

COOKIE MAYHEM

DOCUMENTO DE DISEÑO DE VIDEOJUEGO

GRUPO E

Adrián Albarrán Alcalde

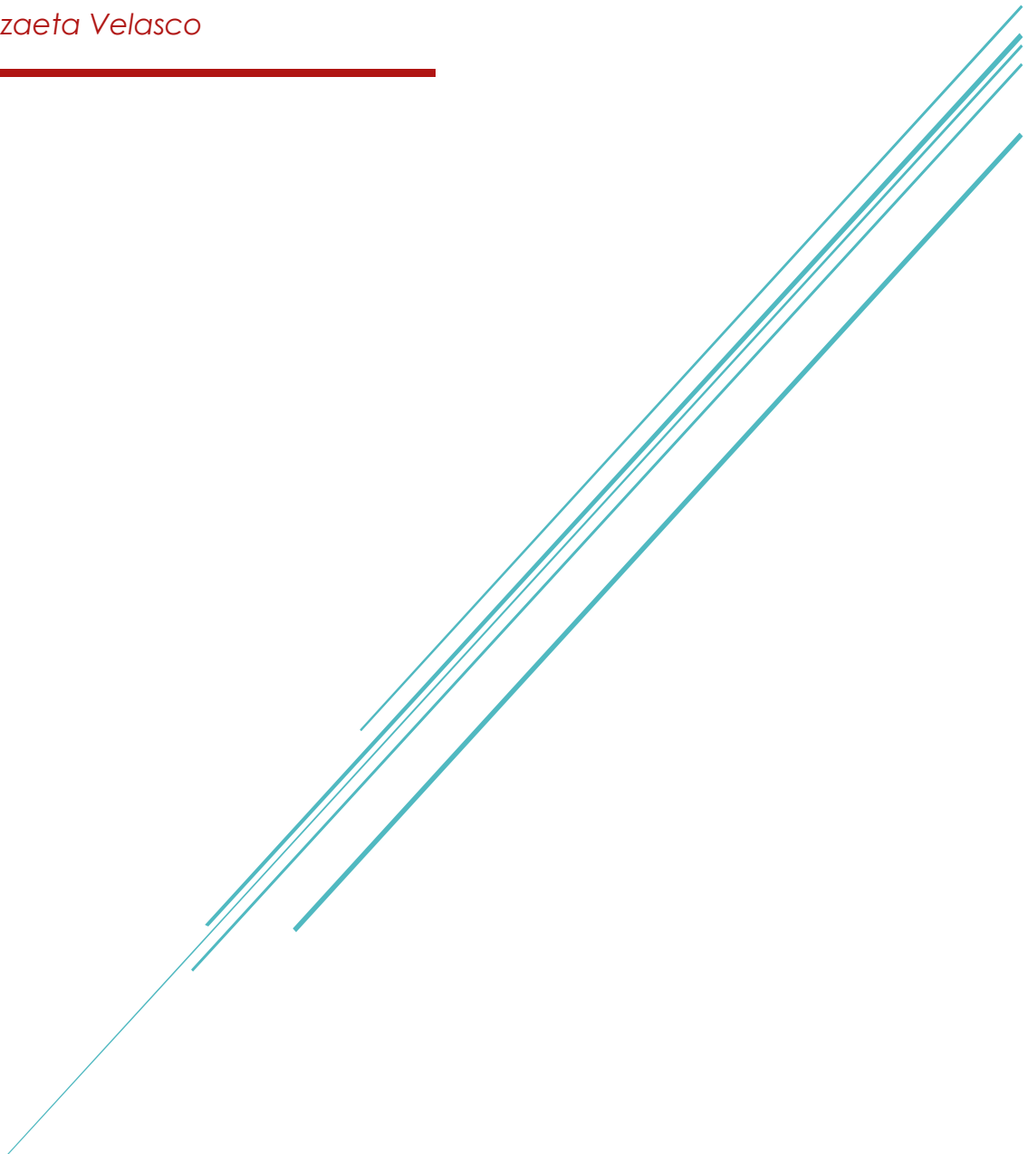
Adrián Serrano Monteiro

Daniel Salguero Fernández

Gloria Turati Domínguez

Luis Morón Álvarez

Marco Ozaeta Velasco



JUEGOS EN RED

Diseño y Desarrollo de Videojuegos

ÍNDICE

1- Introducción.....	2
2- Guión.....	3
3- Mecánicas	4
Controles	4
Mecánicas globales	4
Tienda	4
Combate	5
Recursos limitados.....	5
Mecánicas compuestas	5
4- Estados de juego	6
Diagrama de flujo de Estados de Juego:	6
5- Interfaces.....	7
Pantalla de inicio.....	7
Menú de opciones.....	8
Tienda	8
In-game	9
6- Niveles	10
7- Progreso de juego	11
Flujo de inicio	11
Flujo de jugabilidad	11
8- Personajes.....	12
Enemigos	12
Jugador	12
9- Ítems	13
11- Música y sonidos.....	15
12- Arte y concept art.....	16
13- Anexos	17

1- Introducción

• **Título:** Cookie Mayhem

• **Concepto principal:**

- Bullet Hell cooperativo 2D con estética pastelera donde el objetivo es defender tú base de oleadas de galletas que atacan la base y a los jugadores. Según los jugadores consiguen recursos, mejoran sus armas y habilidades. Estas van convirtiendo el juego en un *bullet hell* según las mejoras.

• **Características principales:**

- Cooperativo
- Shooter / BulletHell
- RPG

• **Género:**

- Shooter / BulletHell cooperativo.
- Defiende la base.
- Arcade.

• **Propósito y público objetivo:**

- Público objetivo: Adolescentes
- Público esperado: desde personas de 12 años que empiezan a descubrir los juegos web hasta un público joven-adulto que juega con amigos.

• **Jugabilidad:**

- Oleadas de enemigos que atacan a los jugadores y a la base. Tienen que defenderse y van mejorando sus armas con el tiempo.

• **Estilo visual:**

- Estética muy azucarada.
- Basado en galletas y el concepto de “la hora del té”

• **Alcance:**

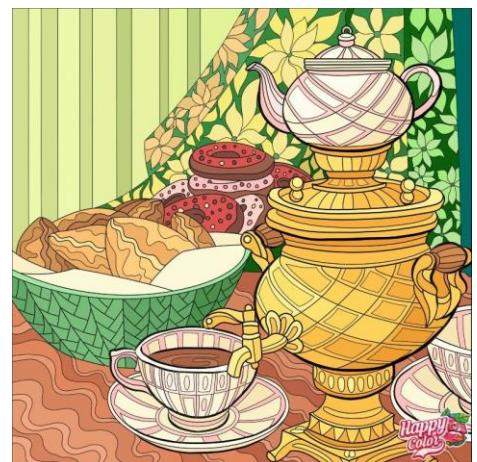
- Todo tipo de edades.

• **Plataforma:**

- En la web. Se podría expandir a otras plataformas si se tiene éxito.

• **Licencia:**

Licencia por determinar.



[Imagen 1](#)

2- Guión

La historia comienza con la tercera rebelión de las galletas en el Reino Chuchería, donde las galletas una vez más, hartas de ser ejecutadas en la gran tetera, deciden tomarse la justicia por su mano y derrocar el sistema para que no siga habiendo una masacre sin sentido.

La misión de los jugadores es que las infradulces galletas sigan su papel impuesto y mueran por la causa. Encarnando a Sir Tazalahad y su fiel compañero en armas Sir Vasselot, los jugadores tendrán que aplacar la tercera Gran Gallevolución y devolver a las galletas a su sumisión.

El juego empezará con una breve cinemática:

"Estamos en el 1548 de la Era Dulce, donde uno de los mayores acontecimientos de la historia está a punto de suceder.

La discordia abrumba entre las galletas mientras día tras día tienen que morir por una causa que desconocen en la Gran Tetera. Hartas de sucumbir ante su cruel destino deciden morir por su libertad y otorgar a las siguientes generaciones la paz que tanto ansiaban.

Con este ideal en mente las galletas dieron comienzo a la tercera y, esperaban concluyente, Gallevolución que pondría fin a este cruel régimen.

Tu eres Sir Tazalahad, el último bastión de la Legión Espresso, la unidad de élite del Reino Chuchería, y tu deber es defender la Gran Tetera junto a tu fiel compañero, Sir Vasselot.

Juntos haréis frente a las oleadas de galletas enfurecidas y moriréis cumpliendo vuestra tarea o sobreviviréis para contar la mayor leyenda del Reino Chuchería."

3- Mecánicas

Controles

Los controles se separan según la acción:

- Disparar: Se pulsará un botón (*espacio* y *enter* respectivamente para cada jugador) para disparar, mantener pulsado provocará que se dispare sin parar.
- Movimiento: Se controla con las teclas WASD (movimiento hacia arriba, derecha, abajo e izquierda respectivamente). El segundo jugador se moverá con las teclas de dirección.
- Menús: En todos los menús se podrá usar el ratón, haciendo click izquierdo para interactuar con los botones. Para salir del menú habrá un botón de cerrar arriba a la derecha, simulando una ventana de Windows. También se podrá usar la tecla *escape* para salir del menú y por tanto regresar al estado anterior.

Para la tienda es importante tener en cuenta que el menú es compartido por ambos jugadores. Habrá 3 opciones. Para obtener una de ellas el jugador debe de mantener pulsado el botón de dirección correspondiente, habrá un indicador para saber qué estás comprando. Para cambiar los objetos de la tienda se usará el botón de disparo, cualquiera de los dos sirve.

- Abrir la tienda: El jugador se tendrá que acercar a la estructura central y pulsar la tecla *H*. El menú de la tienda se controla igual que cualquier otro menú.

Cuando el juego sea totalmente on-line, en el caso de que los jugadores jueguen desde dos dispositivos distintos, solo se usarán *espacio* para disparar y WASD para el movimiento.

Mecánicas globales

Durante la partida los jugadores obtendrán una moneda al derrotar enemigos. Con estas monedas se podrán obtener mejoras y armas en la estructura central. Dependiendo del tipo de enemigo se obtendrán más o menos monedas.

Los enemigos irán apareciendo en oleadas. Cada oleada tendrá un número determinado de enemigos, para poder avanzar en cada oleada, los jugadores deberán eliminar a todos los enemigos de cada oleada.

Tienda

Entre oleada y oleada existirá un breve periodo de tiempo donde los jugadores podrán acceder a la tienda y gastar sus monedas.

La tienda ofrecerá los mismos objetos a cada jugador.

Al comprar un objeto este no desaparecerá de la tienda.

Cada *x* rondas aparecerá una tienda especial, esta contendrá dos mejoras de arma, y un arma aleatoria con cierta cantidad de mejoras aleatorias (las estimadas que tendría el jugador para ese punto de la partida).

En cambio, cada ronda que no aparezca esta tienda aparecerá una tienda que contendrá una mezcla de mejoras de personaje y escudos.

Existirá la posibilidad de cambiar los objetos de la tienda por otros totalmente aleatorios, para ello se tendrá que usar el botón de disparo. Cada reroll de los objetos costará cierta cantidad de monedas, siendo cada vez más costoso.

Combate

Los jugadores disparan con armas hacia los enemigos que se aproximan hacia la tetera. Los enemigos mientras se aproximan a la estructura central podrán atacar a los jugadores próximos y perseguirlos. Ciertos enemigos al morir generarán otros enemigos o generarán zonas de daño.

No existe fuego amigo, es decir los jugadores no se podrán dañarse entre sí.

Solo hay un tipo de daño, no habrá mayores o menores resistencias al daño.

Recursos limitados

Cada jugador tendrá una barra de vida, representada por un número de corazones; irá perdiendo corazones por cada golpe que recibe, si esta llega a 0, morirá.

Cuando golpean a un jugador, este recibe invulnerabilidad por un breve tiempo.

La tetera central también tendrá una barra de vida, que irá perdiendo según la golpean. Si esta llega a 0 los jugadores perderán. Avanzando al menú de Game Over.

El dinero es el mismo para ambos jugadores, es decir, los usan el mismo "saco" de dinero.

La munición de cada jugador será infinita.

Se podrá comprar escudos, que son un tipo de vida que si la pierde. No se puede recuperar.

Los corazones para recuperar vida solo se podrán encontrar como un objeto que soltarán los enemigos. Los escudos solo se podrán comprar.

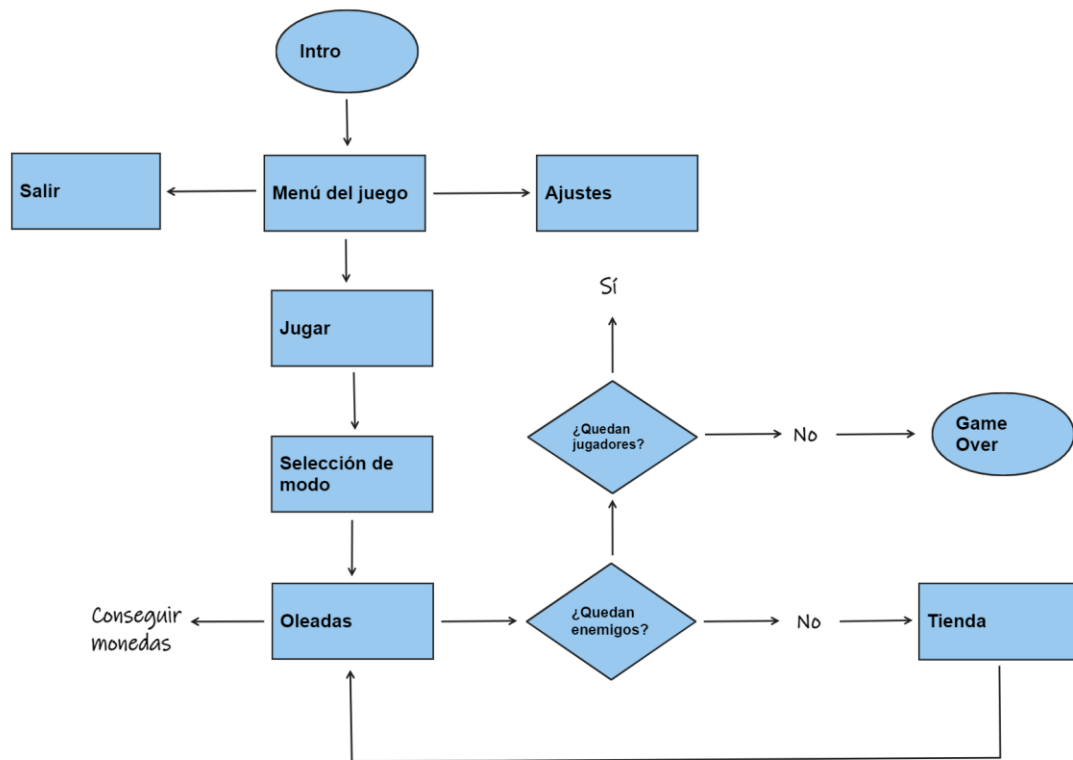
La vida máxima se podrá aumentar de dos formas, al llegar a ciertas oleadas o al obtener cierto tipo de arma.

Mecánicas compuestas

Gestión del objetivo enemigo: Los jugadores podrán volverse el objetivo del enemigo de forma intencionada para evitar que ataquen a la estructura central, de esta manera su compañero podrá comprar en la tienda o simplemente se evitará que un grupo de enemigos hagan daño a la base.

4- Estados de juego

Diagrama de flujo de Estados de Juego:



5- Interfaces

Se pretende añadir solo los elementos necesarios. Esto se hace para optimizar el espacio debido a que es un juego cooperativo y la interfaz no debe ser abrumadoramente grande para varios jugadores.

Disclaimer: El fondo verde es un chroma para cualquier video o dibujo que se quiera poner de fondo. Es algo por determinar a nivel de diseño y de demo. Las fuentes y colores del texto y demás elementos mostrados tendrán la misma estética azucarada del juego.

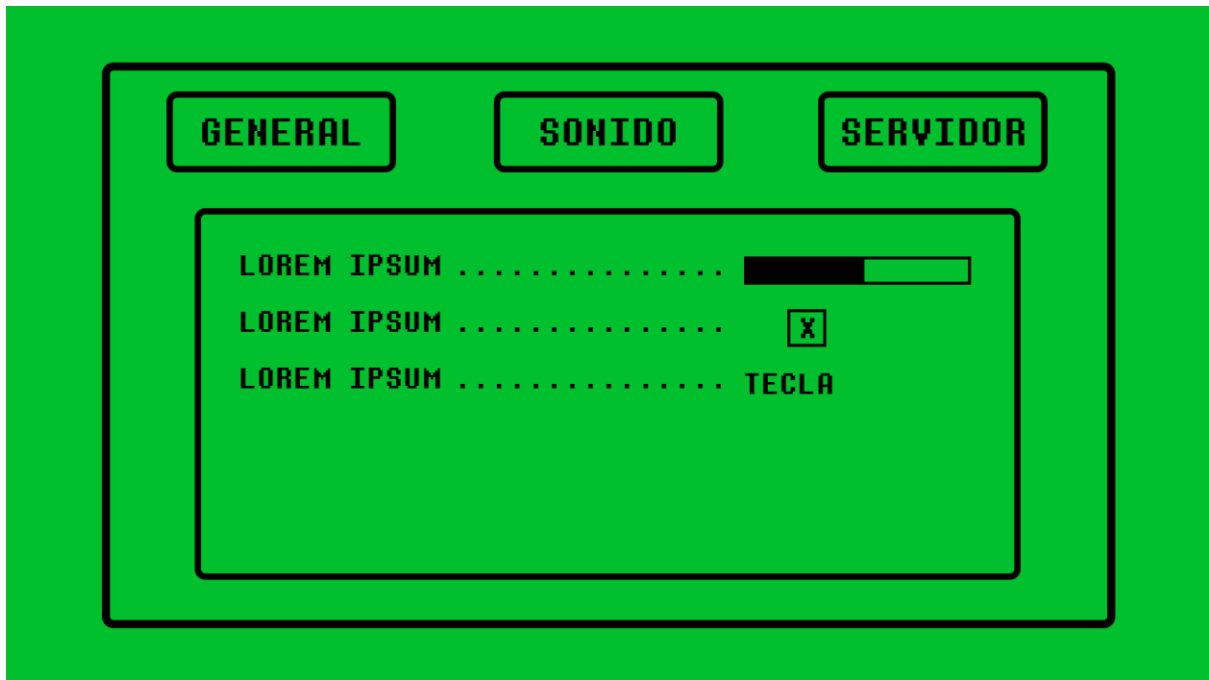
Existen 4 interfaces diferentes:

Pantalla de inicio

En el futuro nos planteamos poner una o varias opciones para las partidas online, pero a falta de conocimiento actual no queremos mostrar opciones que no sabemos qué tendrían que hacer.



Menú de opciones



Las opciones para el servidor serán las relacionadas con el online

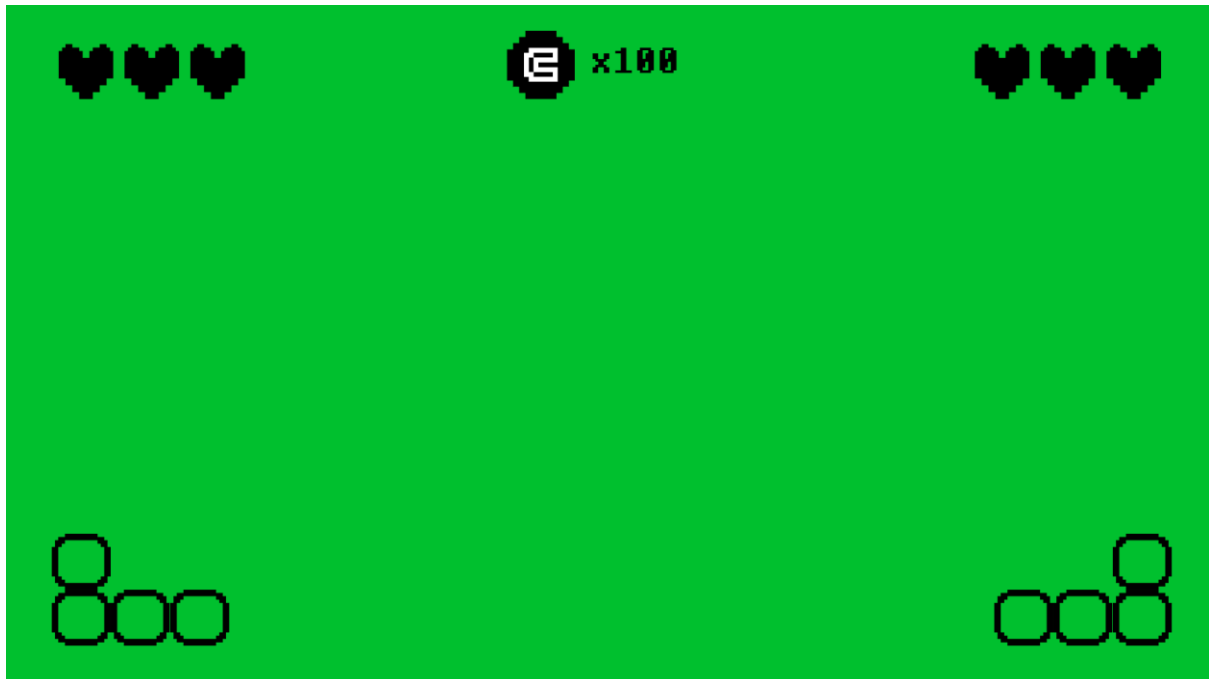
Tienda

Habrà un indicador de donde se està comprando, el cual recorrerà poco a poco el diámetro del objeto, cada jugador tendrá un color fijo para este indicador



In-game

Los indicadores inferiores se dividen en dos secciones, la horizontal, que indica el arma que se tiene (posicionado en la esquina) y sus respectivas mejoras, y la vertical, que indica las mejoras generales. Cuantas más mejoras generales haya más alta se volverá la sección vertical.



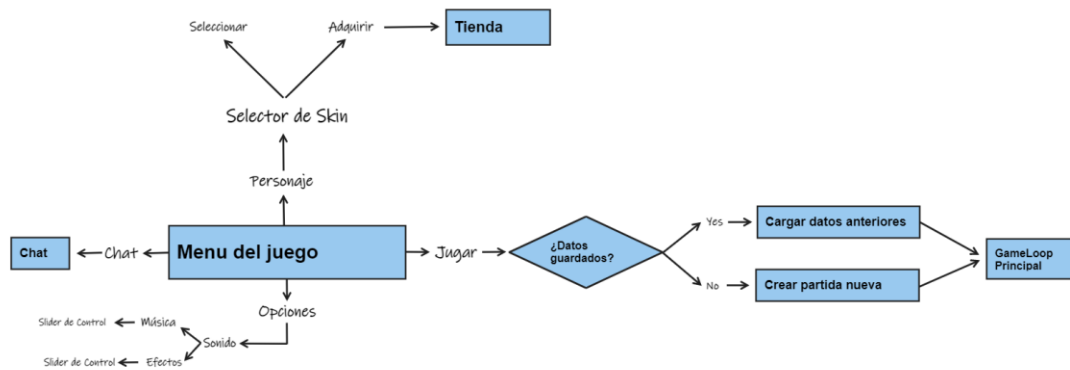
6- Niveles

El único nivel del juego será una gran zona donde irán apareciendo enemigos desde las esquinas del mapa. Los jugadores tendrán que defender la Gran Tetera, que se ubicará en el centro del espacio de juego. Durante el gameplay, los jugadores podrán acudir a la Gran Tetera para pertrecharse y conseguir nuevas armas. En zonas aleatorias del mapa aparecerán pequeños power-ups que los jugadores tendrán que recoger.

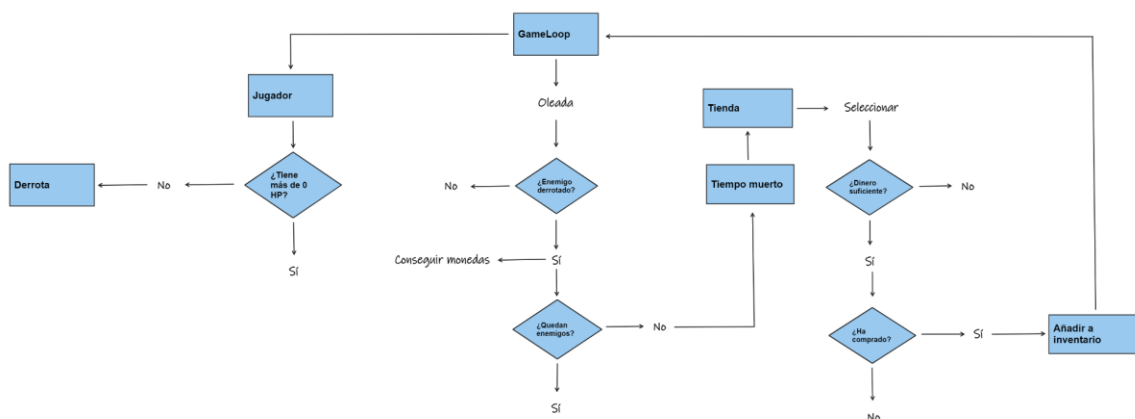


7- Progreso de juego

Flujo de inicio



Flujo de jugabilidad



8- Personajes

Enemigos

El juego consta de 5 enemigos:

- Galleta de pepitas de chocolate: Enemigo básico del juego, el que aparecerá al principio y será el que se repita a lo largo de la partida como enemigo más débil
- Oreo: Este enemigo será más pequeño que el resto de las galletas, pero más rápido, haciendo así una galleta muy molesta
- Galleta con fruta confitada en medio: El único enemigo a distancia del juego, lanza frutas al protagonista
- Dinosaurio: Son el tanque principal del juego, aunque vayan lento tienen mucha vida y hacen bastante daño, pero es fácil mantener la distancia
- Hombre de jengibre: El jefe final del juego, va a ser una galleta gigante que también va lento, pero pega mucho, además cada cierto tiempo dispara un proyectil de galleta que hace bastante daño

Jugador

El personaje principal es una taza.

- Para atacar lanza chorros de café, que dependiendo del arma equipada se dispara de diferente manera
- Las armas son las propias tazas. Las tazas cambian de armas según la skin que lleven (cada una tiene un modo de disparo diferente.)
- El personaje básico es una taza que escupirá el chorro de café, así que no necesita arma.
- Los diferentes modos de disparo cambiarán el aspecto de la taza ligeramente, como ponerse un bigote o que tenga un parche en el ojo.

9- Ítems

En las fases iniciales del juego se plantea tener una serie de armas básicas las cuales son una escopeta, un revólver, un subfusil y un arma cuerpo a cuerpo (*melee*). Sin embargo, se plantea que para fases más lejanas del desarrollo según la aceptación del juego (las fases beta) se creen otro tipo de armas bases.

Todas estas armas podrán tener una serie de mejoras específicas para cada una.

- Escopeta: Arma de corto alcance, con poca cadencia, mucha dispersión y con mucho daño
- Revólver: Arma de largo alcance, con poca cadencia, ninguna dispersión y con daño moderado
- Subfusil: Armas de alcance medio, con mucha cadencia, con una dispersión moderada y con daño reducido
- Espada: *Arma de corto alcance, con una frecuencia de ataque moderada y con mucho daño. Esta arma se podrá implementar en el futuro, pero no se prevé que se haga para las fases beta.*

También habrá mejoras básicas de cada arma:

- Cadencia de tiro: Se disparará más rápido, para el *melee* aumentará la frecuencia de ataque.
- Aumento de x% en el daño.
- Cantidad de proyectiles: Se dispararán más proyectiles, para el *melee* aumentará el rango del arma
- Velocidad de movimiento. Aumenta la velocidad de movimiento del jugador

Habrà tres temáticas de mejora para las armas: elemental, tecnológica, y repostería.

Cada arma solo podrá adquirir temáticas al mismo tiempo. El orden de obtención de las temáticas no importa, por lo que una mejora x-y, es la misma que y-x.

Las armas tendrán diferentes efectos según estas temáticas.

Variaciones de la escopeta:

- Escopeta elemental: Pasa a lanzar una gran cantidad de guijarros y stunea / empuja hacia atrás.
- Escopeta tecnológica: Puedes sobrecargar el arma para realizar un disparo con más balas y menos dispersión.
- Escopeta repostera: Lanza un terrón de azúcar que deja restos en el suelo y los enemigos que pasen por estos son dañados.

- ◆ Escopeta elemental-tecnológica: Lanza una gran cantidad de guijarros, stunea y se sobrecarga permitiendo lanzar una bola de guijarros que cuando golpea se dispersa generando daño en área.
- ◆ Escopeta elemental-repostera: Lanza una gran cantidad de azúcar puntiaguda, que tiene los efectos de ambas mejoras.
- ◆ Escopeta tecnológica-repostera: Se fusionan los efectos de ambas mejoras.

Variaciones del revólver:

- Revólver elemental: Imbuye las balas en electricidad permitiendo que atravesase a los enemigos.
- Revólver tecnológico: Puedes sobrecargar el arma para realizar un disparo que tras golpear genere mina balas alrededor del enemigo
- Revólver repostero: Lanza una tarta de tamaño considerado haciendo daño en área cuando golpea
 - ◆ Revólver elemental-tecnológica: Lanza balas eléctricas, permitiendo que atraviesen enemigos. Se puede sobrecargar para realizar un disparo que genere mini balas eléctricas alrededor del objetivo golpeado.
 - ◆ Revólver elemental-repostera: Lanza una gran tarta eléctrica que atraviesa a los enemigos.
 - ◆ Revólver tecnológico-repostera: Lanzas una tarta, que cuando golpea a un enemigo se rompe produciendo trozos de la tarta que pueden golpear a otros enemigos.

Variaciones del subfusil:

- Subfusil elemental: Lanza balas de fuego que queman a los enemigos, produciendo dot.
- Subfusil tecnológico: Puedes sobrecargar el arma para lanzar una granada.
- Subfusil repostero: Se convierte en una manga pastelera que lanza nata, ralentiza al primer enemigo golpeado y lo atraviesa.
 - ◆ Subfusil elemental-tecnológica: Lanza balas de fuego que generen mini explosiones en área al contacto y al sobrecargar el subfusil lanza una granada que quema a los enemigos tras su explosion
 - ◆ Subfusil elemental-repostera: Lanza nata hirviendo que quema y ralentiza a los enemigos.
 - ◆ Subfusil tecnológica-repostera: Lanza nata como el subfusil repostero y cada x tiempo sale una granada que se pega al primer enemigo golpeado

11- Música y sonidos

Tanto el estilo de la música como el estilo de los sonidos será en 8 bits, debido a que tenemos un juego en píxel art y queremos tener la esencia de los mismos.

La música del juego va a tener tonos discordantes durante todo el gameplay:

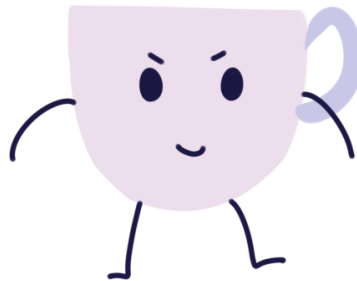
- El menú tendrá una música más relajada. La intención es que el jugador se relaje antes de empezar, que piense que va a jugar a un juego relajado sobre galletas. Música de referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=BFSWIDpA6C4>
- Durante el gameplay, la música será radicalmente distinta. Queremos que el jugador se sienta ligeramente tenso, en alerta de forma constante. Música de referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=EQmlBHObtCs>
- En el menú de pausa tendremos la misma música del gameplay pero masterizada de forma distinta para que suene más planeada y filtrada.
- La música de fin del juego será una melodía triste que refleja el fracaso de los jugadores. Referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=8V14XAc03Bc>

Los sonidos del juego serán disparos, daño recibido y daño infligido, movimiento del personaje, inputs del menú, cambio de armas, recoger objeto, comprar objeto, enemigo muriendo...

12- Arte y concept art

El estilo artístico del videojuego es de tipo pixel art, con estética cartoon y adorable para dar una sensación de 'dulce' ya que es un juego sobre galletas y chucherías.

La batalla de las galletas se librará sobre una mesa cubierta con un mantel, con vista cenital. La paleta de colores es pastel, de colores vivaces.



Las tazas de los jugadores, en su forma básica (sin armas):

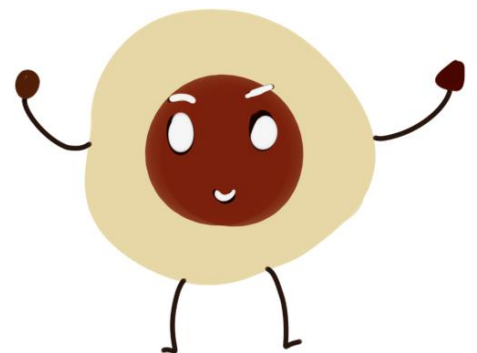
Concept art de las galletas, los 5 enemigos (galleta cookie, oreo, galleta de fruta, hombre de jengibre, dinosaurio):



galleta cookie



galleta oreo



galleta de fruta

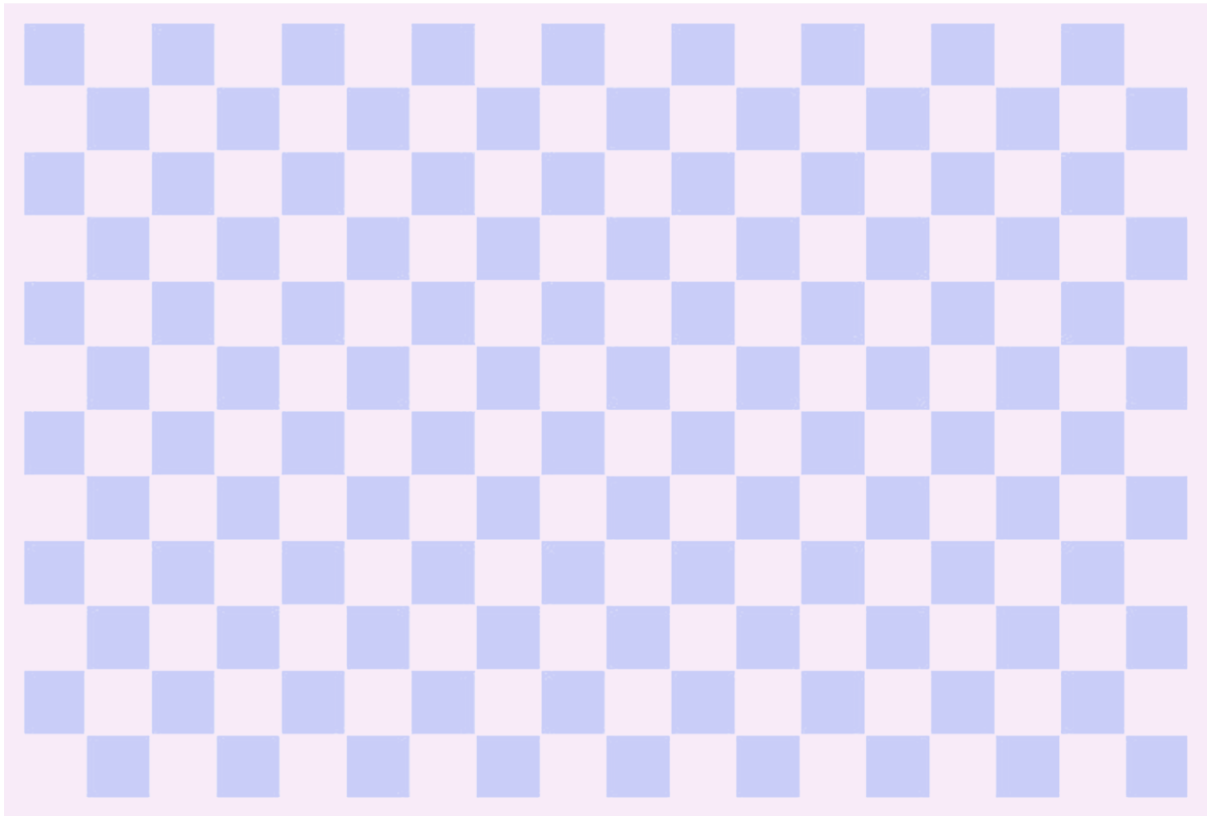


dinosaurio



hombre de jengibre

fondo del juego:



13- Anexos

Sonidos y música:

Menú de inicio: [Doki Doki Literature Club - Menu theme](#)

Gameplay: [Doom Eternal - OST](#)

Fin de juego: [TLoZ: Breath of the Wild - OST](#)

Imagen 1: <https://www.pinterest.es/pin/409546159877145196/>