Nuestra idea es llamada (aún por definir) esta consistirá en realizar un juego/experiencia para dispositivos vr, donde el jugador podrá encarnar las 3 enfermedades mentales más comunes que se viven actualmente, estos son: el trastorno de ansiedad, depresión y esquizofrenia. En cada enfermedad el jugador tendrá diferentes retos muy al estilo scape room, solo que la temática de este cambiará, enfocándose a un ambiente más habitual, con esto nos referimos a acciones de la vida diaria, como por ejemplo realizar un trabajo para la universidad, sacar a tu perro, o el mero hecho de estar en un ambiente socialmente abierto. la intención de cada nivel es que puedas ponerte en los zapatos de las personas que sufren en realidad estas enfermedades y veas lo complicado que pueda ser conllevar, creemos que esta puede convertirse en una forma de concientizar y motivar a las personas a pedir una ayuda profesional, ya que al final de cada nivel, se recompensará a la persona con una dosis de alivio, que puede variar, pero que será como la ayuda familiar, el apoyo de sus amigos, y una búsqueda de un profesional.

Para poder representar de una forma más fiable las enfermedades, o la enfermedad que queramos, usaremos principalmente 3 factores:

1. **Sonido:** este jugará como pieza clave, dando la atmósfera y condicionando el cuerpo (como por ejemplo una respiración constante hace que el cuerpo por símil comience a imitarla)
2. **Gráficos**: todo el apartado gráfico será simple, ya por limitaciones técnicas como también para darle al jugador un objetivo claro y recrear una desolación. Lo que nos otorgara una sensación de inmersión más grande serán las animaciones, que acompañan a los puzzle, estas irán desde partes que se mueven, hasta no poder ver lo que tienes delante.  
   Control: estos interactúan diferente dependiendo del tipo de afección que se haya querido tomar, por ejemplo, con trastorno de ansiedad, te pesara moverte, con esquizofrenia, realmente no sabrás ni lo que estás haciendo.
3. **Complementación:** queremos lograr poner algunos factores que puedan alertarnos de que la experiencia no se torne algo fuerte para algunas personas, por lo que intentaremos diseñar el juego para que sea una experiencia parecida a la realidad pero que no tenga daños en el jugador.