

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

Colegio de Ciencia y Tecnología
Ingeniería de Software

DESARROLLO DE UN PROTOTIPO DE VIDEOJUEGO QUE
PERMITA AYUDAR A LA SUPERACION DE LA DEPRESION
Y LA ANSIEDAD.

“Lucid Dreams”

PRESENTA:

Gabriel Badillo Castillo

Moisés Uriel Tejeda Vázquez.

Concepto del juego.

“Lucid Dreams” es un juego de plataformas 2D, donde, nuestro protagonista llamado Moxi, es un adolescente que está pasando por problemas emocionales, pero él no entiende por qué se siente de una forma tan “extraña”. Conforme se vaya avanzando en la historia, podremos notar un cambio en el ambiente, la dificultad de los niveles e incluso en el mismo Moxi.

Lucid Dreams está dirigido a jugadores de un rango amplio de edades, pensando principalmente en jugadores que estén pasando por algo similar a nuestro protagonista y pueda ayudar al usuario a que conozca estos conceptos, comprenda que no es el único en sentirse de esa manera y que no esta mal expresar sus sentimientos, así como darle entender que no está solo. O que incluso tenga algún amigo o familiar que tenga estos problemas y que quiera ayudarle.

Tecnologías de desarrollo.

GameMaker.

Es un software que se emplea como herramienta de creación de videojuegos. El lenguaje que ocupa este sistema es conocido como “GameMaker Language”, el cual es un sistema de programación diseñado a partir de elementos de JavaScript, C++ y C#. GameMaker Studio usa C++ en su sistema de tiempo de ejecución. (School, 2021)

Libre Sprite.

Es un programa gratuito y de código abierto con el que se pueden crear animaciones 2D para videojuegos, llamadas sprites.

Influencias para la elaboración del videojuego. Juice Wrld.



Figure 1 Juice WRLD

Jarad Anthony Higgins, mejor conocido como *Juice WRLD* (2 de diciembre de 1998 – 8 de diciembre de 2019). Era un rapero y compositor estadounidense, nacido en Chicago, iniciando su carrera en el 2015 por medio de SoundCloud.

En 2017 hace debut con el EP “999” y el sencillo “Lucid Dreams”, elevando su número de seguidores. A finales de ese mismo año Juice WRLD, lanzaría su segundo EP “Nothings Different”, donde saldría el exitoso y controversial “All Girls Are the Same”.

Juice Wrld en las letras de sus canciones está representada la depresión y ansiedad que él sufría, donde, inconscientemente ayudo a sus seguidores a conocer qué es lo que sentían y saber que no eran los únicos en pasar por estos problemas.

Encontraría la muerte el 8 de diciembre de 2019, tras sufrir una convulsión por sobredosis en el aeropuerto Midway de Chicago. Fue trasladado al hospital más cercano, donde pronto falleció. (Alejandro, Historia-Biografia, 2023)

Lil Peep



Figure 2 Lil Peep

Gustav Elijah Åhr (1 de noviembre de 1996 – 15 de noviembre de 2017), o más conocido como Lil Peep, fue un cantante, rapero y compositor sueco-estadounidense pionero del estilo musical emo-trap. Algunos de sus temas más populares en su trayectoria musical son “Star Shopping”, “Falling Down” con XXXTentacion, “beamer boy” y “Save that shit”.

En la letra de sus canciones siempre trato de enfatizar la depresión que padecía gracias a la falta de su padre, y a su vez la ansiedad que la fama le producía.

Cuando estaba en lo mejor de su carrera musical, el 15 de noviembre de 2017 muere de una sobredosis, dejando tras de sí un gran legado musical. (Alejandro, La Bio De, 2023)

Celeste.

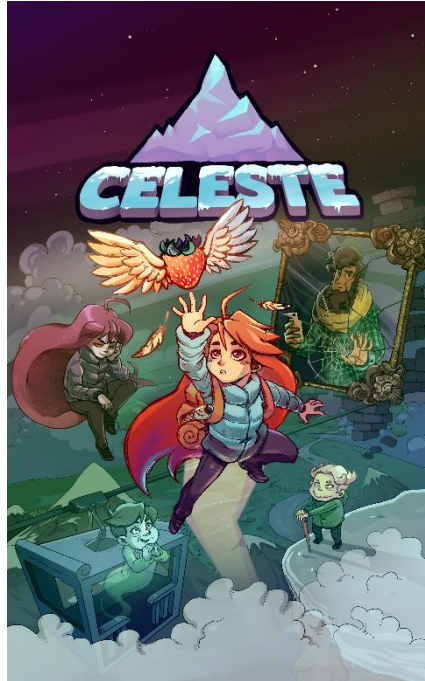


Figure 3 Portada Celeste

En este juego tenemos que ayudar a Madeline a cumplir su mayor sueño, que es subir a la cima de una montaña llamada Celeste, en medio de su aventura debe lidiar con una versión oscura de ella misma que intenta bloquear su ascenso. Es así como Madeline debe sacar sus mejores habilidades para poder sortear todas las trabas y obstáculos que se le presenten. (Díaz, 2021)

En base a esto, se buscará de dar un enfoque en la historia similar a este juego, enfocado a la depresión y la ansiedad, tratando, metafóricamente hablando, a los enemigos como de “demonios” y los niveles como las adversidades que se llegan a sentir en el entorno que nos rodea.

Cabe destacar que nuestro juego no suplantaré a un psicólogo, pero si trataré de incentivar el tratarse con especialistas.

Super Mario World

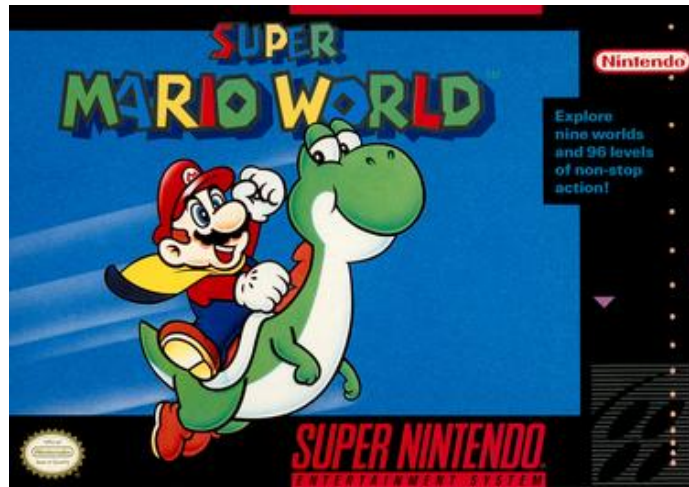


Figure 4 Portada Super Mario World

Este juego fue nuestra mayor inspiración en el diseño y en la jugabilidad.

Siendo un juego de plataformas, en 2 dimensiones y pixel art, se piensa tener este mismo efecto, elaborando sprites por medio de pixeles tanto los personajes, enemigos y escenarios.

Teniendo también en cuenta la jugabilidad de Super Mario World, se desea hacer algo similar, tener niveles con diversos obstáculos y enemigos en donde el jugador tenga que demostrar sus habilidades para superar cada nivel.

Hellblade.



Hellblade, aborda un tema importante que es la lucha de una persona con su propia enfermedad mental. Este juego se apoya de especialistas en el área psiquiátrica y en personas con experiencias en psicosis, para poder plasmar muy bien esta enfermedad.

Dentro del gameplay, se hace notar la “existencia” de voces en la cabeza de Senua, voces que la asustan, que se burlan de ella y que le advierten de ciertos peligros. “Son estas voces las que nos dejan sentir el constante caos que es el tránsito de pensamientos en un esquizofrénico.” (Aguirre, 2019)

En base a esto se piensa conseguir el mismo efecto con nuestro juego, con ayuda de especialistas, personas que han sufrido alguno de estos trastornos ya mencionados y/o libros, poder dar una visión a lo que vive una persona día con día con depresión y ansiedad.

Shovel knight



Es un juego en 2D en donde controlaremos a un caballero que tiene como arma una pala, la cual usará para derrotar a sus enemigos y para desenterrar tesoros, tendremos que recorrer varios niveles acabando con ocho caballeros malditos, hasta el final poder llegar a la encantadora y así poder liberar al reino de una maldición.

De este juego estamos abstrayendo la idea de la finalización de cada nivel, que es básicamente un descanso del caballero alrededor de una fogata y posteriormente una pantalla en negro, esta animación se piensa poner al final de cada escenario, con la diferencia que se mostrará un pequeño mensaje motivacional para nuestro personaje y para los usuarios que lo jueguen.

Diseño del videojuego.

A continuación, se mostrará los diseños de los personajes y de los mapas creados. Como ya se mencionó se decidió realizar los diseños estilo pixel art, ya que se va a intentar hacer honor a los juegos retro de 8,16 y 32 bits.

Se realizaron varios bocetos a mano sobre los personajes, enemigos y escenarios, para posteriormente pasarlos a pixelart.

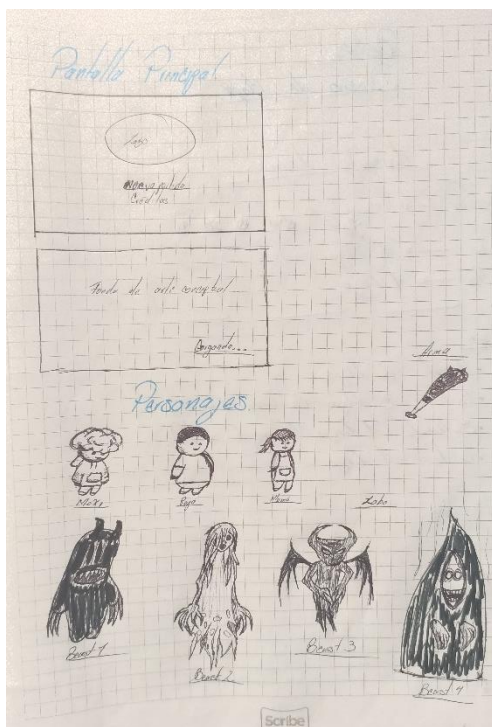


Figure 5 Boceto I



Figure 6 Boceto II



Figure 7 Boceto III

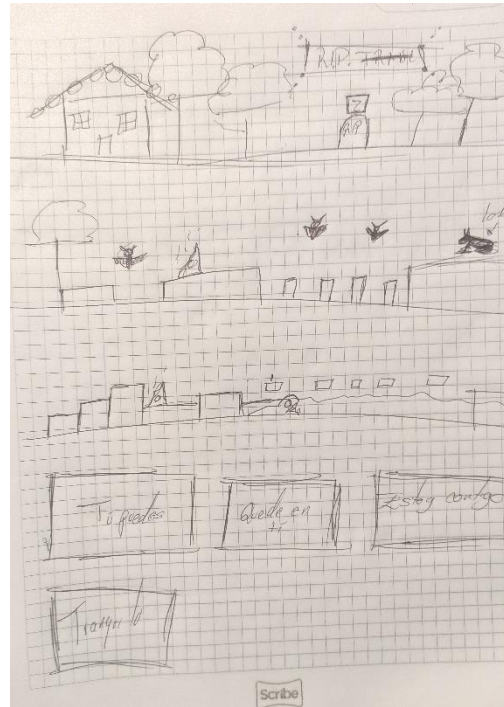


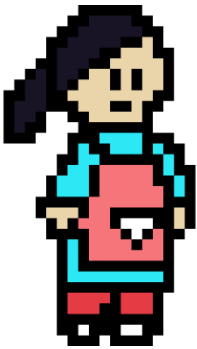



Figure 8 Boceto IV

Imagen.	Nombre.	Detalles.
	Moxi.	Moxi, tiene 22 años, es el personaje principal de la historia. Tiene habilidades de defensa personal, gracias a las clases de karate a la que sus padres lo inscribieron de pequeño.
	Puffis	Puffis, es el papá de Moxi (nuestro personaje principal). Es dueño de una ferretería que se encuentra en el centro del pueblo. Mantiene

		<p>a su familia feliz con sus chistes ocurrentes.</p>
	<p>Mili</p>	<p>Mili, es mamá de nuestro personaje principal. Ella tiene una habilidad especial de poder ver el futuro, pero tiene la maldición de que cada vez que intente prevenir o ayudar a alguien será castigada. Ella trata de mantener la casa como un hogar.</p>
	<p>Discouragement</p>	<p>Discouragement, es un ente procedente de las oscuridades, con solo tocarte te debilita, te hace lento y te va bajando los niveles de vida poco a poco.</p>
	<p>Deep</p>	<p>Los Deep toman los restos de la víctima y los hacen sufrir con solo tocarlos.</p>


		
---	--	--

Tabla 1 Tipos de personajes

Ahora bien, el juego se va a desarrollar en un bosque donde aparecerán los monstruos que nuestro personaje tendrá que evadir.

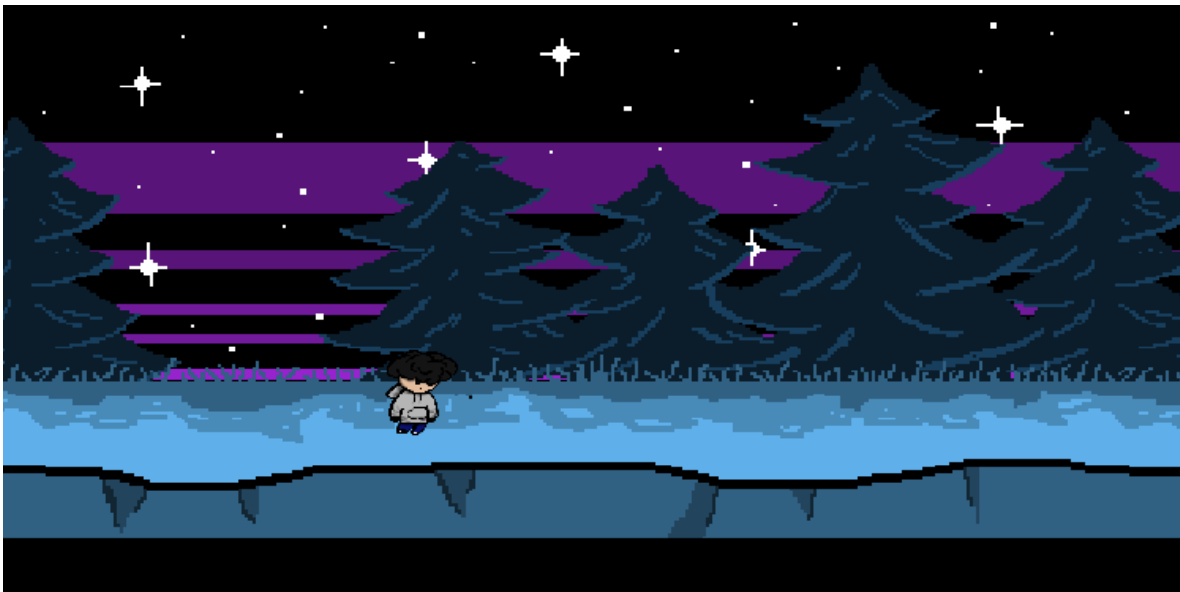


Figure 9 Diseño I

Dados problemas con el diseño del juego y las funciones de la jugabilidad, se tomó la decisión de rediseñar el nivel y el personaje, los cuales son los siguientes.



Figure 10 Escenario nuevo del nivel "Bosque"

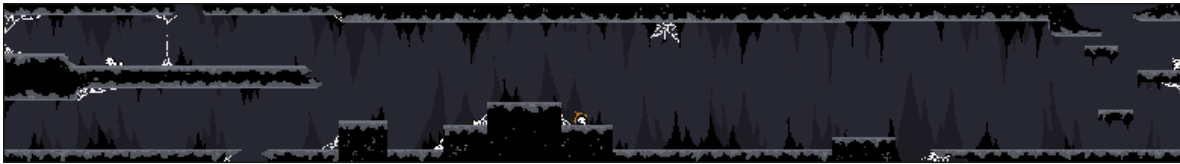


Figure 11 Escenario nuevo del nivel "Cueva"



Figure 12 Escenario nuevo del nivel "Cabaña"

Cada escenario estará lleno de obstáculos que van a impedir que nuestro personaje llegue al final, completar estos requiere de tiempo y habilidad por parte del jugador. Se supera cada uno de estos escenarios cuando se llega a una pantalla negra donde se mostrará un mensaje, este será parte de la historia, pero será también dirigido para el jugador.

Cabe destacar que este es nuestro objetivo principal, así como nuestro personaje vaya mejorando, igual lo vaya haciendo nuestros usuarios. Esto se espera lograr con mensajes motivacionales, que se muestren al final de cada nivel o durante el nivel. Se adjuntan algunos ejemplos de los mensajes que aparecerán.



Figure 13 Mensaje I

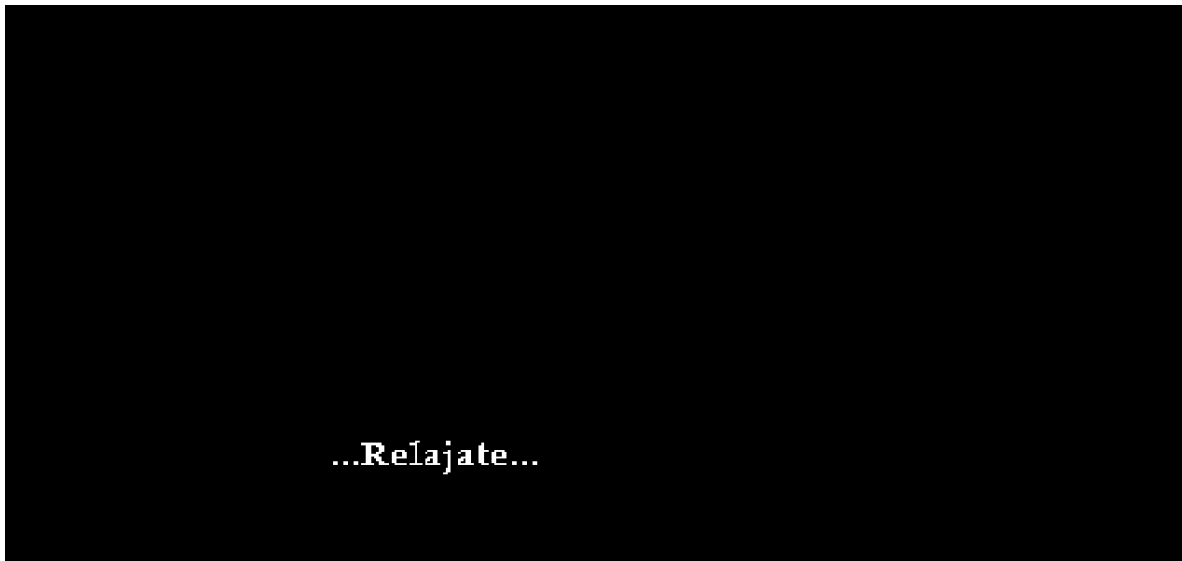


Figure 14 Mensaje II

Audio.

Para la selección de audio en el videojuego se tomó en cuenta un factor en específico que es: envolver a nuestros usuarios y hacerlos sentir dentro del juego. Es por eso que la música y la ambientación, son audios los cuales son bastante tranquilos.

Recursos Multimedia

Para la música de fondo del juego, se utilizaron los siguientes archivos de audio sin copyright:

- <https://www.youtube.com/watch?v=-0qwU-r-jE0>
 - En este link se hace uso de la música para usarla de fondo en el juego.
- <https://www.videvo.net/es/efectos-de-sonido/cuevas/>
 - En este link podemos encontrar efectos de cuevas, bosques, etc.

Los archivos de audio utilizados en este juego son de dominio público y se encuentran en los enlaces previos.

Reglas.

Dentro del gameplay se tendrá la vida de nuestro personaje, la cual será de 3 vidas como máximo. Este disminuirá cada que nuestro personaje colisione con algún enemigo o cuando caiga de alguna plataforma.

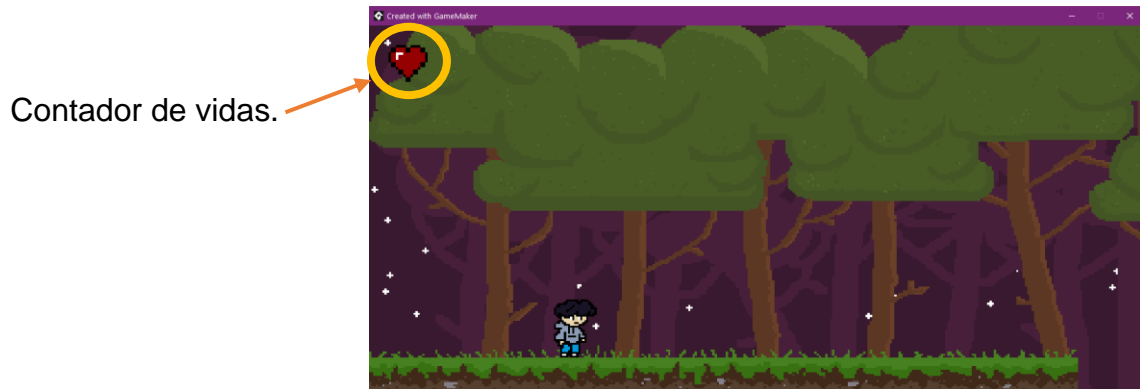


Figure 15 Dentro de Gameplay

Este contador de vidas está estructurado de una serie de sprites que estará cambiando conforme disminuya el contador de vidas.

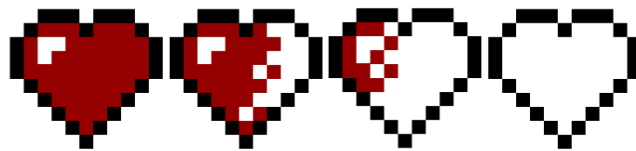


Figure 16 Sprites "vida"

Mecánicas básicas.

En la siguiente tabla se muestran las funciones de cada tecla para poder tener un mejor manejo en el juego.



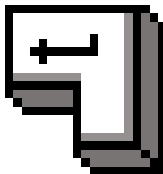
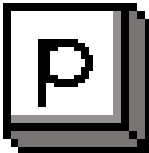
Tecla.	Función.
	Estas teclas tienen la función de mover a nuestro personaje, atrás y adelante.
	La tecla “up” nos permite hacer saltos.
	La tecla “Enter” nos permite seleccionar las opciones del menú de inicio.
	Pone pausa al juego.

Tabla 2 Funciones de teclas