

“SuperPan: Fighting the hunger”

Investigación en curso

Miguel Eugenio Jurado
Ingeniería de Sistemas
mjurado850@unab.edu.co

John Andrés Ayala Angarita
Ingeniería de Sistemas
jayala320@unab.edu.co

Juan Diego Duarte Antonilez
Ingeniería de Sistemas
juduarte108@unab.edu.co

Universidad Autónoma de Bucaramanga

RESUMEN

Es un software a nivel de entretenimiento interactivo, para ayudar a una causa social. Este software es un videojuego destinado a plataformas móviles como es el iOS y Android.

Área de Conocimiento

El área de conocimiento que se ha escogido para esta propuesta es la de Ingeniarías.

Palabras Clave

Entretenimiento interactivo, Software y Colaboración Social.

INTRODUCCIÓN

Actualmente la sociedad Colombiana como internacional ha dejado de un lado a un sector marginado como son los habitantes de la calle, animales maltratas y demás grupos de falta de interés social. A partir de esto se quiere concientizar a la sociedad mediante un producto de entretenimiento interactivo. Se seleccionó un videojuego sobre un personaje que lleva consigo algunos panes para poder darles de comer a los más necesitados, donde se encontrara en la ciudad recogiendo y dando alimentos, esquivando obstáculos para no perder su impulso a ayudar a los demás.

CONTENIDO

El videojuego será diseñado y desarrollado para dispositivos móviles. Por ausencia de productos en los dispositivos móviles se ve bastante deseable desarrollar para esta. Los dispositivos móviles son una plataforma bastante atractiva para desarrollar tal producto. Además de ser una plataforma casi universal ya que ahora los dispositivos móviles ha sido un fenómeno masivo que ha cambiado de tal alto grado que se ha considerado la conexión masiva a internet y los SmartPhones como el “santo grial” del siglo XXI.

Este material es presentado al VI Encuentro Institucional de Semilleros de Investigación UNAB, una actividad carácter formativo. La Universidad Autónoma de Bucaramanga se reserva los derechos de divulgación con fines académicos, respetando en todo caso los derechos morales de los autores y bajo discrecionalidad del grupo de investigación que respalda cada trabajo para definir los derechos de autor.

Existía un joven común que deseaba ser un elocuente chef para poder hacer los platillos más geniales que han existido en la tierra, pero un día estaba en su cocina preparando un pan-cook cuando de pronto una gran explosión. Se formó gracias a unos hongos radioactivos que tenía el pan-cook por dentro, esta gran explosión hizo que nuestro personaje se hiciera fuerte, hábil y con poderes sobre naturales como es el hacer armas y algunos trucos a punta de panes.

Con esto, el hizo unas armas a base de estos panes y se volvió bastante fuerte. Así que un día tuvo la más grande idea para contribuir su granito de arena a la ciudad. Dando de comer a la gente más necesitada, salvando muchas vidas y además de esto hacer consiente a los demás de que ayudar estaba bien.

Efecto Visual

El videojuego se da en un lugar totalmente real, donde queda en un segundo plano algunas leyes física. De cierta manera ocurre en un mundo fantástico creería que sería en una época contemporánea ya que no se usa ningún artefacto futurístico en el desarrollo de la historia. Es un videojuego hiperrealista, debido a que el personaje serán un humano con súper poderes. El mundo donde se desarrolla será en un mundo 2D.



Concept Art Super Pan (Daniel Tello, 2014)

2.3 Componentes

Existen ítems como son los coins los cuales podrán ser usados para comprar power-ups o solo fortalecer a nuestro personaje.

Algunos de sus power-ups serán la posibilidad de esconderse debajo de la tierra y un modo “motoneta” el cual el personaje se volverá mucho más poderoso por segundos de juego

Ritmo de juego

Va a ser un movimiento constante ya que siempre estada avanzando en el juego. Los peligros y amenazas están en constante latencia mediante el gameplay. Cada vez que se halla pasado o se encuentre a próximos eventos de peligro o amenazas. La dificultas va aumentando conforme va avanzando su distancia.

Game Core

INPUT

“SuperPan: Fighting the hunger” es un videojuego con solo un input que sería un toque en la pantalla, el cual actuara de manera diferente según el estado de nuestro personaje en el momento de dar un toque en el videojuego.

FASES

El juego contendrá distintas fases las cuales se podrán acceder con ciertos requisitos como es “La alcantarilla”, “Calle”, “Rascacielos” y “Final”.

La Alcantarilla

Esta es una zona bastante sucia donde se encuentran todos los residuos que tiene nuestra ciudad, estará llena de animales sucios como son las cucarachas, cocodrilos y ratones. Además de esto también estarán algunos “necesitados” que nos aportaran en nuestro avance y puntaje.

A diferencia de las otras zonas, esta zona no está siempre pavimentada, por lo cual podemos caer en un río de residuos y perderemos.

Si nuestro personaje llega a su máximo en la barra de energía, esto hará que nuestro personaje vuele y salga a la superficie para volver a la fase “Calle”.

Para entrar a esta fase, nuestro personaje tendrá que entrar por ciertas alcantarillas que se encontraran en nuestra fase principal “Calle”.

Calle

Es la fase principal de este videojuego, en este nivel existe todo tipo de objetos, ítems y demás que posee nuestro juego.

En esta fase habrá “necesitados”, “niños necesitados”, “perros”, obstáculos, monedas, panes, ítems, entro otros.

La manera de perder en esta fase es chocar de alguna forma con obstáculos que estarán regados por nuestra fase.

Rascacielos

En esta fase nuestro personaje estará recorriendo la ciudad por la manera más alta posible en el videojuego. En esta fase habrá panes, monedas y ovnis. A diferencia de la calle no es una superficie plana, lo cual significa que podemos caernos en cualquier momento de esta fase y volver a la fase principal “Calle”.

Para acceder a esta fase es necesario saltar en cierto objeto que hace que nos impulse a la parte más alta de los edificios.

Final

Para poder llegar a esta fase, nuestro personaje tendrá que alcanzar cierto tipo de puntaje / distancia. (Apple, 2014)

POWERUPS:

Sayapan

Para poder acceder a este power up nuestro personaje tendrá que llenar una barra visible para el usuario en el HUD. Se llena a través de ayuda a la gente necesitada. Al llenarla nuestro personaje se emociona y empieza a volar. Cada segundo que va pasando su energía se va disminuyendo. Para contrarrestar esto, habrán “necesitados” en la fase y si “ayudamos” a estas personas nos subirá un poco de energía. Eso quiere decir que si nuestro personaje una vez este en esta forma se mantendrá más tiempo si ayuda.

Fuego

En este power-up nuestro personaje empezara a emitir fuego mediante su boca, debido a que se ha quemado. Para acceder a este power-up tenemos que conseguir un item que sera representado con un pan caliente. El efecto de este power-up durara aproximadamente 20 segundos. Estando activo Fuego no podremos ayudar, debido a que nuestro personaje no puede ayudar a nadie estando en esta forma. Pero podremos destruir algunos objetos como son las cajas de madera que se encuentren distribuidos por la fase.

Aspiradora

Con este power-up nuestro personaje atraerá a todos los panes y monedas que se encuentren en toda la zona donde nos encontremos. Para poder acceder a este poder tendremos que conseguir un objeto que en este caso es una aspiradora, este power-up durara un tiempo aproximado al que dura el power-up “Fuego”.

IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Nombre del Semillero	Semillero desarrollo de videojuegos BlackSheepLab
Tutor del Proyecto	Nitae Uribe Daniel Tello
Grupo de Investigación	PRISMA
Línea de Investigación	Tecnología y sociedad
Fecha de Presentación	18-09-2014

REFERENCIAS

Apple. (17 de 09 de 2014). *iOS 8*. Recuperado el 18 de 09 de 2014, de iPad, iPhone and iPod: <https://www.apple.com/es/ios/developer/>

Google. (15 de Diciembre de 2013). *Developer Android*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2014, de Android KIT-KAT: <http://developer.android.com/index.html>

Unity. (2 de Enero de 2014). *Unity Latam*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2014, de Unity 3D: <https://unity3d.com/es/unity>