

# Animal Breeding Simulator

## Equipo

James Naranjo  
Laura Medina  
Juan Pablo Muñoz

## Índice

1. [Información General](#)
2. [Requisitos mínimos de la plataforma](#)
3. [¿Qué quiere lograr este producto?](#)
4. [Concepto](#)
5. [High Concept](#)
6. [Sinopsis](#)
7. [Objetivos del juego](#)
8. [Aspectos extra](#)
9. [Narrativa y argumento](#)
10. [Ritmos](#)
11. [Entorno](#)
12. [Mecánicas](#)
13. [Estructura del juego](#)
14. [Jugabilidad - Kinestetica](#)
15. [Interfaz](#)
16. [Referentes](#)
17. [Elementos](#)
  - a. [Personajes](#)
  - b. [Props de interacción](#)
  - c. [Elementos del entorno](#)

## Información General

**Título:** Animal Breeding Simulator

**Plataforma:** Pc - Windows 10

**Género:** Simulación

**Público Objetivo:** Personas de 14 años en adelante

## Requisitos Mínimos de la plataforma

-----  
Esperando el desarrollo

### ¿Qué quiere lograr este producto?

Queremos lograr con este proyecto una experiencia en la que el usuario entienda la dificultad de vivir en el campo colombiano, mientras se entretiene superando los retos que requieren habilidades de gestión y de *multitask*.

### Concepto

Animal Breeding Simulator se desarrolla en el campo colombiano, en el departamento de Antioquia. Él expone la situación del campo y la dificultad que supone vivir de este. Además refleja la violencia y los abusos con los que deben convivir los campesinos.

Juanito acaba de adquirir un terreno gracias a una herencia; él deberá ir adquiriendo todo lo necesario para mantener su finca, desde los recursos hasta los conocimientos para poder llegar al autosostenimiento de esta.

Para lograr esto debe lidiar con diferentes agentes que van a dificultar su avance, la extorsión de los grupos armados ilegales es algo que lo estará atormentando a lo largo del juego, quitando una gran parte de sus ganancias injustamente. Al igual que esto tendrá que arreglárselas para que su finca subsista con la inflación desmedida y desproporcionada, reflejando esto la realidad económica del país.

Además tendrá que enfrentarse a las enfermedades de los animales, las medicinas y alimentos que no llegan, al racionamiento de la energía y otras problemáticas logísticas que se pueden presentar en el campo, llegando así a sentirse agobiado por las dificultades con las que se encuentra, buscando una experiencia que se asemeje a la vivida por los campesinos colombianos.

### High Concept

En este simulador, experimentarás la vida en el campo colombiano, afrontando sus dificultades y prevaleciendo sobre ellas para sostener tu finca.

## Sinopsis

Un campesino deberá enfrentarse a las dificultades que representa el campo colombiano en su búsqueda por subsistir de la crianza de animales, conociendo así las dinámicas que generan la violencia y la situación económica del país.

## Objetivos del juego

El jugador asume el papel de un campesino ganadero. Su tarea es expandir su finca "anticuada". El objetivo principal del jugador es cuidar, mantener sanos sus animales y venderlos para expandir su empresa ganadera. El jugador es libre de crecer a partir de la elección de varios tipos de ganado y de la inversión de su dinero en equipos adicionales.

## Aspectos extra:

Anotaciones que no hayan estado antes y que sea importante hacer.

## Narrativa y argumento

Juanito adquirió un terreno en Antioquia, herencia de su madre, siendo él ciudadano de nacimiento nunca había tocado el campo, es por eso que su conocimiento es nulo, tú, un habitante de la zona, eres contactado por Juanito, quien te pide ayuda para comenzar su empresa ganadera. A medida que vas incursionando en el negocio, te vas dando cuenta de que las cosas no son tan fáciles como parecían desde afuera; extorsiones, inflación, impuestos desmedidos, todo parece conspirar en tu contra, así que se deberás hacer frente a todas estas dificultades y triunfar con tu empresa ganadera.

## Ritmos

El juego tendrá un ritmo medio, más rápido de lo acostumbrado en el género, ya que el sistema de reloj obligará al jugador a realizar acciones en momentos específicos del día. Y ya que siempre habrá algo que hacer, se le dará la sensación al jugador de que sólo puede descansar cuando llega la noche, así, durante el día será un ritmo medio, teniendo el jugador siempre algo para hacer, pero sin llegar a ser agobiante, y al llegar la noche se le darán unos minutos de descanso.

## Entorno

El juego se desarrolla en el campo colombiano, en Antioquia. En un paraje paradisíaco e idílico para la ganadería, que se siente como un lugar para vacacionar, todo se ve colorido y

hermoso, y, visualmente, transmite paz. Todo lo contrario a la jugabilidad, que contrasta esa tranquilidad con muchas tareas por hacer.

## Mecánicas

### 1. Energía

Hay un sistema de energía, representado en una barra mostrada en la interfaz principal, la barra totalmente llena tiene un valor de 100, y disminuye progresivamente a un ritmo de 8 puntos cada minuto y medio (Una hora dentro del juego). Si la barra tiene un valor inferior a los 20 puntos, los trabajadores se tardan 30% más haciendo todos los procesos. Si la barra tiene un valor superior a los 80 puntos los trabajadores aumentan su rendimiento en un 30%. Se recupera con la comida 15 puntos y durmiendo lo que falte para llegar a 100.

### 2. Tienda

Hay una tienda, a la cual se accederá a través de un botón que siempre estará en la interfaz principal, en ella se podrán adquirir productos a cambio de dinero, todos los productos adquiridos a través de este medio tienen un tiempo de espera desde que se adquieren hasta que los trae el carro.

<b>HERRAMIENTAS</b>			
<b>Objeto</b>	<b>Precio</b>	<b>Tiempo de espera</b>	<b>Descripción</b>
<b>Preparación del terreno</b>			
Guadaña	200	15 Segundos	Herramienta con una cuchilla curva, es usada en el proceso de preparación de un terreno para cortar la maleza.
Fumigadora	20	15 Segundos	Maquina usada en el proceso de preparación del terreno para fumigar la zona y prevenir

			plagas.
<b>Corral</b>			
Balde	3	15 Segundos	Recipiente usado para ordeñar las vacas lecheras. capacidad de 10 litros
Canecas	115	15 Segundos	Recipiente grande, usado para transportar la leche. Capacidad de 40 litros
Comederos	115	15 Segundos	Recipiente grande usado para ser rellenos de comida, de allí se alimentan las vacas. Debe ser puesto en un corral. Capacidad de 3 bultos
Bebedero	60	15 Segundos	Recipiente grande usado para ser relleno con agua, de allí beben las vacas. Debe ser puesto en un corral.
Saladero	115	15 Segundos	Recipiente grande usado para ser relleno con sal mineral, de allí obtienen el mineral las vacas. Debe ser puesto en un corral. Capacidad de 1 bulto
<b>Enfriamiento</b>			
Tanque de enfriamiento 800 lts.	4000	25 segundos	Un tanque pequeño usado para mantener fría la leche, evitando que se

			cuaje o dañe. Necesita energí eléctrica para funcionar.
Tanque de enfriamiento 1500 lts.	7200	45 segundos	Un tanque mediano usado para mantener fría la leche, evitando que se cuaje o dañe. Necesita energí eléctrica para funcionar.
Tanque de enfriamiento 4000 lts.	11000	1 minuto	Un tanque grande usado para mantener fría la leche, evitando que se cuaje o dañe. Necesita energí eléctrica para funcionar.
<b>CONSUMIBLES</b>			
<b>Objeto</b>	<b>Precio</b>	<b>Tiempo de espera</b>	<b>Descripción</b>
<b>Preparación de terreno</b>			
Abono (Bulto)	12	15 Segundos	Alcanza para 100m <sup>2</sup>
Líquido fumigador	20	15 Segundos	Alcanza para 100m <sup>2</sup>
<b>Cuidado de vacas</b>			
Cuido Holstein (Bulto)	25	15 Segundos	Una vaca se come 1 bulto en 2 días.
Cuido de Engorde etapa 1 (Bulto)	27	15 Segundos	Una vaca se come 1 bulto en 1 día.
Cuido de Engorde etapa 2 (Bulto)	81	15 Segundos	Una vaca se come 1 bulto en 1 día.
Cuido de Engorde etapa 3 (Bulto)	108	15 Segundos	Una vaca se come 1 bulto en 1 día.
Cuido de Engorde etapa 3 mejor	162	15 Segundos	Da carne menos cebosa. Una vaca se

(Bulto)			come 1 bulto en 1 día.
Sal mineral (Bulto)	35	15 Segundos	1 vaca se come 1 bulto en 7 días. Usado para nutrir de minerales a las vacas.
Sellante (Galón)	35	15 Segundos	Es usado en el proceso de ordeño para sellar los pezones de la vaca luego de ser ordeñada, previniendo así enfermedades. 1 Galón dura 50 ordeñadas de una vaca.
Desinfectante (Galón)	100	15 Segundos	Es usado en el proceso de ordeño para evitar enfermedades, se unta antes y después del ordeño en los pezones. 1 Galón dura 30 ordeñadas de una vaca.

#### ANIMALES

Objeto	Precio	Tiempo de espera	Descripción
Vaca holstein	800	20 segundos	Raza vacuna destacada por su alta producción de leche, es la raza más común utilizada para producción láctea.
Vaca Angus	500	20 segundos	Raza vacuna altamente usada para la producción de carne.

Toro Holstein	800	20 segundos	Toro raza Holstein utilizado para reproducir el ganado, este debe ser colocado en un corral exclusivo para él.
Toro Angus	1200	20 segundos	Toro raza Angus utilizado para reproducir el ganado, este debe ser colocado en un corral exclusivo para él.
<b>TRANSPORTE INTERNO</b>			
<b>Objeto</b>	<b>Precio</b>	<b>Tiempo de espera</b>	<b>Descripción</b>
Mula	680	20 segundos	Cruce entre una Yegua y un burro, usado para transportar cosas dentro de la finca. Su velocidad es de... (18 km/hora)
Caballo	1300	20 segundos	Animal doméstico utilizado para transportar cosas dentro de la finca. Tiene una velocidad de... (30 km/hora)
Moto	1800	20 segundos	Motocicleta usada para transportar cosas dentro de la finca. Su velocidad es de...(45 km/hora)
PickUp	4000	20 segundos	Vehículo motorizado con un compartimiento en la parte trasera, se usa para transportar cosas dentro de la

			finca. su velocidad es de... (60 km/hora)
--	--	--	---

### 3. Construcción

El jugador tendrá un sistema por el cual, a cambio de dinero, en la tienda, podrá comprar una serie de edificaciones que le servirán para desbloquear nuevas mecánicas, luego de comprar el edificio el jugador podrá situarlo donde desee en el mapa. Cada edificio tiene un precio, un tiempo de construcción (Tiempo de espera hasta que el edificio esté disponible luego de situarlo.) y una descripción. Esta es la lista de los edificios:

Edificio	Precio	Tiempo de Espera	Descripción
Casa	13000	2 minutos	-En la casa el jugador hace los contratos.  -Duerme y come para reponer energía.  -Mejorar la casa.  -Contratar trabajadores.  -Contratos.
Corral Pequeño	900	1 minuto	Tiene 100m <sup>2</sup> capacidad de 6 vaquitas durante 2 días.
Corral Mediano	1800	150 segundos	Tiene 400m <sup>2</sup> , capacidad de 12 vaquitas por 3 días.
Corral Grande	3600	3 minutos	Tiene 1600m <sup>2</sup> , Capacidad de 24

			Vaquitas por 4 días.
Ordeñadero	100	30 segundos	Por medio de este se da el proceso de ordeño, debe ser acoplado a un corral.
Almacén	1500	1 minuto	Edificación usada para guardar las herramientas y demás consumibles, como el cuido y el abono.
Tanque de agua	1500	45 segundos	Se coloca en una fuente de agua, recoge el agua corriente y de allí se distribuye a toda la finca.
Pesa	580	20 segundos	Estructura de metal con pesas usada para pesar las reses antes de vender. Se pone en un corral.
Corral Toro	180	20 segundos	Tiene 20m <sup>2</sup> , allí se guarda 1 toro.
Corral embarazo pequeño	350	30 segundos	Tiene 40m <sup>2</sup> , almacena hasta 2 vacas preñadas.
Corral embarazo mediano	800	45	Tiene 80m <sup>2</sup> , almacena hasta 4 vacas preñadas.
Corral embarazo grande	1100	90 segundos	Tiene 160m <sup>2</sup> , almacena hasta 8 vacas preñadas.

#### 4. Contratos

Desde la casa, se puede acceder a la ventana de contratos, allí se tendrán disponibles 4 categorías de contrato, cada una de ellas con varias opciones, ilustradas en la siguiente tabla:

TIPO DE CONTRATO	PERIODICIDAD DE COBRO	VALOR INGRESOS	VALOR EGRESOS
<b>Electricidad</b>			
Contrabando	Pago único de instalación		100
PEM	Pago único de instalación		500
	Pago por gasto		150
<b>Venta de Reses</b>			
Carnicería 3 Esquinas (Sin límites)	Cada que tenga una res por vender	2.30/kilo de carne	
Carnes Brangustosita (Mínimo de 2 a la semana)	Cada que tenga una res por vender	2.70/kilo de carne	
Carnes J&C (Mínimo de 6 a la semana)	Cada que tenga una res por vender	3.50//kilo de carne	
<b>Venta de Leche</b>			
Monte Caliente (Sin límites)	Todos los días 8am	0.20/litro de leche	
Cowlanta (Mínimo 150 litros diarios)	Todos los días 8am	0.30/litro de leche	
Farmalat (300 litros diarios)	Todos los días 8am	0.50/litro de leche	

#### 5. Agua

Se debe comprar un tanque (100) a través de la ventana de construcción y ubicarlo en una fuente natural de agua, y construir la red de abastecimiento hasta la finca. con esto ya tendrá abastecimiento por siempre, pero se debe hacer un mantenimiento cada tres días, de no hacerlo, el agua dejará de llegar a la finca.

## **6. Electricidad**

Tenemos dos tipos de contratos accesibles desde la casa, contrabando con una instalación de (200) , que tiene una probabilidad del 30% al iniciar cada día de que se corte la energía. O un contrato con PEM, que es legal, con una instalación de (500) y pagos semanales de (150) con una probabilidad del 2%al iniciar cada día de que se corte la energía. Cuando se corta la energía, esta deja de estar disponible por 4 minutos.

## **7. Crianza de vacas / toros**

El juego gira en torno a esta mecánica, para tener las vacas, el jugador primero necesita una serie de requerimientos, los cuales son:

- Tener un corral con comedero, bebedero y saladero, todos llenos.
- Tener dinero para comprar la vaca o toro que desee.

Luego de contar con estos requisitos, se deberá comprar la vaca en la tienda, y esta aparecerá en el corral que elija el jugador.

Una vez comprada se debe dar click en la vaca, lo cual abrirá una interfaz, la interfaz del animal, que mostrará información del estado del animal (Enfermo, saludable, hambriento, en calor, preñado) y el peso, además de habilitar como: Salud, Ir a la pesa (En el caso de las Angus), Sacrificar...

Es necesario vacunar a una vaca o toro inmediatamente se compre, para ello se debe ir al menú de salud del animal, y allí seleccionar Vacuna (13)

La vaca o toro se deberá mantener en estado “Saludable” para que pueda producir su respectivo producto (Engordar, reproducir o dar leche). Para ello se deberá mantener llenos el comedero, el bebedero y el salero y que estén en un terreno con pasto.

Si no se cumple cualquiera de esas condiciones la vaca pasa a tener el estatus de “Con hambre”, “Con sed” o “Déficit de mineral”.

## **8. Veterinario**

Cada 3 semanas viene, de manera automática, un veterinario a hacer la revisión periódica de las vacas, cobrando (60) por cada vaca que tenga el jugador.

## 9. Ordeño

Para ordeñar primero se necesitan vacas Holstein, un ordeñadero, el cual se adquiere a través de la interfaz de construcción y debe estar acoplado al corral donde están las vacas además de contar en el con: Al Menos un balde limpio, desinfectante, sellante, cuidado y canecas vacías (Una por cada dos vacas), además de tener al servicio al menos un trabajador disponible.

Esta opción, a la que se accede a través del ordeñadero, solo está disponible de 5 a 6 am y de 4 a 5 pm.

Cada ordeñadero tiene espacio para 2 trabajadores.

Se accede a la interfaz del ordeñadero, se selecciona la opción “Ordeñar”, se selecciona el trabajador y este va y cumple su labor. Demorandose 8 seg por cada vaca.

El resultado de esto son de 13 a 16 litros de leche, de cada vaca.

Esto se refleja en las canecas, que pasan de ser *canecas vacías* a *canecas llenas*, y mostrarán los litros que contienen.

## 10. Engorde

Para engordar primero se necesitan vacas Angus, que al momento de la compra tienen 120 kg, y llenar los comederos con *cuido de engorde etapa 1*, Mientras la res esté en estado “*Saludable*”, engordará 1kg cada 25 segundos.

Cuando la res alcance los 300 kg pasará a la etapa 2 (El aspecto físico de la res cambia) y los comederos deberán llenarse con *cuido de engorde etapa 2*.

Cuando la res alcance los 450 kg pasará a la etapa 3 (El aspecto físico de la res cambia) y los comederos deberán llenarse con *cuido de engorde etapa 3*.

Luego de esto la res seguirá engordando hasta alcanzar su tope de kg (Este tope se determinará desde que se compre la res, pero esta información no se le dará al jugador. El tope va de 650 a 800 kg, al azar, con más probabilidades de conseguir un valor cercano a los 650 que a los 800).

Cuando una res alcance los 650 kg el jugador podrá venderla. Mientras no sea vendida, una res sigue consumiendo cuidado, agua y sal, aunque ya haya alcanzado su tope y no engorde más.

## 11. Llenar los Comederos/Bebedores/Saladeros

Para llenar estos ítems, se necesita: Sistema de agua en la finca para los bebederos, Cuido para los comederos y sal mineral para los saladeros, Además de un trabajador disponible, para ello solo se tiene que dar click en cualquiera de estos que esté vacío y el trabajador que esté desocupado irá y lo llenará.

## 12. Reproducción

Las vacas entran en calor 1 día a la semana (De manera random), cuando esto pase el status de la misma pasa a ser En calor. Si el jugador lo desea, puede abrir el menú del animal, y allí seleccionar la opción que se desbloquea, la de reproducir. Si se selecciona esta opción la vaca se moverá al corral del toro, allí habrá una probabilidad del 50% de que esta se preñe. Si sale preñada se mueve al corral de embarazo, allí se tendrá que mantener saludable, el embarazo dura 9 días. La vaca se deberá desparasitar (Desde el menú de salud del animal) en los días  $\frac{7}{8}$ , si no se hace, la vaca tendrá el ternero pero morirá. Si se desparasita, tendrá el ternero normalmente.

## 13. Terneros

Hay 50% de probabilidad de que el ternero sea hembra o macho, si es macho Holstein en ternero se vende a Zuné por (10) o se deja para reproducción, si es macho angus se pasa a engorde o se deja para reproducción, Dejarlos para reproducción no es lo más viable ya que solo se necesita un macho a la vez para preñar las vacas.

Si es hembra Holstein se pasa para el corral y empieza a producir luego de 10 días de nacida, si es Hembra angus pasa a engorde. Para mantener a los terneros se deja con la vaca recién parida para que los amamante. la leche de esa vaca es exclusiva para el cuidado de ese ternero. El jugador siempre tiene la opción de vender esos terneros si considera que no es viable criarlos, o simplemente no quiere.

## 14. Preparar el terreno

Para que un terreno sea apto para mantener las vacas debe tener un pasto adecuado para su alimentación, para esto el terreno debe estar preparado de la siguiente manera:

- Debe ser abonado: para esto el jugador necesita comprar abono (Un bulto para 100m<sup>2</sup>) y tener agua. (este paso toma 35 segundos por 100m<sup>2</sup>)
- Fumigado: Para esto el jugador necesita fumigante (Un galón para 100m<sup>2</sup>) y fumigadora. (este paso toma 35 segundos por 100m<sup>2</sup>)
- Guadañar: Debe comprar una guadañadora. (este proceso toma 45 segundos por 100m<sup>2</sup>)

Siguiendo estos pasos el terreno tarda tres días en estar listo para que pueda ser habitado nuevamente por las vacas.

## 15. Rotar las vacas

Una vaca consume 8.3m<sup>2</sup> de pasto al día, así, cuando el pasto de un terreno se acabe, se deberá mover a las vacas a un nuevo corral preparado, si no se hace, las vacas adquirirán el estatus de “Hambrienta”.

## 16. Enfermedades

Cada día, cada vaca tiene una probabilidad del 5% de caer enferma. si lo hace, adquirirá una de las siguientes enfermedades, mostrando el estatus de “Enferma”.

Enfermedad	Probabilidad de adquisición	Costo de tratamiento
Parásitos	60%	111
Mastitis	20%	123
Babesiosis	10%	131
Leptospirosis	7%	173
Fiebre Aftosa	3%	Sacrificar la vaca

Para tratar una enfermedad, se debe abrir el menú del animal y en la pestaña de salud seleccionar la nueva opción que se le habilitará (Tratar), al presionarlo se descontará el costo de tratamiento de la vaca y al siguiente día esta dejará de estar enferma. Mientras una vaca está enferma no dará leche ni engordará. Cada vaca enferma aumenta 10% la probabilidad de cada vaca que esté en su mismo corral de contraer una enfermedad.

## 17. Caballo/Moto/Camioneta

Desde la tienda se pueden adquirir diferentes vehículos de transporte interno, estos son usados para el proceso de enfriar.

## 18. Enfriamiento

Luego de ordeñar las vacas, estas nos dan canecas con leche, las cuales se cargan al transporte interno. Si se tiene tanque de enfriamiento el transporte llevará la leche del ordeñadero al tanque, y este se llenará con la cantidad de

leche de cada caneca, hasta un máximo de su capacidad, allí pasará a ser leche fría. El tanque necesita energía eléctrica, si hay leche en el tanque, y no hay energía, la leche pasa a ser leche mala, y esta dará 0 de dinero, sin importar la cantidad. Si no se tiene tanque, el transporte llevará la leche del ordeñadero al río, allí se deberá dar click a cada caneca para amarrarla, si no se amarra, se perderá la caneca junto con la leche. Así se amarren las canecas, se tiene una probabilidad del 20% de que se pierda cada caneca.

## **19. Venta de leche**

Para vender leche se necesita tener “Leche enfriada” y un contrato de venta de leche, si es en río se selecciona cada caneca y se le da el botón vender. Si es en tanque de enfriamiento cada día, a las 8 am, vendrá un carro a llevarse la leche que haya en el tanque de manera automática, dando al jugador aquello que se estipule por litro en el contrato de dinero.

## **20. Venta de Reses**

Para vender una res se necesita una báscula, un contrato de venta de carne y una res de más de 650 kg. Para hacerlo, desde el menú del animal se selecciona la opción “Ir a la báscula”.

Cuando la vaca llegue a la báscula se abrirá una interfaz que le muestra al jugador el peso y el precio (Precio del contrato x el peso de la res). Y al presionar el botón vender de esta interfaz la res desaparece y se le da al jugador el dinero del precio.

## **21. Transporte**

Hay tres diferentes tipos de caminos determinados por su calidad.

-El primero es el que viene por defecto en el juego, es una trocha en tierra que tiene una probabilidad de 35% de que los carros no lleguen.

-El segundo es una carretera en piedra tiene una probabilidad del 15% de que los carros no lleguen, con un costo de 1500 para su construcción.

-El tercero es una carretera en gravilla. este tiene una probabilidad del 5%, con un costo de construcción de 4000.

Las consecuencias de que los carros no lleguen depende del tipo de mercancía que traiga el mismo.

-Si el carro es de medicina, las vacas no se curan.

-Si el carro es de cuidado y/o abono, no aumenta su cantidad de estas inventario en estas.

-Si el carro es el que recoge la leche, no se vende la leche del tanque de manera automática, esta no se podrá vender de otra manera, así como la de río no tendrá la opción de vender. Cuando una misma leche (Aunque sea un litro) dure más de 21 minutos (1 día del juego) en el tanque o río tiene una probabilidad de 20% de que se dañe, esta probabilidad aumenta en un 5% cada 21 minutos. Si es en tanque se dañará toda la leche que esté en el tanque. Cuando un carro no llega, este volverá a intentar llegar 3 minutos después, contando con las mismas probabilidades de no llegar.

## **22. Trabajadores**

Desde la casa se deberán contratar trabajadores para realizar las diferentes tareas de la finca, la cantidad máxima de trabajadores que se pueden tener depende del nivel de la casa, una casa nivel 1 puede almacenar hasta 8 trabajadores, de nivel 2 puede almacenar hasta 15 trabajadores y de nivel 3 puede almacenar hasta 20. Los trabajadores se verán afectados por la mecánica de la energía y cada uno tendrá un coste de 300 cada semana.

## **23. Impuestos de la DAIN**

Cada semana, al jugador se le descontarán el 17% del dinero total que tenga de manera automática, además se le mostrará al jugador un aviso de que la DAIN le ha cobrado impuestos.

## **24. Inflación**

Cada mes suben todos los precios un 5%. Hay una probabilidad del 20% de que no suba el precio de todo lo que el jugador vende. Y una probabilidad del 5% de que solo suba lo que el jugador vende.

## **25. Extorsión**

Cada semana se descontará el 10% del dinero que tenga el jugador de manera automática, además se le mostrará al jugador un aviso de que “Ha venido Elpa a cobrar la *Vacuna*”

### ***25A. Conflicto armado***

Cada día hay una probabilidad de 1%(Durante el conflicto 3%) de que una vaca sea abatida en un enfrentamiento.

## 26. Estados

- Saludable: Estado ideal de las vacas, aquí su producción es la ideal.
- Enferma: La vaca no produce leche ni engorda, al llegar a los 6 días de tener este estatus la vaca muere.
- Con hambre: Las reses pierden kilos de engorde, la producción de leche de las vacas disminuye en un 50% y disminuye las probabilidades de la reproducción en un 50%.
- Con sed: Las reses pierden kilos de engorde, la producción de leche de las vacas disminuye en un 50% y disminuye las probabilidades de la reproducción en un 50%.
- Déficit de mineral: Las reses pierden kilos de engorde, la producción de leche de las vacas disminuye en un 50% y disminuye las probabilidades de la reproducción en un 50%.
- En calor: Se habilita la opción de *reproducir* desde el menú del animal.
- Preñada: La vaca se deberá mover al corral de embarazo, este estatus se pierde después de los 9 días, cuando se tiene el ternero.

## Estética

Con la paleta de colores y el estilo gráfico de ABS presenta un lugar idílico y paradisiaco que pueda relacionarse con un lugar vacacional; para luego contrastarlo con las mecánicas y el contenido del juego que refleja la cruda realidad y violencia que se vive en los campos colombianos.

Con el sonido se busca crear un ambiente que le permita al jugador centrarse en el objetivo del juego, pero que a la vez insinúa y anticipa ciertas situaciones que generarán retos y dificultad; convirtiendo así, ciertos sonidos en leitmotifs de algunas mecánicas, unos más evidentes que otros, que le permitan al jugador familiarizarse con las acciones e inclusive anticiparse a algunas de ellas.

En cuanto a los gráficos del juego, optamos por una estética low poly, la cual se basa en imágenes y objetos de pocos polígonos, esto porque le suma a la estética amigable, además de ser un tipo de arte que requiere menos tiempo cuando se trabaja en 3d. Con esto en mente, tenemos dos referentes principales en la parte visual/sonora, que son referentes en la industria del trabajo low poly, estos son Fruits of a feather y Virginia.



Otro referente visual que estamos teniendo en cuenta para la parte de esa estética amigable y paradisiaca es Farm Together, juego de farming que tiene en mente un público menos serio que el de los simuladores, siendo este orientado hacia personas más jóvenes, lo que hace la estética muy cartoon.





En cuanto a la fuentes que planeamos utilizar encontramos la siguiente propuesta:

### **Título Principal**

# ANIMAL BREEDING SIMULATOR

### **Títulos**

# Vaca Angus

### **Cuerpo del texto**

Vaca originaria de Escocia que da muy buena carne

### **Estructura del juego**

El juego comienza con un terreno vacío para el jugador, y a través de la tienda podrá adquirir las diferentes edificaciones que necesita, esto será acompañado por un tutorial que irá guiando al jugador en el proceso, desbloqueando nuevas mecánicas y cosas a medida que se juega el tutorial.

Lo primero que se debe construir es la casa, desbloqueando con esta los trabajadores y contratos.

Luego el agua

Luego el almacén, para comprar herramientas e insumos para los animales

Luego un primer corral (Lo ideal sería uno pequeño)

Comprar el salero bebedero y comedero

Comprar la primer vaca

comprar la sal y la comida

llenar las cosas  
comprar el ordeñadero-saladero  
comprar el segundo corral  
contratar a un trabajador  
comprar las herramientas para preparar el terreno  
preparar el terreno  
comprar insumos básicos del corral  
llenar los insumos

## Jugabilidad - Kinestetica

Relacion fisica jugador - juego

## Interfaz

Cómo se ven las ventanas del juego

## Referentes

Los referentes, de jugabilidad, sonido, arte, etc...

## Elementos

## Personajes

Juanito  
Trabajador 1  
Trabajador 2  
Trabajador 3  
Trabajador 4  
Vaca Holstein  
Vaca Angus  
Toro Holstein  
Toro Angus  
Ternero  
Elpa  
Trabajadora DAIN

## Props de interacción

Caneca

Tanque

Elementos del entorno

<https://www.dafont.com/es/veroniqued.d6542?text=Animal+Breeding+Simulator&af=on>  
titulos

<https://www.dafont.com/es/sunday-3.font?text=Vaca+Angus>

cuerpo

<https://www.dafont.com/es/modern-sans.font?text=Vaca+originaria+de+mis+pelotas+que+da+muy+buena+carne>