

Cookie Quest Maker



Creado por S-PAIN GAMES

Jesús David Rojo Martín
Jose Fernando Medina Talavera
Yerón Martín Sánchez
Antonio Arian Silaghi
Norman Peter Stankewitz
Carlos Rodríguez Sánchez-Roldán
Carlos del Águila Mateu

ÍNDICE

Contenido

1. Introducción	5
Descripción breve del concepto.....	5
Descripción breve de la historia y personajes.....	5
Propósito, público objetivo y plataformas.....	5
2. Monetización.....	6
3. Planificación y Costes.....	6
El equipo humano	6
Estimación temporal del desarrollo.....	6
4. Mecánicas de Juego y Elementos de Juego	7
Descripción detallada del concepto de juego.....	7
Descripción detallada de las mecánicas de juego	7
Controles.....	8
Niveles y misiones.....	8
5. Tránsito.....	9
Descripción detallada de la historia y la trama.....	9
Personajes	9
Entornos y lugares.....	10
6. Arte.....	10
Estética general del juego	10
Apartado visual.....	10
Música.....	11
Ambiente sonoro	11
7. Interfaz.....	12
Hoja de ruta del desarrollo	18
8. Anexos.....	20

[Enlace a Anexo 9: Post-Mortem Alfa.](#)

[Enlace a Anexo 10: Post-Mortem Beta](#)

Ilustración 1 Modelo Canvas Cookie Quest maker	6
Ilustración 2 Iluminación con Post-procesado gracias a UPR.....	11
Ilustración 3 Menú principal.....	12
Ilustración 4 Menú de ajustes.....	12
Ilustración 5 Menú de Créditos.....	13
Ilustración 6 Interfaz general del juego.....	13
Ilustración 7 Menú Elige la Historia	14
Ilustración 8 Menú de creación de misiones.....	14
Ilustración 9 Menú de inventario	15
Ilustración 10 Menú de creación de galletas y palabras	15
Ilustración 11 Periódico.....	16
Ilustración 12 Mapa del pueblo	16
Ilustración 13 Menú de Tienda	17
Ilustración 14 Diagrama de Flujo Cookie Quest Maker.....	18
Ilustración 15 Ejemplo de estructura de misión, con cada resultado según su estadística ..	21
Ilustración 16 Galleta Malvavisco Crudo	23
Ilustración 17 Galleta Merengue Fantasma Tostado	24
Ilustración 18 Galleta Pepito de Ternura	24
Ilustración 19 Galleta Bizcotroll de naranja	25
Ilustración 20 Galleta Jauría Bombón Infernal.....	26
Ilustración 21 Galleta Paladín Tortita	26
Ilustración 22 Galleta Bizcoborracho de Mora.....	27
Ilustración 23 Galleta Citrielfo en Copa	28
Ilustración 24 Palabra Galleta Atacar	29
Ilustración 25 Palabra Galleta Dialogar	30
Ilustración 26 Palabra Galleta Asistir.....	30
Ilustración 27 Palabra Galleta Mirar	31
Ilustración 28 Palabra Galleta Mirar Fijamente.....	32
Ilustración 29 Palabra Galleta Robar.....	32
Ilustración 30 Palabra Galleta Brutalmente	33
Ilustración 31 Palabra Galleta Violentamente.....	34
Ilustración 32 Palabra Galleta Amablemente	34
Ilustración 33 Palabra Galleta Convincente.....	35
Ilustración 34 Palabra Galleta Tarta	35
Ilustración 35 Palabra Galleta Tijeras.....	36
Ilustración 36 Palabra Galleta Bate	36
Ilustración 37 Palabra Galleta Chancla	37
Ilustración 38 Palabra Galleta Lobo	38
Ilustración 39 Palabra Galleta Vacas	38
Ilustración 40 Palabra Galleta Ratas	39
Ilustración 41 Palabra Galleta alcalde	39
Ilustración 42 Palabra Galleta Meri	40
Ilustración 43 Palabra Galleta Canela N Rama	40
Ilustración 44 Palabra Galleta Miss Chocolate La Bomb	41
Ilustración 45 Palabra Galleta El Mantecas.....	41
Ilustración 46 Palabra Galleta Johnny el Setas	42
Ilustración 47 Palabra Galleta Gato.....	42
Ilustración 48 Galleta Palabra Dragón.....	43

Ilustración 49 Galleta Palabra Fantasma.....	43
Ilustración 50 Palabra Galleta Golem.....	44
Ilustración 51 Galleta Palabra Hombre de las Nieves.....	44
Ilustración 52 Galleta Palabra Araña.....	45
Ilustración 53 Galleta Palabra Hombre en gabardina	45
Ilustración 54 Galleta Palabra Ladrón	46
Ilustración 55 Estructura Core Game Loop	50
Ilustración 56 Estructura de las misiones	50
Ilustración 57 Esquema Arquitectura de Codificaciónd de Cookie Quest Maker.....	51
Ilustración 58 Character Model Sheet Hio	52
Ilustración 59 Character Model Sheet Evith	52
Ilustración 60 Character Model Sheet Nu.....	53
Ilustración 61 Concept Alcalde	53
Ilustración 62 Concept Meri la Leches	54
Ilustración 63 Concept Canela N Rama	54
Ilustración 64 Concept Miss Chocolate La Bomb	55
Ilustración 65 Concept El Mantecas	55
Ilustración 66 Concept Johnny El Setas.....	56

1.Introducción

Descripción breve del concepto

Cookie Quest Maker es un juego de gestión de recursos y puzles en el que el jugador crea sus propias aventuras que cumple con ayuda de sus sirvientes galletas.

Descripción breve de la historia y personajes

Eres un pastelero muy especial que tiene su tienda en un pueblo que ha tenido mejores días. Cada día pueblerinos vienen a tu pastelería y te cuentan sus historias y problemas. Un día el pastelero decidió hacer algo al respecto. Empezó a crear pequeñas galletas con vida y a mandarlas a cumplir misiones con el objetivo de cambiar el pueblo.

Propósito, público objetivo y plataformas

Propósito: en Cookie Quest Maker, queremos que el jugador se divierta con la planificación de las misiones y las galletas, gestionando sus recursos de manera adecuada para obtener y leyendo los locos y entretenidos diálogos de los aldeanos, además de conseguir una atmósfera tranquila y relajadora.

Se ha enfocado a un público juvenil, donde tanto los amantes de la gestión de recursos como los jugadores casuales puedan disfrutar echando un rato de crear misiones.

Las plataformas para las que está siendo desarrollado actualmente son PC y móviles.

2.Monetización

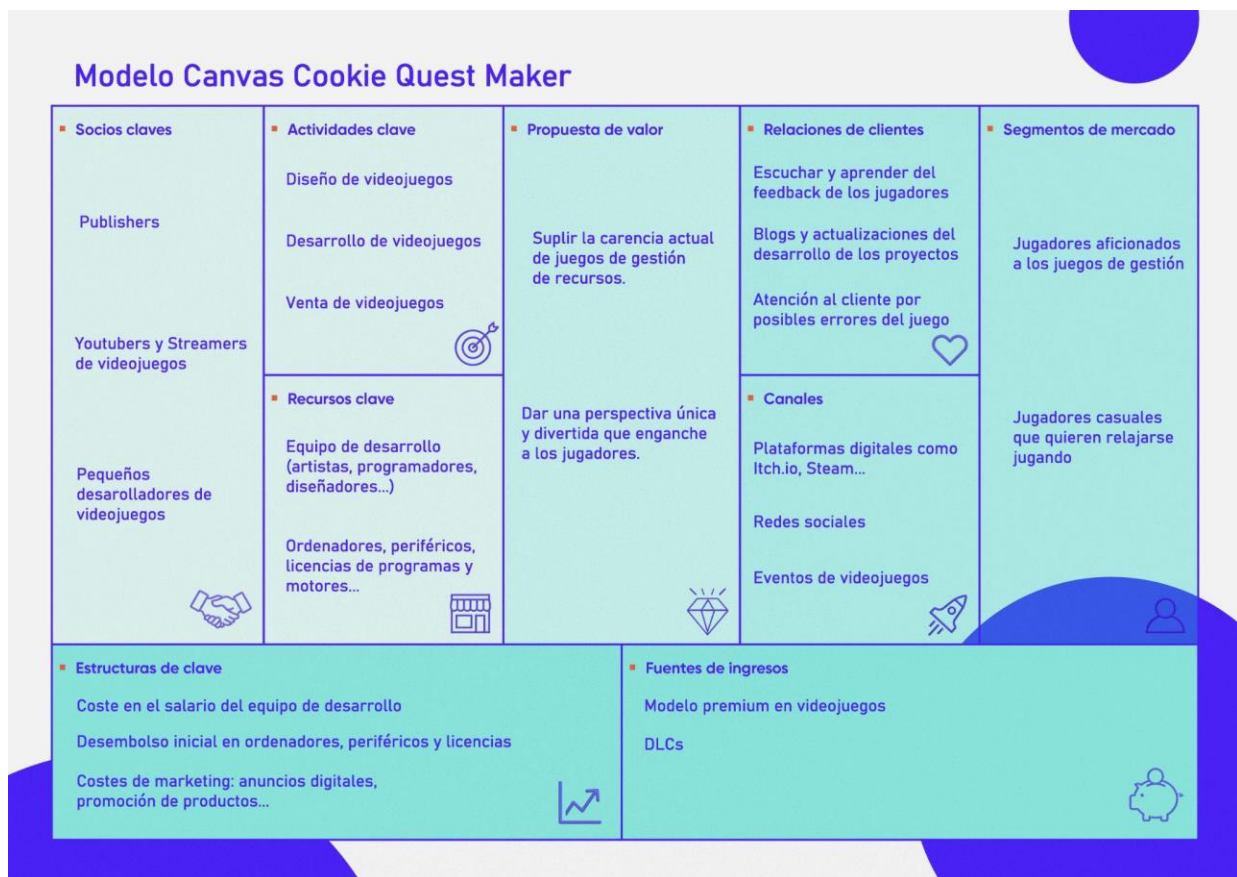


Ilustración 1 Modelo Canvas Cookie Quest maker

3.Planificación y Costes

El equipo humano

El equipo está formado por cuatro desarrolladores, de los cuales uno será responsable de la creación de herramientas que agilizan el desarrollo; dos artistas, un character artist, y un environment designer; y un game designer, además se contará con terceras partes que se encargará de la banda sonora del juego.

Estimación temporal del desarrollo

El tiempo estipulado para el desarrollo de Cookie Quest Maker son unos 2-3 meses. Durante el primer mes se pretende crear una versión alfa del proyecto con las mecánicas básicas, posteriormente, en el segundo mes se conseguiría una versión final del juego sin pulir. Finalmente, en el tercer mes se obtendría una versión final publicable.

4. Mecánicas de Juego y Elementos de Juego

Descripción detallada del concepto de juego

El jugador toma el papel del dueño de una pastelería, con la peculiaridad de poder moldear pequeños ayudantes hechos de galleta y asignarles tareas para mejorar las condiciones del pueblo y ampliar el negocio.

Descripción detallada de las mecánicas de juego

El jugador comenzará el juego y aparecerá en la pastelería, de día. Aquí, puede ver el periódico, donde se actualizará con la información relevante sobre las misiones principales; abrir el mapa de felicidad del pueblo, para ver el humor de los distintos aldeanos y cómo sus acciones han impactado sobre ellos, o trabajar.

El trabajo consiste en hablar con los aldeanos para recibir misiones, sean principales o secundarias ([véase anexo 1](#)). Una vez hecho esto, el jugador se dirigirá al obrador, donde creará galletas y palabras gastando recursos y creando la solución a las distintas misiones.

Una vez creadas las misiones, el jugador podrá cerrar la pastelería y se hará de noche. Durante este periodo, Evith y Nu aparecerán, pudiendo hablar con ellos. Le contarán al jugador pequeñas anécdotas que le dará una pista de si su misión ha impactado bien o mal sobre los aldeanos. Después, le mostrarán una tienda, donde puede gastar su karma bueno y malo para comprar recetas de nuevas galletas y materiales. ([véase anexo 3](#)) ([véase anexo 5](#))

Finalmente, cuando se salga de la tienda, comenzará el siguiente día, con aldeanos distintos. Según hable con los nuevos NPCs, le contarán el resultado de las misiones del día pasado, recibiendo el jugador en el acto karma bueno o malo.

Las tareas están conformadas por las palabras clave anteriormente mencionadas. Ejemplos ([véase anexo 4](#)):

- Héroes: Son las distintas galletas que podemos crear.
Malvavisco, Citrielfo, Pepito de ternura...
- Acciones:
Visitar, explorar, saquear, atacar, ayudar, amenazar, abofetear, mirar, convencer...
- Modo:
Son modificadores que afectan a la acción: suavemente, con cuidado, incómodamente, extrañamente...
- Objetos:
Cualquier tipo de objeto que puedan utilizar los sirvientes: sartén, espátula, pala...

- **Objetivos:**
Son personajes y enemigos que el jugador encontrará o escuchará a lo largo del juego: Antonio, Mary, los lobos...

Cabe destacar que, para montar una misión, las partes necesarias son héroe, acción y objetivo. Modo y objeto son totalmente accesorias, pero tienen una mayor cantidad de estadísticas, a cambio de un mayor coste de materiales

Ahora, mostraremos un ejemplo de cómo se desarrolla un día en Cookie Quest Maker:

- Empieza el día y el alcalde te cuenta que tienen una epidemia de lobos y está aterrorizando a los aldeanos.
- El jugador puede crear distintas misiones combinando las piezas mencionadas anteriormente como:
 - Atacar violentamente con palos a los lobos
- Una vez conformadas las tareas que van a realizar los ayudantes, estos saldrán a realizarlas. Se pasará a la noche, donde Evith estará triste por haber atacado a los lobos. Abrirá su tienda y, después de realizar las compras pertinentes, se cerrará y se comenzará el siguiente día
- En este día, aparecerá de nuevo el alcalde contándote que el problema se ha resuelto de la noche a la mañana y ha sido un milagro. El jugador obtendrá karma bueno por haber ayudado al pueblo
- De lo contrario, si hubiera elegido apalazar al alcalde, este le hubiera contado al siguiente día que está paranoico porque un agresor le intentó matar ayer por la noche, recibiendo el jugador en el acto karma malo.

Controles

Acciones sencillas con el ratón acompañados de atajos de teclado en la versión de PC.

Niveles y misiones

Existen múltiples “Historias” que se desarrollarán en el pueblo, cada una contiene una serie de eventos. El desarrollo

5. Trasfondo

Descripción detallada de la historia y la trama

Midsommar, un pueblo perdido del archipiélago de Akalia lleva decenas de años viéndose asediado por los monstruos y criaturas que aparecen cerca del pueblo, quienes roban, atracan, e incluso a veces ponen zancadillas. No obstante, un dichoso día entra en escena un silencioso héroe, o eso parece.

Tan pronto como sale el sol alquila la desvencijada pastelería de su bisabuelo ya fallecido. Después de escuchar las quejas diarias de los pueblerinos, surgen en él una convicción de ayudarlos, ¿cómo lo conseguiría? Un buen día, mientras trabaja en su obrador, Evith la diabla y Nu el ángel de las galletas se le aparece, ofreciéndole el poder de crear sirvientes galleta que cumplirían al pie de la letra con sus órdenes.

Armado con esta habilidad sobrenatural, podrá elegir ayudar a sus pueblerinos harapientos, o por el contrario buscar ganar a su costa. Según lo que elija una deidad diferente aparecerá para premiarlo, y un nuevo futuro se abrirá a su paso.

Personajes

Estos son los personajes que conforman el juego ([véase anexo 8](#))

- Hio (Personaje principal): es el personaje controlado por el jugador. Su misión es crear galletas sirvientes para realizar las misiones.
 - Características físicas: es un chico joven, vestido con prendas típicas de panadero, como el mandil, los guantes, y el gorro de cocinero.
 - Características psicológicas: aparentemente es simpático y majo, y aunque sea bondadoso interiormente tiene mucha bilis que soltar.
- Nu, ángel de las galletas (Personaje secundario): Desde tiempos inmemoriales, el ángel Nu es un emisario que se encarga de que todos continúen por el buen camino. A pesar de su semblante tranquilo sempiterno, se preocupa por todos los habitantes del mundo. Siempre está luchando contra su archinémesis: Evith.
- Evith, demonio de las galletas (Personaje secundario): Surgida de las más oscuras profundidades, este diablillo adora sembrar el caos y regocijarse en la desesperación del resto del mundo. Se suele aparecer ante aquellas personas que ella considera más fácilmente manipulables. Para ella, Nu es una amenaza y se divierte haciéndole rabiar.

Otros personajes secundarios que podemos encontrar son los distintos habitantes del pueblo, como:

- Meri, la leches
- Antonio, el araos

- Canela N Rama
- Miss Chocolate La Bomb para ofrecer “la mejora en la experiencia del paladeo del chocolate”.
- El mantecas.
- Johnny, el setas.

(Para ver una descripción más detallada de estos personajes, véase anexo 4, objetivo)

Entornos y lugares

El escenario se sitúa en un pueblo de un archipiélago lleno de monstruos. La pastelería del pueblo es el lugar donde el jugador creará las galletas para completar las misiones dadas por los clientes o el periódico.

Nuestro pequeño pueblo está formado por una pequeña plaza donde se encuentra la casa del alcalde, Canela, la chocolatería de Chocolate La Bomb y nuestra pastelería.

Al norte se encuentra la choza y laboratorio de Johnny, rodeada de montañas y bosque.

Al oeste, las granjas de animales de Meri la leches, que con tanto mimo cuida. Al este, los latifundios de El Mantecas, siempre tan echado a perder y con un aire a podredumbre en el ambiente.

Finalmente, al sur, existe un pequeño puerto con barco en un lago diminuto. Fue creado por el alcalde “para conectar su pueblo y tener un gran crecimiento”. Es completamente inútil.

6.Arte

Estética general del juego

Cookie Quest Maker sigue una estética mona PixelArt con toques fantásticos. Para que transmita una gran sensación de calidez y tranquilidad, se utiliza una paleta con armonías y, para completar con la temática de pastelería y galletas, se emplea colores pastel que combinan entre sí.

Apartado visual

A pesar de estar hecho en PixelArt, Cookie Quest Maker hace uso del Universal Pipe Rendering, un complemento en Unity que permite la creación de gráficos optimizados para todo tipo de plataformas de una manera rápida y sencilla.

Proporcionará el tratamiento de la iluminación a través de shaders con los que se podrá obtener resultados de una gran calidad además de poder utilizar post-procesado para mejorar el ambiente de la escena.



Ilustración 2 Iluminación con Post-procesado gracias a UPR

Música

La música presente en Cookie Quest maker utiliza instrumentos acústicos y electrónicos que, combinados con un diseño sencillo en las canciones estilo 8-bits, consigue un ambiente relajado y tranquilizador, para que el jugador disfrute y juegue con calma.

La música está formada por 5 temas:

- Un tema para el menú principal.
- Tres temas para la taberna de día. Dos temas son variaciones del primero, y estos se van intercalando cada vez que se accede al menú del horno, de la creación de galletas, o se está simplemente en la taberna,
- Un tema para la taberna cuando se hace de noche.

Ambiente sonoro

Para el ambiente sonoro, se ha pensado en la adición de efectos de sonido cuando se trabaja con las misiones y se hornea las galletas, sonido de gente hablando para cuando en la pastelería se encuentre gente del pueblo, sonidos acordes con el diablillo y el ángel, además de efectos sonoros referentes a las acciones del jugador

7. Interfaz

Diseños básicos de los menús

Menú inicial:

Este es el menú principal, donde se puede acceder a los ajustes y créditos del juego, aparte de poder comenzar la partida con el botón “jugar”



Ilustración 3 Menú principal

Menú ajustes:

En el menú de ajustes, se puede cambiar el volumen de la música, el volumen de los efectos, o el idioma de todo el juego. Dándole al botón de atrás, se volverá al menú principal



Ilustración 4 Menú de ajustes

Menú créditos:

Aquí aparecen todas las personas implicadas en el desarrollo de Cookie Quest Maker.



Ilustración 5 Menú de Créditos

Interfaz general durante el juego:

Así se muestra la interfaz del juego mientras el jugador se mueve por la pastelería. Arriba.

Se le muestra al jugador la cantidad de karma bueno y malo que posee en ese instante.

El botón de arriba derecha sirve para desplegar el menú de ajustes.

Los botones de abajo derecha sirven para mostrar el menú del periódico y el mapa del pueblo respectivamente.



Ilustración 6 Interfaz general del juego

Menú elige la historia:

En este menú se seleccionará una de las “historias” que la gente del pueblo ha comentado para llevar a cabo. Una vez seleccionada, se pasará al menú de creación de misiones. Se puede salir de este menú presionando el botón arriba izquierdo. El botón de información de la esquina inferior izquierda es un pequeño tutorial de cómo funciona este menú. El botón de información en el nombre de la misión es un recordatorio del dialogo del NPC que te ha dado dicha misión. También se indica si la misión es principal o secundaria.



Ilustración 7 Menú Elige la Historia

Menú creación de misiones:

En este menú se escogerá cada palabra clave para insertarla en su posición. Si le damos al botón de información de abajo izquierda, saldrá un pequeño tutorial de cómo funciona este menú. Si le damos al botón de arriba derecha, se desplegará el menú del Inventario, donde se podrá escoger entre las distintas palabras y galletas creadas. Una vez seleccionadas todas las palabras clave y haberlas colocado, se hornea, confirmando así la misión.



Ilustración 8 Menú de creación de misiones

Menú de inventario:

En este menú, podremos elegir entre las distintas palabras que tenemos en el inventario. Mostrando también las estadísticas de cada una de ellas. Los botones en verde muestran las distintas palabras que tenemos creadas. El botón de arriba izquierda sirve para salir de este menú. El botón de abajo izquierda muestra un pequeño tutorial de cómo funciona este menú.



Ilustración 9 Menú de inventario

Menú creación de galletas y palabras:

En este menú, podremos crear tanto las galletas como las distintas palabras. Con el menú lateral derecho podemos cambiar entre las distintas categorías: héroes, acciones, modo y objetos ([véase anexo 3](#)) ([véase anexo 4](#)). Con los botones de arriba, nos desplazamos por las distintas palabras o galletas perteneciente a la categoría. Según la palabra o galleta que escojamos, aparecerá una pequeña descripción, junto con sus estadísticas y materiales que necesita. Además, cuando creamos una galleta, aparece una animación de unos fuegos que indican que ha sido creada.

El botón de arriba izquierda sirve para salir del menú. El botón de abajo izquierda muestra un pequeño tutorial de cómo funciona este menú.



Ilustración 10 Menú de creación de galletas y palabras

Menú de periódico:

En este menú podremos ver las repercusiones directas de las misiones principales. Se actualiza cada pocos días. El botón de arriba izquierda sirve para salir del menú.



Ilustración 11 Periódico

Mapa del pueblo:

En el mapa del pueblo, podemos tener una visión del pueblo y las casas de sus distintos habitantes. Además, si clicamos o pulsamos sobre las casas de los aldeanos, aparecerá un medidor que mostrará el buen o mal humor de dicho aldeano. También saldrá el humor general del pueblo.



Ilustración 12 Mapa del pueblo

Menú de la tienda:

En este menú, se puede ver los objetos a comprar. Arriba derecha está la cantidad de karma bueno y malo que posee el jugador. Los botones de “Receta” e “Ingredientes” sirven para cambiar entre la compra de recetas de galleta y compra de materiales.

Con los botones de abajo, podremos movernos entre las distintas recetas o materiales que ofrecen el demonio y el ángel.

En las recetas, tenemos las estadísticas de cada una de ellas, y su precio.

En los materiales, solo se muestra el icono del material y su precio.

Como añadido, en función de si una galleta es malvada, buena, o neutral, aparecerá y desaparecerá el icono del ángel y el demonio



Ilustración 13 Menú de Tienda

Diagrama de flujo

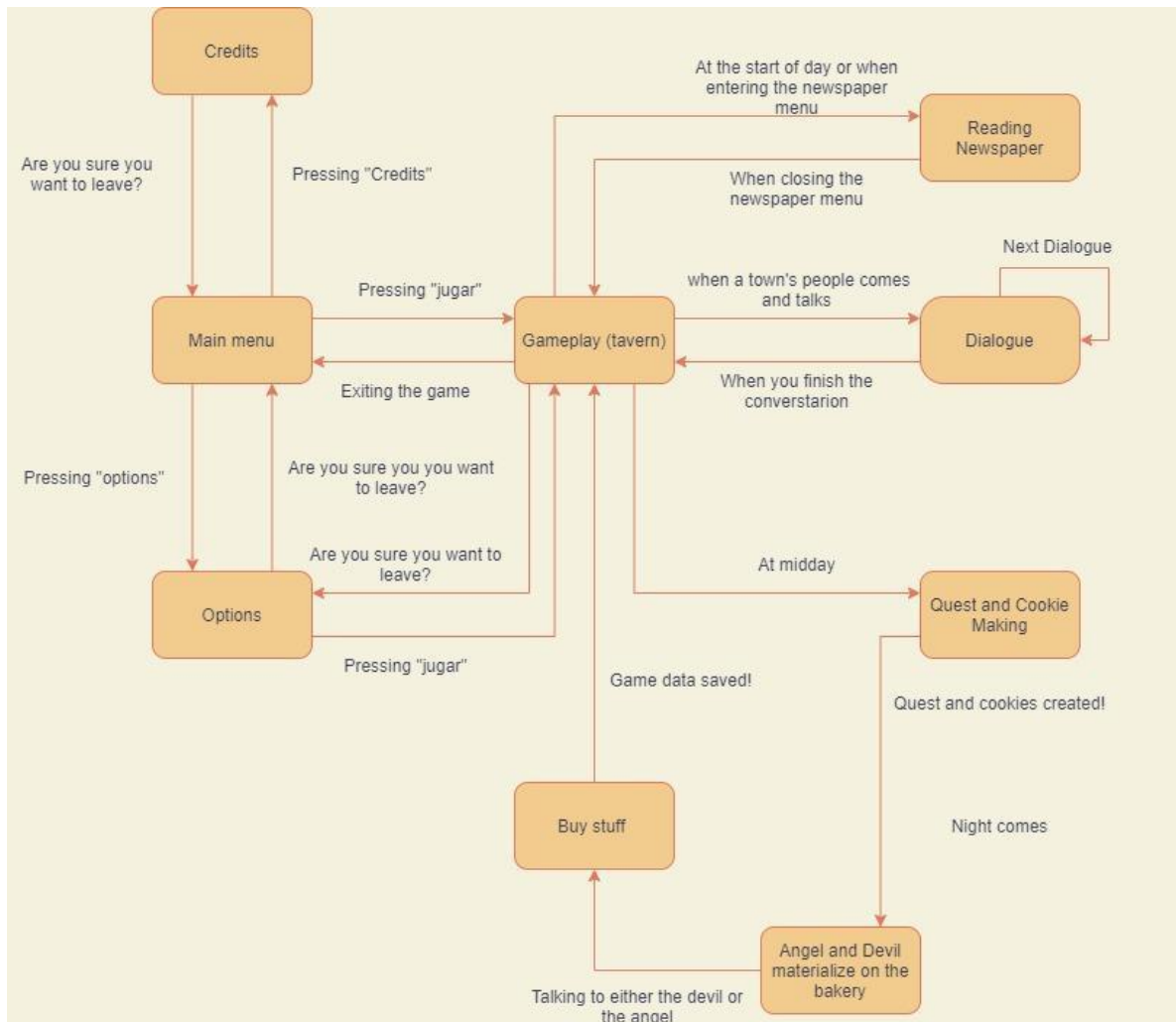


Ilustración 14 Diagrama de Flujo Cookie Quest Maker

Hoja de ruta del desarrollo

Hito 1: Lanzamiento de la fase Alfa:

- Implementación de los sistemas básicos del Core Game Loop
- Implementación de menús y placeholders para su funcionamiento.
- Implementación de los assets del escenario.
- Definición del diseño del juego.
- Implementación de unas pocas misiones de prueba
- Implementación de las palabras
- Implementación de la creación de misiones y una galleta básica.

Hito 2: Lanzamiento de la fase Beta:

- Implementación final de todos los sistemas del juego.
- Mejora y añadido nuevos assets al escenario.
- Implementación de todos los personajes en el juego
- Implementación de misiones, tanto principales como secundarias
- Diseño del juego mejorado: economía establecida, sistema de humor, compra de materiales, definición de estadísticas de galletas, precios de materiales y recetas y estadísticas de galleta y palabras.
- Implementación de la tienda
- Implementación de diálogos e historia, a parte de finales.
- Implementación de la música y sistema de audio y efectos sonoros.
- Nuevos assets referente a recetas, galletas, interfaz, materiales.
- Implementado feedback para el jugador a la hora de comprar y crear galletas y palabras.
- Corrección de muchos bugs.
- Adaptación de la memoria para que funcione en navegadores web móviles.

Hito 3: Lanzamiento del juego.

Fecha de lanzamiento: TBA

8. Anexos

Anexo 1: Misiones

En Cookie Quest Maker, existe 2 tipos de misiones:

- Principales: Avanzan la trama de cada aldeano. Tienen impacto en la historia, pudiendo aumentar o disminuir el humor de un aldeano según su resultado. Dan una mayor recompensa de karma
- Secundarias: No avanzan la trama. No tienen ninguna clase de impacto en la historia. Solo sirven para obtener karma. Dan una menor recompensa de karma.

Para calcular el resultado de una misión, sea principal o secundaria, se ha creado un sistema de etiquetado. Ya que cada palabra y galleta tiene una serie de estadísticas, se calcula el total de cada una de estas. Cuando se vea cuál de las 3 estadísticas predomina, se calcula por cuánto predomina esa estadística, y se elegirá el resultado, pudiendo dividirse en 4 categorías:

- Éxito: aumenta el humor en 10 del aldeano.
- Éxito crítico: aumenta el humor en 20 del aldeano.
- Fallo: disminuye el humor en 10 del aldeano.
- Fallo crítico: disminuye el humor en 20 del aldeano.

Nótese que el cambio de humor solo se ve afectado en las misiones principales. En las misiones secundarias, solo importa si es un éxito o fallo.

El humor afecta a la cantidad de karma obtenido en las misiones principales y secundarias ([véase anexo 2](#))

Number	Title	Quest giver	Target pieces
1	El problema del alcalde	Alcalde	WOLVES MAYOR

Starting dialog

Ultimamente una manada de lobos nos está causando muchos problemas. Estos acechan a nuestro ganado y a los comerciantes que quieren llegar al pueblo. Si esto sigue así, tendremos que contratar a un cazador profesional, pero nos va a costar una fortuna.
¡No sé qué hacer!

Finishing dialog

WOLVES: HARM >= 1: Positive Repercussion: wolves_gone
¿Te acuerdas del problema aquél de los lobos del que te hablé? ¡No te lo vas a creer!
Se comenta que alguien o algo los ha espantado. ¡Así tal cual, de la noche a la mañana!
Al final no ha sido necesario contratar a nadie para lidiar con ellos. ¡Así que estamos a salvo!

WOLVES: HARM >= 3: Positive Repercussion: wolves_gone
¿Recuerdas el asunto de los lobos del otro día? Todavía me cuesta creerlo.
¡La manada entera fue aniquilada de la noche a la mañana, no ha quedado ni uno!
Me alegra que el problema se haya solucionado, pero me preocupa pensar que haya una criatura más peligrosa que esos lobos merodeando en los alrededores.

WOLVES: CONVINCE >=1: Positive Repercussion: wolves_gone
Acerca del asunto de los lobos que te comenté el otro día. ¡Ha ocurrido algo impensable!
¡Algunos de los lobos han sido domesticados, así de la noche a la mañana! ¡Nadie sabe cómo!
Los lobos domesticados ayudan a proteger el ganado, y el resto de los lobos ya no son un problema. Tenía pensado contratar a alguien para lidiar con ellos, pero parece que ya no hará falta.

WOLVES: HELP >= 1: Negative Repercussion: wolves_stay
¿Cómo ha ocurrido esto?!, ¡Los lobos campan a sus anchas cazando a nuestro ganado!
Han conseguido entrar en algunas granjas durante la noche, de alguna forma.
Nadie me hacía caso, pero tenía razón en que estas criaturas son cada vez más inteligentes.
Ya he contratado a un profesional para que se haga cargo, pero estaremos endeudados una buena temporada.

MAYOR: HARM >= 1: Negative Repercussion: wolves_stay
¡Esto va de mal en peor! ¡Anoche alguien quería matarme! No he identificado al agresor por desgracia.
Por si el problema de los lobos no fuera suficiente estrés, ahora tengo que lidiar con más presión.
Los lobos siguen campando a sus anchas, voy a tener que contratar a un cazador cuanto antes.
Y un par de guardaespaldas, por si fuera poco.

MAYOR: HELP OR CONVINCE >= 1: Positive Repercussion: wolves_gone
Fuí esta mañana a contratar a un cazador para lidiar con el problema de los lobos.
Para mi sorpresa, aceptó el contrato por mucho menos de lo que pide normalmente.
No sé qué lo habrá llevado a rebajar tanto su precio, pero se lo agradezco.
Pronto el problema estará resuelto.

MAYOR: HELP OR CONVINCE >= 3: Positive Repercussion: wolves_gone
¡No te lo vas a creer!. Esta misma mañana ha venido un cazador a ofrecer sus servicios ¡Gratis!
Normalmente suelen pedir bastante dinero para este tipo de problemas con bestias salvajes.
Pero ha insistido mucho en trabajar de forma gratuita. ¡Estamos salvados!

Ilustración 15 Ejemplo de estructura de misión, con cada resultado según su estadística

Anexo 2: Economía e Impacto

Se ha implementado un sistema de humor que altera la cantidad de recompensas que obtiene el jugador.

Cada aldeano tiene un medidor de humor. Este humor actúa como un multiplicador a la cantidad de karma que se obtiene de una misión. Si el aldeano en cuestión está de buen humor, se recibirá un multiplicador al karma bueno, pero reducirá la cantidad de karma malo que nos dé.

Cabe destacar que:

- Las misiones principales, a multiplicador normal (x1), dan 160 del karma correspondiente.
- Las misiones secundarias, a multiplicador normal (x1), dan 80 del karma correspondiente.

Pongamos un ejemplo:

Hablamos por primera vez con Canela N Rama, y ella nos da una misión principal. Su humor está actualmente a neutral. Cuando completamos la misión y vemos el resultado, ha resultado ser exitoso, aumentando en 10 el humor. Esto significa que, cuando completemos misiones proporcionadas por Canela N Rama, obtendremos un 10% más de karma bueno, pero disminuirá un 10% la cantidad de karma malo obtenido.

Al final del juego, se hará un cómputo total del humor de los aldeanos. Según si el estado general es bueno, malo, o neutral, tendremos un final distinto.

El jugador tendrá que gestionar cuándo quiere completar una misión de manera exitosa o fallida para mantener su economía.

Anexo 3: Galletas

En este anexo, se hablará sobre las distintas galletas, sus estadísticas y materiales que gastan:

Nombre: Malvavisco crudo



Ilustración 16 Galleta Malvavisco Crudo

Imagen: Hero_1.

Descripción: El *Malvavisco Crudo* es un postre básico dispuesto a echar una mano con lo que haga falta, aunque no sirva para mucho. Bueno para cuando no hay mucho que comer y pocas ganas de cocinar.

Estadísticas: Ataque 0, Convencer 0, Ayudar 0.

Materiales - Masa de galletas encantada x1

Nombre: Merengue fantasma tostado



Ilustración 17 Galleta Merengue Fantasma Tostado

Descripción: El *Merengue Fantasma Tostado* es un postre básico, dulce, blandito... pero a veces se cuela en las habitaciones de la gente mientras duermen y se queda mirándolos, haciendo ruidos de ultratumba.

Estadísticas: Ataque 1, Convencer 1, Ayudar 1.

Materiales: Crema pastelera arcana x2, vainilla de la iluminación x1.

Nombre: Pepito de ternura



Ilustración 18 Galleta Pepito de Ternura

Imagen: Hero_3

Descripción: *Cualquiera que sea el problema que tengas el Pepito de Ternura va intentar resolverlo, aunque a lo mejor no es buena idea mandarlo atacar a un a un grupo de lobos. Con su centro de crema dulce y su corazón brillante de chocolate eterno está listo para salir a abrazar al mundo.*

Estadísticas: Ataque 0, Convencer 1, Ayudar 2.

Materiales - Chocolate negro sempiterno x2, crema pastelera arcana x1.

Nombre - Bizcotroll de naranjas somnolientas



Ilustración 19 Galleta Bizcotroll de naranja

Imagen: Hero_4.

Descripción: Se dice que el *Bizcotroll* forma parte del trío de postres héroes colosales, y que, aunque se pasa gran parte del tiempo dormido, en cuanto se despierta no duda en ayudar.

Estadísticas: Ataque 2, Convencer 0, Ayudar 3.

Materiales: Caramelo Candiscente x2, Harina Titánica x1, Levadura Ancestral x1.

Nombre: Jauría bombón infernal.



Ilustración 20 Galleta Jauría Bombón Infernal

Imagen: Hero_5.

Descripción: Recién salida del horno, la *Jauría Bombón Infernal* son un grupo de bombones escupe compota candente, especializados en el ataque. Con un núcleo de compota de mora infernal y un habanero ardiente en la cola hace arder todo a su paso.

Estadísticas: Ataque 2, Convencer 0, Ayudar 1.

Materiales: Compota de mora infernal x2, Chocolate negro sempiterno x1.

Nombre: Paladín tortita



Ilustración 21 Galleta Paladín Tortita

Imagen: Hero_6.

Descripción - El *Paladín Tortita* es el segundo postre colosal, tan solo con levantar su espada de caramelo solidificado imparte daño en área en un segundo. Aunque sus capas de tortitas son tan suaves que se deshacen en la boca, el caramelo que lo cubre lo protege de cualquier ataque.

Estadísticas: Ataque 3, Convencer 0, Ayudar 2.

Materiales: Caramelo Candiscente x2, Harina Titánica x2, Núcleo de cereza anímico x1.

Nombre: Bizcoborracho de mora.



Ilustración 22 Galleta Bizcoborracho de Mora

Imagen: Hero_7.

Descripción: El bizcoborracho es un postre achispado que se zarandea de un lado a otro con un ritmo hipnótico. Entre su golosa capa de compota y su bizcocho... HIP... borracho te convence de lo que sea ... HIP-HIP... creo que no me mantengo en pie.

Estadísticas: Ataque 1, Convencer 2, Ayudar 0.

Materiales: Crema pastelera arcana x2, Compota de mora infernal x1.

Nombre: Citrielfo en copa.



Ilustración 23 Galleta Citrielfo en Copa

Imagen: Hero_8

Descripción: Los citrielfos son el tercer postre colosal. Siempre tienen la razón, o eso creen ellos, y da igual que estén equivocados, no tienen problemas en mirarte por encima del hombro desde lo alto de su copa. Tan pronto como la cara de su enemigo ponga expresión de haber chupado un limón sabrá que su hechizo ha hecho efecto.

Estadísticas: Ataque 0, Convencer 3, Ayudar 2.

Materiales: Esencia de limón purificadora x2, Vainilla de la iluminación x1, Chocolate negro sempiterno x1

Anexo 4: Palabras Galleta

En este anexo, se hablará sobre las distintas palabras, sus estadísticas y materiales para crearlas:

Acción:

Nombre: Ataque.

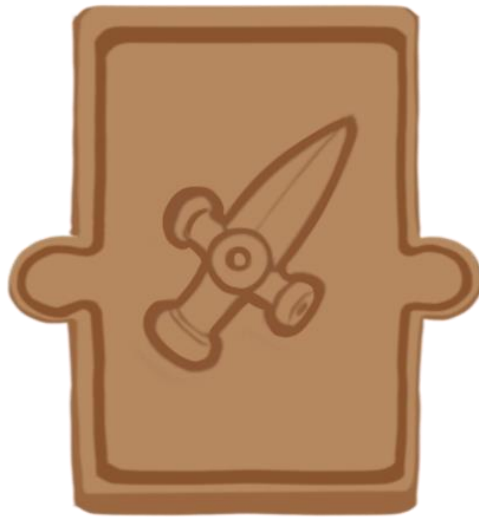


Ilustración 24 Palabra Galleta Atacar

Descripción: Con esta galleta puedes acariciar fuertemente al objetivo hasta que por un resbalón tonto caiga al suelo. Si no quería llegar a este nivel, no sé, que se hubiese portado bien.

Estadísticas: Ataque 1, Convencer 0, Ayudar 0.

Receta: Masa de galletas encantada x1.

Nombre: Dialogar

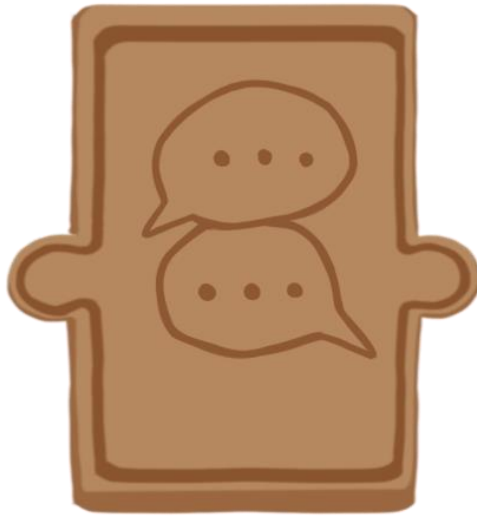


Ilustración 25 Palabra Galleta Dialogar

Descripción: Hablar las cosas a veces está bien, eso dicen... Mira primero se intenta convencer, luego ya se saca a *Diálogo*.

Estadísticas: Ataque 0, Convencer 1, Ayudar 0.

Receta: Masa de galletas encantada x1.

Nombre: Asistir



Ilustración 26 Palabra Galleta Asistir

Descripción - Cuando alguien esté en problemas usa esta galleta para ayudarlos, no hay nada que un abrazo no pueda hacer.

Estadísticas: Ataque 0, Convencer 0, Ayudar 1.

Receta: Masa de galletas encantada x1.

Nombre: Mirar

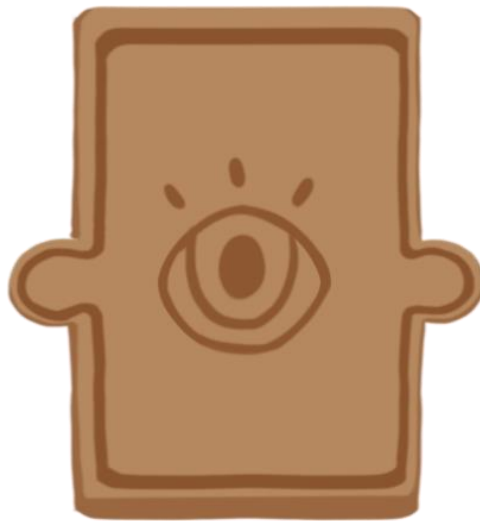


Ilustración 27 Palabra Galleta Mirar

Descripción: Mira. En realidad, solo mira lo que pasa, observar está bien para entender a tus enemigos, conocerlos y aprender sus hábitos y debilidades para después... ATACAR Y VENGARSE POR EL DAÑO AL HONOR DE TU FAMILIA... o solo dialogar, con *Diálogo*.

Estadísticas: Ataque 0, Convencer 0, Ayudar 2.

Receta: Polvo del auxilio x1

Nombre: Mirar fijamente



Ilustración 28 Palabra Galleta Mirar Fijamente

Descripción: Mira, pero no mira para observar, te persigue con la mirada, aunque no quieras, aunque cruces la calle, entres en tu casa, y te metas escondas debajo de la mesa. TE ESTAMOS VIENDO... NO PUEDES ESCONDERTE.

Estadísticas: Ataque 0, Convencer 2, Ayudar 0.

Receta: Polvo persuasivo x1.

Nombre: Robar



Ilustración 29 Palabra Galleta Robar

Descripción - Con esta galleta puedes coger prestado cosas de la víctima... quiero decir, objetivo. Un poco de despiste y lo que quieras puedes cogerlo prestado, indefinidamente.

Estadísticas: Ataque 2, Convencer 0, Ayudar 0.

Receta: Polvo impetuoso x1.

Modificador:

Nombre: Brutalmente.

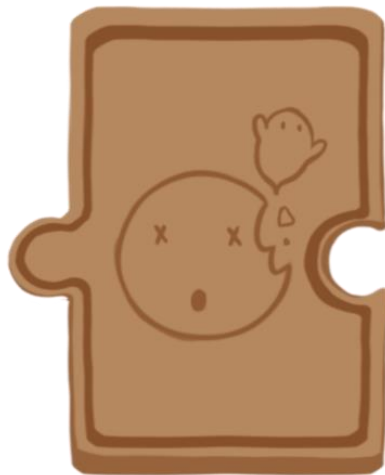


Ilustración 30 Palabra Galleta Brutalmente

Descripción - Todo ataque se magnifica con esta galleta, pero no nos pasemos, los trajes para funerales están caros en esta época del año.

Estadísticas: Ataque 4, Convencer 1, Ayudar 0.

Receta: Polvo impetuoso x10.

Nombre: Violentamente.

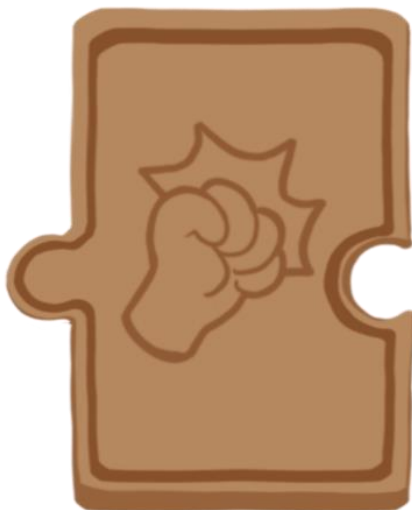


Ilustración 31 Palabra Galleta Violentamente

Descripción - La violencia nunca es la solución, bueno si alguien se pone un poco tonto se le puede acariciar violentamente la cara hasta que entre en razón, pero sólo cuando *Diálogo* no ha funcionado.

Estadísticas: Ataque 3, Convencer 0, Ayudar 0.

Receta: Polvo impetuoso x6.

Nombre: Amablemente.

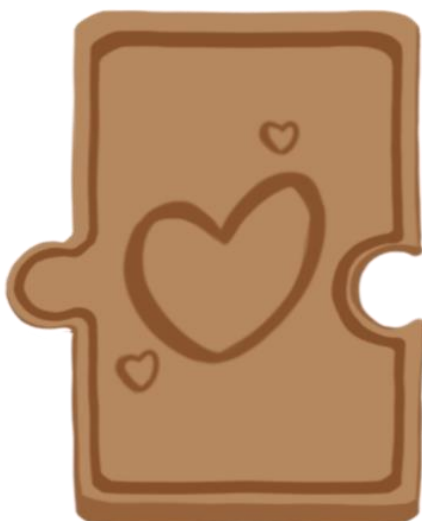


Ilustración 32 Palabra Galleta Amablemente

Descripción: Con esta galleta toda acción que hagas se suavizará, porque es por todos conocidos que atacar amablemente es más gentil que hacerlo violentamente.

Estadísticas: Ataque 0, Convencer 0, Ayudar 3.

Receta: Polvo del auxilio x6.

Nombre: Convincente.

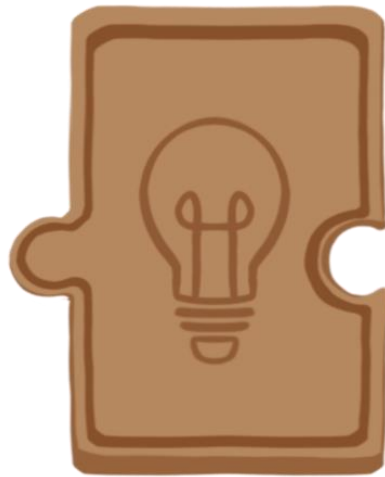


Ilustración 33 Palabra Galleta Convincente

Descripción: Como dice mi abuela “Más vale maña que mil pájaros volando”, bueno, esa señora nunca estuvo en sus cabales, pero lo que viene a significar es que nunca olvides el poder de la persuasión.

Estadísticas: Ataque 0, Convencer 3, Ayudar 0.

Receta: Polvo persuasivo x6.

Objeto:

Nombre: Pastel



Ilustración 34 Palabra Galleta Tarta

Descripción: En serio, ¿a qué clase de persona perturbada se le ocurrió meter un pastel como objeto? ¿Atacar con un pastel? Mirar fijamente con un pastel... perturbador.

Estadísticas: Ataque 0, Convencer 2, Ayudar 0.

Receta: Polvo del auxilio x3.

Nombre: Tijeras



Ilustración 35 Palabra Galleta Tijeras

Descripción: Porque es por todos conocido que ayudar con unas tijeras en la mano no asusta a nadie.

Estadísticas: Ataque 2, Convencer 1, Ayudar 0.

Receta: Polvo impetuoso x3., polvo persuasivo x1.

Nombre: Bate



Ilustración 36 Palabra Galleta Bate

Descripción: Un bate, también llamado *Diálogo*, es una galleta muy socorrida cuando se te ponen un poco tontos, un suave golpecito y puedes convencer a quien sea de cualquier cosa.

Estadísticas: Ataque 2, Convencer 0, Ayudar 0.

Receta: Polvo impetuoso x2.

Nombre: Chancla



Ilustración 37 Palabra Galleta Chancla

Descripción: Da igual dónde esté el objetivo, cuando una chancla se lanza lo encuentra y golpea el cogote de todo aquél que haya a cinco kilómetros a la redonda.

FLIP-FLOP-FLIP-FLOP-FLIP-FLOP-FLIP-FLOP

¡CORRE!

Estadísticas: Ataque 1, Convencer 2, Ayudar 0.

Receta: Polvo persuasivo x3, polvo impetuoso x1.

Objetivo:

Nombre: Lobos

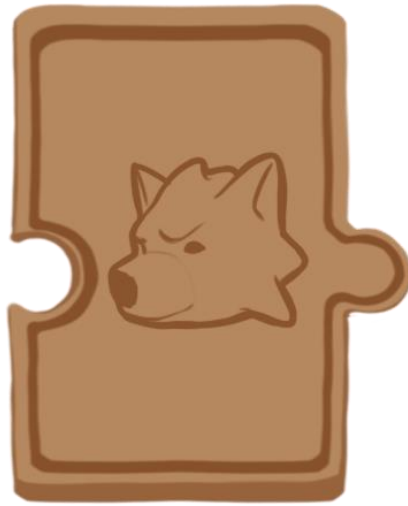


Ilustración 38 Palabra Galleta Lobo

Descripción: Son una manada de lobos, ¿un poco violenta? Pues sí chica, pero no haber construido el pueblo donde antes vivía la manada.

Nombre: Vacas

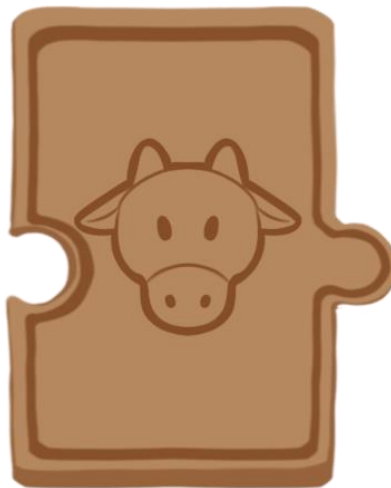


Ilustración 39 Palabra Galleta Vacas

Descripción: Las vacas de Meri, la Leches, son unos animales tiernos que no paran de hacer leche, aunque a veces tienen rachas y necesitan un poco de ayuda para seguir con sus labores.

Nombre: Ratas

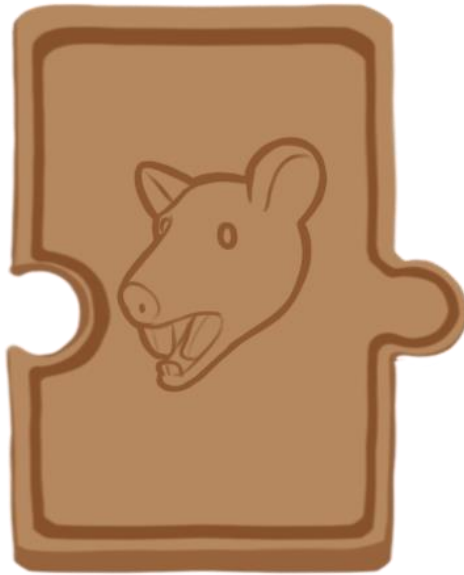


Ilustración 40 Palabra Galleta Ratas

Descripción: Estas ratas han formado una sociedad de roedores super inteligentes, a la mínima que puedan se van a aprovechar de la situación. Más te vale tenerlas de tu lado.

Nombre: El alcalde Antonio



Ilustración 41 Palabra Galleta alcalde

Descripción: Es el alcalde del pueblo, y no tienen ningún problema en dejarte claro dos cosas, que es el ALCALDE, y que le gustan los *dineros*. Posee gran parte de los cultivos de trigo del pueblo, allá donde te alcance la vista es propiedad suya, y tiene un sospechoso gran parentesco a Hio...

Nombre: Meri, la Leches

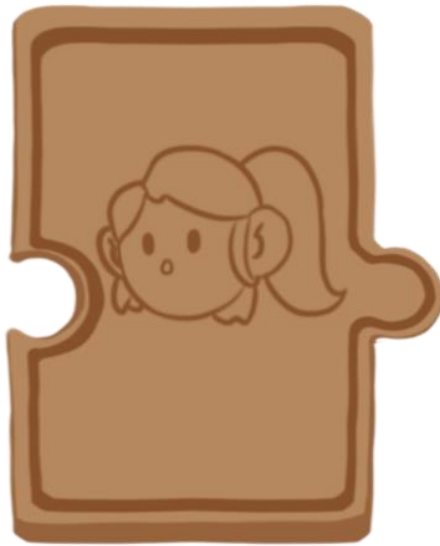


Ilustración 42 Palabra Galleta Meri

Descripción: En realidad se llama Meri, la lechera, pero Hio le llamó Meri, la Leches una vez y así se quedó. Posee la única granja de vacas del pueblo, y se le da muy bien cuidarlas, pero en ocasiones... pasan cosas y no puede controlarlas, y cuando eso pasa... la cosa se le va de las manos.

Nombre: Canela N Rama

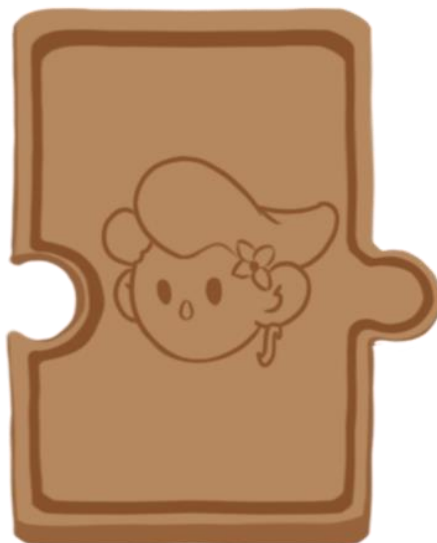


Ilustración 43 Palabra Galleta Canela N Rama

Descripción: Empresaria, exitosa, chica de portada, todo lo que Canela N Rama quiera lo tiene. Saltó a la fama después de presentar la patente de su primer extracto super concentrado de canela, a partir de ahí el éxito vino solo.

Nombre: Miss Chocolate la Bomb

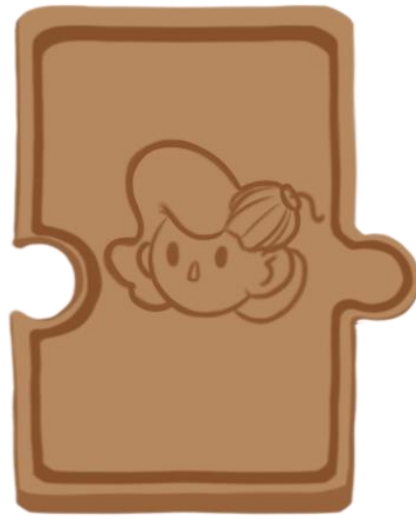


Ilustración 44 Palabra Galleta Miss Chocolate La Bomb

Descripción: Dulce y estilosa, esta drag queen está lista para seducirte con su dulce sabor hasta hacerte saltar por los aires con su chocolate explosivo. Es una científica chocolatera imponente, pero cari, no te atrevas a ponerte en su camino, porque cielo, esta reina está lista para servir su lado más amargo.

Nombre: Mantecas

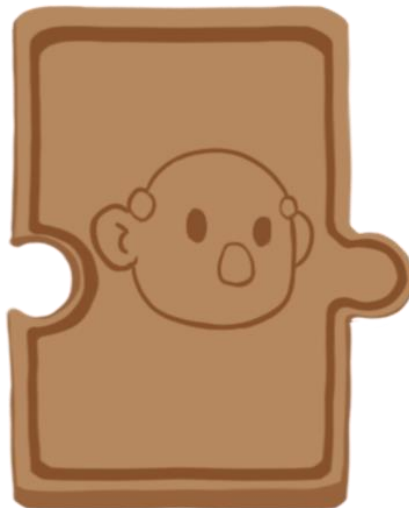


Ilustración 45 Palabra Galleta El Mantecas

Descripción: Gafe sí es, a este mantequero le ocurren mil desgracias, un poco merecidas, aunque puede ser porque el olor dulce de la mantequilla las atraiga, y a las ratas también.

Nombre: Er Johnny, el Setas

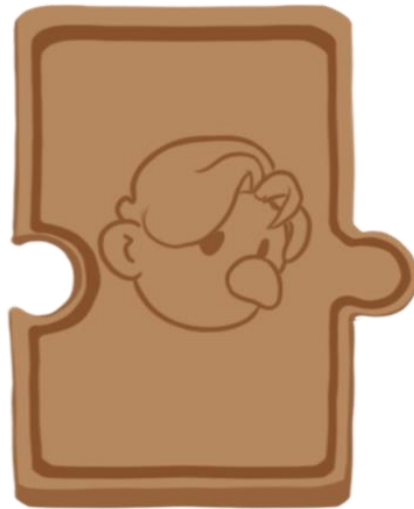


Ilustración 46 Palabra Galleta Johnny el Setas

Descripción: Er Johnny vive en su mundo psicodélico todo el día, lo que le lleva a ser el mejor creador de levaduras del archipiélago. Si hay alguien capaz de desvelar el secreto sobre la magia de Hio es Johnny, cuanto más se mete en su mundo, más puede interactuar con la magia del pastelero... aunque crea que son deidades galleta.

Nombre: Gato



Ilustración 47 Palabra Galleta Gato

Descripción Descripción: Estos seres felinos son especialistas en meterse en problemas cuando menos los esperas... ¡O darte problemas a ti! Aun así... ¿quién no los querría? ¡son muy monos!

Nombre: Dragón



Ilustración 48 Galleta Palabra Dragón

Descripción: ¡Quién diría que, en un lugar tan recóndito del planeta, como es el archipiélago de Akalia, se pudiera encontrar un ser fantástico tan impresionante y letal como es un dragón! ¿Será tan fiero como lo describen las leyendas?

Nombre: Fantasma



Ilustración 49 Galleta Palabra Fantasma

Descripción: Un ser espectral que merodea por las noches en el algo al sur del pueblo. Siempre se ha dicho que los fantasmas son las almas de aquellas personas que no han encontrado el descanso eterno en la muerte. ¿Qué habrá pasado para que siga aquí?

Nombre: Golem



Ilustración 50 Palabra Galleta Golem

Descripción: Un ser hecho de rocas que, en un principio, no responde a ninguna clase de raciocinio: solo sabe que le gusta tirar piedras a la gente y que se divierte por ello. Pero si se divierte, es posible que se le pueda hablar.

Nombre: Monstruo de las nieves



Ilustración 51 Galleta Palabra Hombre de las Nieves

Descripción: Una criatura que vive en las montañas al norte del pueblo. Siempre ha salido en la prensa local lo que parecían avistamientos de este monstruo, pero nunca se ha visto de forma tan clara hasta el día de hoy.

Nombre: Arañas



Ilustración 52 Galleta Palabra Araña

Descripción: Estas arañas no son para nada como las que conocemos: ni siquiera parecen de este mundo. Aparecen en grandes enjambres y parecen inteligentes, pero siempre gritan “harrah harrah”. ¿Qué demonios significará harrah harrah?

Nombre: Hombre en gabardina



Ilustración 53 Galleta Palabra Hombre en gabardina

Descripción: Un extraño hombre que se coloca en la plaza a vigilar a todas las personas que pasen. No tendríamos que desconfiar en él en una primera instancia, pero parece tan sospechoso... ¡Parece que va a atracar a un vecino en cualquier momento!

Nombre: Ladrón




Ilustración 54 Galleta Palabra Ladrón




Descripción: Un ladrón de mala muerte que pasea por los alrededores del pueblo por la noche, esperando para realizar su próximo ataque. No parece muy listo, pero su cara de malas pulgas intimida hasta el más valiente de los aldeanos.

Anexo 5: Materiales

En este anexo, se hablará sobre los distintos materiales, iconos, y precio.

NOMBRE	ICONO	PRECIO
Masa de galletas encantada		Ninguno
Compota de mora infernal		25 karma malo
Núcleo de cereza anímico		80 karma malo
Crema pastelera arcana		10 karma bueno y 10 karma malo
Vainilla de la iluminación		30 karma bueno

Caramelo Candiscente		25 karma bueno y 25 karma malo
Esencia de limón purificadora		80 karma bueno
Levadura ancestral de la pereza		40 karma bueno y 40 karma malo
Chocolate negro sempiterno		25 karma malo
Harina de Fuerza Titánica		20 karma bueno y 20 karma malo

Polvo de hornear impetuoso		10 karma malo
Polvo de hornear persuasivo		5 karma bueno y 5 karma malo
Polvo de hornear del auxilio		10 karma bueno

Anexo 6: Estructura Core Game Loop

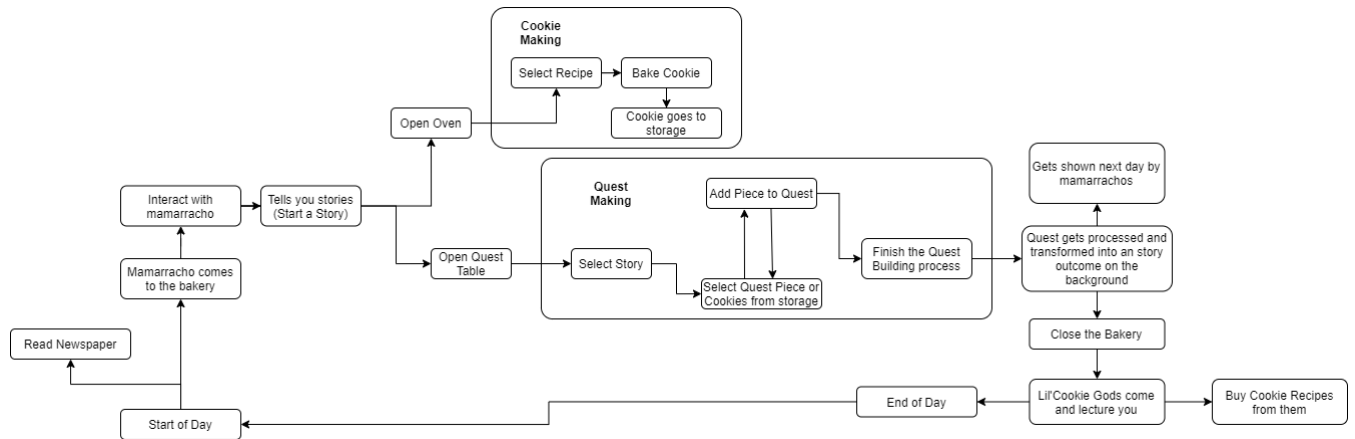


Ilustración 55 Estructura Core Game Loop

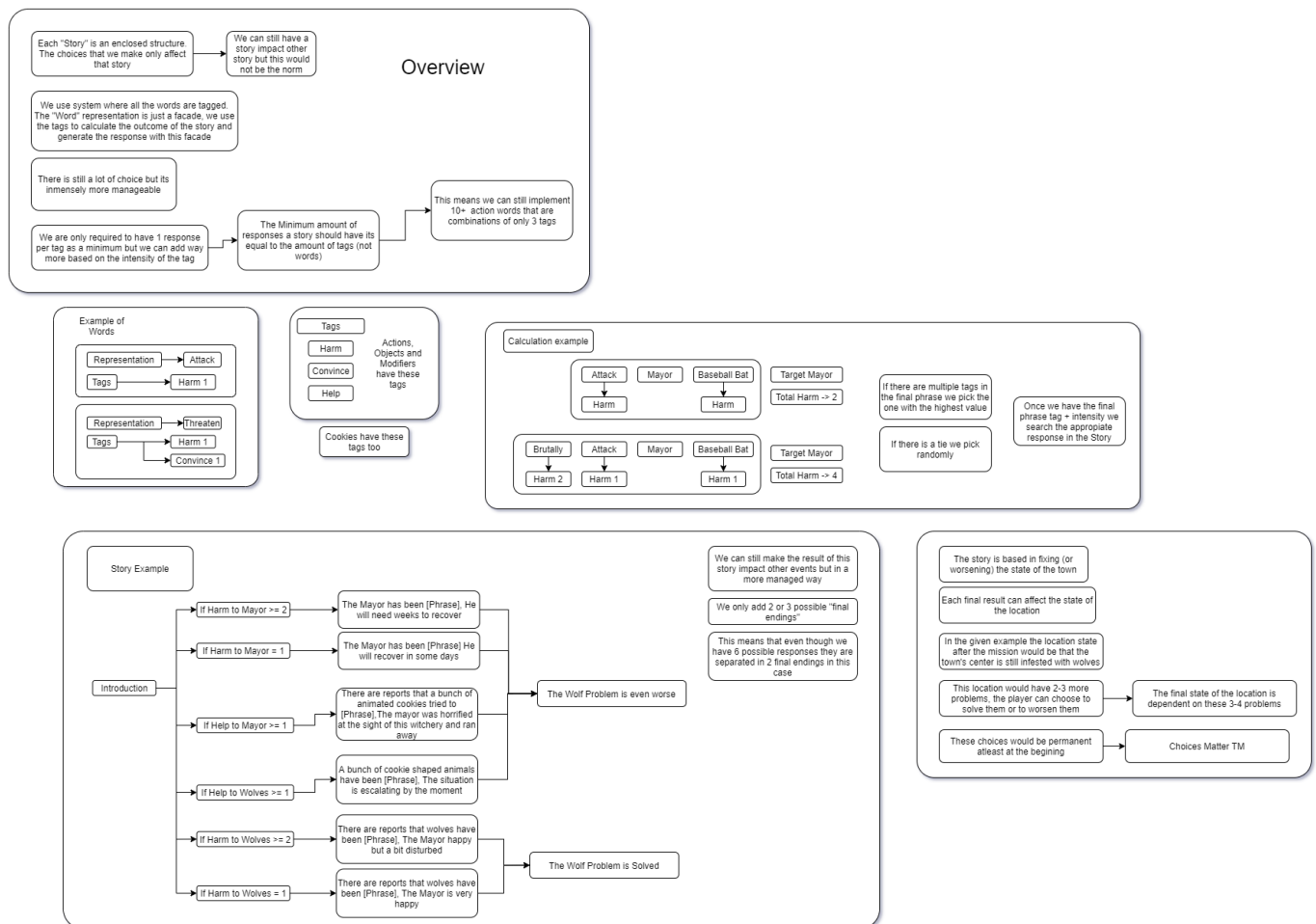


Ilustración 56 Estructura de las misiones

Anexo 7: Arquitectura de Programación:

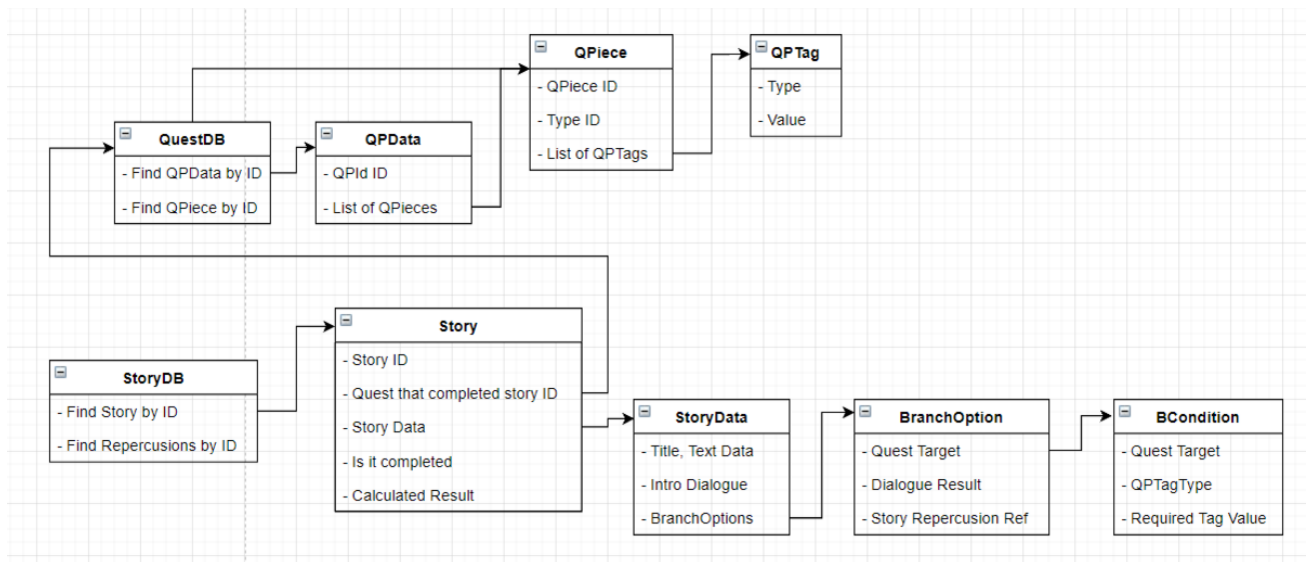


Ilustración 57 Esquema Arquitectura de Codificación de Cookie Quest Maker

Anexo 8: Ilustraciones de los personajes:

Hio (Protagonista)

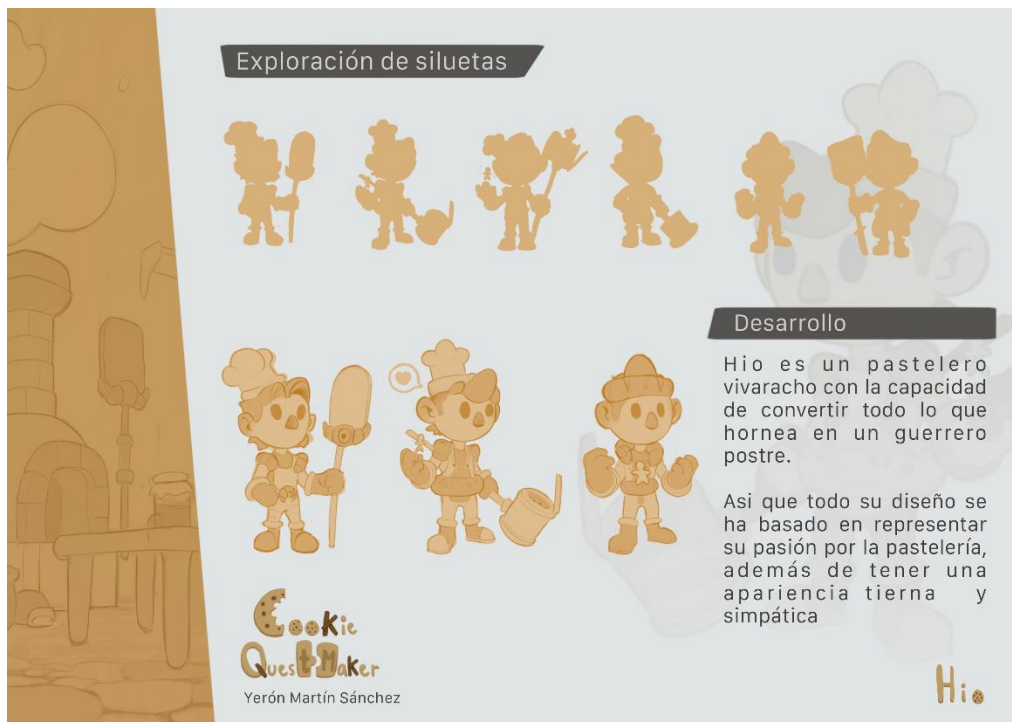


Ilustración 58 Character Model Sheet Hio

Evith:



Ilustración 59 Character Model Sheet Evith

Nu:

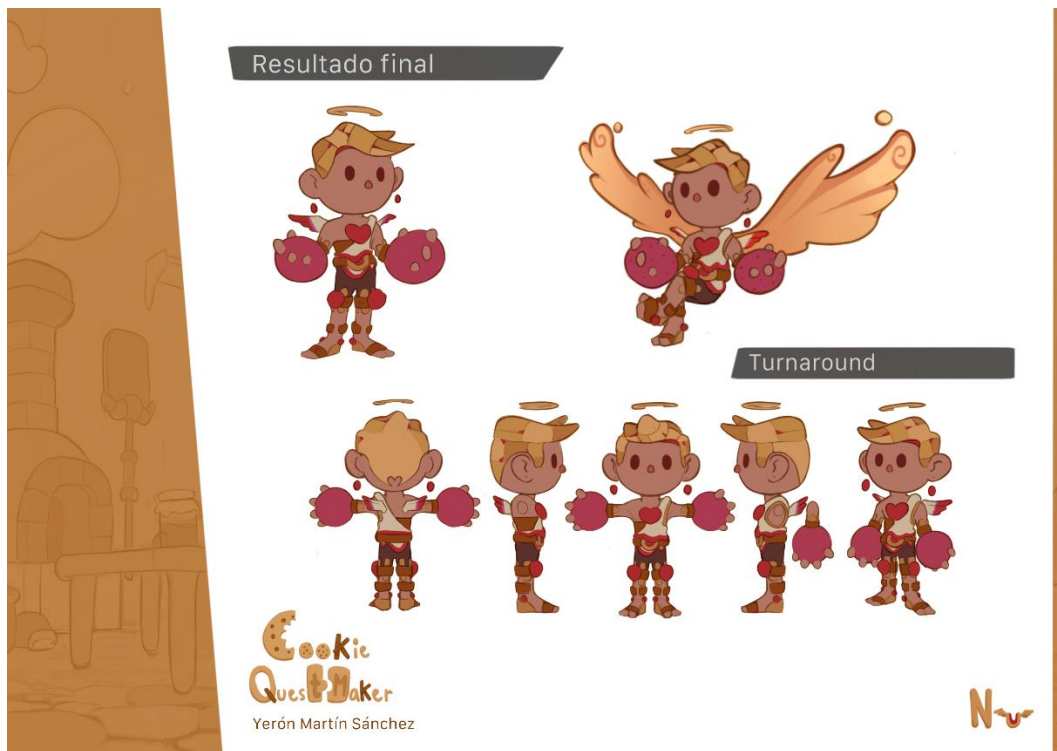


Ilustración 60 Character Model Sheet Nu

Antonio, el araos:



Ilustración 61 Concept Alcalde

Meri:



Meri, la leches

Ilustración 62 Concept Meri la Leches

Canela N Rama:



Canela N Rama

Ilustración 63 Concept Canela N Rama

Miss Chocolate La Bomb:



Miss Chocolate La Bomb

Ilustración 64 Concept Miss Chocolate La Bomb

El Mantecas:



El Mantecas

Ilustración 65 Concept El Mantecas

El Johnny:



Johnny el setas

Ilustración 66 Concept Johnny El Setas

Anexo 9: Post-Mortem Cookie Quest Maker fase alfa

Lo que fue bien:

Estuvimos de acuerdo con la idea rápidamente.

Durante la primera reunión, un miembro del equipo comentó la idea de hacer un juego donde pudiéramos regentar una taberna donde llegaran héroes y se les encargara misiones para avanzar. Nos gustó mucho la idea y comenzamos a trabajar lo más rápido posible en cómo llevar la idea a buen puerto.

En las siguientes reuniones, pudimos definir en muy poco tiempo el esqueleto de nuestro juego. Asignamos roles a cada miembro del equipo, hicimos una pequeña puesta en común para ver en qué podíamos empezar a trabajar cada uno, e ir comentando en cada reunión nuestro desempeño y avances. Realizábamos lentamente avances, pero poco a poco veíamos cómo iba creciendo la idea y nos sentíamos muy motivados para seguir continuando.

A pesar de nuestro orden caótico, el trabajo salió adelante.

Conforme el trabajo avanzaba, todo el equipo estábamos muy enfrascado en realizar bien nuestro trabajo... Con un pequeño problema: nos centramos demasiados cada uno en su parte. Había partes que no encajaban entre sí, cada uno tomaba sus propias decisiones y ejecutaba su propia visión del juego. Aun así, conseguimos darnos cuenta pronto de este problema y lo corregimos muy rápido, retomando un buen ritmo para continuar con esta fase alfa.

Lo que tenemos que mejorar:

Problemas de comunicación en el equipo.

Uno de los mayores problemas que encontramos es que apenas hablábamos entre nosotros. El equipo de programación estaba preocupado por coordinar bien su trabajo y diseñar los distintos sistemas que Cookie Quest Maker necesitaría. El equipo de arte estaba revisando si el estilo de los concepts casaba con los primeros bocetos PixelArt del escenario. El equipo de diseño no paraba de hacerse preguntas y revisar ideas planteadas en las reuniones para crear un gameplay que no fuera aburrido y repetitivo.

Esto llevó a que, a pesar de que las primeras reuniones del equipo estuvieran enfocadas sobre todo al diseño de Cookie Quest Maker, no se tenía claro el diseño de gameplay y funcionamiento del juego como tal. Además, los grandes cambios de dirección que se tomaban cada vez que el equipo hablaba ya que, muchos no eran sugeridos ni propuestos de una manera adecuada, como cambiar la idea de un

tabernero y sus héroes por una pastelería y galletas (que fue mentada en las primeras reuniones), o un sistema de creación de palabras con materiales en vez de obtenerlas de los distintos diálogos de los NPC'S, solo generaba más confusión.

Debido a estos incidentes y a la falta de formalización del diseño del juego en un documento donde poder revisar si tenían dudas, el equipo optó por tomar sus propias decisiones según su visión del juego, por el simple hecho de que no querían molestar al resto de integrantes en su trabajo. Por tanto, cuando se juntaba cada parte, no encajaba, perdiendo el tiempo en arreglar problemas, descartar trabajo y concretar cosas que desarrollando. Por fortuna, se aprendió que, en cualquier momento, si se tenía una duda, era mucho mejor preguntar.

Problemas de complejidad del juego.

Problemas de última hora: cambiar todo a isométrica había roto todo el sistema de movimiento y navegación que teníamos, teniendo que recurrir a librerías externas. Idea de transformar nuestro juego a un 2.5D estilo Paper Mario que al final no quedó en nada.

Cuando se diseñaba las partes principales de Cookie Quest Maker, se buscaba ideas que ayudaran al gameplay a ser satisfactorio y entretenido, provocando que al final nos diéramos cuenta de que el proyecto había crecido mucho en complejidad. Por mucho que intentáramos limitar las ideas ya planteadas, seguía creciendo en complejidad, aumentando mucho la dificultad de la codificación y la cantidad de assets necesarios.

Por parte del equipo artístico, al comienzo se había elegido el uso de una perspectiva cenital para los distintos assets del escenario, pero, en el primer cuarto de la fase alfa, se descartó y se impuso una perspectiva isométrica, descartando los pocos assets ya creados y haciéndolos de 0, con la dificultad añadida de la propia perspectiva isométrica, lo que llevó más de un quebradero de cabeza para algunos miembros del equipo.

Esto nos llevó a un problema de última hora: cambiar todo el escenario a esta perspectiva suponía romper el sistema de movimiento y navegación ya implementado, causando que miembros de programación se sintieran desmotivados viendo su trabajo eliminado, además de sentir haber perdido el tiempo. Por fortuna, se encontró una librería que realizaba el proceso del movimiento mucho más eficaz.

También surgió un pequeño contratiempo ya que, a mitad del desarrollo, se propuso la idea de cambiar el formato a un juego 2.5D estilo *Paper Mario*, pero fue rápidamente descartado debido a la naturaleza súbita de la propuesta y la inviabilidad de llevar Cookie Quest Maker a buen puerto.

Distintos ritmos de trabajo

A la hora de comenzar este proyecto, sabíamos que cada miembro del grupo tenía distintos tipos de perfiles y pericias. No obstante, cada uno escogió el rol con el que se sentía más cómodo trabajando.

Esto dio a lugar a que a veces se tuvieran que adaptar al ritmo de trabajo forzadamente, limitando la manera de actuar sobre el trabajo, o teniendo que forzarse para dar todo lo que podían o más, a pesar de no entender por completo qué estaban haciendo o cómo lo estaban haciendo.

Por lo tanto, los miembros del equipo que tenían más experiencia en su campo han acabado teniendo una sobrecarga de trabajo ya que no solo tenían que cumplir con su parte, si no que ayudar al resto de miembros o establecer una visión general que se debía seguir.

Anexo 10: Post-Mortem Cookie Quest Maker fase beta

Lo que fue bien:

El cauce de trabajo mejoró bastante viniendo de la alfa.

Una de las grandes mejoras respecto a la fase alfa fue que mejoró la comunicación entre los distintos miembros del equipo. Hablamos más entre nosotros, cualquier duda se preguntaba y se llegaba a un entendimiento general.

Reasignación de roles, pero hubo un aprendizaje y adaptación rápidos.

Para descargar de trabajo a ciertos miembros del equipo cuya implicación en la fase beta era crucial, se reasignaron roles no especialmente importantes para el desarrollo (pero sí en la preparación de la venta del juego, como el rol de community manager). A pesar de la poca experiencia, hubo una rápida adaptación y formación sobre cómo manejar estos roles.

Mejora en la autonomía de los miembros del equipo en ciertos campos.

Lo que sí hemos visto claro es que cada miembro, trabajando en su campo, se ha sentido más tranquilo y con más control sobre su trabajo. El periodo de lanzamiento de la alfa fue un periodo de adaptación para todos los miembros en cuanto a estructura del juego, arquitectura de programación y dirección artística, pero pudimos superar ese obstáculo, alcanzando un mayor nivel de comprensión sobre el juego que teníamos entre manos.

Lo que tenemos que mejorar:

Poco feedback en las áreas creativas

El problema que más se ha repetido no solo en la fase beta, sino también en la alfa, es el poco feedback que han ofrecido los miembros del equipo a la hora de revisar, corregir, o dar su opinión respecto a los aspectos creativos de Cookie Quest Maker.

En el desarrollo del apartado artístico y estético, Cookie Quest Maker es un juego bonito, pero a la hora de crear una interfaz tematizada acorde al juego, perdimos la perspectiva del jugador: nosotros como equipo conocíamos la función de cada parte, pero no le prestamos tanta atención a cómo un jugador se desenvuelve en nuestros menús. No solo eso, si no que, a pesar de la mejoría de comunicación, pocos comunicaban cómo les parecía los distintos avances no solo con la interfaz: también con los assets *pixelArt* del escenario y los distintos concepts.

El caso es que no solo ha sufrido la parte artística de este problema, si no también la parte narrativa. Un solo miembro se encargó de toda la historia, y aunque iba actualizando cada vez que podía, ningún miembro expresó lo que sentía mientras leía las locas historias, que

han acabado siendo uno de los puntos clave y más fuertes de Cookie Quest Maker: solo se dijo que gustaban días antes de la finalización de la fase.

Poca delegación en el trabajo

Si algo tiene muy claro el equipo que ha sufrido ha sido *burn out*: algunos miembros se han tenido que sobre esforzar para que el trabajo llegase a buen puerto.

Esto no surge solo de que efectivamente, el equipo partió de una idea totalmente sobredimensionada con el poco tiempo que se contaba, si no que no se ha sabido delegar el trabajo en el resto de los miembros, provocando que una parte estuviera muy estresada, mientras que la otra trabaja de forma tranquila.

Finalmente, provocó algunas desavenencias en la fase final de la beta, ya que las partes sobrecargadas tuvieron que descansar, pasando sus tareas al resto del equipo y generando un poco de caos.

Cada uno estaba muy centrado en su parte... para bien y para mal

Una cosa que tuvimos problemas es que cada miembro se dedicó en cuerpo en alma a su parte, lo cual, en una primera instancia, no debería ser un problema. No obstante, a la hora de juntar todo, surgieron muchas dudas, por lo que tuvimos que invertir algunos días de trabajo en juntar cada parte, traducándose en retrasos.

De todas formas, no resultó ser un problema especialmente grave, se pudo solventar de manera rápida.

Se nota la falta de un diseñador con más experiencia, o en su defecto, más miembros que se dedicaran al diseño.

Contábamos con un “esqueleto” sobre el que partir para desarrollar el diseño y la jugabilidad de Cookie Quest Maker, pero si sumamos la inexperiencia del diseñador junto con que un solo miembro se estaba dedicando a tal tarea, acabó en algunos problemas.

Ya no solo se tuvo que resolver algunos que se arrastraban de la alfa, como tener que hacer leves adaptaciones de lo que el equipo había implementado sobre lo que estaba escrito en el GDD, si no que el solo hecho de tener una idea tan inabarcable, y el empeño de querer sacarlo adelante, no ayudaron para nada.

Documentos importantes como la economía del juego, los materiales para hacer las galletas, las implicaciones que tenía resolver las misiones, llevaron mucho más tiempo del deseado, pasando desapercibidas algunas cuestiones que, a primera vista, no parecían gran cosa, pero daban ciertos matices al núcleo del juego que podía implicar muchos cambios a nivel de programación y arte.

No obstante, cada vez que el equipo preguntara o necesitara un documento, se ha desarrollado en el menor tiempo posible y entregado, siguiendo siempre los plazos predefinidos para no suponer ningún retraso.