



Pinkitopia

## PINKITOPIA

ERNESTO JIMÉNEZ MARTÍNEZ | IVÁN MARTÍN DE SAN LÁZARO  
LUCAS MUÑOZ MUÑOZ | JAQUES DAVID MEYNS VILLALDEA  
IRENE NÚÑEZ CARRANZA | MARÍA DE LOS ÁNGELES SAINT-MARD ÁLVAREZ

## Contenido

Introducción .....	1
Concepto del juego.....	1
Estudio .....	1
Características principales.....	1
Género .....	1
Público dirigido .....	2
Plataforma.....	2
Dinámicas .....	2
Tecnología .....	2
Visión general del juego.....	3
Inspiraciones .....	3
Dinámica de juego.....	3
Mecánicas de juego .....	4
Jugabilidad .....	4
Niveles .....	5
Recetas.....	6
Sistema de puntuación .....	6
Interacción con el entorno .....	7
Objetos.....	9
Personaje .....	11
Controles .....	11
Cámara.....	11
Interacción con interfaz.....	11
Interfaz.....	12
Diagrama de flujo de pantallas .....	12
Menú principal .....	13
Menú de configuración .....	14
Menú de pausa.....	15
Interfaz de jugador durante partida.....	15
Interfaz de fin de partida .....	16
Créditos.....	16

Arte .....	17
Estilo .....	17
Concept .....	17
Modelos.....	19
Animaciones.....	19
Sonidos.....	20
Guión .....	21
Modelo de negocio.....	22
Roadmap:.....	23
Nuestros enlaces .....	29
GitHub.....	29
Portfolio.....	29
Instant Games Facebook.....	29
Itch.io .....	29
Twitter .....	29
Instagram .....	29
Facebook .....	29



# Introducción

## Concepto del juego

Una cocina de gigantes, los cuales tienen hambre. Si no quieres que te coman, ¡tendrás que cocinar para ellos! Tienes a tu disposición un horno para pizzas, una olla para *noodles* y una fuente de ingredientes que parece que nunca se acaba. Corta, cuece, amasa la masa. Tu supervivencia solo depende de ti. ¡A cocinar!

## Estudio

Equipo de desarrollo del videojuego:

- Ernesto Jiménez Martínez como: programador, concept artist.
- Iván Martín de San Lázaro como: programador.
- Jacques David Meyns Villaldea como: programador, música, sfx.
- Lucas Alejandro Muñoz Muñoz como: Concept artist, programador..
- Irene Nuñez Carranza como: modeladora, diseñadora, concept artist.
- María de los Ángeles Saint-Mard Álvarez como: animadora, modeladora, concept artist.

## Características principales

Videojuego de cocina, cooperativo, orientado a web en diversas páginas como: facebook, itch.io, newgrounds, gamejolt, sitio web oficial de Pinkitopía...

El jugador se pone en la piel de un ser diminuto, que tiene que gestionarse para generar platos, en una cocina gigante.

## Género

El videojuego es de género familiar o *party* ya que se trata de un juego cooperativo y orientado a niños o adolescentes y adultos que juegan con sus amigos o familia.



## Público dirigido

Está destinado a todos los públicos de todas las edades y tiene un ambiente familiar y grupal.

## Plataforma

PC y dispositivos móviles.

## Dinámicas

El jugador va a comenzar frente a los gigantes que tienen hambre, recibirán el pedido que quieren hacer, tendrán que realizar varios tipos de acciones para que todos los ingredientes deseados pasen a estar preparados y listos para servir a los hambrientos gigantes.

## Tecnología

El motor gráfico que vamos a utilizar es Unity (lenguaje de programación C#).

Programas utilizados en Concept:

- Photoshop
- Krita

Programas utilizados en diseño:

- Inkscape

Programas utilizados en 3D:

- Blender

Programas utilizados en sonido:

- Muscore
- Audacity

Con un apoyo en plugins y otras ayudas proporcionadas por Unity.



# Visión general del juego

*Minichef* es un juego de cocina que está preparado con cooperación en equipo, unas recetas de cocina simples, un ambiente divertido y una pizca de humor y ¡listo, para servir!

## Inspiraciones

Estética y gameplay:

- Overcooked
- Ratatouille
- Jack y las judías mágicas

Sonido:

- Overcooked
- Folclore italiano, en especial napolitano y el sur de Italia.

## Dinámica de juego

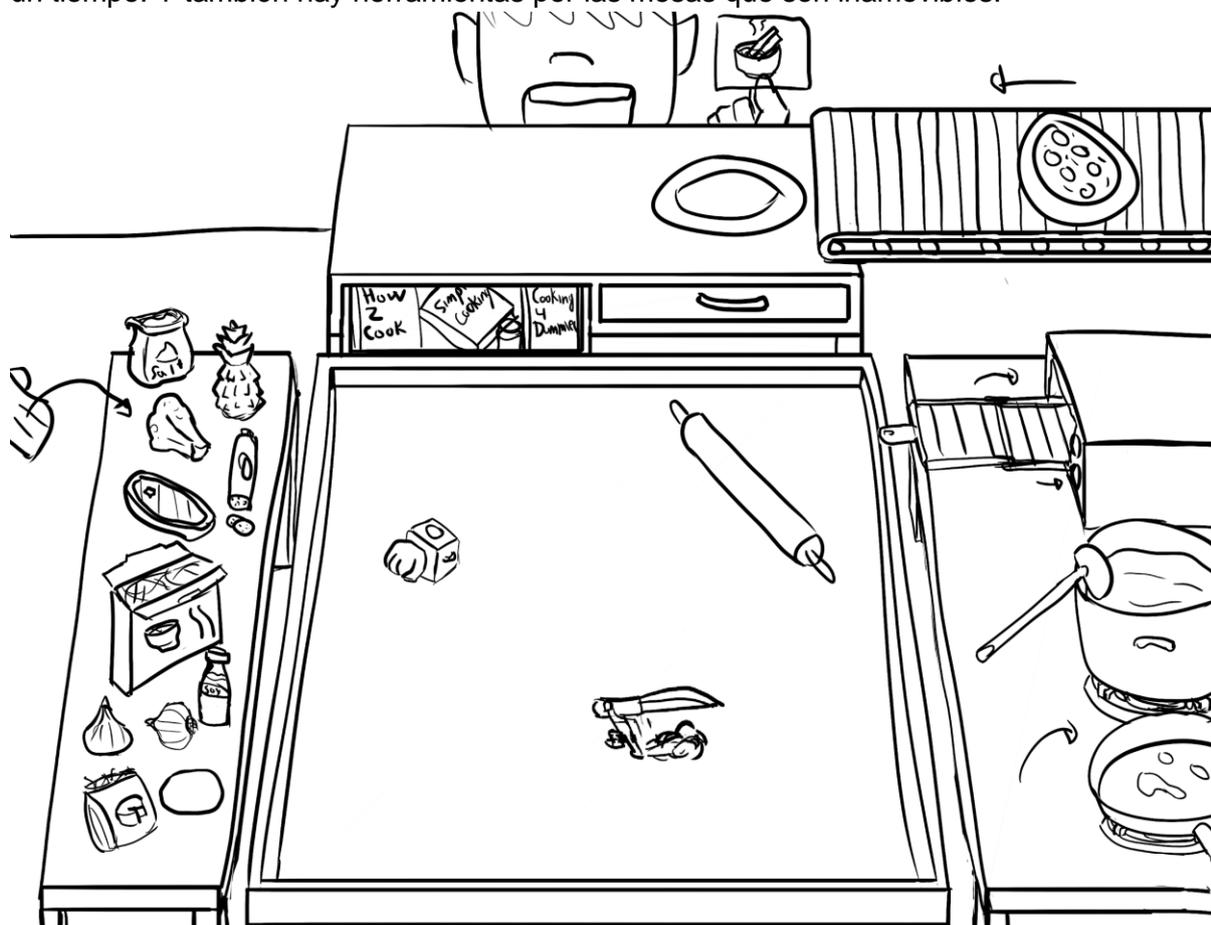
Aparece un gigante que te pide, por ejemplo, una pizza. El jugador tiene que determinar los ingredientes que necesita, dirigirse a la isleta de ingredientes, seleccionarlos y llevárselo a lugar donde se procederá a su preparación. Ahí podrá interactuar con diversas herramientas. Si requiere de olla, tendrá que desplazarse a la isla de la derecha y cuando los ingredientes estén listos, tendrá que dejarlos en el plato que hay arriba.



# Mecánicas de juego

## Jugabilidad

Está específicamente diseñado para esta cocina; Presenta una serie de obstáculos que dificultan el movimiento tanto del jugador como de los ingredientes: Puentes de cubiertos muy estrechos, mesas separadas entre las que se puede mover el personaje abriendo los cajones con la mano extensible, usando los cajones como puentes y que se cierran pasado un tiempo. Y también hay herramientas por las mesas que son inamovibles.



Al principio de la partida se le preguntará al jugador si poner piña o no a la pizza. En caso negativo, será sustituido por bacon.

El jugador puede recoger ingredientes de la isla de ingredientes para su preparación (la reserva de ingredientes es infinita). Por otro lado en la isleta de herramientas se encontrarán varios utensilios con los que tratar los ingredientes. Según la preparación deberán ser trabajados de una manera o de otra.

En otra isla, estarán los elementos que requieran de un tiempo de procesado, es decir, la olla, el horno y la sartén. Por último está la isla de pedidos, donde se llevarán todos los ingredientes hechos, y se colocarán en los platos respectivos, cuando el plato esté listo, el jugador tendrá que pulsar un botón de “Listo” y será recompensado por el plato o penalizado, según la perfección de cocción realizado.



## Niveles

Se han definido tres niveles para el juego:

**Nivel fácil:** Los elementos estarán diferenciados por colores para saber su ejecución (Por ejemplo, filete rosa antes de cocinar, sartén con mango rosa a marrón, y el filete sale marrón después de la sartén). Además, las recetas serán sencillas y los gigantes pedirán pocas y con ritmo lento. Es el modo de juego recomendado para personas nuevas y para niños (Ingredientes ilimitados).

**Nivel medio:** Los elementos ya no están diferenciados por colores, y además los gigantes pedirán a un ritmo más rápido. Los temporizadores (Horno y olla) serán un poco más exigentes en cuanto a la exactitud del tiempo. Es el modo de juego por defecto, y el recomendado para la mayoría de usuarios (Ingredientes ilimitados).

**Nivel difícil:** Las recetas serán más complicadas (Los noodles necesitarán sal y soja, la pizza más elementos, y los temporizadores serán más exigentes aún), y los gigantes pedirán más platos más rápido, y los ingredientes serán limitados. Los pedidos van por tiempo. Es el modo de juego más exigente para los jugadores.

\* Se marcará la cantidad de ingredientes restantes como un "x3" encima de la sombra en la que se encontraba el ingrediente.



## Recetas

### Noodles:

Ingredientes:

1. Ternera
2. Brócoli
3. Fideos
4. Soja
5. Sal

Preparación:

1. Echar los fideos en la olla
2. cortar la cebolla
3. Cortar la ternera
4. Cortar el brócoli
5. En sartén: cebolla, ternera y brócoli
6. Sacar los fideos
7. Añadir fideos a la sartén

### Pizza:

Ingredientes:

1. Masa
2. Cebolla
3. Queso rallado
4. Piña / Bacon
5. Pepperoni

Preparación:

1. Llevar masa a rodillo
2. Amasar la masa
3. Echar salsa de tomate a la masa
4. Echar queso
5. Cortar cebolla
6. Echar pepperoni
7. Echar piña

## Sistema de puntuación

Existirá una puntuación final, que permitirá al jugador, ver cuánto ha progresado en relación a partidas anteriores; y en el modo competitivo, será lo que defina al ganador. Esta puntuación se conseguirá según si el plato preparado está bien hecho, lo cual sumará puntos y se restará puntos por platos rotos o que no cumple con lo que el gigante esté pidiendo.



## Interacción con el entorno

En la cocina gigante se encontrarán varios elementos interactivables, aquí consta detalladamente como va a interactuar con cada elemento:



Ternera: El jugador podrá agarrar los filetes de ternera y arrastrarlos. Cortarlos con el cuchillo y echarlos a la sartén.



Brócoli: El jugador puede cogerlo cortarlo, y llevarlo a la sartén.

Fideos: Aparecen directamente como en la imagen. El jugador solo tiene que llevarlos a la olla.

Soja: si estás en modo fácil, será servida automáticamente (brazos del cielo). Sino habrá unos barriles que podrás servir en cubos.



Sal: si estás en modo fácil será servida automáticamente. Saco del cual la coges con las manos en forma de cuenco.

Masa: se debe aplanar con el rodillo para la pizza. la manera de llevarlo. Se arrastra de la misma manera que la ternera (misma animación de personaje).

Cebolla: hay que cortarla, y llevarla a la masa. La cebolla entera se tendrá que llevar como el filete de ternera completo y la cebolla cortada como el brócoli cortado.

Queso rallado: se encontrará en una bolsa y el jugador cuando quiera coger queso, lo cogerá como una bola que llevará por toda la cocina hasta el destino que quiera. (Implementación del movimiento por rotaciones). (adjuntar imagen)



Pepperoni: recoges las lonchas (hay 3 apiladas como max). Se las pone encima de la cabeza, tapándole los ojos.

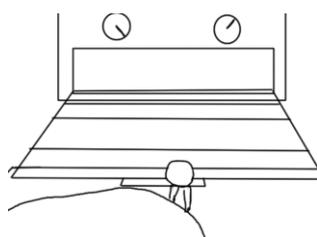
Piña/bacon: al estar ya cortada, solo hay que coger los trozos/lonchas y llevarlos a la pizza.





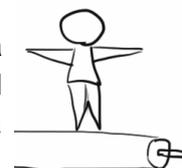
**Olla:** El personaje para meter cosas en la olla debe subirse por un cazo para llegar a lo alto de la olla y tirar al interior lo que tenga. Si te caes dentro de la olla, te cueces (sonido de algo entrando en agua hirviendo, fundido a negro y reparación cercana). Para sacar la comida (fideos). Habrá un colador para sacar los fideos.

**Sartén:** Para echar los ingredientes en la sartén valdrá con pulsar el botón de acciones recoger/dejar cerca de la sartén. Para servir el plato listo, agarrar el mango de la sartén rotarlo hasta ponerlo mirando a la cinta transportadora donde esté el plato vacío y saltar encima del palo para hacer que todo salte al plato(que está en la cinta transportadora).



**Horno:** Para meter la pizza al horno, hay que utilizar el puño para pulsar los botones del horno, del que se abre la puerta y poder introducir dentro la pizza. Al esperar un rato, se pulsa de nuevo el botón con el puño, y la pizza sale por detrás directamente en la cinta transportadora.

**Rodillo:** Al interactuar con esto, el personaje se subirá encima del rodillo y así podrá desplazarse por toda la mesa subido encima del rodillo. (Modificable en el multijugador por un arrastre del rodillo de manera cooperativa (un jugador en cada mango del rodillo)).



**Puño:** Objeto interactivo y equipable que se utiliza para activar algunos interactivables a distancia o agarrar objetos.



## Objetos

Los objetos que requieren de una definición de estados, son todos los ingredientes menos: fideos, piña/bacon, pepperoni, soja y sal. Por ello, son enumerados a continuación indicado los estados que pueden adoptar:

Ternera	T.E.1 Cruda
	T.E.2 Troceada cruda
	T.E.3 Troceada hecha
	<b>T.E.1.1</b> Hecha
Brócoli	B.E.1 Gigante (ingrediente base)
	B.E.2 Cortado (pasado por cuchillo)
	B.E.3 Cortado y hecho (de sartén)
	<b>B.E.1.1</b> Hecho (sartén)
Masa	M.E.1 Bola de masa (ingrediente base)
	M.E.2 Aplanada (pasada por rodillo)
	M.E.3 Hecha (desde que sale del horno)
Cebolla	C.E.1 Gigante (ingrediente base)
	C.E.2 Troceada (pasado por cuchillo)
	C.E.3 Troceada y hecha (horno)
	<b>C.E.1.1</b> Hecha (sartén)
	<b>C.E.1.2</b> Hecha (olla)
	<b>C.E.3.1</b> Troceada y hecha (olla)



	C.E.3.2 Troceada y hecha (sartén)
Queso	Q.E.1 En bolsa (ingredientes base)
	Q.E.2 Bola (Manera de transportarlo)
	Q.E.3 Fundido
	Q.E.4 Esparcido
Pepperoni	P.E.1 Cortado(ingrediente base)
	P.EP*.1 Hecho(pasado por horno)

\*Masa (M.E.2): estado al echar ingrediente en la pizza.

Estados según herramientas y (Masa pizza) partiendo de **Base**:

Base	Base	Olla	Sartén	Horno	Rodillo	Cuchillo	Masa (M.E.2)
Tenera	T.E.1	X	T.E.1.1	X	X	T.E.2	X
Brócoli	B.E.1	X	B.E.1.1	X	X	B.E.2	B.E.3
Masa	M.E.1	X	X	X	M.E.2		X
Cebolla	C.E.1	C.E.1.2	C.E.1.1	X	X	C.E.2	X
Queso (rallado)	Q.E.1 -> Q.E.2	X	Q.E.3	X	Q.E.4	Q.E.4	Q.E.4
Pepperoni	P.E.1	P.E.2	P.E.1	X	P.E.1		P.E.1



Partiendo del **Estado 2** de cada ingrediente, el queso ya fue contemplado en la primera tabla. :

<b>Estado 2</b>	Olla	Sartén	Horno	Rodillo	Cuchillo
Tenera	T.E.1.2	T.E.1	X	X	T.E.2
Brócoli	B.E.1.1	B.E.3	X	X	B.E.2
Masa	X	X	M.E.3	M.E.2	M.EP*.1
Cebolla	C.E.3.1	C.E.3.2	X	C.E.2	C.E.2
Queso	...	....	...	....	....

## Personaje

### Controles

El control del personaje se lleva a cabo a través de tres botones. Un stick de movimiento, un botón para coger y soltar cosas, y otro para interactuar con el entorno o los objetos.

### Cámara

Cámara en tercera persona que está más alejada de lo que es habitual para dar mayor sensación de pequeñez.

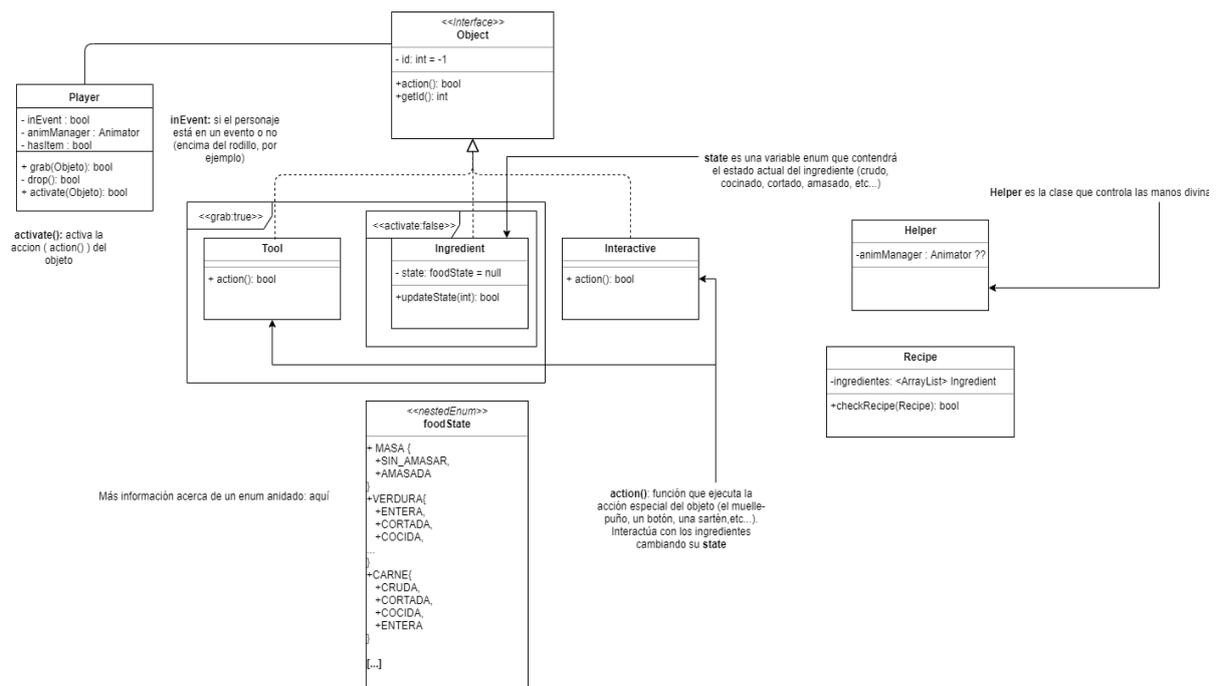
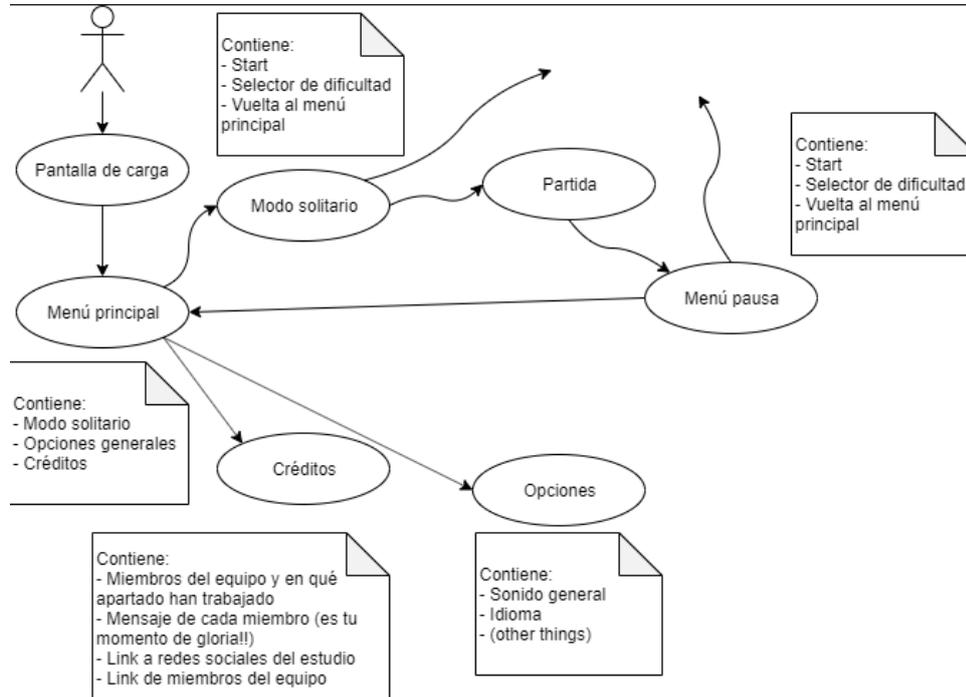
### Interacción con interfaz

Menús simples con opciones estándar.



# Interfaz

## Diagrama de flujo de pantallas





## Menú principal





## Menú de configuración





## Menú de pausa

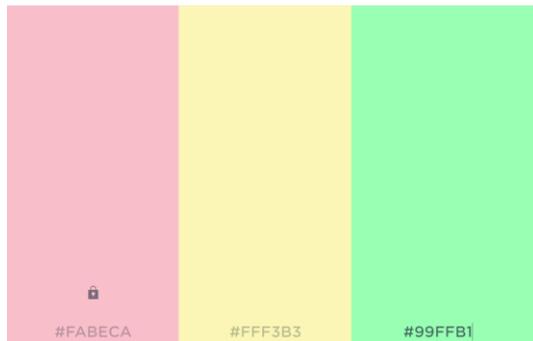


## Interfaz de jugador durante partida





Y estos son los colores definitivos:



Interfaz de fin de partida



Créditos





# Arte

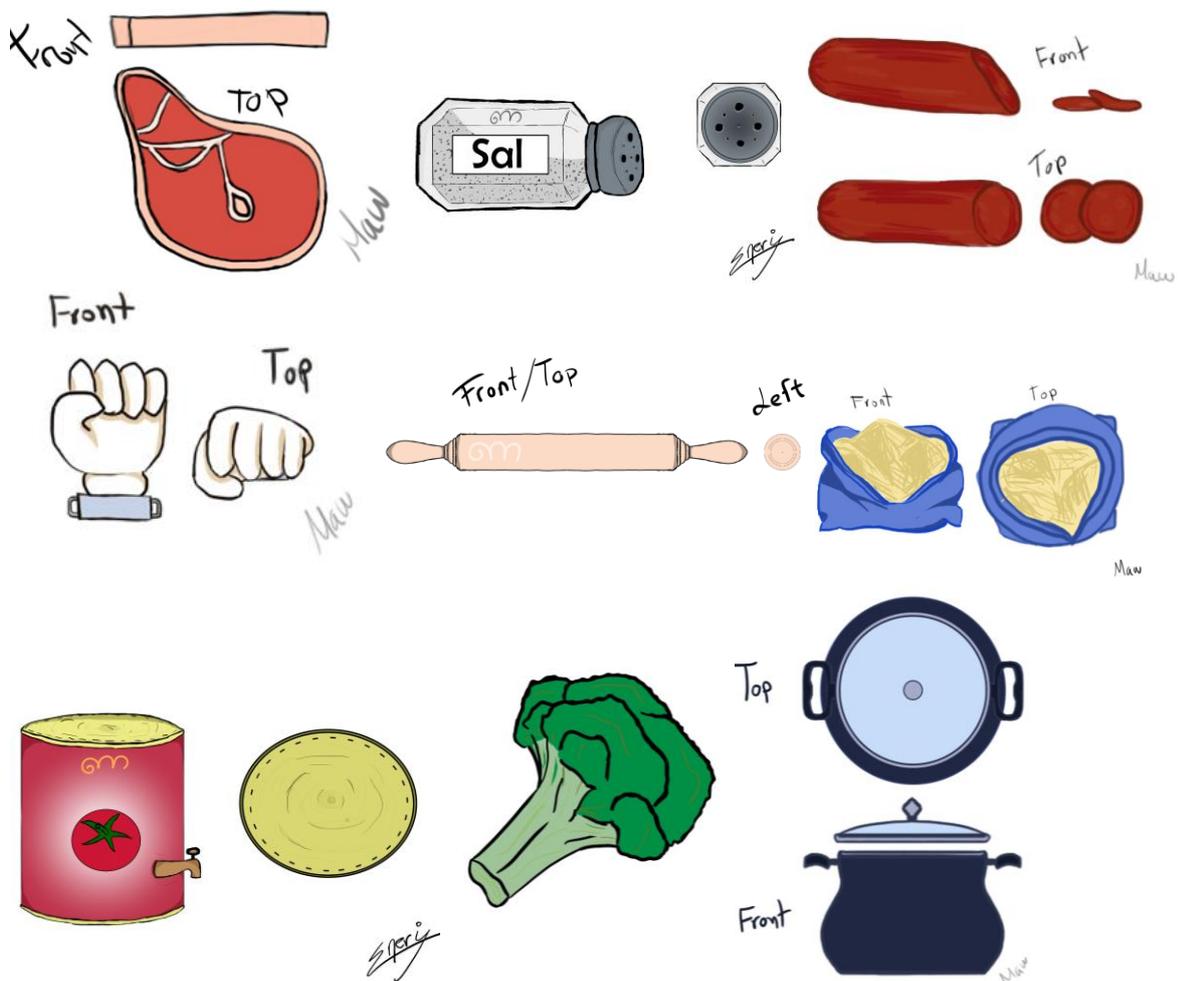
## Estilo

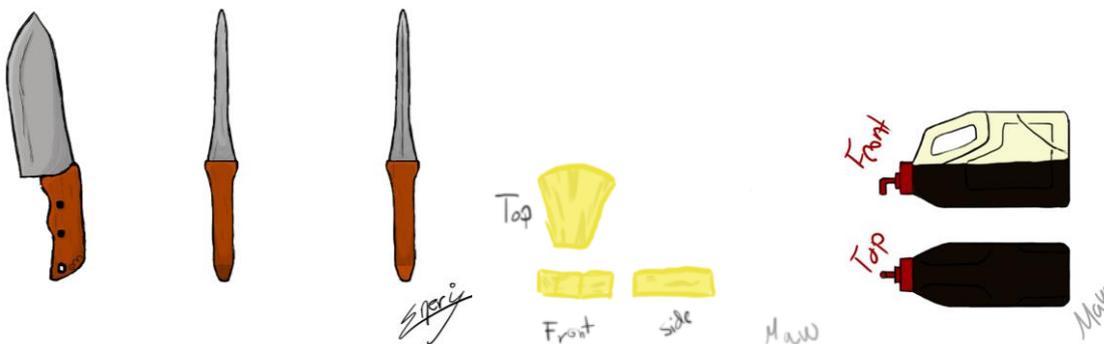
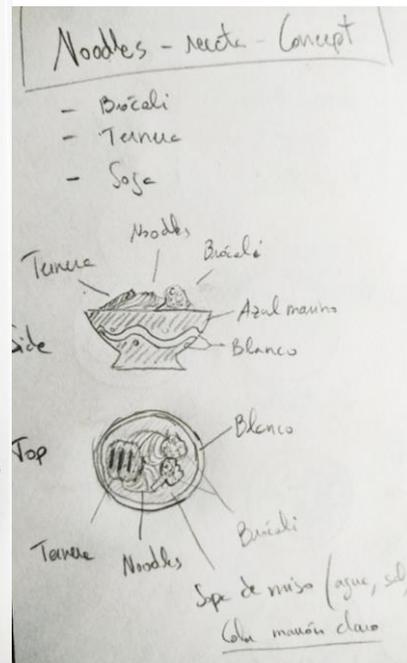
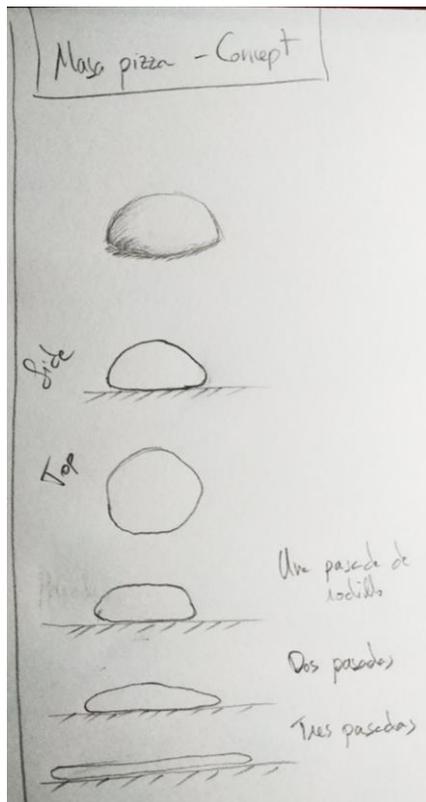
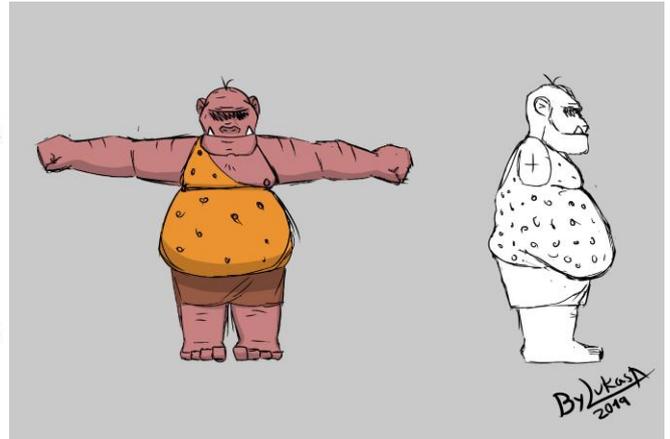
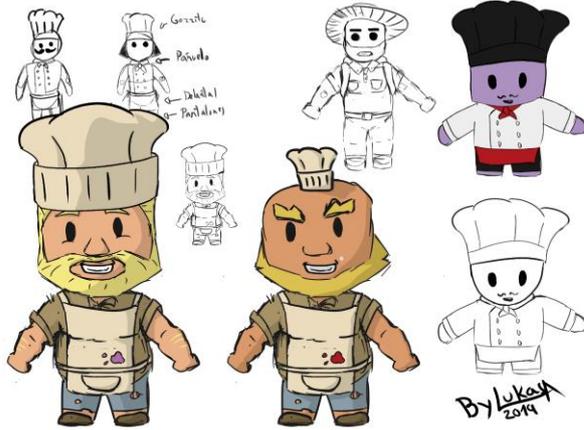
Se basa en un estilo cartoon con leves deformaciones, para poder llegar a todo el público, sobre todo a los más pequeños.

La amalgama de colores ha sido diseñada enfocada para ser acogedora y familiar, por lo que son tonalidades más cálidas y poco saturadas, evitando así un rechazo a lo largo del juego.

## Concept

En cuanto a concept, se ha seguido el tono cartoon con sombras duras y colores planos.

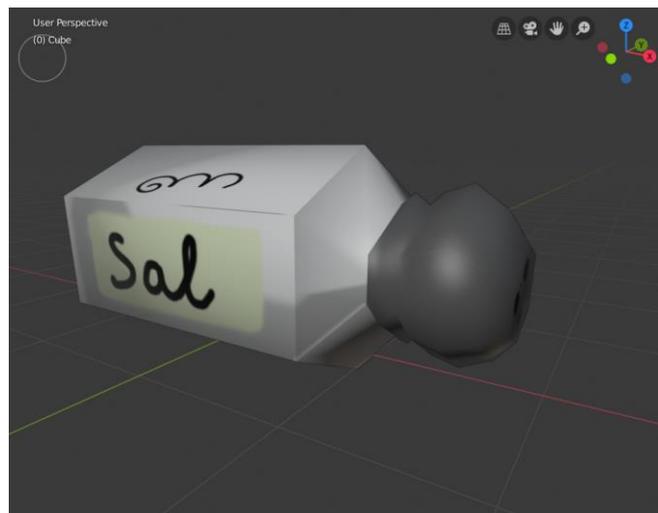
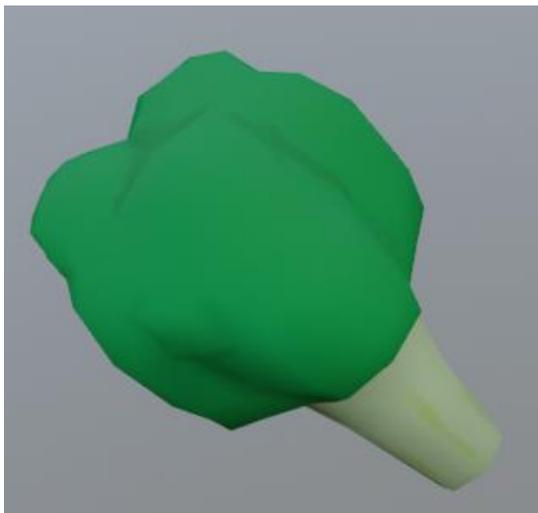






## Modelos

Los modelos que se han creado para el juego se han hecho a través de blender, de una manera más fácil y rápida. Estos modelos son low poly, pero con una estética redondeada.



## Animaciones

Las animaciones han sido realizadas en Blender, y exportadas junto con el modelo del personaje como *baked animations*. El modelo consta de 18 animaciones para interactuar con los diversos ingredientes de manera creativa y diferente a lo que acostumbramos a ver en una cocina.



# Sonidos

## Música

La banda sonora actual tiene fuertes referencias de la música folclórica italiana, en especial de la zona sur. En un futuro está planeado añadir más riqueza musical y acompañar las escenas con música tematizada que complete la experiencia culinaria. Así pues un paquete de temática hawaiana vendrá acompañado de música folclórica de la isla.

## SFX

Aunque algunos efectos de sonido vienen de bases de datos gratuitas, otros tantos son híbridos de otros efectos de sonidos gratuitos con grabaciones caseras. Con esto conseguimos algo de frescura en este apartado. Tiene fuertes inspiraciones en los efectos de sonido de Minecraft y de Overcooked.



## Guión

Eres el cocinero de tu aldea, y llevas la taberna más próspera de la misma. Aunque claro, también es la única, o sea que no podemos juzgar los horribles paladares que has llegado a crear.

Un día, un anciano al que supuestamente le habían encantado tus “albóndigas de libélula y sopa de coles” te regala unas judías. Entre una avinagrada cara, como si se hubiera comido un kilo de limones, te soltó unas palabras que decían así: “Toma estas judías, plántalas y así tendrás judías sin fin por el resto de tu vida. Pero recuerda al recogerlas agarrarlas con fuerza y no soltarlas por nada del mundo, pues de hacerlo mal la planta moriría y con su cuerpo tu tierra envenenada quedaría.... O algo así. Bueno, toma.”

Al pie de la letra sigues sus pasos. Esa misma noche las plantas, y a la mañana siguiente ya estaban frondosas con fruto que recoger. Recordando sus palabras te dispones a recogerlas, y agarras con todas tus fuerzas la primera vaina que ven tus ojos. Al instante notas un latido en la vaina y un temblor a tus pies. Entre un estruendo la tierra expulsa un tronco que sigue las plantas de las judías, y con la fuerza de mil soles te agarras a la vaina que ha salido directa al cielo rezando por dios que resista tu peso mientras el viento te golpea la cara con fuerza.

Al atravesar las nubes tras unos minutos de gritos y la boca y ojos secos por el vendaval, la tierra deja de escupir más tronco al cielo y quedas un par de metros por encima de una nube. Aún colgando de la vaina en súbita tranquilidad notas un crujido en la planta, y caes a lo que aseguras será tu más alto y último vuelo. Pero das con la nube, blandita como un perrito titánico y suave como pétalos de rosa. Además de aturdido ahora luces un estupendo peinado hacia atrás que el viento generosamente te ha regalado. Entonces te das cuenta de que en derredor tuyo se levanta un reino de piedra y hiedra. Pones dirección al mismo para intentar buscar algo de sentido en todo esto.

A medida que te acercas te vas dando cuenta de que algo va mal. ¡Los adoquines son del tamaño de un caballo! ¿Qué es este lugar? ¿Quién vive en las nubes? Pronto tus preguntas se ven respondidas en un creciente terremoto que se acerca a tu posición.

“¡Por allí! ¡Sonó por allí!” Suenan las voces atraídas por el alboroto de las judías. Al poco tiempo te encuentran personas grandes como un castillo, un castillo normal claro, ¿cómo serán sus castillos?

Te empiezan a inspeccionar y hacerse preguntas: “¿Qué es eso? ¿Por qué es tan pequeño? ¿Se puede comer?”. A lo que, erizándose todos tus vellos, respondes “¡Eh! ¡No, no no no! ¡Soy cocinero! ¡Os puedo hacer los mejores platos que hayáis probado jamás!”. Los gigantes dudan durante unos segundos, pero luego comparten miradas cómplices antes de responderte: “De acuerdo, pero bajo una condición. Si no fuera tu cocina de nuestro agrado, te comeremos.”. Sin mucho que debatir aquí, aceptas y le estrechas un dedo con tus manos al gigante que sentenció el contrato, y al terminar te agarra sin previo aviso atrapándote en su enorme mano. Gritas durante parte del camino, pero por su flagrante ignorancia al poco rato te cansas y limitas a observar con recelo el mundo que te rodea, envuelto en nubes, un cielo azul intenso y cada vez más alto, como una ciudadela de las grandes capitales. El constante bamboleo del brazo que te lleva, te empieza a marear.

Terminas entrando en una enorme cocina y aquí te das cuenta del desafío que te espera de ahora en adelante. Puede que te venga un poco grande.



# Modelo de negocio

## Lienzo De Modelo De Negocios

Diseñado para:

MiniChef

Diseñado por:

Pinkitopia

En:

Iteración

<p><b>Socios Clave</b> </p> <p>Socios de distribución: -Facebook -itch.io -Google play</p> <p>Posibles socios: -Masterchef -Masterchef Junior -Cocineros como Chicote -Pesadila en la cocina -Cursos de formación de cocina</p>	<p><b>Actividades Clave</b> </p> <p>Community Manager Marketing Mantenimiento Actualizaciones Correcciones</p> <p>Desarrollo de videojuego: -Desarrollo de programación -Desarrollo modelos -Desarrollo animaciones</p>	<p><b>Propuesta de Valor</b> </p> <p>-Videojuego gratuito -Disponible para PC y móviles -Juego de cocina con innovación visual -Actualizaciones con temáticas de cocina -Juego familiar, para todos los públicos -Diseño amigable y familiar -Posibilidad de uso de juego como medio educativo -Creación de nuevo contenido por el usuario -Compartir recetas personalizadas por QR</p>	<p><b>Relación con Clientes</b> </p> <p>-Uso sin coste -Comunidad de gente que le gusta la cocina -Cercanía con los clientes -Interacción juego-cliente -Customización</p> <p><b>Canales</b> </p> <p>Facebook itch.io Página web Youtube Twitter Instagram</p> <p>Twitch Newgrounds Kongregate Google play</p>	<p><b>Segmentos De Clientes</b> </p> <p>Usuarios de las redes sociales: -Facebook -Instagram -Twitter -itch.io -twitch</p> <p>Usuarios de todas las edades (sobre todo niños)</p>
<p><b>Estructura De Costos</b> </p> <p>Tiempo empleado por los desarrolladores Supervisión y actualización a largo plazo del juego Uso de programas de pago</p>		<p><b>Fuente De Ingresos</b> </p> <p>Free to play Micropagos dentro del juego: nuevos ingredientes y skins Donaciones de usuarios interesados</p>		

[www.businessmodelgeneration.com](http://www.businessmodelgeneration.com)

Traducido por: José Hernán Restrepo Montoya.  
joseingemecario@gmail.com  
Medellin, Colombia.

Este modelo está licenciado bajo "Creative Commons Atribución-Compartir 3.0 Colombia License".  
Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/colombia/>  
Además de atribuir a Pinkitopia, Colombia, se permite compartir, siempre y cuando se mantenga la licencia.



El juego se basa en un diseño y estrategia visual llamativa y amigable, para invitar a todo tipo de público a jugar a él, especialmente los niños. Se da una innovación al contenido de cocina, por trabajar con la diferencia de tamaños en todo momento.

También se tiene un reclamo a nuevos jugadores por el boca a boca e intención del propio usuario para incentivar a sus amigos a jugar. Esto se consigue con el apartado de crear recetas, en el cual, el propio cliente puede crear recetas e incluirlas en el juego. En cuanto a interacción de posibles nuevos jugadores, se consigue ya que estas nuevas recetas tendrán un QR que podrán compartir a otros usuarios del juego para añadirlas a su lista de recetas. Además de poder ponerle nombre a su plato, y que los demás tengan un plato con dicho nombre.

Pinkitopía se compromete a largo plazo en el espacio de dos años a proporcionar actualizaciones periódicas para la mejora de dicho juego, gracias a la comunidad que se ha ido creando desde el inicio de la creación de MiniChef. Para ello se creará contenido especial, agrupado por diferentes temáticas y repartido en temporadas específicas. Además con el añadido de ingredientes se actualizarán las recetas que veamos necesarias para proporcionar consistencia y variedad.



## Roadmap:

### Navidad - 25/12/2019

Nuevos ingredientes. Ocho (dos más de lo normal para aumentar la cantidad de salida):

- Harina
- Azúcar
- Chocolate
- Leche
- Solomillo
- Pavo
- Marisco
- Manzana

Nuevas recetas:

- Bûche de Noël
- Ensalada de piña y marisco
- Solomillo a la sal con puré de manzana
- Pavo relleno asado
- Ternera asada en su jugo

Dos nuevas skins

### San Valentín- 14/2/2020

Nuevos ingredientes:

- Chocolate blanco
- Fresa
- Mantequilla
- Limón
- Huevo
- Almendra

Nuevas recetas:

- Cheesecake de limón
- Bombones de corazones (negro/blanco)
- Tarta de fresa
- Tortitas con chocolate
- Macaron

Dos nuevas skins

Escenario y tema musical nuevo

### Semana Santa - 5/4/2020

Nuevos ingredientes:

- Canela
- Pan
- Cebolla



- Aceite de oliva
- Bacalao
- Levadura

Nuevas recetas:

- Buñuelos de bacalao
- Torrijas
- Pestiños
- Bacalao en salazón
- Leche frita con bizcocho de chocolate

Dos nuevas skins

Verano (1) - 1/6/2020

Nuevos ingredientes:

- Arroz
- Pollo
- Salmón
- Atún
- Algas
- Carne de cerdo

Nuevas recetas:

- Malasadas
- Poke
- Cerdo Kalua
- Lomi Lomi
- Arroz frito con piña

Dos nuevas skins

Escenario y tema musical nuevo

Verano (2) - 1/8/2020

Nuevos ingredientes:

- Patatas
- Puerro
- Naranja
- Coco
- Plátano
- Papaya

Nuevas recetas:

- Ensalada de patatas
- Granizado de limón/naranja/papaya/coco/fruta de la pasión/papaya
- Macedonia
- Banana Split
- Piña colada



Dos nuevas skins

#### Halloween - 13/10/2020

Nuevos ingredientes:

- Calabaza
- Nachos
- Pimiento rojo
- Pimiento verde
- Pimiento amarillo
- Nueces y avellanas

Nuevas recetas:

- Huesos de muerto
- Spuki-Magdalenas
- Tarta sangrienta
- Nachos tricolor
- Buñuelos de calabaza

Dos nuevas skins

Escenario y tema musical nuevo

#### Navidad - 25/12/2020

Nuevos ingredientes:

- Ron
- Vino blanco
- Berenjenas
- Placas de pasta (lasaña)
- Azúcar glass
- Grosellas

Nuevas recetas:

- Figuritas de mazapán
- Tiramisú
- Lasaña
- Pudding con frutas y frutos secos
- Tarta de arroz con leche

Dos nuevas skins

Escenario base adornado y villancico

#### San Valentín - 14/2/2021

Nuevos ingredientes:

- Caramelo
- Queso mascarpone
- Yogur



- Miel
- Vainilla
- Crema de cacahuete

Nuevas recetas:

- Tarta de chocolate y fresas
- Fresas con queso y chocolate
- Crema de chocolate blanco y caramelo
- Pastel de arroz, chocolate y nueces
- Pastel velvet corazón

Dos nuevas skins

Escenario y tema musical de San Valentín (tiempo limitado)

#### Semana Santa (temática italiana) - 28/3/2021

Nuevos ingredientes:

- Espaguetis
- Zanahoria
- Ajo
- Pimienta
- Orégano
- Mozzarella

Nuevas recetas:

- Risotto
- Pizza margarita
- Cacio e pepe
- Carbonara
- Panacotta con frutas al ron

Dos nuevas skins

#### Verano (1) - 1/6/2021

Nuevos ingredientes:

- Calabacín
- Pepino
- Vinagre
- Melón
- Uvas
- Pera

Nuevas recetas:

- Helado frito
- Yogur helado cubierto de chocolate
- Salmorejo
- Ajoblanco
- Pipirrana



Dos nuevas skins

Escenario y tema musical nuevo

Verano (2) (temática sudamericana)- 1/8/2021

Nuevos ingredientes:

- Harina de maíz
- Aguacate
- Mostaza
- Frijoles
- Chicharrones
- Lechuga

Nuevas recetas:

- Arepa rellena
- Sopa de locro
- Ceviche
- Bandeja Paisa
- Empanada

Dos nuevas skins

Halloween - 13/10/2021

Nuevos ingredientes:

- Piñones
- Maizena
- Colorante tricolor (RGB)
- Pistachos
- Pepitas de chocolate
- Boniato

Nuevas recetas:

- Pan de muerto
- Calaveras de azúcar
- Huesos de santo
- Panellets
- Manzanas acarameladas

Dos nuevas skins

Escenario y tema musical nuevo (temporal)

Navidad- 25/12/2021

Nuevos ingredientes:

- Turrón
- Espárragos
- Locha



- Champiñones
- Lenguado
- Garbanzos

Nuevas recetas:

- Costilla asada
- Flan de turrón
- Sopa de cocido
- Sopa de verduras y trigo sarraceno
- Lenguado en tempura con puré de garbanzos

Dos nuevas skins

Escenario y tema musical nuevo (villancico)

Continuando con la comunidad creada, se ha interactuado a lo largo de la creación del proyecto con diferentes posibles clientes a quienes le podría interesar probar MiniChef tras su salida al mercado. Todo esto se ha conseguido gracias a un continuo esfuerzo por parte del equipo de estar día a día en redes sociales pendiente de comentarios y opiniones de la gente acerca de este proyecto. Sobre todo, se ha conseguido un buen número de personas interesadas por la creación del contenido del juego en directo, a través de Twitch.

En cuanto a ingresos, el juego consta de microtransacciones implementadas en un sistema de paquetes de ingredientes, recetas, skins y escenarios (con temas musicales especiales), que pueden ser adquiridos por separado en cada temporada o a través del season pass anual. Que ofrece un descuento a tener en cuenta si se compraran todos los paquetes por separado.



## Nuestros enlaces

### GitHub

<https://github.com/Pinkitopia/MiniChef>

### Portfolio

<https://pinkitopia-studio.github.io/>

### Instant Games Facebook

<https://apps.facebook.com/444431693145368>

### Itch.io

<https://pinkitopia.itch.io/minichef>

### Twitter

<https://twitter.com/pinkitopia>

### Instagram

<https://www.instagram.com/pinkitopia/>

### Facebook

<https://www.facebook.com/Pinkitopia/>