# ☕ Game Title: *"Office Boy"*

**🎯 Core Concept**

You play as a frantic intern in an open-plan office tasked with delivering hot coffee to coworkers before it spills or gets cold. Navigate obstacles, manage cup stability, and keep your coworkers caffeinated to rack up points within a limited time.

**🕹️ Core Gameplay Loop**

1. **Start** at the coffee station and pick up a cup (Spill Meter = 0%).
2. **Mover personaje con teclado**:
   * Mientras más tiempo dejas presionada una tecla más rápido se mueve, pero es más inestable la taza.
   * Hacer giros bruscos hace inestable la taza.
   * Al soltar la tecla se detiene en un intervalo de tiempo.
   * Para frenar de inmediato se debe presionar la tecla de la dirección contraria, pero eso desestabiliza la taza.
3. **Avoid obstacles** (moving coworkers, objects) or suffer spill penalties.
4. Use the **“Steady” button** above the character to reduce the spill meter (cooldown-based).
5. Reach the correct desk and **deliver the coffee**:
   * Success and score depend on spill level.
   * Too much spill = failed delivery, point penalty.
6. Repeat until time runs out (e.g., 60-second rounds).

**🧪 Mechanics Breakdown**

* **Spill Meter**:
  + Increases per tile moved, number of turns, speed of clicking, and obstacle proximity/collision.
  + Decreases with timely use of the *Steady* mechanic.
* **Scoring**:
  + Full cup = +10 points
  + Partially spilled = +4 points
  + Spilled completely = -5 points
* **Controls**:
  + Click-based movement in short bursts (up to 4 tiles).
  + “Steady” button clickable over the player when spill is rising.
* **Progression:**
  + A ranking system (Intern → Junior Assistant → Barista Overlord)

**🏢 Environment**

* **Open office layout**: Randomized desk positions per round.
* **Obstacles**: Moving chairs, janitors, nosy coworkers, office pets.
* **Moderate visual chaos**: Animations and sound cues emphasize movement and feedback but don’t overwhelm.

**🔊 Feedback & Immersion**

* **Audio cues**: Sloshing sounds, spill drips, cup squeaks.
* **Visuals**: Color-coded spill meter, animated cup wobble, expressive NPC reactions.
* **Tone**: Light, humorous, and slightly satirical take on office life.

**🕰️ Session Structure**

* **Timed rounds** (e.g., 60 seconds per playthrough).
* Replay value through score-chasing, increasing pace, and randomized layouts.

# Roadmap

**🎯 ETAPA 1: Lo mínimo para probar el concepto**

**Objetivo: ver algo moviéndose y que el jugador pueda *hacer algo*.**

**🧩 Paso 1 – Crea el mapa base y el jugador**

* Implementa un canvas o grid donde se verá el personaje.
* Dibuja un personaje (puede ser un cuadrado al principio).
* Crea una posición inicial y permite que se muestre en pantalla.

**🧩 Paso 2 – Movimiento ahora se vuelve más interesante:**

* + Detectar keydown para empezar a moverse.
  + Aumentar la velocidad gradualmente si la tecla sigue presionada.
  + Detectar key release (keyup) para desacelerar (con un "inercia").
  + Detectar tecla contraria para frenar bruscamente y subir el derrame.

**🧩 Paso 3 – Agrega una "meta"**

* Coloca una “escritorio objetivo” en alguna casilla.
* Que el jugador pueda “llegar” a esa casilla.
* Muestra un mensaje simple como “¡Entrega hecha!” al llegar.

✅ Hasta aquí ya tienes un prototipo interactivo *mínimo*. Te sentirás genial al verlo funcionar.

**🧃 ETAPA 2: Implementar las mecánicas principales**

**Objetivo: probar lo esencial del juego: entrega + derrame + tiempo**

**🧩 Paso 4 – Agrega el *Spill Meter***

* Crea una variable derrames = 0%
* Cada vez que el jugador se mueva, aumenta un poco esa variable.
* Muestra visualmente ese nivel de derrame (texto, barra o círculo, lo que sea más fácil).

**🧩 Paso 5 – Agrega el botón "Steady"**

* Agrega un botón encima del jugador que reduzca derrames cuando se hace clic.
* Que tenga un cooldown de, por ejemplo, 3 segundos.

**🧩 Paso 6 – Define los resultados de la entrega**

* Si derrames < 20% → éxito total.
* Si 20–80% → éxito parcial.
* Si >80% → fallas la entrega.
* Muestra un puntaje acumulado y que cambie según el resultado.

**⏰ ETAPA 3: Sistema de tiempo y rondas**

**Objetivo: hacer que el juego tenga principio y fin**

**🧩 Paso 7 – Agrega un temporizador de 60 segundos**

* El tiempo va disminuyendo cada segundo.
* Cuando llega a 0, se termina el juego y se muestra el puntaje final.

**🧩 Paso 8 – Repetición del ciclo**

* Después de cada entrega (sea exitosa o no), el personaje regresa a la cafetera.
* Aparece un nuevo escritorio objetivo aleatorio.

**🧹 ETAPA 4: Obstáculos y caos controlado**

**Objetivo: aumentar dificultad y añadir variedad**

**🧩 Paso 9 – Añade obstáculos en movimiento**

* Agrega un NPC que se mueva aleatoriamente.
* Si colisionas con él, se suma más al derrames.

**🧩 Paso 10 – Mejora del entorno**

* Coloca escritorios, muebles, o mascotas estáticas para decorar.
* Agrega animaciones si te animas, pero es opcional.

**🪙 ETAPA 5: Pulido y sensación de juego**

**🧩 Paso 11 – Añade sonidos y expresividad**

* Sonidos de derrame, alerta cuando el café está por derramarse, reacciones de compañeros.

**🧩 Paso 12 – Sistema de puntuación bonito**

* Pantalla final con mensaje gracioso dependiendo del score.
* Puntajes altos, “mejores entregas”, etc.