



Análisis del Videojuego:
"Las huellas de Alconchel"

ÍNDICE

Análisis del Videojuego:	0
"Las huellas de Alconchel"	0
1. Temática y Estilo Artístico.....	2
Temática:.....	2
Estilo Artístico:.....	2
2. Historia y Narrativa.....	5
3. Mecánicas y Gameplay.....	5
4. Personajes y Elementos Clave.....	6
Protagonista:.....	6
Personajes Secundarios:.....	6
Perros:.....	6
5. Diseño de Escenarios y Elementos Gráficos.....	6
Escenarios:.....	6
Elementos Gráficos:.....	6
6. Tráiler y Multimedia.....	7
7. Tabla de Recursos Utilizados.....	7
Conclusión.....	8

1. Temática y Estilo Artístico

Temática:

"Las Huellas de Alconchel" es un **simulador de gestión** en el que los jugadores administran su propio refugio para perros. El objetivo es rescatar perros abandonados, mejorar sus condiciones de salud, entrenarlos y encontrarles un hogar a través de adopciones o programas de acogida.

El juego busca **concienciar sobre el bienestar animal**, promoviendo la adopción responsable y la importancia de los refugios.

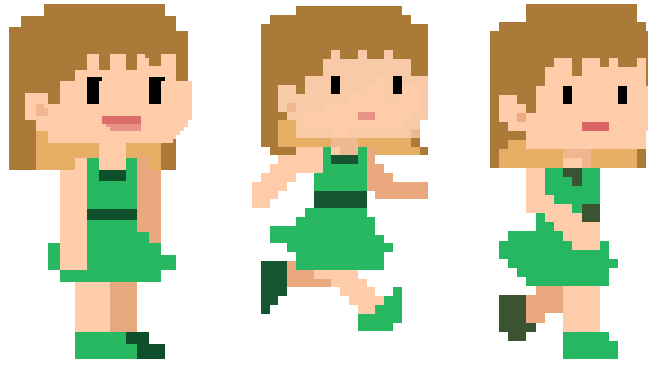
Estilo Artístico:

- **Arte 2D** con un **estilo "pixel art" o "cartoon"** atractivo y colorido.
- **Colores cálidos y amigables**, que transmiten un ambiente acogedor.
- **Diseño simple y claro**, orientado a todas las edades.
- Inspiración en juegos como **"Stardew Valley"**, **"Neko Atsume"** y **"Dog Shelter Simulator"**.



Imagen libre de copyright como inspiración para las tiendas del juego, que serían una pantalla estática donde nuestro personaje se acerca y se abre un menú de compra.

Fuente: pixabay.com



Diseño propio en pixel art tanto del perfil como ejemplo de cómo se vería andando/corriendo.

Además se acompañará de una melodía 100% libre de uso creada por **Kevin MacLeod** llamada [Itty Bitty 8 bits](https://www.youtube.com/watch?v=UgT88033000). Se ha seleccionado esta melodía por su estilo retro y animado, que encaja con la atmósfera relajada y nostálgica que caracteriza al juego.

Fuente : <https://upbeat.io>



Imagen inspiradora para nuestro mapa. Fuente: imagen libre de copyright de <https://www.freepik.es/>

Nuestra área de juego será un campo, con vista isométrica, donde podemos ver las distintas zonas que podemos mejorar, ampliar etc



Representación conceptual de la pantalla de juego en vista isométrica. Imagen generada con IA basada en bocetos propios para visualizar la estética y distribución del refugio.

2. Historia y Narrativa

El jugador hereda un **terreno en ruinas**, legado por una mujer conocida por su amor a los animales: **María José Alconchel**, quien en vida dedicó su esfuerzo a rescatar perros y brindarles un hogar seguro. Inspirado por su legado, el jugador decide convertir el terreno en un **refugio para perros abandonados**. Con recursos limitados, debe construir y mejorar el lugar, rescatando perros en situaciones de vulnerabilidad.

A lo largo del juego, conocerá diferentes personajes que ayudarán en la gestión del refugio (veterinarios, voluntarios y adoptantes). Cada perro tendrá una historia y necesidades particulares, lo que generará un **vínculo emocional con el jugador**.

El final del juego se alcanza cuando el refugio logra **autosostenerse** y haber rescatado y dado en adopción a un número significativo de perros.



Imagen original representando la pantalla inicial de juego.

3. Mecánicas y Gameplay

- **Construcción y Expansión:** El jugador empieza con un pequeño refugio y debe ampliarlo con más jaulas, áreas de juego y clínicas veterinarias.
- **Cuidado de los perros:** Alimentación, baño, atención veterinaria y entrenamiento.
- **Sistema de Adopción:** Evaluación de los adoptantes, evitando que los perros sean devueltos o sufran maltrato.
- **Gestión de Recursos:** Conseguir donaciones, vender productos temáticos o realizar eventos para recaudar fondos.
- **Misiones y Desafíos:** Rescatar perros en condiciones extremas (malnutrición, abuso), mejorar su calidad de vida y completar objetivos semanales.
- **Eventos Aleatorios:** Visitas sorpresa de inspectores, temporadas de alta adopción o llegada de cachorros abandonados.

El juego tendrá un **modo "sandbox"** sin presión de tiempo, donde el jugador puede construir y expandir su refugio a su propio ritmo.

4. Personajes y Elementos Clave

Protagonista:

El jugador personaliza su avatar, quien es el encargado del refugio.

Personajes Secundarios:

- **Veterinario:** Brinda atención médica y ayuda en tratamientos.
- **Voluntarios:** Ayudan con la limpieza y cuidado de los perros.
- **Adoptantes:** Vienen a conocer a los perros y adoptar según sus necesidades.
- **Inspector de Bienestar Animal:** Visita el refugio para evaluar las condiciones.

Perros:

Cada perro tendrá:

- Un **nombre aleatorio** (o personalizable).
- Un **estado de salud inicial** (desnutrido, enfermo, en buen estado).
- Un **temperamento** (tímido, juguetón, agresivo, sociable).
- **Compatibilidad con adoptantes** según su estilo de vida.

5. Diseño de Escenarios y Elementos Gráficos

Escenarios:

- **Terreno Inicial:** Un refugio pequeño y descuidado.
- **Jaulas y Casas para Perros:** Espacios donde se alojan los perros.
- **Clínica Veterinaria:** Lugar de atención para la salud de los perros.
- **Zona de Juegos:** Para mejorar el bienestar y socialización.
- **Oficina de Adopciones:** Donde los adoptantes eligen a su nuevo compañero.

Elementos Gráficos:

- **Diseño de perros en pixel art o cartoon.**
- **Objetos interactivos:** Comederos, juguetes, correas.
- **Interfaz minimalista y fácil de usar.**

6. Tráiler y Multimedia

El tráiler debe transmitir la esencia del juego, mostrando:

1. **Construcción del refugio** desde cero.
2. **Rescate y rehabilitación de perros.**
3. **Proceso de adopción** y alegría de los nuevos dueños.
4. **Música emotiva** que refuerce el mensaje del juego.
5. **Formato optimizado:** MP4 y WebM para compatibilidad web.

7. Tabla de Recursos Utilizados

Tipo de Recurso	Tipo de licencia	Formato original	Fuente	Formato de salida
Sprites de personaje	Creación propia	.pxd (Pixlr Editor)	Desarrollo Propio	.png
Fondos del juego inspiradores	Creative Commons	.png	Pixabay	.png
Música (Itty Bitty 8 bits)	CC by 3.0	-	Kevin MacLeod - uppbeat.io	-
Editor Gráfico(Pixlr Editor)	Software propietario	-	Steam	-
Editor de código (VS Code)	Software gratuito	-	Visual Studio Code	-
Frameworks css (Tailwind)	Open Source (MIT)	-	Tailwind CSS	-

Conclusión

"Las Huellas de Alconchel" es un juego con un fuerte mensaje social, promoviendo la adopción de perros y la concienciación sobre el bienestar animal. Con un **estilo 2D amigable, mecánicas de simulación accesibles y un enfoque educativo**, el proyecto tiene el potencial de ser una herramienta de sensibilización y, al mismo tiempo, un medio de generación de ingresos pasivos para refugios reales.

[Enlace al tráiler en Google Drive](#)

[Enlace al repositorio en GitHub](#)