

ZooKeeper

Versión 1.0

<Nombre del estudio>

<sitio web>

Escrito por <Nombre del autor>

<fecha de revisión>

<Información de derechos de autor, ej. Todo el trabajo Copyright ©2020>

<Logotipo del estudio o imagen relacionada con el juego>

Índice

[Índice](#)

[Descripción general](#)

[Parcela de ascensor](#)

[Pilares de diseño](#)

[<Pilar #1>](#)

[<Pilar #2>](#)

[<Pilar #3>](#)

[Resumen](#)

[Breve descripción](#)

[Descripción detallada](#)

[Tema/Escenario/Género](#)

[Objetivo principal](#)

[Estética/Dinámica/Mecánica](#)

[Influencias](#)

[¿Qué distingue a este juego?](#)

[Público objetivo](#)

[Calificación objetivo](#)

[Como se Juega](#)

[Resumen del juego](#)

[Breve](#)

[Detallado](#)

[Modos](#)

[Condiciones de victoria](#)

[Bucle del juego principal](#)

[<Elemento #1>](#)

[<Elemento #2>](#)

[<Elemento #3>](#)

[Mecánicas principales del juego](#)

[<Mecánico #1>](#)

[Detalles](#)

[Implementación](#)

[<Mecánico #2>](#)

[Detalles](#)

[Implementación](#)
[<Mecánico #3>](#)
[Detalles](#)
[Implementación](#)

[Historia](#)

[Breve resumen](#)
[Esquema detallado](#)

[Caracteres](#)

[Personaje #1](#)
[Personaje #2](#)
[Personaje #3](#)

[Diseño de nivel](#)

[<Nivel #1>](#)
[<Nivel #2>](#)
[<Nivel #3>](#)

[Mecanismos de transporte](#)

[<Mecanismo #1>](#)

[Cinemáticas](#)

[<Cinemática #1>](#)
[<Cinemática #2>](#)
[<Cinemática #3>](#)

[Técnico](#)

[Pantallas](#)

[Pantalla de título](#)

[Juego](#)

[Inventario](#)

[Combate](#)

[Menú de opciones](#)

[Créditos](#)

[Motor de juegos](#)

[Control S](#)

[<Botón #1> - <Enlace predeterminado>](#)

[Función #1](#)

[Función #2](#)

[Función #3](#)

[<Botón #2> - <Enlace predeterminado>](#)

[Función #1](#)

[Función #2](#)

[Función #3](#)

[<Botón #3> - <Enlace predeterminado>](#)

[Función #1](#)

[Función #2](#)

[Función #3](#)

[Desarrollo](#)

[Clases](#)

[<Clase base #1>](#)

[<Clase base #2>](#)

[<Clase base #3>](#)

[Arte visual](#)

[Estilo](#)

[UI/HUD](#)

[Activos necesarios](#)

[Caracteres](#)

[Terreno/Entorno](#)

[Objetos](#)

[Material promocional](#)

[Audio](#)

[Estilo](#)

[Música](#)

[Efectos de sonido](#)

[Actuación de voz](#)

[Alcance del proyecto](#)

[Escala de tiempo](#)

[Tiempo de juego previsto](#)

[Costo](#)

[Plataformas de destino](#)

[Equipo](#)

[<Miembro del equipo #1>](#)

[<Miembro del equipo #2>](#)

[<Miembro del equipo #3>](#)

[Monetización](#)

[Cronograma](#)

[<Tarea #1> - <fecha de vencimiento>](#)

<subfunción #1> - <fecha de vencimiento si es necesario>
<subfunción #2> - <fecha de vencimiento si es necesario>
<subfunción #3> - <fecha de vencimiento si es necesario>
<Tarea #2> - <fecha de vencimiento>
<subfunción #1> - <fecha de vencimiento si es necesario>
<subfunción #2> - <fecha de vencimiento si es necesario>
<subfunción #3> - <fecha de vencimiento si es necesario>
<Tarea #3> - <fecha de vencimiento>
<subfunción #1> - <fecha de vencimiento si es necesario>
<subfunción #2> - <fecha de vencimiento si es necesario>
<subfunción #3> - <fecha de vencimiento si es necesario>

Historial de versiones

V1.0 - <Cambios importantes>

V1.1 - <Cambios importantes>

V1.2 - <Cambios importantes>

Descripción general

Parcela de ascensor

<Resumen breve: se puede hablar en menos de 60 segundos. Lo ideal es una frase. Mantenga este concepto muy elevado.>

Pilares de diseño

<Define el conjunto finito de pautas (generalmente 3-6 es bueno) que le dan a tu juego una dirección cohesiva. Normalmente, estos describen las dinámicas que son más centrales para tu juego.>

<Se debe hacer referencia a estos y revisarlos periódicamente para garantizar que la planificación y el desarrollo estén siempre en línea con la visión inicial.>

Crecimiento

El jugador se encarga de cuidar y alimentar mascotas que están en vulnerabilidad con el objetivo de que estas logren crecer y mejoren su condición de vida.

Concientizar

En nuestro videojuego, los jugadores asumirán el rol de cuidadores de zoológicos, donde su misión es garantizar el bienestar de los animales y educar a los visitantes sobre la importancia de la conservación.

Enriquecimiento y Diversión

Balancear la educación y la concientización con una experiencia de juego divertida y enriquecedora. Evaluar constantemente la diversión y el atractivo del juego, ajustando las mecánicas para mantener un equilibrio entre la educación y el entretenimiento.

Resumen

Breve descripción

El jugador se adentra en un ambiente inmersivo donde asume el papel de cuidador de animales en un zoológico. Los animales bajo su cuidado presentan diversas necesidades, desde la alimentación hasta el seguimiento de su crecimiento, el jugador debe estar atento a cada detalle. Alimenta de manera adecuada y en tiempos establecidos a los animales para asegurar que crezcan de manera saludable y disfruten de una vida plena. Asegúrate de proporcionar la nutrición adecuada, atención oportuna y mucho amor para ver cómo tus pequeños prosperan y se desarrollan.

Descripción detallada

Zookeeper es un innovador videojuego de conservación animal que te pone en el papel de un cuidador de zoológico dedicado. En este juego, los jugadores deben gestionar y mejorar un zoológico, asegurando el bienestar de los animales y educando a los visitantes sobre la importancia de la conservación y el cuidado animal.

A través de una serie de misiones y tareas, los jugadores se enfrentan a desafíos como crear hábitats enriquecidos, proporcionar atención veterinaria, y participar en programas de cría y reintroducción en la naturaleza. Cada decisión que tomes afectará la salud y felicidad de los animales, así como la satisfacción de los visitantes, promoviendo una gestión ética y responsable.

Zookeeper combina la educación con la diversión, ofreciendo una experiencia de juego enriquecedora que enseña a los jugadores sobre la importancia del bienestar animal y la sostenibilidad ambiental, mientras disfrutan de la creación y gestión de su propio zoológico virtual.

Tema/Escenario/Género

El juego se desarrolla en un zoológico lleno de vida y diversidad combinando elementos de simulación y estrategia, ofreciendo una experiencia educativa y entretenida. Los jugadores deben gestionar su tiempo y garantizar el bienestar de los animales.

Objetivo principal

Proporcionar la atención y nutrición adecuada a los animalitos del zoológico para que crezcan con mucho amor y puedan llevar una vida digna.

Estética/Dinámica/Mecánica

Tiene una estética colorida que captura la esencia de un zoológico animado combinando elementos con enfoque realista, amigable, intuitivo y educativo. El jugador debe dar respuesta oportuna a las señales de los animales, como hambre y salud.

Mecánicas:

- **Atención y Cuidado:** Los jugadores deben alimentar y proporcionar atención médica a los animales según sus necesidades específicas.
- **Gestión del Tiempo:** Los jugadores deben priorizar tareas y gestionar su tiempo para asegurar que todos los animales reciban el cuidado necesario.
- **Interacción con Animales:** Los jugadores pueden interactuar con los animales a través de acciones como alimentarlos y observar su comportamiento para identificar sus necesidades.
- **Recursos:** El juego proporciona una variedad de recursos que los jugadores pueden usar para la alimentación de los animales.
- **Monitoreo de Bienestar:** Los jugadores deben monitorear indicadores de salud para asegurarse de que los animales se mantengan en óptimas condiciones.

Influencias

Wonder Zoo

Nos guió en la idea de generar el entorno del zoológico y los pop ups de las emociones de los animales.



Zoo Craft: Zoológico Tycoon

Nos ayudó con la idea de diseñar nuestro propio zoológico y estar al pendiente de las diversas especies.



Zoo - Happy Animals

Nos inspiró en la idea de que los animales pueden morir si no les damos la alimentación correcta.



¿Qué distingue a este juego?

- El videojuego puede ejecutarse desde cualquier navegador web.
- La música y el escenario están pensados para que el jugador pueda disfrutar de una experiencia agradable durante todo el juego.
- Busca que los jugadores aprendan sobre el cuidado de los animales ya que ellos también necesitan alimentación y cuidado para crecer correctamente.

Público objetivo

Específico para niños de 8 a 14 años aunque cualquier persona puede jugarlo independientemente de su edad.

Calificación objetivo

El videojuego tiene considerado un rango de aceptación del 4.5.

Como se Juega

Resumen del juego

Breve

El jugador se adentra en un ambiente inmersivo donde asume el papel de cuidador de animales en un zoológico. Los animales bajo su cuidado presentan diversas necesidades, desde la alimentación hasta el seguimiento de su crecimiento, el jugador debe estar atento a cada detalle. Alimenta de manera adecuada y en tiempos establecidos a los animales para asegurar que crezcan de manera saludable y disfruten de una vida plena.

Detallado

El juego se desarrolla en un zoológico lleno de vida y diversidad combinando elementos de simulación y estrategia, ofreciendo una experiencia educativa y entretenida. Los jugadores deben gestionar su tiempo y garantizar el bienestar de los animales proporcionando la atención y nutrición adecuada a los animalitos del zoológico para que crezcan con mucho amor y puedan llevar una vida digna. El videojuego tiene una estética colorida que captura la esencia de un zoológico animado combinando elementos con enfoque realista, amigable, intuitivo y educativo. El jugador debe dar respuesta oportuna a las señales de los animales, como hambre y salud. Los jugadores pueden interactuar con los animales a través de acciones como alimentarlos y observar su comportamiento para identificar sus necesidades, se proporciona una variedad de recursos que los jugadores pueden usar para la alimentación de los animales. Es un juego para un solo jugador, diseñado para edades de 8 a 14 años, que promueve la educación y la diversión a través del cuidado responsable de los animales.

Modos

<Describe los distintos modos de tu juego si hay más de uno.>

Condiciones de victoria

El jugador debe cuidar y alimentar a los animales hasta que lleguen a su etapa adulta ya que siendo pequeños no pueden alimentarse por sus propios medios, una vez todos los animales

hayan crecido de manera adecuada serán llevados a su hábitat natural y el jugador habrá cumplido con el objetivo del juego.

Bucle del juego principal

- Secuencia de alimentación de los animales.
- Autollenado de alimentos en el inventario.

Mecánicas principales del juego

<Enumere las mecánicas descritas en el [Estética/Dinámica/Mecánica](#) sección junto con cualquier otra de interés y explique cómo funcionarán. Física, algoritmos, sistemas de nivelación/logros, salud, enemigos y sus habilidades, puntos de control, hechizos, recompensas, ranking multijugador, etc. Si hay combate, tal vez anote todas las armas y sus funciones.>

<Puede resultar útil un diagrama que muestre la “jerarquía de las epopeyas” para desglosar la interrelación de las distintas mecánicas.>

<Mecánico #1>

- **Detalles**
 - <Explique cómo funciona la mecánica en 2 párrafos o menos.>
- **Implementación**
 - <Describe cómo funciona la mecánica en 2 párrafos o menos.>

<Mecánico #2>

- **Detalles**
 - <Explique cómo funciona la mecánica en 2 párrafos o menos.>
- **Implementación**
 - <Describe cómo funciona la mecánica en 2 párrafos o menos.>

<Mecánico #3>

- **Detalles**
 - <Explique cómo funciona la mecánica en 2 párrafos o menos.>
- **Implementación**
 - <Describe cómo funciona la mecánica en 2 párrafos o menos.>

Historia

Breve resumen

<Solo golpear eventos importantes.>

Esquema detallado

<¡Sea minucioso! Utilice viñetas o software de mapas mentales si es necesario.>

Caracteres



Personaje #1

<Descripción>

<Incluya viñetas de características o arte conceptual si es posible.>

Personaje #2

<Descripción>

<Incluya viñetas de características o arte conceptual si es posible.>

Personaje #3

<Descripción>

<Incluya viñetas de características o arte conceptual si es posible.>

Diseño de nivel

<Si corresponde, enumera los distintos niveles, biomas, mundos, etc. de tu juego y detalla sus atributos tanto en términos estéticos como de jugabilidad. Incluye una descripción escrita o un diagrama de flujo que describa cómo accederá el jugador a los distintos niveles.>

<Nivel #1>

- Objetivo: <descripción>
- Estado de ánimo/tema: <descripción>
- <Objetos/Enemigos/NPC/etc.>

<Nivel #2>

- <Objetivo>
- <Estado de ánimo/Tema>
- <Objetos/Enemigos/NPC/etc.>

<Nivel #3>

- <Objetivo>
- <Estado de ánimo/Tema>
- <Objetos/Enemigos/NPC/etc.>

Mecanismos de transporte

<Enumere las diversas formas en que se transmitirá la información al jugador. Ex. Una barra de salud dividida en seis segmentos, cada segmento representa cuánta salud se pierde con un solo golpe. Ex. ¿Cómo sabrá el jugador que ciertos objetos son interactivables?>
<Lo ideal sería incluir cifras.>

<Mecanismo #1>

<Mecanismo #1>

<Mecanismo #1>

Técnico

Pantallas

Pantalla de título

Contiene el título del juego, botón para iniciar, botón de opciones y botón de créditos.



En el juego

Inventario el cual almacena las frutas recolectadas.



Menú de opciones

Permite al jugador modificar el volumen del juego.



Créditos

Créditos de los integrantes del grupo de desarrollo.



Motor de juegos

Unity 3D - es un software que centraliza todo lo necesario para poder desarrollar videojuegos.

Control S



Desarrollo

Classes

- PlayerController
 - **PlayerMovement**
- Stocktaking
 - **AddFood**
 - **TakeFood**
 - **DeliverFoodToTheAnimal**
- AnimalController
 - **OrderFood**
 - **ReceiveFood**
 - **StartRoutineHungry**
- GameManager
 - **PauseGame**
 - **ResumeGame**

Arte visual

Estilo

<Define tu estilo artístico aquí. ¿Tu juego es 2D o 3D? Considere las paletas de colores, el estilo gráfico, el estado de ánimo que intenta transmitir, el tipo de cámara (primera/tercera persona, de arriba hacia abajo), la iluminación, etc. ¿Es su juego realista, caricaturesco, de baja poli, abstracto? ¿Cuáles son las influencias? Si utiliza pixel art, defina cosas como contornos negros gruesos o curvas suaves sobre ángulos agudos. Considere la retroalimentación visual para transmitir información a los jugadores. (por ejemplo, hacer que una caja brille para mostrar que puedes abrirla).>

<Utilice elementos visuales para transmitir esto: bocetos y arte conceptual de ubicaciones, personajes, etc. - Excelente para tener una idea de cómo se verá el juego y para presentar la idea a las partes interesadas.>

UI/HUD

<Describa elementos como la interfaz de usuario, la pantalla frontal y el menú de selección de misiones, si corresponde. Tenga en cuenta la funcionalidad, opciones, animaciones, etc. Enumere todos los widgets y su funcionalidad. Idealmente, esto debería incluir arte conceptual, diagramas de flujo y/o esquemas.>

Activos necesarios

<Para cada tipo de activo, especifique: formatos de archivo, convenciones de nomenclatura, programas a utilizar, tamaño del activo, etc.>

Caracteres

- <Personaje #1> (<animaciones>)
- <Personaje #2> (<animaciones>)
- <Personaje #3> (<animaciones>)

Terreno/Entorno

- <Terreno #1>
- <Terreno #2>
- <Terreno #3>

Objetos

- <Objeto #1> (<animaciones>)
- <Objeto #2> (<animaciones>)
- <Objeto #3> (<animaciones>)

Material promocional

- <Pieza promocional n.º 1>
- <Pieza promocional n.º 2>
- <Pieza promocional n.º 3>

Audio

Estilo

<Defina el ambiente/tono general que su audio ayudará a transmitir al reproductor. Tonto, sombrío, realista, etc. ¿Cómo entregarás esto? Género, instrumentos, tempo, tono, estado de ánimo, etc. Incluya referencias de ejemplo.>

<Considera lo que quieres enfatizar al jugador a través de los efectos de sonido.>

Música

<Enumere las canciones que necesitará en varias partes de su juego o descripciones del tipo de canción que necesitará si aún no ha elegido una canción específica para esa parte de su juego. Incluya dónde se reproducirá una canción y qué estado de ánimo/tono ayuda a establecer.>

- <Canción #1>
- <Canción #2>
- <Canción #3>

Efectos de sonido

<Enumere los efectos de sonido, cómo y dónde se activarán y cualquier otro detalle.>

- <Efecto de sonido n.º 1>
- <Efecto de sonido n.º 2>
- <Efecto de sonido n.º 3>

Actuación de voz

<Considera qué personajes, si los hay, tendrán diálogo hablado. ¿Qué tipo de voz y emociones serán necesarias para cada personaje?>

Alcance del proyecto

Escala de tiempo

<¿Cuánto tiempo llevará crear el juego? ¿Habrá versiones beta o DLC? Utilizar el [cronograma](#) como guía.>

Tiempo de juego previsto

<¿Cuánto tiempo esperas que tarden los jugadores en completar el juego?>

Costo

<¿Cuánto costará hacer el juego?>

<Incluya un desglose de todos los costos, como el pago de los miembros del equipo, licencias, hardware, etc.>

Plataformas de destino

Navegadores Web

Equipo

<Miembro del equipo #1>

- <Rol>
- <Enumere aquí cosas como el costo de emplear a este miembro del equipo.>

Dainer Camilo Cortés Ramírez

- Game Programmer

<Miembro del equipo #3>

- <Rol>
- <Enumere aquí cosas como el costo de emplear a este miembro del equipo.>

Monetización

<Tipo de monetización: Alfa/Beta/Final de pago, basada en publicidad, microtransacciones, suscripción, etc.>

Cronograma

<https://github.com/users/ttavojimenez/projects/2>