

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

Introducción	3
Monetización	3
Planificación y Costes	4
Mecánicas de Juego y Elementos de Juego	4
Trasfondo	5
Arte	6
Interfaz	8
Hoja de ruta del desarrollo	8

1. Introducción

Descripción breve del concepto

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

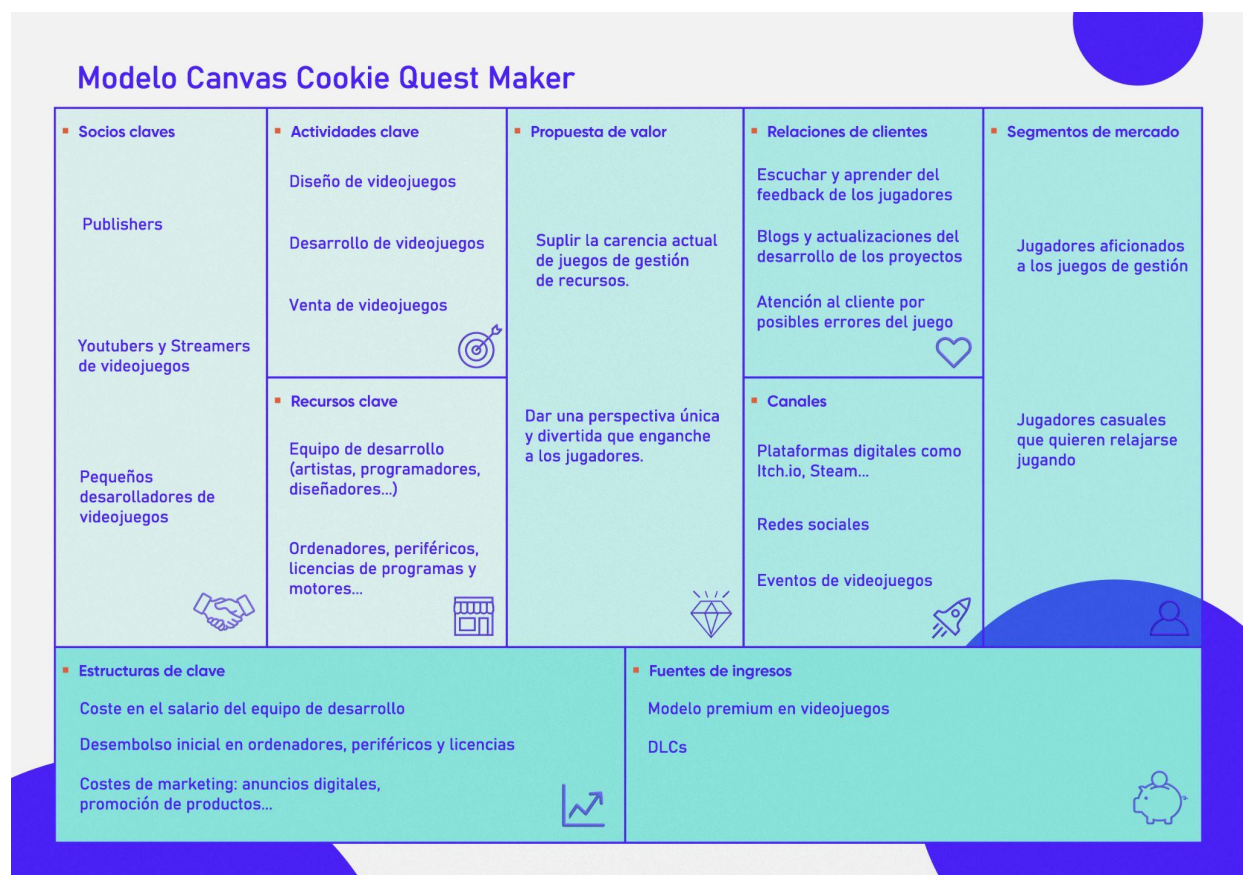
Descripción breve de la historia y personajes

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

Se tiene un target juvenil, a los que les gusten los juegos de puzzles, las ambientaciones cartoon.

Monetización



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 alpha 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.

Mecánicas de Juego y Elementos de Juego

Descripción detallada del concepto de juego

El jugador toma el papel del dueño de una taberna y panadería, 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 recibirá cada día un periódico con los eventos acontecidos en el pueblo y sus alrededores. Una vez hecho esto, clientes del pueblo llegarán y le contarán las últimas novedades, a parte de desahogarse de sus problemas.

El jugador podrá obtener palabras clave de estas conversaciones con las que más tarde podrá crear misiones a las que asignar a sus ayudantes galletas para ayudar o molestar a los habitantes del pueblo.

Cuando los aldeanos se marchen del establecimiento, el jugador podrá ir al obrador donde creará a los ayudantes galletas y les asignará una tarea.

Las tareas están conformadas por las palabras clave anteriormente mencionadas. Ejemplos:

- **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: Alcalde, la Lechera, lobos...

Una vez se cree la misión y se le asigne una galleta, el día acabará y dará paso al siguiente día. Si el resultado de la acción ha sido positivo para el pueblo, el ángel Nu recompensará al jugador con buena reputación. Por el contrario, si ha causado el caos, la demonio Elith le entregará mala reputación.

La buena y mala reputación son monedas de cambio para estas deidades. Por las noches, antes de hornear las galletas, puedes hablar con ellos para comprarles recetas de nuevas y mejores galletas y los ingredientes que necesitas para crearlas.

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

- Empieza el día y los clientes de tu panadería te cuentan cómo se estaban riendo del alcalde por el problema que hay con lobos saqueando la plaza del pueblo.
- 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. Los resultados de dichas tareas se verán reflejados al día siguiente en las conversaciones con los clientes y el periódico.

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

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, no obstante, este joven pastelero oculta un secreto: puede hacer que sus deliciosas galletas cobren vida, a las que manda a cumplir misiones para mejorar el pueblo, o para obtener beneficio propio, ¿quién sabe?

Una vez la pastelería se ponga en marcha estará listo para conocer la historias de los ciudadanos del pueblo. 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:

- 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, esta 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 son los habitantes del pueblo, incluyendo al alcalde, y los clientes de la pastelería.

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.

Arte

Estética general del juego

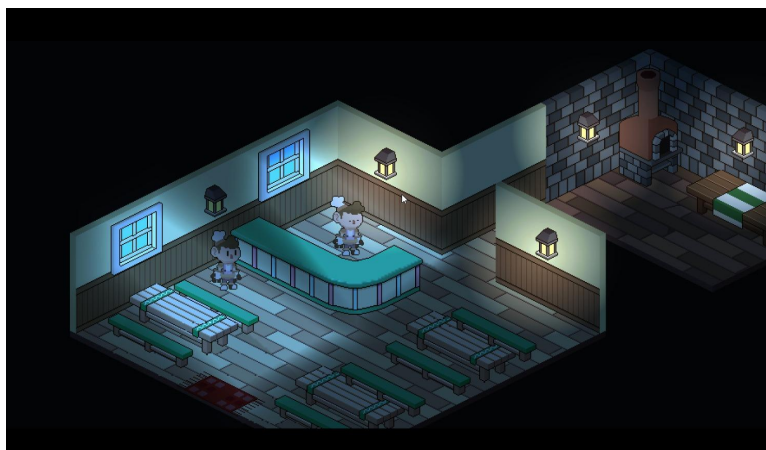
Cookie Quest Maker sigue una estética mona PixelArt con toques fantásticos. Para que transmita una gran sensación de calidez y tranquilidad, se utiliza una paleta con armonías y, para completar con la temática de pastelería y galletas, se emplea colores pastel que combinan entre sí.



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.



Música

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

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 la diablillo y el ángel, además de efectos sonoros referentes a las acciones del jugador.

Interfaz

Diseños básicos de los menús

Menú inicial:

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



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.



Menú créditos:

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



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 izquierda. Una vez acabadas todas las misiones del día se cerrará el menú y se pasará a la noche.



Menú creación de misiones:

En este menú se escogerá cada palabra clave para insertarla en su posición. Si clicamos en la parte de “acción”, se desplegará una lista de palabras clave “acciones” donde se escogerá una y se colocará dentro del puzle. Una vez seleccionadas todas las palabras clave, se hornea, confirmando así la misión. Si se le da al botón de atrás, se volverá al menú de “Elige una historia”.



Menú creación de galletas:

En este menú se puede escoger la galleta que se quiera hornear para mandar a realizar una misión, además de las estadísticas de cada una de ellas. También se puede ver los materiales necesarios para realizarla.

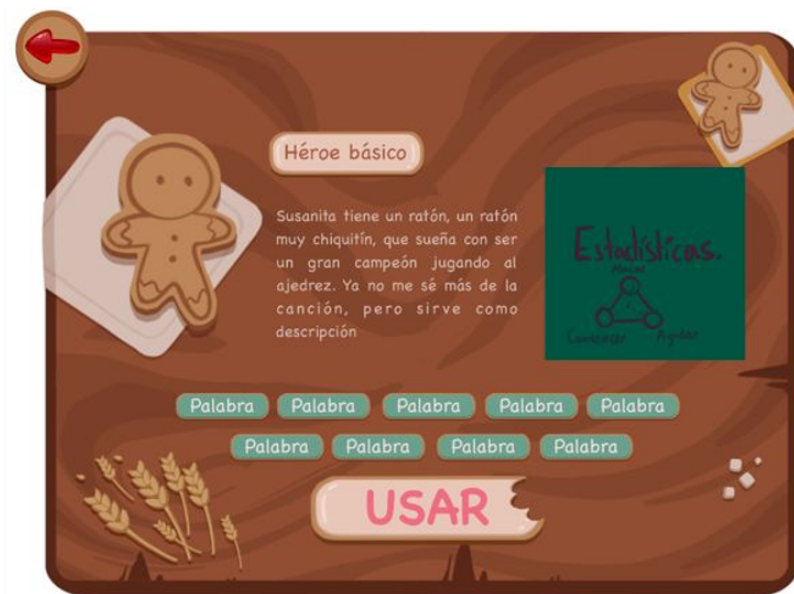
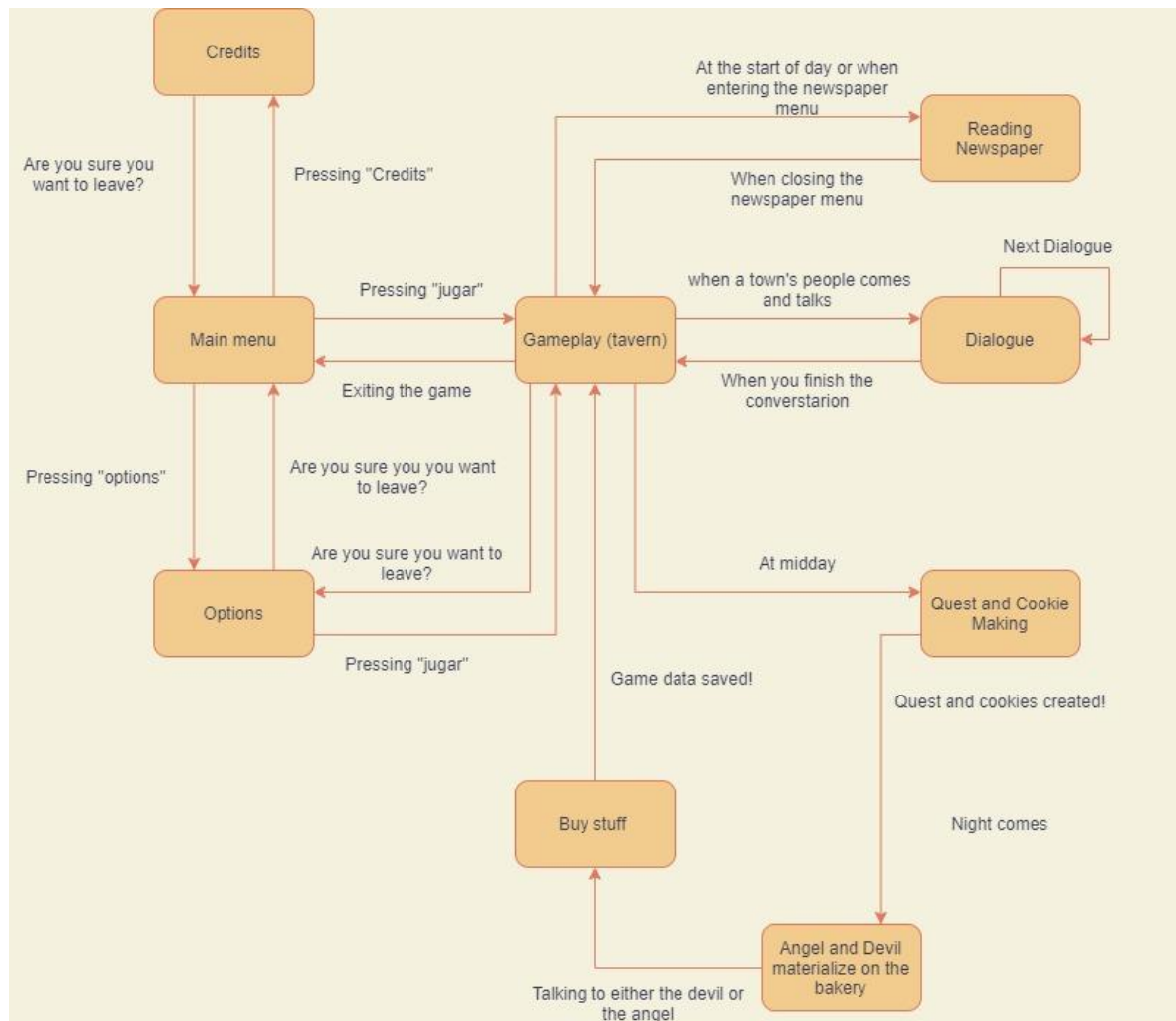
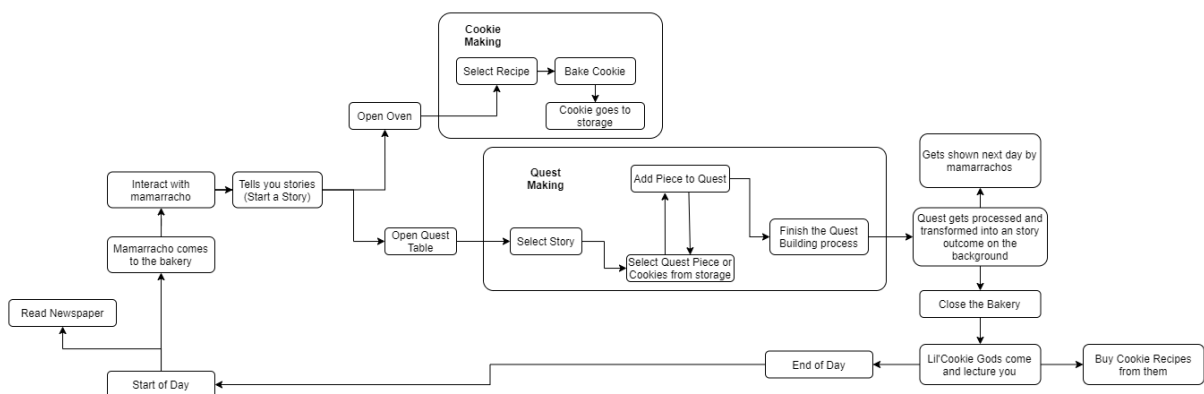


Diagrama de flujo

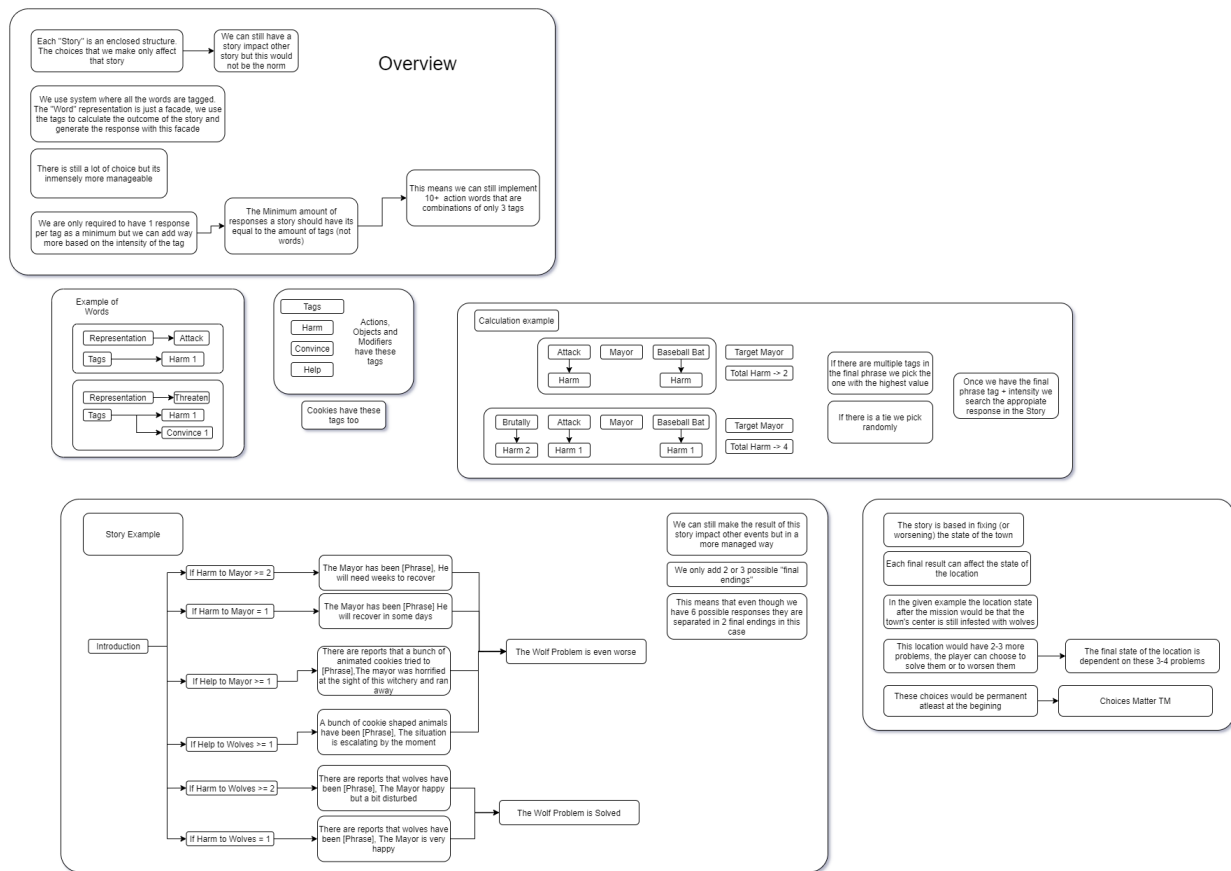


Hoja de ruta del desarrollo

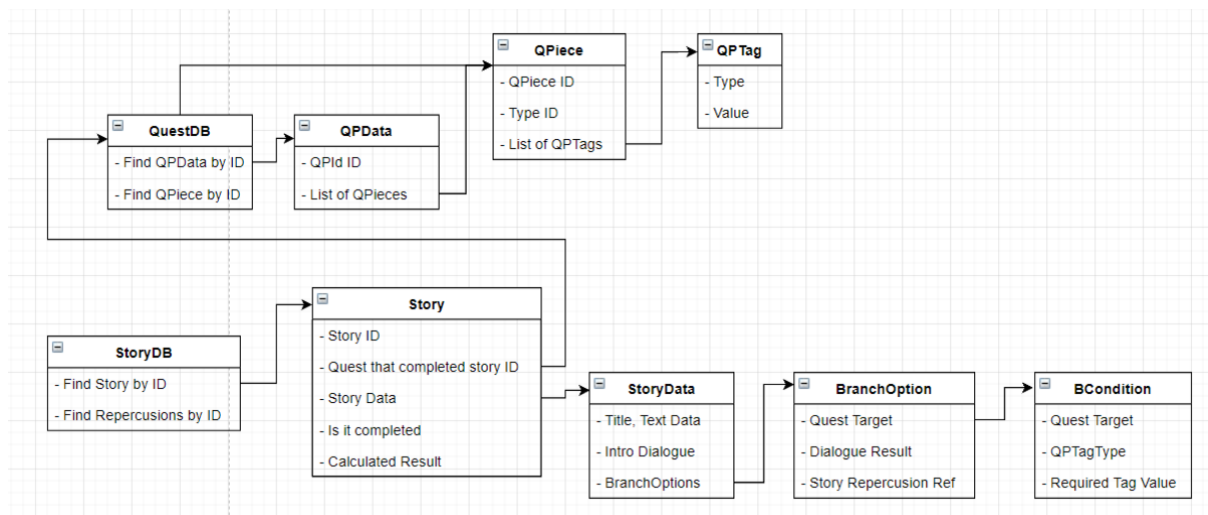
Hito 1: Diseño del coregame loop.



Hito 2: Diseño de la arquitectura de misiones y sistema de historia.



Hito 3: Diseño de arquitectura de programación:



Hito 4: Creación de Concepts de personajes y galletas.

Hito 5: Creación de assets del escenario en PixelArt

Hito 6: Integración del escenario y assets en PixelArt con URP.

Fecha de lanzamiento: TBA