se promediará el estatus "diversión" y "social" para calcular felicidad.

**Lista de actividades primarias:**

Algunas de las estadísticas aquí presentadas pueden no ser exactas pues se continúa aplicando ajustes para una mejor experiencia de juego.

**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 sumará 20 puntos al estatus de diversión, restará 30 de energía y otorgará 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**:

Algunas de las estadísticas aquí presentadas pueden no ser exactas pues se continúa aplicando ajustes para una mejor experiencia de juego.

**Leer**

* Leer reduce en 1 el nivel de estrés, aumenta 30 al estatus de diversión, consume 20 de energía y consume 1 hora (significativa) interactuar con -librero-

**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**

* Jugar videojuegos aumenta 30 al estatus de diversión, consume 10 de energía, reduce en 1 el estrés y consume 2 horas (significativa) -interactuar con computadora-

**Hacer ejercicio**

* Hacer ejercicio disminuirá 2kg, si el jugador tiene 74kg no disminuirá más, consume 40 de energía y 1 hora (significativa) -interactuar con material para ejercicio-.

**Beber agua**

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

**Beber refresco**

* Beber refresco proporcionara 20 de energía y 5 puntos a la estadística de felicidad, además aumentara en 20 el nivel de hidratación y 5 de saciedad. (no significativa) interactuar con lata de refresco.

**Comer frutas**

* Comer frutas proporcionara 20 de energía y 10 puntos de saciedad (no significativa) -interactuar con frutero-

**Comer poco saludable**

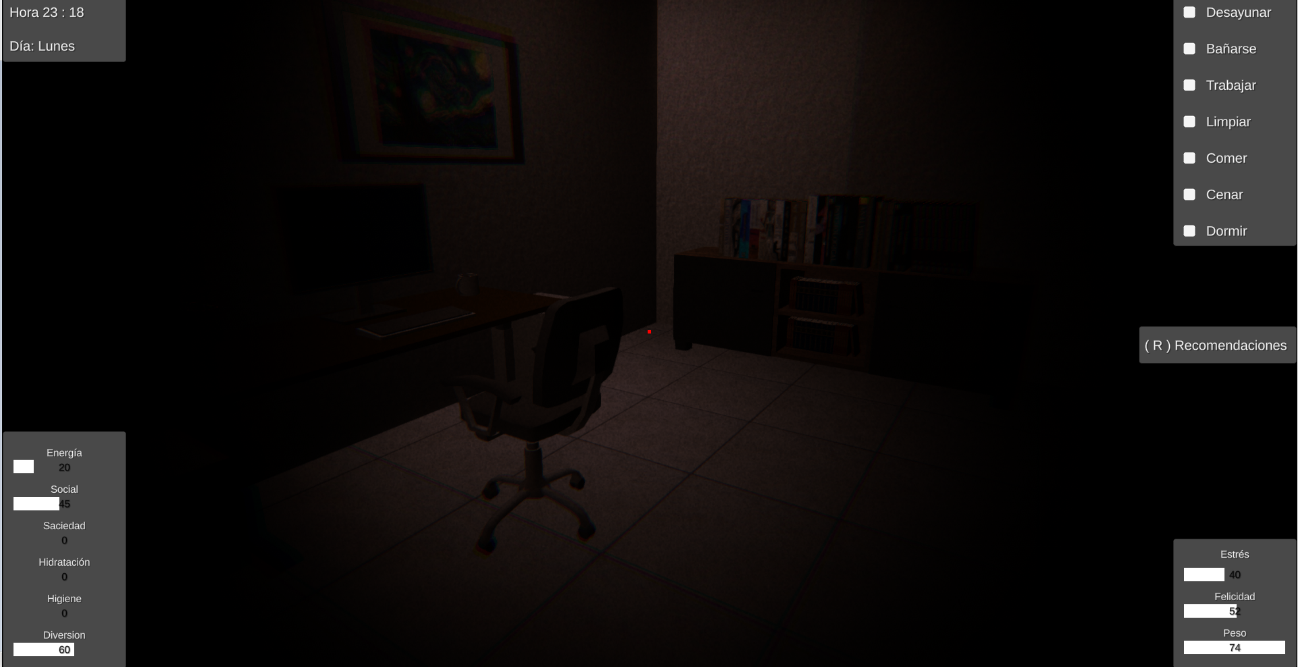
* Ingerir comida poco saludable aporta 5 puntos a la estadística de felicidad directamente, y aumentara 5 puntos de alimentación.

**Formas de ganar:**

Para ganar mantén equilibradas tus estadísticas, durante los 7 días, las actividades principales no son suficientes para mantener un buen estado de salud.

**Formas de perder:**

* Dormir con mas de 80 de estrés.
* Pasar mas de 5 horas con estrés arriba de 90.
* Tener un estatus de saciedad debajo de 20 durante 12 horas.
* Tener un estatus de hidratación debajo de 40 durante 12 horas.
* Pesar más de 95kg.
* No ir a trabajar en tu horario (9am a 3pm), esto supondrá tu despido y tus posibilidades de respetar la cuarentena.

**Capturas:**

**Bibliografía**

EL COVID 19 y su salud (2021, 22 enero). Centers for Disease Control and Prevention. <https://espanol.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/daily-life-coping/managing-stress-anxiety.html?fbclid=IwAR2LRsKNnj9ABobgU32RErPDFSDWv8tQzP1ka_nQ0mCTK82hzcbvaU_9CjE>

#SanosEnCasa – Salud mental. (s. f.-b). Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/es/campaigns/connecting-the-world-to-combat-coronavirus/healthyathome/healthyathome---mental-health?fbclid=IwAR0pTLPSr6sLichzUXg5QfCuRME-ia4GJD772CFkaT-g1or7mzRMhpxZTd8>

**Recursos**

Para la realización de este proyecto utilizamos los siguientes recursos:

**Assest de UnityStore:**

Debido a que contamos con aproximadamente con un mes de desarrollo decidimos hacer uso de assets gratuitos de la tienda de Unity, por lo que a continuación les presentamos los enlaces a los recursos utilizados.

Furnished Cabin

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/furnished-cabin-71426>

3D Bakery Object

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/food/3d-bakery-object-17167>

Kitchen Props Free

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/kitchen-props-free-80208>

Snaps Prototype | Office

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/snaps-prototype-office-137490>

HQ Acoustic system

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/electronics/hq-acoustic-system-41886>

Worn Bookshelf

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/worn-bookshelf-8458>

FREE Floral Gold Jar

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/free-floral-gold-jar-188685>

FREE Flower Ceramic Vases

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/flowers/free-flower-ceramic-vases-187046>

FREE Pipe Wrench

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/tools/free-pipe-wrench-187070>

FREE Bodybuilder Asset Pack

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/free-bodybuilder-asset-pack-130940>

Food Pack Mixed

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/food/food-pack-mixed-154349>

Free Smartphone

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/electronics/free-smartphone-90324>

Tools and Logs

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/tools-and-logs-43971#content>

Free Tools Kit

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/tools/free-tools-kit-155875>

Customizable Kitchen Pack

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/customizable-kitchen-pack-22269>

QA Books

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/qa-books-115415>

Water Cooler (Mobile)

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/water-cooler-mobile-69787>

Survival Game Tools

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/tools/survival-game-tools-139872>

Plates, Bowls & Mugs Pack

**Otros recursos**

Tanto los vídeos como las canciones presentadas durante el juego tienen derechos de autor, son utilizados sin fines de lucro.

**Música utilizada:**

Jack Stauber - Buttercup

2cellos - Shostakovich: Prelude

Autumn's Midnight - Mi Ramito De Violetas (Banda El Mexicano)

Bring Me the Horizon - Throne

Mygrain - Caraclysm Child

Chvrches Cover Artic Monkeys - Do I Wanna Know.

Daft Punk Ft. Julián Casablancas - Instant Crush

Dance Gavin Dance - Stroke God, Millonarie.

Dance with The Dead - Andromeda

Erik Satie - Gymnopedie

Gorillas - Broken.

Vintage Jazz Cardigans Cover - Lovefool

I Am X - Spit It Out

Kaene - Somewhere Only We Know

L'arc~En~Ciel - Blurry Eyes

Faint - Linkin Park

Mew - Snow Brigade

Nine Inch Nails - The Hand That Feeds

R.E.M - Losing My Religion

Rammstein - Ausländer

Sianvar - Omniphobia

The Bunny the Bear - C'es Pas Si Loin

The Dime Constant - Quiescent

Wintergatan Marble Machine - Piano Version

Talk Talk - It's My Life

**Videos utilizados:**

Young Tender - Si No Vas A Ser Tú

Wintergatan - Marble Machine

Rammstein – Deutschland

PUBLICTHEBAND – Make You Mine

Lonrot – 5 OSCUROS SECRETOS De La NAVIDAD

Matthew Robinson – NEPHICIDE by JOGGER

Diary of Dreams - She and Her Darkness

Dance Gavin Dance - Death of The Robot with Human Hair

Dama G – FIN DEL MUNDO EN 2020!!!!!

BRATTY – Honey, No Estás

Autumn's Midnight – RAMMSTEIN: ROSA PASTEL | PARODIA

Auronplay – REACCIONANDO A MIS MEMES #5os Utilizados: