

Game Design Document

Coffee Time!

Juegos en Red URJC

Grupo G



Integrantes:

Pablo Álvarez de Lara Fernández
Daniel Mayoral Fernández-Baíllo
Javier Picado Hijón

Índice:

1. Concepto	3
1.1 Género	3
1.2 Características principales	3
1.3 Público	3
2. Mecánicas	4
2.1 Jugabilidad	4
2.2 Mecánicas	4
2.3 Flujo de partida	6
3. Historia	7
3.1 Personajes	7
4. Interfaz	10

1. Concepto:

¡En el café *Buroun Kōhi* hacen falta camareros! Estos deberán entregar los pedidos a los clientes, pero el cocinero no para de bailar. Cada cierto tiempo las comandas de los clientes saltarán a la pantalla siguiendo el ritmo de la música, y los camareros deberán cogerlas al vuelo. Cuantas más comandas repartan, más propinas conseguirán. ¡Al final del turno, solo puede quedar un empleado del día!

1.1 Género:

Coffee Time! es un juego arcade y rítmico. Es arcade en tanto que sus niveles son de corta duración y donde el gameplay y las mecánicas prevalecen por encima de la historia. Es además un rhythm game pues el ritmo de la música determina la aparición de objetos en la pantalla.

1.2 Características principales:

- Pretexto sencillo y meramente contextual pues la historia planteada no es el pilar fundamental del desarrollo del juego, pero se utiliza para aportar un contexto al jugador así como un objetivo.
- Reflejos del jugador: la forma dinámica de aparición de los diferentes ítems por pantalla ponen a prueba la coordinación ojo-mano del jugador.
- Ritmo: los eventos del juego se van sucediendo de forma rítmica, al son de la música.

1.3 Público:

El análisis del público objetivo de Coffee Time está dividido en dos categorías:

La primera y más importante es la disponibilidad del usuario. Nuestro juego, al no tener una historia extensa, ofrece al usuario la posibilidad de elegir por completo el tiempo que quiere dedicarle, ya que su único objetivo es la autosuperación. Dicha característica nos permite ampliar el público objetivo del juego a cualquier persona que tenga algo de tiempo libre.

La disponibilidad, de todas maneras, no nos ayuda a comprender el público real que podría tener nuestro juego, por lo tanto, hemos tenido también en cuenta la estética del juego. Coffee Time! tendrá una estética Anime/Cartoon, estética que atrae a una audiencia joven. Por este motivo, nuestro público objetivo por edad serían adolescentes y adultos jóvenes.

En resumen, nuestro juego está creado para que lo pueda jugar todo el mundo, sin importar la edad o la habilidad, pero nuestras decisiones de diseño se centrarán en atraer un público joven y adolescente (14-24 años).

2. Mecánicas:

El juego, en cualquiera de sus modos, se basará en rondas donde desde la zona inferior de la pantalla de juego saldrán diferentes elementos disparados hacia arriba para luego caer hacia abajo. Dichas rondas son marcadas por unos sonidos que marcarán el ritmo de estas.

El movimiento dentro de las partidas se controlará mediante un gamepad. En específico un DualShock 4 (Mando de la Play Station 4) o uno compatible con los programas para este.

2.1 Jugabilidad:

Al jugador se le ofrecerán dos modos distintos para jugar al juego:

- Modo multijugador: El modo multijugador tendrá un límite de rondas marcado por un cronómetro (de 3 a 4 minutos), donde competirán de 2 a 4 jugadores por conseguir más puntos al final de la partida. Los ítems (*Figuras 1 a 5*) serán compartidos por los jugadores y se podrá ver la posición de su cursor en tiempo real. Los macarons diabólicos (*Figura 4*) en este modo paralizarán el cursor del jugador que los coja, impidiendo que recoja más puntos durante 4 segundos. Al final de la partida, se verán los resultados de los jugadores de mayor a menor puntuación.

- Modo un jugador (con vidas): El modo un jugador se basará en rondas infinitas de juego sin tiempo límite, donde el jugador tendrá un máximo de 3 vidas. En este modo, los macarons diabólicos (*Figura 4*) restarán 1 vida al jugador. Por otro lado, si el jugador no coge alguno de los ítems que debe coger, también se le restará 1 vida por cada ítem fallado. Hacer click en el aire no resta vidas. Cuando se pierden todas las vidas, se le informará al jugador de su rendimiento mediante un sistema de puntos, comparándolo con su highscore.

2.2 Mecánicas:

La mecánica principal del juego consiste en recoger los ítems que aparezcan por pantalla. Cada ítem tendrá una rareza y puntuación distinta y se clasifican en los siguientes grupos:

Ítems Normales:

- Café: Estos ítems proporcionarán una pequeña cantidad de puntos al jugador. Serán los más comunes.



(Figuras 1, 2 y 3)

- Galletas: Las galletas proporcionarán una cantidad moderada de puntos al jugador. Tendrán un ratio de aparición medio.



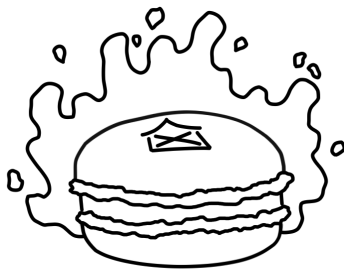
(Figura 4)

-Pasteles: Los pasteles serán los ítems más raros de la sección de ítems normales y otorgarán al jugador una gran cantidad de puntos.



(Figuras 5, 6 y 7)

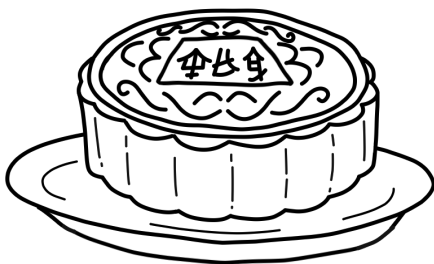
-Macarons diabólicos: Los macarons diabólicos infligirán al jugador cierto tipo de penalización, la cual dependerá del modo de juego que se esté jugando (*Ver apartado 2.1*).



(Figura 8)

Ítems raros:

-Mooncake: estos objetos saldrán de manera muy escasa y aleatoria, así que el jugador debe estar muy atento de su aparición. Otorgarán una cuantiosa cantidad de puntos al jugador.



(Figura 9)

2.3 Flujo de partida:

Al comenzar una partida de *Coffee Time!* al jugador se le presenta el Menú Principal. Aquí el jugador podrá seleccionar crear una partida pulsando el botón *Jugar*. Tras esto, se le mostrará una ventana donde debe ingresar el nombre que se mostrará en las estadísticas

finales. Posteriormente, se le mostrará una pantalla donde deberá elegir si la partida es offline u online. Si la partida es offline, tiene dos modos de juego, la partida de un jugador o de dos jugadores.

Si la partida es modo dos jugadores offline se pedirá el nombre del segundo jugador. Después de esto, se dará comienzo a la partida, apareciendo los dos personajes en el centro de la pantalla. Ambos jugadores deben mover sus personajes y coger los objetos que aparecen desde la parte inferior de la pantalla antes de que estos caigan otra vez. El objetivo es conseguir la mayor puntuación antes de que se agote el tiempo. Tras consumirse el tiempo, se muestra una pantalla con las puntuaciones de ambos jugadores. En esta pantalla se puede decidir empezar una nueva partida o volver al menú de creación de partidas.

Si la partida es de un solo jugador el funcionamiento será parecido al modo multijugador, pero la partida no funcionará con tiempo, si no con vidas. El jugador perderá una vida cuando un objeto vuelva a caer y desaparezca por la parte inferior de la pantalla. Cuando el jugador pierda tres vidas, se pasará a la pantalla de estadísticas.

Si la partida es online, se puede decidir entre unirse a una partida ya creada o crear una partida. Si se crea una partida, se proporciona un código que debe ingresar el otro jugador. El funcionamiento de la partida online es igual que la partida offline de dos jugadores, mostrando, también, a todos jugadores en pantalla. Si se une a una partida ya creada se debe introducir el código de dicha partida en el apartado correspondiente y la partida empezará siguiendo el mismo procedimiento que una partida offline.

La partida offline puede ser pausada, pudiendo volver al menú principal desde el menú de pausa, pero las partidas online no pueden ser pausadas.

3. Historia:

El jugador se pone en la piel de uno de los cuatro camareros del café Buroun Kohi, el cual se despierta con la esperanza de ser nombrado empleado del día y recibir ese extra en el sueldo. Esta pequeña sinopsis se mostrará al iniciar el juego (con posibilidad de saltársela) mediante una sencilla y corta cinemática.

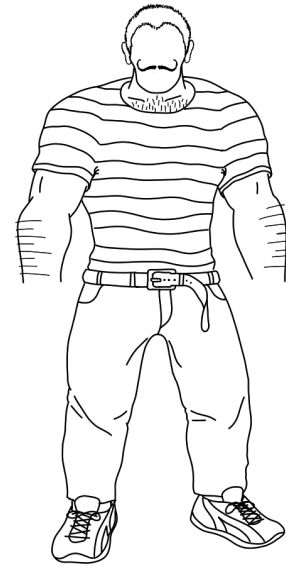
Por otro lado, el resto de la historia se cuenta a través de unos diálogos desbloqueables al llegar a ciertas puntuaciones máximas conseguidas en el modo un jugador. En estas escenas se mostrarán interacciones entre los distintos personajes que revelarán parte de su trasfondo y las relaciones entre ellos. Estos fragmentos de historia se desarrollarán como diálogos de una visual novel.

Las escenas desbloqueables se encontrarán en un menú de selección de historia dentro del menú de extras. Ahí se podrá escoger qué diálogo se quiere ver y reproducirlo.

3.1 Personajes:

1. Aijin-sama: Mujer de mediana edad (45), es alta, curvy y con una complexión medianamente fuerte. Tiene el pelo rubio muy claro y los ojos azules. Suele llevar el pelo largo y recogido en un peinado corto (moño, por ejemplo). Suele vestir con una indumentaria algo clásica y de tonalidades oscuras (predominantemente negro). Tiene una cara ligeramente redondeada pero con rasgos puntiagudos y una piel de una tonalidad fría. Es la dueña del local. Estricta pero cariñosa, grita mucho aunque siempre lo haga con amor. Capaz de resolver cualquier problema que se le ponga por delante. Será la figura, casi materna, que guíe al usuario. Todos temen ligeramente cuando la ven sonreír ampliamente, ya que nunca se sabe si es de alegría o una muestra de contención de su furia. A pesar de ser tan estricta, todos la adoran y la ven como alguien a quien admirar y en quien inspirarse. Una vez que te atrapa en su entusiasmo por su local, ya no puedes salir de él.
2. Zuga "Zetta" Kotsui: Una mujer joven (23 años), atlética y de una estatura media. Tiene el pelo negro y los ojos marrones. Su pelo es medio corto. Tiene una cara fina y con rasgos ligeramente rectos y la piel ligeramente pálida. Tiene varios pendientes en las orejas y un aro en la nariz. Tiene un estilo moderno y ligeramente gótico (sería la chica del eyeliner jajaja). Es la "chica mala" del lugar. Fué la primera camarera del grupo en llegar al local. Allá donde va, todos la miran extrañados por su estilo. Pareciera que no le importa nada más que ella misma, pero lo cierto es que arriesgaría todo por los suyos. Actúa como si no le afectara nada, pero sus demonios le persiguen allá donde vaya. No es de extrañar que tenga un gran mundo interior, pero le cuesta mostrárselo a la gente. Le encanta hablar con Hi-ge, prácticamente el único con el que muestra sus sentimientos. A veces, Kido le saca de sus casillas, pero no habría nada que no hiciese por ella. En la plantilla de camareros ha encontrado una segunda familia. Siente el café como su verdadero hogar y ve en Aijin-sama a la madre que nunca pudo tener.

3. Hi-ge: Un hombre de mediana edad (34), grande, peludo, fornido y con un bigote que le da un aspecto atemorizante, sin embargo tiene un gran corazón. De complexión muy robusta, con una espalda ancha y ligeramente encorvado hacia delante. De pelo castaño oscuro y con los ojos castaños muy oscuros. Lleva el pelo muy corto. Tiene una cara cuadrada con rasgos muy rectos y algo brutos, y su piel es ligeramente morena. Suele vestir con camisetas de manga corta y rayas y con pantalones oscuros. Tiene un aspecto fiero pero extrañamente acogedor. Siempre tiene una sonrisa en la cara menos cuando alguien comenta que no le gustan los gatos. Es uno de los camareros, sus pasiones son el té, los gatos y acicalarse el bigote. A veces puede parecer muy duro pero en el fondo es más blando que una nube. Tiene un gran sentimiento de familia hacia todos los miembros del grupo, pero sobre todo hacia "kiddo" (como él la llama) a la que vé como a una hija. Siempre tiene un chiste malo que contar para animar el ambiente. Le encanta bromear y reírse de manera sonora, aunque cuando su humor se tercia, le cambia la expresión infundiéndole miedo hasta en el más valiente.



(Fig 10. Concepto no final de Hi-ge para mostrar el estilo visual de los personajes)

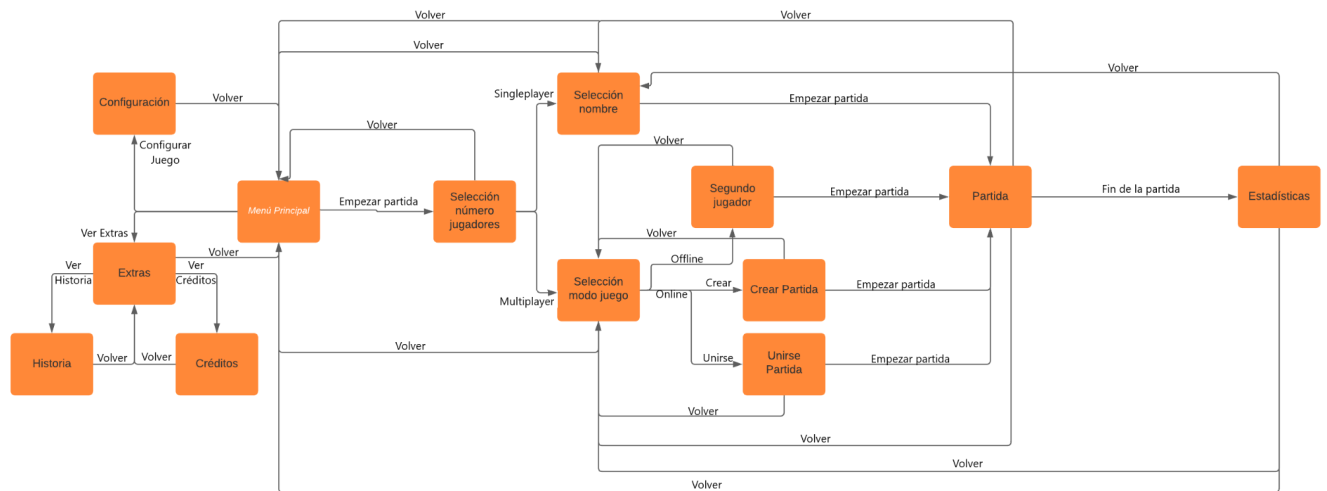
4. Kido "Kiddo" Senko: La camarera más joven (17 años) y la incorporación más reciente a la plantilla. Una mujer de estatura ligeramente baja (sobre todo por la diferencia de edad con los demás camareros) y de complexión esbelta. Tiene el pelo castaño claro llegando a verse algo rubio. Tiene los ojos marrones miel y una tonalidad de piel algo cálida. Tiene una cara redondeada y con rasgos puntiagudos. Siempre vestida a la última moda, tiene muchos seguidores en su cuenta de *Kōhigram* para los que postea casi todo lo que hace. Llena de energía y pasión por todo lo que hace, siempre encuentra una forma de mantenerse positiva. Aunque suele intentar hacerse la mayor y dar consejos, acaba demostrando una gran inexperiencia en la vida. Hi-ge la cuida como si fuese su propia hija, y aunque a veces saca de quicio a Zuga, se sienten como dos hermanas. Aunque a veces monta pataletas cuando las cosas no salen como quiere, ya que está acostumbrada a conseguir todo lo que quiere, en el café ha aprendido que las cosas hay que ganárselas.

5. Tan-jun Kenkyo: Un hombre joven (21 años), de complexión fuerte aunque algo delgado y estatura alta. Tiene el pelo negro y corto y ojos de color verde claro. Su piel es de tonalidad cálida. Su cara es alargada y con rasgos algo afilados. Fue el tercero en llegar al local. Proviene de una familia pobre y humilde, lo que le hace ser una persona muy trabajadora y siempre estar dispuesto a ayudar a los demás por poco que sea. A veces su situación se le hace cuesta arriba y busca confort en sus compañeros. Es muy risueño y siempre está bromeando junto a Hi-ge. Se le da muy bien organizar a los demás y poner cordialidad. Es por esto que siempre interviene con una palabra amable cuando hay algún conflicto en el café. Se suele relacionar sobre todo con Zuga, con quien congenia a la perfección y suele ser su apoyo emocional. Tiene una competición con Kido por ver quien puede gastar más bromas al otro, por lo que siempre está planeando algo nuevo. Se lleva muy bien con Aijin-sama quien suele darle algo de ayuda para su familia.

4. Interfaz:

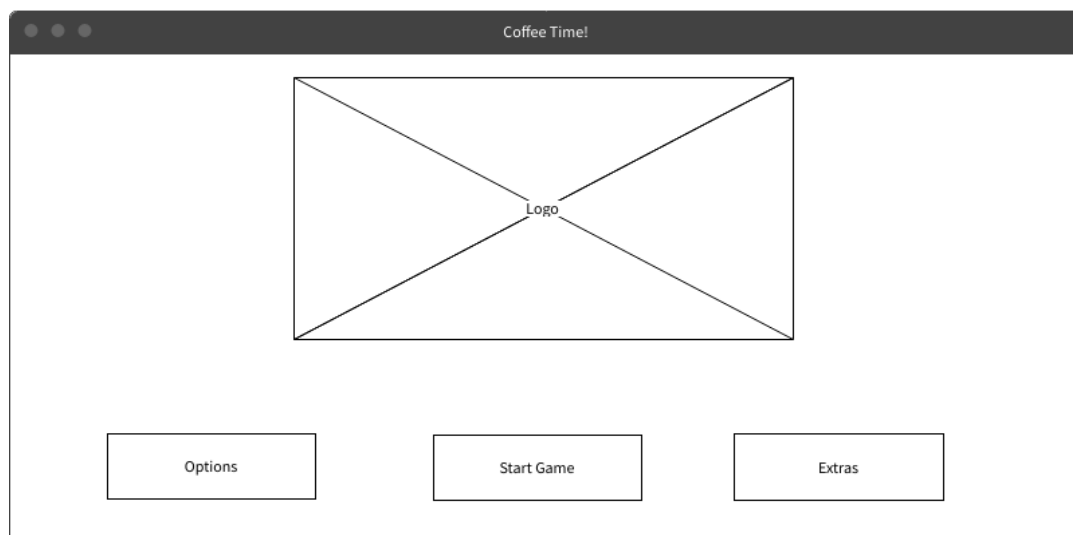
Este apartado consistirá en la explicación detallada del funcionamiento de cada pantalla por la que el jugador podrá moverse durante todo el juego, adjuntando bocetos de cada pantalla para ilustrar cada una de ellas.

4.1 Diagrama de flujo:



4.2 Menú principal:

Esquema:



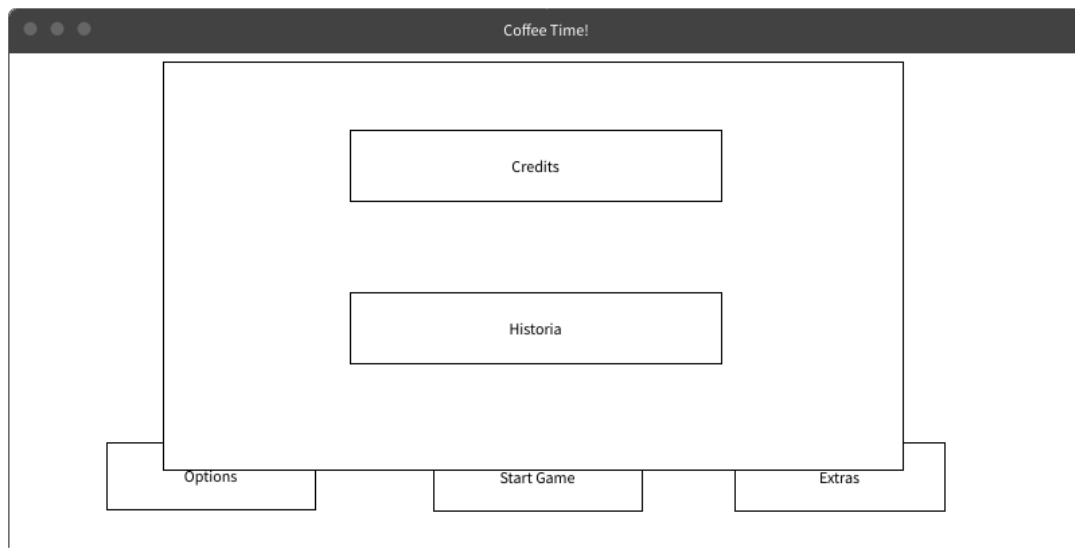
Resultado final:



Componentes del Menú Principal y sus funciones:

- **Logo:** imagen que mostrará el logo del juego.
- **Options:** botón que al pulsarlo llevará a *Configuración*.
- **Start Game:** botón que tras pulsarlo llevará a *Elección Nombre*.
- **Extras:** botón que al pulsarlo llevará a *Extras*.

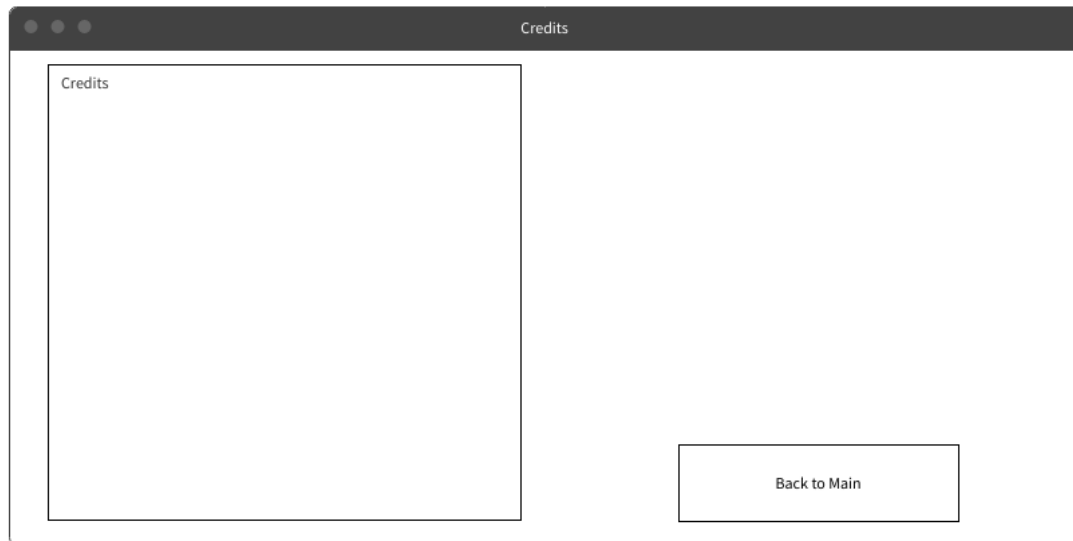
4.3 Extras



Componentes de Extras y sus funciones:

- **Credits:** botón que lleva a *Créditos*.
- **Historia:** botón que lleva a *Historia*.

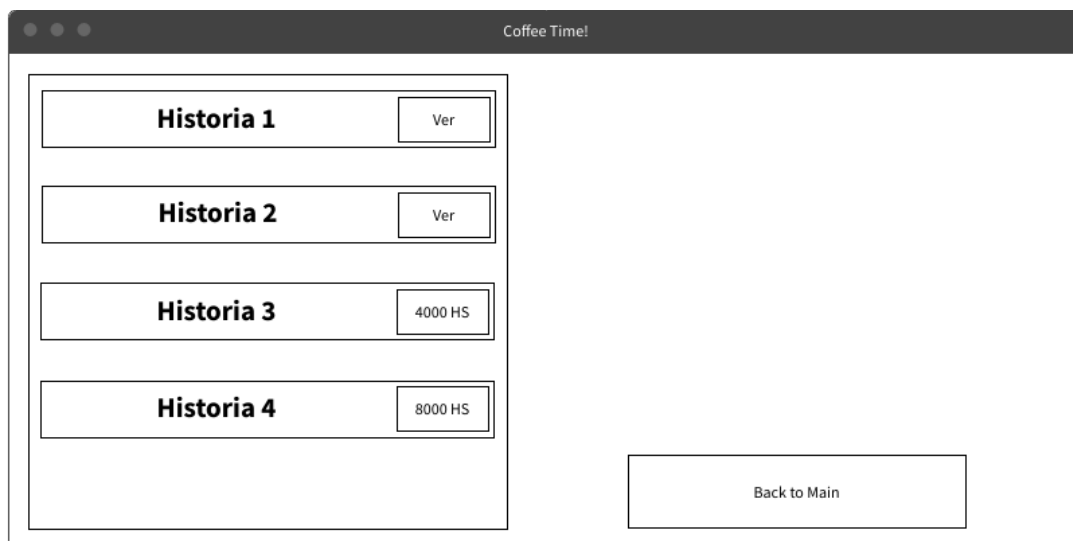
4.4 Créditos:



Componentes de Créditos y sus funciones:

- **Credits:** área de texto donde se mostrarán los integrantes del equipo de desarrollo.
- **Back to Main:** botón que devolverá al *Menú Principal*.

4.5 Historia



Componentes de Historia y sus funciones:

- **Back to Main:** botón que devuelve al *Menú Principal*.
- **Ver:** botón que permite ver la historia seleccionada.
- **4000 HS:** información del High Score necesario para desbloquear la historia.

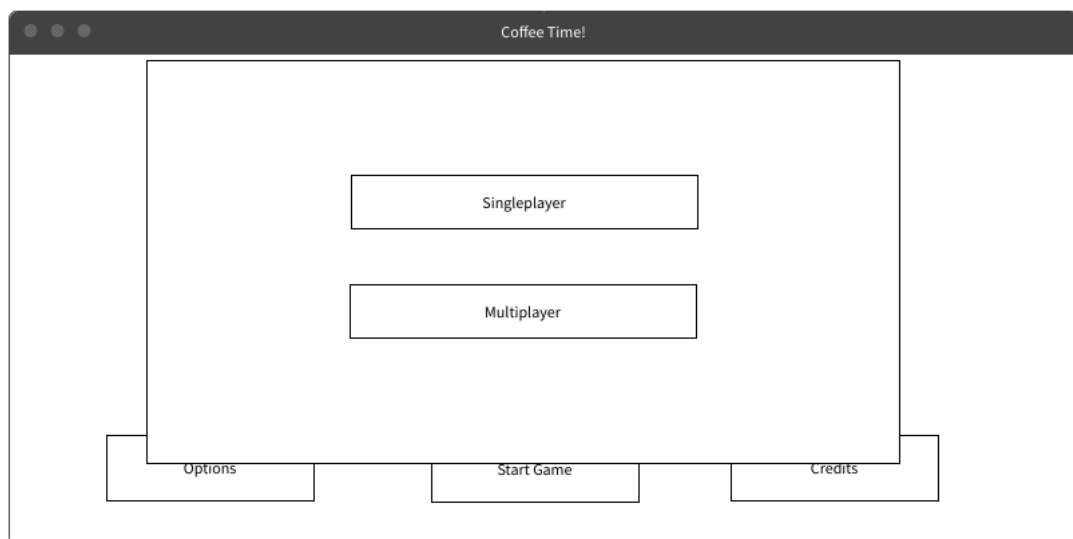
4.6 Configuración:



Componentes de Configuración y sus funciones:

- **Options:** área donde se mostrarán todas las configuraciones posibles del juego.
- **Back to Main:** botón que devolverá al *Menú Principal*.

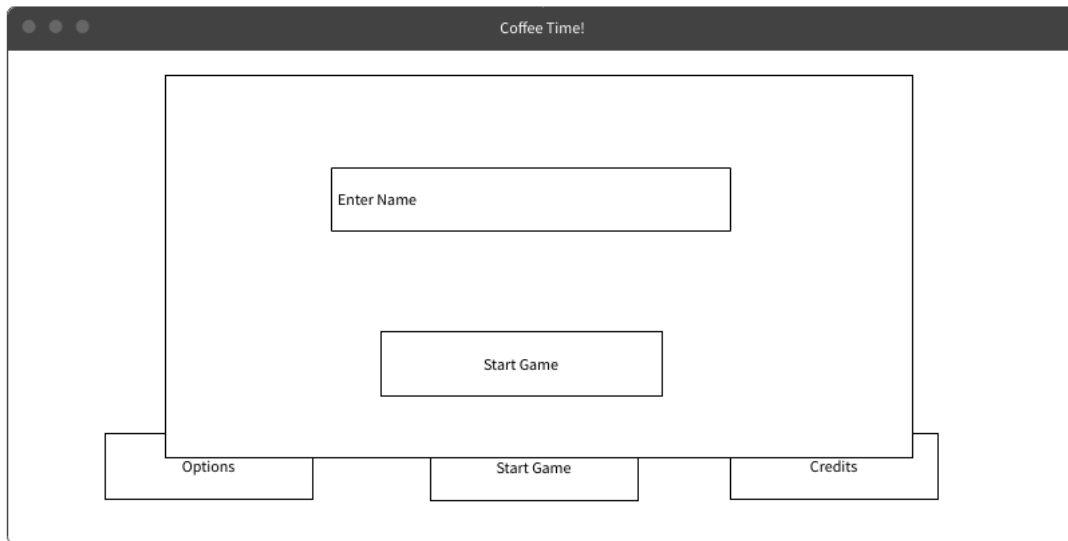
4.7 Elección Jugadores:



Componentes de Elección Jugadores y sus funciones:

- **Singleplayer:** botón que lleva a *Elección Nombre*.
- **Multiplayer:** botón que lleva a *Modo Juego*.

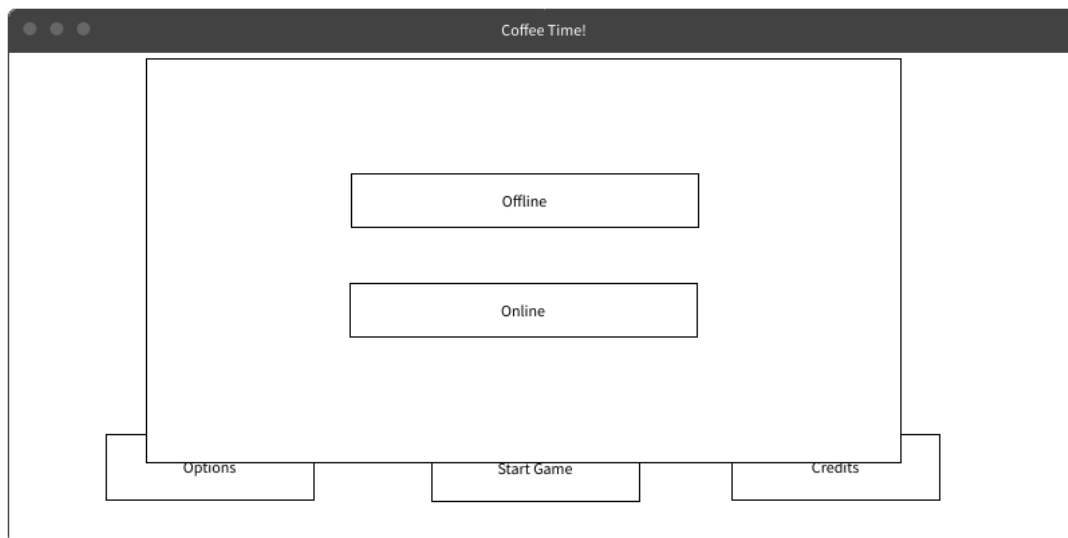
4.8 Elección nombre:



Componentes de Elección Nombre y sus funciones:

- **Caja de texto:** elemento donde se insertará el nombre del jugador.
- **Start Game:** botón que llevará al jugador a *Partida*.

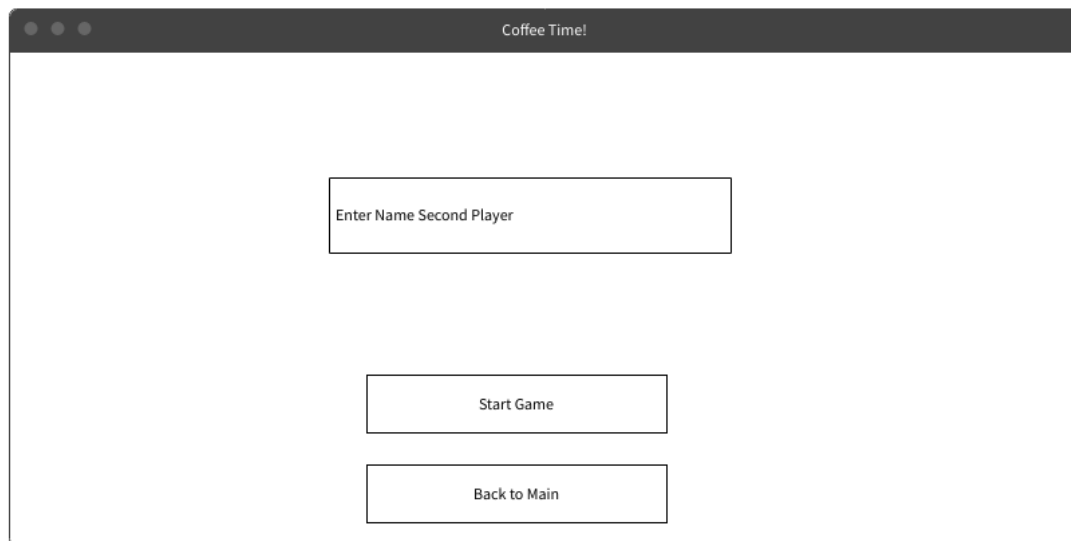
4.9 Modo Juego:



Componentes de Elección Nombre y sus funciones:

- **Offline:** botón que lleva a *Segundo Jugador Offline*.
- **Online:** botón que lleva a *Tipo Partida Online*.

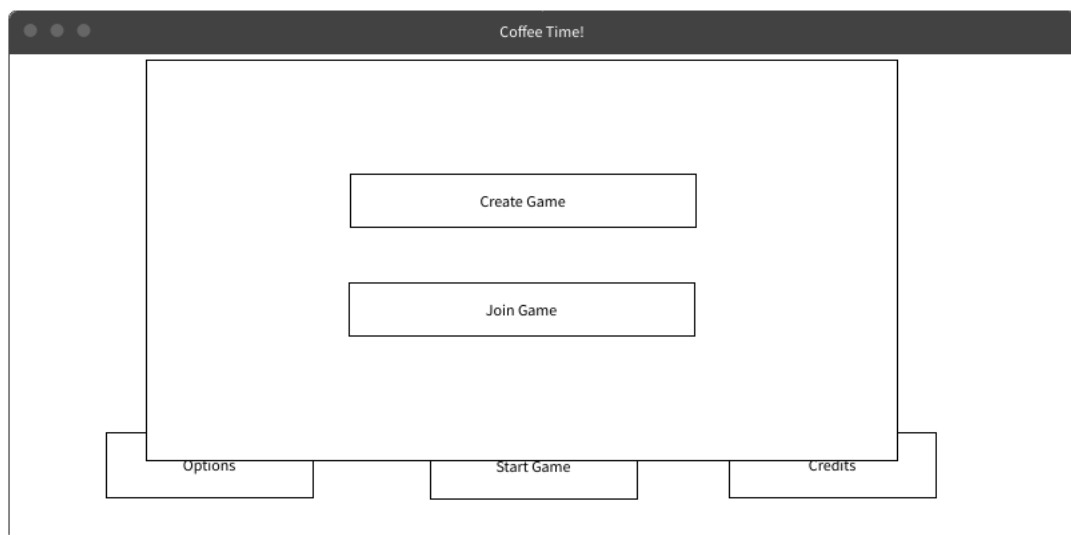
4.10 Segundo jugador offline:



Componentes de Segundo Jugador Offline y sus funciones:

- **Caja de texto:** elemento donde se insertará el nombre del segundo jugador
- **Start Game:** botón que llevará a los jugadores a *Partida*.
- **Back to Main:** botón que devolverá al *Menú Principal*.

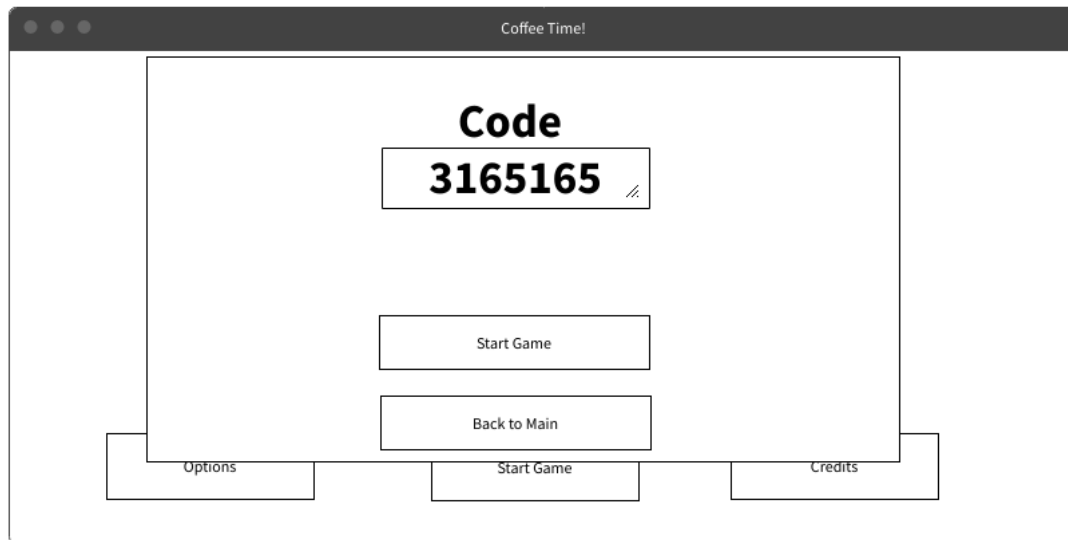
4.11 Tipo partida online:



Componentes de Elección Nombre y sus funciones:

- **Create Game:** botón que lleva a *Crear Partida Online*.
- **Join Game:** botón que lleva a *Unirse Partida Online*.

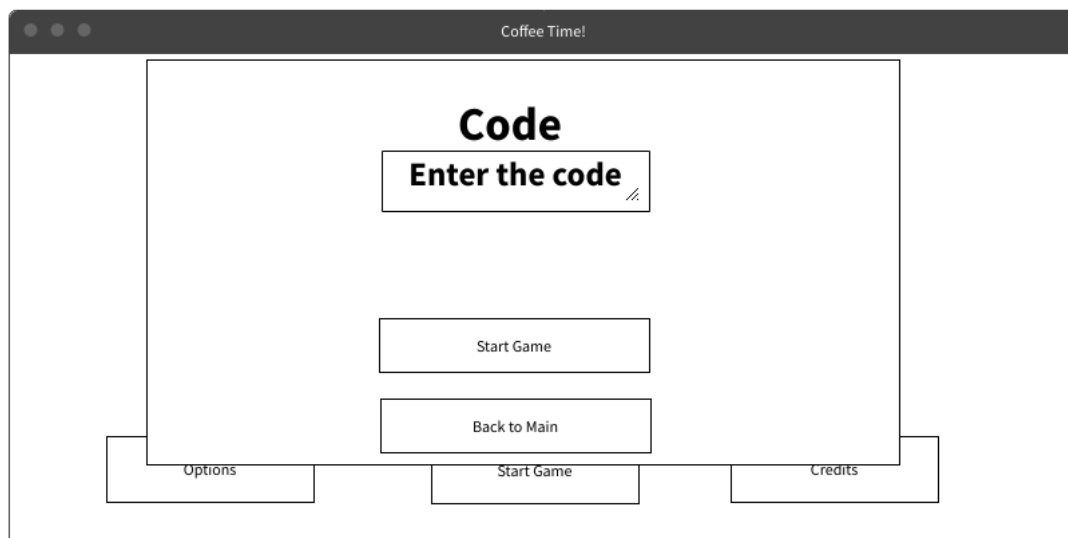
4.12 Crear partida online:



Componentes de Crear Partida Online y sus funciones:

- **Panel:** área de texto donde se muestra el código de la partida.
- **Start Game:** botón que lleva a *Partida*.
- **Back to Main:** botón que devuelve al *Menú Principal*.

4.13 Unirse partida online:

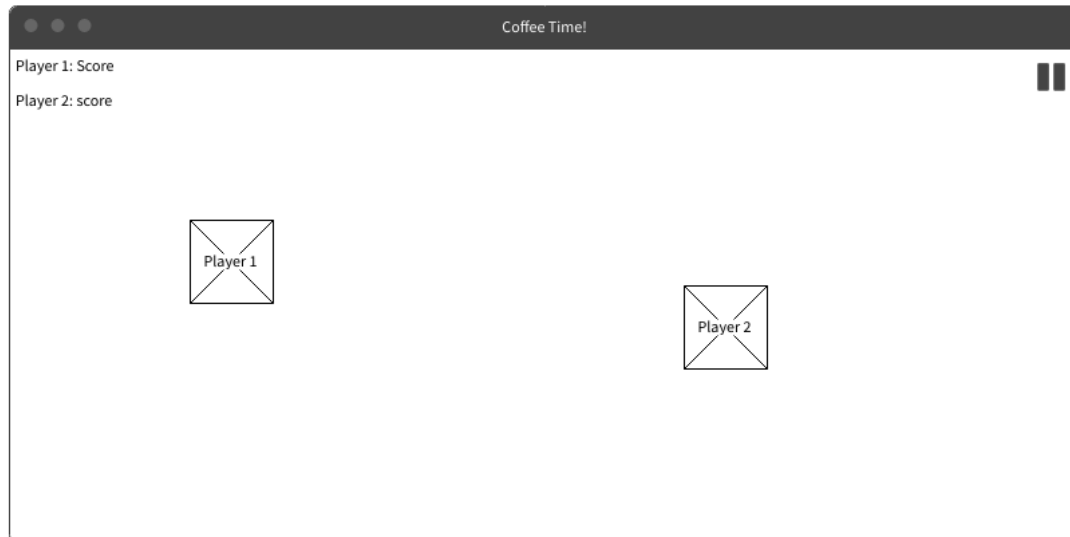


Componentes de Unirse Partida Online y sus funciones:

- **Caja de texto:** elemento donde se introduce el código de la partida a unirse.
- **Start Game:** botón que lleva a *Partida*.
- **Back to Main:** botón que devuelve al *Menú Principal*.

4.14 Partida:

Esquema:



Resultado final:

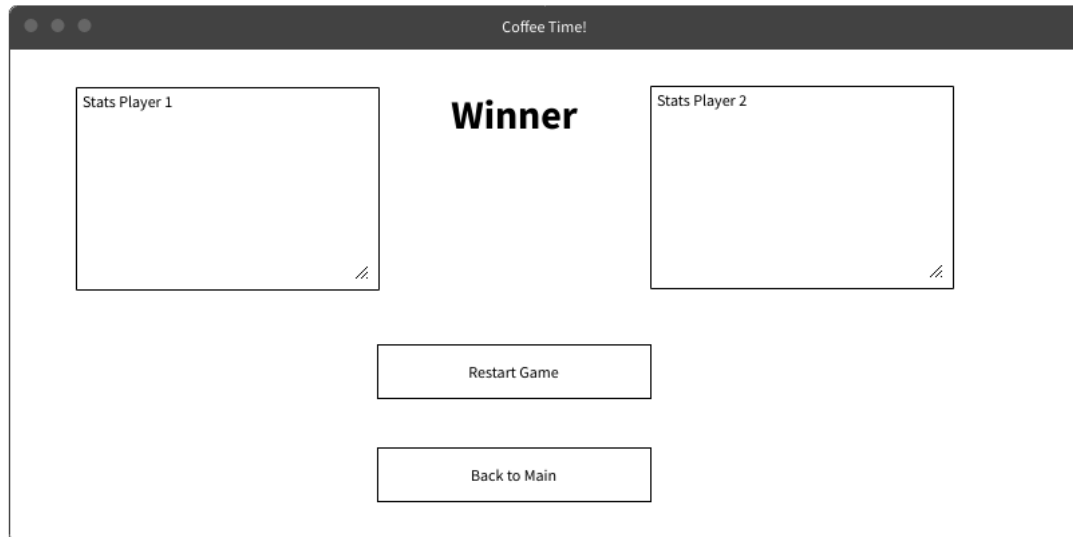


Componentes de Partida y sus funciones:

- **Player1**: sprite del jugador 1 de la partida.
- **Player2**: sprite del jugador 2 de la partida.
- **Panel**: área de texto donde se muestra la puntuación de ambos jugadores.
- **Pause**: botón, disponible en modo un jugador y multijugador offline, que pausa el juego, sobreponiendo el *Menú Pausa* a la pantalla.

4.15 Estadísticas:

Esquema:



Resultado final:

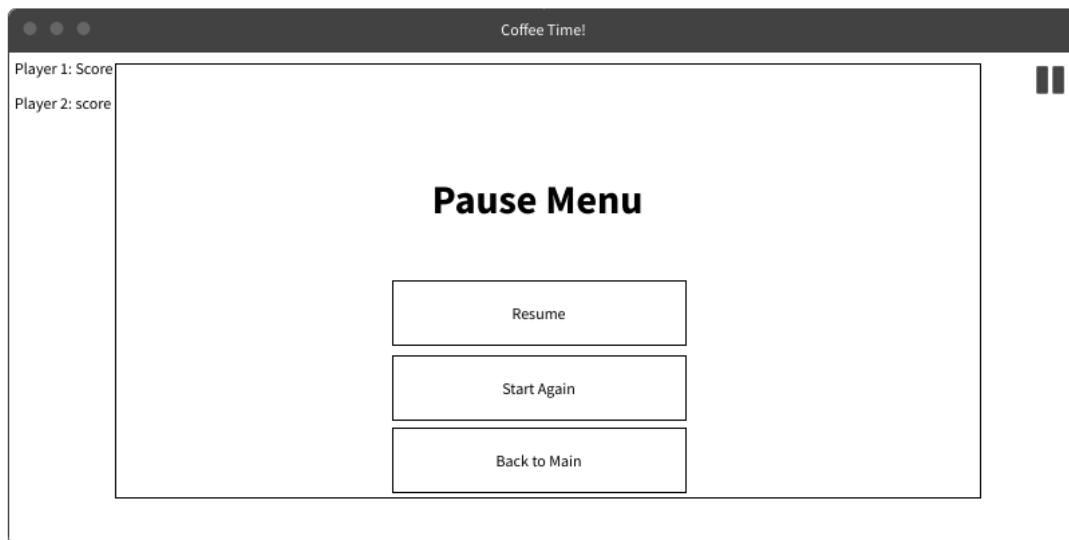


Componentes de Estadísticas y sus funciones:

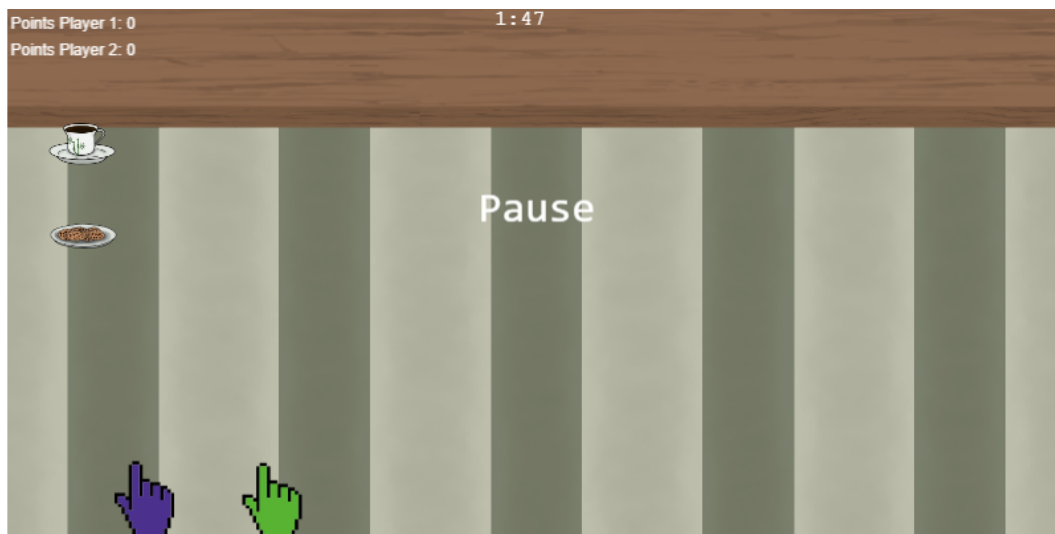
- **Panel Jugador 1:** área de texto con las estadísticas del jugador 1.
- **Panel Jugador 2:** área de texto con las estadísticas del jugador 2.
- **Winner:** área de texto que muestra el nombre del ganador.
- **Restart Game:** botón que devuelve a *Elección Nombre* o *Modo Juego*.
- **Back to Main:** botón que devuelve al *Menú Principal*.

4.16 Menú pausa:

Esquema:



Resultado final:



Componentes del Menú Pausa y sus funciones:

- **Resume:** reanuda la partida actual.
- **Start Again:** botón solo disponible en modo un jugador y modo multijugador offline, reinicia la partida actual.
- **Back to Main:** botón que devuelve al *Menú Principal*.