

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

El Camino de Cantuña

Pedro David Samaniego Terán

Interactividad y Multimedia

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Interactividad y Multimedia

Quito, 10 de mayo de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

El Camino de Cantuña

Pedro David Samaniego Terán

Nombre del profesor, Título académico

Mark Bueno, M.I.S

Quito, 10 de mayo de 2020

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Pedro David Samaniego Terán

Código: 00116478

Cédula de identidad: 1722828892

Lugar y fecha: Quito, 05/2020

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

El Camino de Cantuña es un proyecto de titulación realizado en forma de videojuego que se basa en la leyenda urbana “Cantuña” y estará realizado en formato 3D para Smartphone, semejante a un Endless Runner, con la finalidad de involucrar a la juventud con nuestra cultura y leyendas. El juego se desarrollará en niveles, en los que, el protagonista, es decir, Cantuña, tendrá diferentes objetivos que cumplir; antes de cada nivel, se presentará una historia gráfica sobre los acontecimientos transcurrido en el nivel.

Palabras clave: Corredor Infinito, Cantuña, Video Juego, Interactividad, Unity3D, Leyenda Urbana

ABSTRACT

El Camino de Cantuña is a degree project carried out in the form of a video game that is based on the urban legend “Cantuña” and will be carried out in 3D format for Smartphone, similar to an Endless Runner, with the aim of involving youth with our culture and legends. The game will be developed in levels, in which the protagonist, that is, Cantuña, will have different objectives to fulfill; before each level, a graphic history of the events that took place in the level will be presented.

Key words: Endless Runner, Cantuña, Video Game, Interactivity, Unity3D, Urban Legend

TABLA DE CONTENIDO

INDICE DE FIGURAS.....	9
INTRODUCCIÓN	10
Visión / Misión	11
DESARROLLO DEL TEMA.....	12
Historia y desarrollo del juego	12
Nivel 1:	12
Relato	12
Desarrollo del juego.....	12
Nivel 2:	13
Relato	13
Desarrollo del juego.....	13
Nivel 3:	14
Relato	14
Desarrollo del juego.....	14
Nivel 4:	15
Relato	15
Personajes.....	15
CARACTERISTICAS DEL JUEGO.....	17
Objetivos	17
Habilidades del jugador.....	17
Mecánicas del juego	17
Ítems	17
Progresión y desafíos	17
Pérdida de juego	18
Imagen / Estilo del juego.....	18
Música y sonido	18
Idioma.....	18
Oportunidad de mercado.....	19
Marketing & Financiamiento	19
Monetización.....	19
Hoja de ruta y línea de tiempo	20
Métricas e hitos claves	20

Conclusiones.....	21
Referencias.....	22

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nivel 1 Cantuña evade obstáculos	12
Figura 2: Nivel 2. Cantuña recoge material para construir la iglesia	13
Figura 3: Nivel 3. “Llegar al destino”	14
Figura 4: Cantuña	15
Figura 5: Franciscanos.....	15
Figura 6: Cabildo del Rey.....	16
Figura 7: Diablo	16

INTRODUCCIÓN

Se ha decidido realizar este trabajo de titulación a manera de videojuego ya que de esta manera se pudo poner en práctica lo aprendido en estos cuatro años de carrera. El camino de Cantuña fue creado con el fin de recopilar la manera en la que fue creada la iglesia de San Francisco de tal manera que se logre involucrar a la juventud y a nuestra sociedad en las historias que han dado vida a nuestro Quito antiguo. El videojuego será realizado en el ambiente de Quito viejo.

Este trabajo fue realizado en:

Unity3D.- Motor de videojuegos multiplataforma que tiene dos tipos de versiones; Unity Professional y Unity Personal. Está disponible para Microsoft Windows, MAC OS y Linux.

Este videojuego fue realizado a manera de:

Endless Runner. - Género donde el jugador debe avanzar siempre hacia adelante en una sola dirección generalmente esquivando obstáculos o escapando de algún enemigo o peligro. El objetivo es avanzar la mayor cantidad de distancia antes de morir, pero también se pueden encontrar en el camino objetos para irlos recolectando y así cumplir otros objetivos.

Cantuña es una de las leyendas más emblemáticas de nuestra cultura, es por esta razón que me pareció sumamente transcendental poder dar un giro a esta historia mediante el uso de las herramientas mencionadas anteriormente.

VISIÓN / MISIÓN

Considero que la visión de mi proyecto es poder llegar a un gran número de personas, no solamente en Quito, si no, también en todo el país. La idea no es solamente hacer un videojuego, si no dar a conocer nuestra cultura y leyendas por medio de este.

En este proyecto, lo que quiero es innovar una de las leyendas más conocidas de nuestra cultura a manera de video juego y de esta forma poder darle a conocer y hacerle más llamativo para las nuevas generaciones.

DESARROLLO DEL TEMA

Historia y desarrollo del juego

Nivel 1:

Relato

Hace algunos años en una reunión entre los padres Franciscanos y el Rey, se solicitó la creación de una Iglesia en la plaza de San Francisco, esta labor fue encomendada a un indígena llamado Cantuña. Los Franciscanos enviaron al Cabildo del rey a entregar una carta a Cantuña.

Cantuña confiado de sus habilidades, decidió aceptar este reto y se dirigió hacia la gran ciudad, Quito.

Desarrollo del juego

A partir de esta breve introducción comienza el primer nivel del juego donde vemos a Cantuña corriendo en una calle de Quito viejo, en este nivel Cantuña solo deberá evadir obstáculos y será como el “tutorial del juego”.



Figura 1: Nivel 1 Cantuña evade obstáculos.

Nivel 2:

Relato

Él rey puso como plazo seis meses, a cambio, Cantuña recibiría una gran cantidad de dinero.

Aunque parecía una hazaña imposible de lograr terminarla en seis meses, Cantuña puso su mayor esfuerzo y empeño en terminarla, reunió un equipo de indígenas y se propuso terminarla. Sin embargo, la edificación no avanzaba como él esperaba, otro problema era que Cantuña era alcohólico y dedicaba la mayor parte de su tiempo a este feo vicio.

Desarrollo del juego

En el segundo nivel del juego, Cantuña ya no solamente debe evadir obstáculos, sino que deberá recoger piedras, mismas que simularan para ser utilizadas en la construcción de la Iglesia.



Figura 2: Nivel 2. Cantuña recoge material para construir la iglesia

Nivel 3:

Relato

En esos momentos de angustia se le presentó Lucifer y le dijo: “¡Cantuña! Aquí estoy para ayudarte. Conozco tu angustia. Te ayudaré a construir el atrio incompleto antes de que aparezca el nuevo día. A cambio, me pagarás con tu alma”.

Cantuña aceptó el trato, solo le pidió una condición a Lucifer, que termine la construcción de la iglesia lo más rápido posible y que sean colocadas absolutamente todas las piedras.

Sin embargo, este se vio desesperado porque los diablillos avanzaban muy rápido, tal como lo ofreciera Lucifer. La obra se culminó antes de la medianoche, fue entonces el momento indicado para cobrar el alto precio por la construcción: el alma de Cantuña.

Desarrollo del juego

Como tercer y último nivel encontramos a Cantuña corriendo en la misma calle de Quito viejo, donde el objetivo es recoger más piedras que antes y llegar hasta cierta distancia. Como parte de final del juego se presenta una imagen de la iglesia de San Francisco.

En caso de no poder pasar algún nivel se iría directo a Game Over y no se podrá avanzar de escena hasta completar ese nivel.



Figura 3: Nivel 3. “Llegar al destino”

Nivel 4:

Relato

El diablo al momento de ir ante Cantuña a llevarse su alma, este lo detuvo con una tímida voz, ¡Un momento! – dijo Cantuña. ¡El trato ha sido incumplido! Me ofreciste colocar hasta la última piedra de la construcción y no fue así. Falta una piedra. El indígena había sacado una roca de la construcción y la escondió sigilosamente antes de que los demonios comenzaran su obra.

Lucifer, asombrado, vio como un simple mortal lo había engañado. Así, Cantuña salvó su alma y el diablo, sintiéndose burlado, se refugió en los infiernos sin llevarse su paga.

Personajes

- **Cantuña:** Sera el personaje principal, el cual será el jugador en tercera persona y tendrá un objetivo diferente según sea el nivel.



Figura 4: Cantuña

- **Franciscanos:** Comunicarán el deseo de él Rey para que sea creada la Iglesia de San Francisco.



Figura 5: Franciscanos

- **Cabildo:** Representante de él Rey debe presionar a Cantuña para que la entrega de la Iglesia de San Francisco sea en el tiempo acordado con los Franciscanos.



Figura 6: Cabildo del Rey

- **Diablo:** Tendrá como meta final atrapar a Cantuña y llevarse su alma al infierno.



Figura 7: Diablo

- **Diablitos:** Ayudantes de la labor a realizar por el diablo.

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

Objetivos

- El objetivo principal es sobrevivir cada nivel para poder avanzar en la historia, caso contrario, no se podrá llegar al final del juego, es decir no habrá como saltarse niveles.
- El objetivo del primer nivel es simplemente recorrer 500 metros
- El objetivo del segundo nivel es recoger 30 piedras
- El objetivo del tercer y último nivel es recorrer 400 metros y recoger 20 piedras.

Habilidades del jugador

- Moverte de izquierda a derecha en tres carriles
- Saltar
- Deslizarte

Mecánicas del juego

- Ilustración de las imágenes de la historia
- Locación
- Estilo Comic

Ítems

- Se deberá evadir obstáculos.
- Se deberá recolectar piedras y a lo largo del juego para poder construir la iglesia al final.

Progresión y desafíos

- El juego progresara por niveles y se podrá avanzar un nivel cada vez que se haya cumplido con el objetivo del anterior. Al avanzar un nivel, se podrá ver una parte de la leyenda nueva.
- Los desafíos serán que cada nivel el jugador correrá más rápido. Cada vez que tendrá que avanzar más distancia y recoger más monedas.

Perdida de juego

El jugador tendrá solamente una vida. Cada vez que choque con un obstáculo perderá el juego y tendrá que repetirlo hasta que logra avanzar. Si el jugador no supera un nivel, no podrá continuar con la historia, hasta que logre culminar dicho nivel.

Imagen / Estilo del juego

- La historia será representada a manera de imágenes tipo Comic.
- El juego será diseñado en 3D.
- El escenario en el que se desenvolverá será Quito Antigua, es decir una calle de empedrado angosta, en la que observaremos a los lados casas que se asemejen a las de la época. Será un ambiente nocturno en donde no se podrá visualizar el final de la calle y así lograr que sea sorpresa el obstáculo que viene.
- Los obstáculos serán hechos de piedra.

Música y sonido

- Habrá sonido de ambiente en el menú
- Habrá sonido de ambiente en el juego
- Habrá un sonido cada vez que el usuario recoja una piedra
- Habrá un sonido cada vez que el usuario choque con un obstáculo
- Habrá un sonido cada vez que el usuario pierda el nivel
- Habrá un sonido cada vez que aparezca el diablo.

Descripción Técnica

- Inicialmente el juego será únicamente para la plataforma móvil Android
- Se planea lanzarlo para la plataforma iOS en un futuro.
- Debido al problema del Covid 19, se presentará el juego inicialmente para PC.
- Será desarrollado con Unity 3D.
- Se utilizará Adobe Ilustrador y Adobe Photoshop para el diseño del juego.
- El diseño del personaje fue desarrollado en Adobe Fuse

Idioma

- El videojuego será únicamente en español ya que está dirigido a Ecuador, específicamente a Quito. Por lo tanto, estará en nuestra lengua materna.

OPORTUNIDAD DE MERCADO

Marketing & Financiamiento

- El juego constará de publicidad pagada que ayudará para solventar la parte de difusión del juego.
- La publicidad será realizada en redes sociales, haciendo un previo análisis de uso, según el grupo focal al cual nos queramos dirigir.
- Adicionalmente, se podría pensar en hacer convenios con algunos colegios de Quito para que los profesores puedan usar este videojuego como ayuda didáctica.

Monetización

- Para que el proyecto sea rentable, se me ocurrió generar un ingreso con la ayuda de publicidad.
- Será una colaboración con Unity y su sistema de anuncios (Unity Ads) para que ellos sean los encargados de colocar la publicidad, basado en un acuerdo donde se estipule el porcentaje de ganancia de cada uno. Aparecerá publicidad cada vez que el jugador muera y cada vez que avance un nivel.
- La mínima cantidad de apariciones en el juego serían seis. Por nivel serían tres y suponiendo que el jugador muere una vez en cada nivel serían tres más.
- Según lo investigado, Unity paga por impresiones, es decir cada vez que aparece la publicidad. Unity estipula un mínimo de impresiones mensuales. No pueden haber menos de 1000 impresiones al mes para poder recibir dinero. Con estos datos, puedo obtener que necesitaría por lo menos ciento sesenta y siete usuarios al mes que complete este video juego.
- Según lo investigado, Unity ofrece un dólar por cada mil impresiones. Si mi meta es obtener una ganancia de cien dólares mensuales, eso quiere decir que necesitaría cien mil impresiones mensuales y al mismo tiempo esto quiere decir que necesitaría aproximadamente 16000 jugadores que completen el juego mensualmente.

Hoja de ruta y línea de tiempo

- Una vez culminado el desarrollo del juego, haría pruebas de usuario para comprobar que todo esté funcionando bien y no existan errores.
- El siguiente paso, sería subir el videojuego a la plataforma de aplicaciones de Android, es decir al Play Store, para que posteriormente pueda ser descargada por los usuarios.
- Una vez hecho esto, realizaría publicidad que la pondría en redes sociales para dar a conocer mi producto.
- Adicionalmente, se podría pensar en hacer convenios con los algunos colegios de Quito para que los profesores puedan usar este videojuego como ayuda didáctica.

Métricas e hitos claves

- Se podría medir la aceptación del público a través de la cantidad de descargas obtenidas y comentarios en el Play Store y obviamente en redes sociales.

CONCLUSIONES

- Después del tiempo dedicado a la realización de este videojuego, considero que el aporte cultural que el mismo brindará a niños y adolescentes es amplio, logré cumplir con el objetivo de transformar una leyenda emblemática de Quito en una historia interactiva que llamé la atención.
- El juego logra ser llamativo y sencillo al usar, de tal manera que llega a envolver al usuario para que pueda avanzar en sus metas.
- El diseño del juego, aunque me representó un reto, logró ser innovador, creativo, amigable para los niños y adolescentes.

REFERENCIAS

- Lara. 2015. Unity. “How Do I Earn Revenue From Unity Ads?”. <https://support.unity3d.com/hc/en-us/articles/205263819-How-do-I-earn-revenue-from-Unity-Ads->. Update, November 2019. Acceso: 10 Febrero 2020.
- UnityAds Knowledge base. 2020. “Revenue and payment”. <https://unityads.unity3d.com/help/resources/revenue-and-payment>. Acceso: 01 mayo 2020.
- UnityAds Knowledge base. 2019. “Basic ads integration for Unity developers”. <https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.ads@3.2/manual/MonetizationBasicIntegrationUnity.html>. Acceso: 10 Febrero 2020.
- UnityAds Knowledge base. 2020. “Monetization statistics”. <https://unityads.unity3d.com/help/resources/statistics>. Acceso: 01 Mayo 2020.
- Unity. 2016. “Do Unity Ads revenues differ on each country?”. <https://answers.unity.com/questions/1432287/do-unity-ads-revenues-differ-on-each-country.html>. Acceso: 16 Abril 2020.