

Con juego de rol, alumnos del Tec promueven la salud mental



The Book of Glory es el videojuego de rol creado por alumnos de la carrera de [Tecnologías Computacionales](#) del [Tecnológico de Monterrey campus Chihuahua](#), con el que buscan apoyar la salud mental de las personas.

Andrés Acevedo, Ethan Castañón y Mari González crearon la empresa [Nefarious Game Studios](#), una startup creada con el objetivo de **ayudar a las personas** por medio de los **videojuegos** y la **diversión**.

*“Yo quería hacer un **juego con el propósito de la salud mental**, pero estaba en primer semestre y no sabía nada, entonces fue cuando me contacté con Ethan y Mari, tuvimos un brainstorming y nos dimos cuenta de que no podíamos hacer un juego de esa escala”,* relató Andrés.

Los videojuegos como apoyo emocional

El primer videojuego que desarrollaron los estudiantes fue **Colors- A Colorful Adventure**, un juego para móviles que para ellos fungió como práctica. Durante esta etapa se les unió Hassan Abbud, actual programador principal del equipo.

Su segundo proyecto fue el de **The Book of Glory**, el que consideran el más grande hasta el momento porque es un **videojuego de rol para PC y consola** y que tiene como centro el **tema de la salud mental**.

La idea del juego surgió de Andrés, quien contó a [CONECTA](#) como los videojuegos lo ayudaron a superar una etapa difícil en su vida.

“Quise combinar la diversión de un videojuego con ayuda para hacer sentir bien a alguien”, compartió.

“El propósito del juego es acompañar al jugador y demostrarle cómo superar sus miedos y seguir adelante”, Andrés Acevedo.

La historia del juego gira alrededor de Adler, un chico que se muda a un pueblo y que durante su adaptación vive aventuras en dos mundos y al respecto **Mari González** contó:

*“Un mundo es la **vida real** dónde los jugadores conocen amigos, ayudan a las personas, exploran el pueblo.*

*“En la noche, en los sueños, viajan a un **mundo alterno** de fantasía dónde exploran cualquier aventura de fantasía derrotando monstruos y haciendo aliados para solucionar los problemas”.*

Los monstruos contra los que Adler combate son criaturas con máscaras que atormentan a las personas en el **mundo paralelo**, afectando a sus contrapartes en la vida real.

*“Cuando combates a los enemigos con máscara, los combates como si fuera un juego de ritmo, como *Guitar Hero*”, recalcó Andrés.*

Según lo que explicaron los desarrolladores, tienes que seguir ese ritmo para hacerle daño a los enemigos, pues **cada nota simula un ataque**.

“Es un juego de ritmo para que la jugabilidad sea más dinámica pues los juegos de rol suelen ser muy lentos”, resaltó Andrés

La historia del videojuego surgió de las **experiencias** de los miembros del equipo, de cómo ellos perciben la vida y han superado retos.

*“Los mundos representan como es que en la vida real te sientes tan mal que no quieres estar y de ahí sacamos el concepto de **viajar a otro mundo**.*

"El propósito del juego es acompañar al jugador y demostrarle cómo es que tiene que superar sus miedos y seguir adelante", agregó Andrés.

"El propósito del juego es acompañar al jugador y demostrarle cómo es que tiene que superar sus miedos y seguir adelante".

Parte de los integrantes width="1921" loading="lazy">

Superan obstáculos en equipo

Además de desarrollar videojuegos, los alumnos de computación del Tec Chihuahua crearon su propia empresa, **Nefarious Game Studios**.

Para poder desarrollar su empresa en el año 2021 el grupo de estudiantes ingresó al programa de incubación para startups de base tecnológica Nova Orión, del Parque Tecnológico Orión del Tec campus Chihuahua.

Durante la marcha los desarrolladores se han topado con distintos obstáculos, como lograr el balance de la vida académica con la empresa, pero principalmente la pausa que generó la pandemia por el **COVID-19**.

Sin embargo, eso no los ha detenido, ya que **Nefarious Game Studios** desde su creación ha trabajado de manera virtual, con el uso de herramientas como Discord.

"Sé que suena difícil, pero no lo es, tenemos todo el trabajo bien segmentado y cada quién tiene su área de responsabilidad." recalcó Ethan.

Los estudiantes tienen previsto lanzar **The Book of Glory en 2024**, sin embargo, en agosto del 2022 sacarán una versión demo gratuita junto con una campaña de kickstarter.

*"Es una página donde subes tus proyectos y pones una meta de **recaudación de fondos**, si llegas a esa meta te dan el dinero, pero si no, no te lo dan",* explicó Andrés.

Nefarious ha significado un importante proyecto para los estudiantes del Tec, al cual ya se han unido más alumnos como voluntarios.

Actualmente también son miembros: Angel Corrales, Isaac García, Alexander Cota, Wufeng Qin, Carlo Fierro y Samantha Valverde, esta última es la artista gráfica principal del estudio.

*"Nos motiva pensar que el trabajo que hacemos colectivamente lo vamos a compartir al mundo y va **terminar siendo algo grande**",* finalizó Hassan.

LEER MÁS