Propuesta jugabilidad Trastorno Obsesivo-Compulsivo

El juego constará de 5 habitaciones. El jugador empezará aleatoriamente en una de estas. En cada habitación el escenario estará ambientado de diferente manera de acuerdo a diferentes obsesiones-compulsiones asi por ejemplo, en la habitación 1 habrá un lavamanos, en el que el jugador deberá lavarse las manos repetidamente para aliviar su ansiedad por su obsesión con la higiene; en la habitación 2 habrán varias sillas desordenadas y el jugador deberá asegurarse que todas estén perfectamente alineadas simétricamente para aliviar su ansiedad; en la habitación 3 habrá una estufa y el jugador verificará muchas veces que se encuentre debidamente apagada para evitar su obsesión con evitar algún desastre en la cocina; en la Habitación 4 habrá una persona que le diga una frase corta y simple y el jugador deba repetirse repetidamente esta frase aun cuando esta es muy fácil de memorizar para aliviar su ansiedad; en la Habitación 5 el jugador aparece en una habitación donde está su cama y su móvil, se dice en su mente que es hora de dormir, coloca la alarma de su celular, y este no puede dormir por la ansiedad de cerciorarse de que efectivamente sí colocó su alarma.

La UI del juego constará de una barra de ansiedad que se encuentra inicialmente llena, e irá disminuyendo con los rituales compulsivos del jugador, e igualmente irá nuevamente subiendo con el paso del tiempo