

## **GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)**

### **The Luxe Latte**



[Este documento es una plantilla base para que el diseñador transmita la visión del juego a las partes interesadas internas o externas. Su función es ser una guía para el diseño del producto a lo largo del proceso de desarrollo. Se trata de un documento vivo que puede sufrir actualizaciones frecuentes a medida que avanza el desarrollo. Pueden quitarse o agregarse categorías].

# Índice

[Índice](#)

[Introducción](#)

[Gameplay](#)

- [• Modos de Juego.](#)
- [• Personajes.](#)
- [• Clientes.](#)
- [• Clientes VIP.](#)
- [• Niveles.](#)
- [• Elementos.](#)
- [• Mecánicas principales](#)
- [• Controles.](#)
- [• Ganar, perder y game over.](#)
- [• Sistema de puntaje.](#)
- [• Progresión.](#)
- [• Currency.](#)
- [• Consumibles.](#)
- [• Shop.](#)

[Gameplay Loop](#)

[Carta de Bebidas](#)

- [Recetas y Combinaciones](#)
- [Relación entre Preparaciones](#)
- [Proceso de confección de Bebidas](#)
- [Puntos de Experiencia](#)

[Cupcakes](#)

- [Proceso de Confección](#)
- [Recetas y Combinaciones](#)
- [Relación entre Recetas](#)
- [Puntos de Experiencia](#)

[Item Confeccionado](#)

- [Despacchar](#)
- [Exhibidores](#)
- [Basurero](#)

[Estación Entrega](#)

- [Preparar Orden](#)
- [Entregar Orden](#)

[Estación de Limpieza](#)

- [Reglas del Sistema de Limpieza](#)
- [Generación de Ítems](#)
- [Stock Limitado](#)
- [Sistema de Mejoras](#)

[Experiencia VR](#)

[Progresión y Puntajes](#)

[Puntaje - XP](#)

[Reputación](#)

[Clientes y Pedidos](#)

[Lista de Pedidos](#)

[Órdenes Simples \(Bebidas\)](#)

[Órdenes Simples \(Cupcakes\)](#)

[Órdenes Combinadas](#)

[Órdenes VIP](#)

[Sistema de Mejoras](#)

[Nuevas Recetas](#)

[Costo](#)

[Inicio y Progresión](#)

[Accesibilidad Multijugador](#)

[Tabla de Mejoras](#)

[FTUX - Tutoriales](#)

[Tutorial de Inicio de Juego](#)

[Tutorial de Cafetería](#)

[Tutorial de Entrega de Pedido](#)

[Tutorial de Cupcakes](#)

[Tutorial de Mejoras: Cafetería](#)

[Tutorial de Limpieza](#)

[Tutorial de Órdenes Combinadas](#)

[Tutorial Pedidos en Paralelo](#)

[Free Play](#)

[Multiplayer](#)

[Música](#)

[Efectos de Sonido \(SFX\)](#)

[Menús y UI](#)

[Zonas Seguras](#)

[Cámaras y Puntos de Vista](#)

[Isométrica](#)

[Focus / Primera Persona](#)

[ANEXO: Contenido Opcional](#)

[Progresión Ramificada de Mejoras](#)

**Importante:** Respetar el formato de texto para cada título y apartado, teniendo en cuenta tipografía, pts y jerarquía, como así también los pie de página y la numeración.

## Introducción

La premisa de esta experiencia de juego es que el usuario y su crew puedan administrar su propia Cafetería: atendiendo a clientes, preparando cupcakes, bebidas y manteniendo limpio el lugar. A medida que se satisfacen los pedidos, el jugador obtiene puntos para mejorar estéticamente el bar y sus servicios.

Para esto, el diseño, balance y progresión estarán apuntados a minimizar las exigencias con respecto a los objetivos, atenuando las carreras a contrarreloj, buscando bonificar el buen desempeño de los participantes antes que penalizar sus fallas, errores o demora. El ambiente que se pretende emular es el de un lugar lujoso, eficiente y pulido.

A su vez, el balance será auto-ajustado en relación a la cantidad de jugadores presentes, para así mitigar la dificultad a los jugadores solitarios y aumentarla un poco cuando se experimente el trabajo en equipo en modo multijugador.

**Género:** Cook & Management.

**Estilo:** Cosy, Zen.

**Jugadores:** Single Player / Coop hasta 4 jugadores

**Plataforma:** Mobile / VR

## Gameplay

La experiencia de Juego que se quiere transmitir al jugador es la de administrar una cafetería, donde el mismo deberá atender 4 tareas fundamentales:

- 1-Preparar Cupcakes
- 2-Preparar Bebidas
- 3-Atender Clientes
- 4-Ordenar y Lpiar

Dentro de esta sección se pueden incluir varios subapartados, los mismos podrán estar acompañados de imágenes ilustrativas que ofrezcan referencias para futuras implementaciones. Algunos puntos que entran en este apartado son:

- Modos de Juego.

Solo: Niveles de progresión y mejoras para llegar a obtener la cafetería más respetada, elegante y divertida.

Multijugador: Comparte la experiencia de atender tu cafetería junto con amigos. Trabaja en equipo ordenadamente o experimenta un caos divertido.

- Personajes.

El jugador es representado dentro del juego por su propio avatar de Meta Horizon.

- Clientes.

Personajes No Jugadores (NPC) del universo Meta Horizon los cuales asistirán a la cafetería del jugador, ya sea solos o en grupos, ocupan un lugar para luego realizar pedidos de postres y bebidas.

- Clientes VIP.

De mayor jerarquía y menor aparición que los clientes comunes, éstos brindarán una recompensa mayor al ser atendidos, pero sus exigencias podrían ser más complejas y estrictas con respecto a sus órdenes.

- Niveles.

El juego no posee niveles o un límite tangible en la progresión de juego, si un sistema de mejoras y nuevos ingredientes que aumentan la variedad de productos a confección, aspecto que también está ligado a los clientes y sus pedidos.

- Elementos.

El juego contará con una serie de elementos interactuables los cuales podrán ser parte de las distintas mecánicas o sistemas que componen el juego. Podemos identificar los siguientes tipos de Elementos:

**Estaciones de Trabajo:** Son zonas compuestas por varios elementos (fijos y/o manipulables), ordenados de manera tal que el jugador pueda realizar las tareas principales del gameplay. Estos espacios estarán señalados con un ícono que haga alusión a que el jugador puede interactuar con el mismo para posicionarse automáticamente delante de dicha estación.

**Fijos:** Son máquinas o aparatos las cuales poseen palancas, botones o dispensadores con los cuales el jugador puede interactuar para ir obteniendo el resultado señalado para cada interruptor.

**Manipulables:** Son objetos que el jugador puede agarrar, desplazar de lugar o soltar. Los mismos, además, pueden tener algún tipo de comportamiento que, mediante un gesto o una acción, sean necesarios para darles uso y completar algún paso de resolución con respecto a alguna de las tareas principales del juego.

**Respawn de Objetos:** Una ayuda especial que reciben los usuarios para disminuir fricciones es el hecho de que, si hay un objeto importante lejos de donde pertenece (como el cartón de leche o el sifón de helado) se teletransportará de nuevo a donde debe ir tras unos segundos. Un jugador puede, de igual manera, recoger el objeto antes de que se tele transporte y llevarlo por su cuenta.

- Mecánicas principales

Están relacionadas a las 4 tipos de tareas principales que puede realizar el jugador dentro de la experiencia:

-Preparar Cupcakes: Seleccionar, manipular y confeccionar postres siguiendo cierto orden preestablecido en listas de recetas, mediante botones, palancas o la manipulación directa de ciertos elementos de juego específicos para dicho fin.

-Preparar Bebidas: Seleccionar recipientes, verter líquidos y mezclar las distintas preparaciones, manipulando y accionando botones y palancas en un cierto orden establecido en un sistema de recetas.

-Atender Clientes / Despachar Pedidos: Recibir las órdenes de los distintos clientes, confeccionar, preparar y disponer los pedidos en bandejas de entrega asociadas a las distintas mesas del establecimiento.

-Ordenar y Limpiar Vajilla: Recolectar, manipular y combinar el uso de utensilios para fregar y asear las distintas tazas, jarras y platos utilizados por los comensales al recibir el pedido y consumirlo

- Controles.

El sistema de input va a ser diseñado en paralelo para los modos de juego Mobile (controles táctiles) y VR (Mandos y Casco), buscando adaptar y balancear la experiencia de juego por separado, para que sean compatible con el device empleado por el jugador.

- Ganar, perder y game over.

La experiencia de juego intencionada es que el jugador no sienta la presión de “perder la partida”, sino más bien que disfrute de la experiencia de llevar adelante su propia cafetería. Para ello, el balance de juego y las penalizaciones por no atender a la clientela serán suaves. Dicho con otras palabras: Mientras el jugador atienda a su ritmo las distintas órdenes de los clientes: obtendrá puntos y avanzará, si descuida a su clientela (o la misma se retira sin ser atendida) el jugador no obtendrá puntos ni progresará, más

no perderá el juego, solo se quedará estancado momentáneamente (quizás atendiendo otros aspectos del juego, como la decoración y limpieza de la cafetería).

- Sistema de puntaje.

A lo largo de una partida, el juego irá registrando algunos valores numéricos para una vez concluida estos valores se puedan informar y grabar en un ranking de usuarios.

Los valores a registrar podrían ser del tipo: Clientes Atendidos, Tiempo de Juego, Currency Obtenida, Bebidas y Postres entregados.

Ante la posible necesidad de solo poder registrar un único valor (puntaje general), el juego podrá utilizar una fórmula ajustada por diseño para convertir cada logro registrado durante la sesión de juego y traducirlo a puntaje.

- Progresión.

El jugador comienza el juego atendiendo al público en su pequeña cafetería. A medida que atiende clientes, prepara cupcakes, bebidas y mantiene limpio el lugar, irá obteniendo currency para obtener nuevas recetas, mejorar y modificar tanto estética como funcionalmente su tienda.

Las nuevas decoraciones y preparaciones atraerá a nuevos y más clientes, repitiendo el loop de juego a medida que el juego avanza.

- Currency.

Al atender clientes de forma satisfactoria, el jugador obtiene Estrellas de Reputación.

El monto dependerá de ciertos factores como ser: Tipo y Cantidad de Productos, rapidez con la que se despacha el pedido y Tiempo transcurrido en el cual se atienden a todos los clientes presentes en el local.

- Consumibles.

Los elementos básicos para la confección de bebidas y postres son ilimitados (una vez desbloqueados por progresión).  
~~Sin embargo pueden existir ingredientes especiales, cuantificados y de stock limitado que el jugador puede obtener (en el shop o como premio por atender clientes VIP) los cuales se usan y consumen para obtener beneficios especiales de tiempo limitado.~~

- Shop.

En este menú de compras el jugador podrá gastar currency para mejorar, ampliar o redecorar el establecimiento.

## Gameplay Loop



El loop general del juego se plantea en tres fases interconectadas: Elaborar, Entregar y Mejorar

En la fase de producción, los jugadores preparan bebidas y cupcakes en base a los clientes NPC que concurran al establecimiento y realicen sus pedidos.

En la etapa de entrega, los jugadores deben armar los pedidos y entregarlos correctamente a los comensales para así obtener Estrellas de Reputación. Existen Bonificaciones de Reputación a manera de propina vienen de la mano con la performance del jugador: Una orden entregada dentro del límite de tiempo estipulado genera propina.

Finalmente, en la etapa de mejora, los jugadores podrán invertir Estrellas de Reputación para adquirir mejoras a las distintas estaciones de trabajo, máquinas e ingredientes (desbloqueando nuevo contenido), así como variaciones estéticas y cosméticas para personalizar su cafetería.

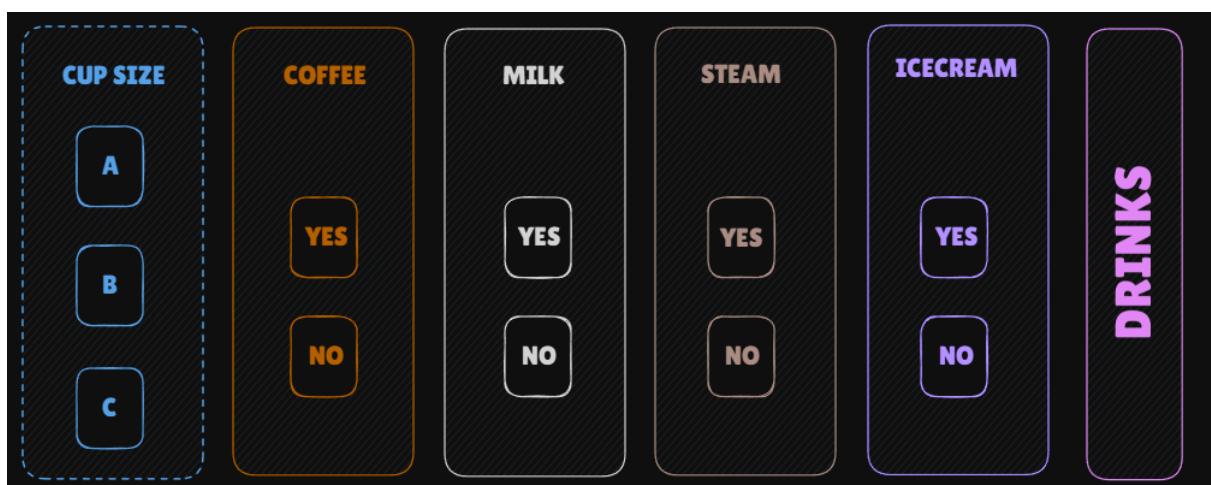
Eventualmente, los jugadores deberán ordenar y limpiar la platería y vajilla sucia (utilizada por los clientes) para poder continuar con el loop de juego.

Con la repetición del loop de juego, la progresión se va haciendo presente tanto en la clientela como en las mejoras que el jugador realice.

# Carta de Bebidas

A continuación se detalla una lista de ingredientes presentes en la estación de trabajo tipo cafetería y la bebida resultante de sus combinaciones.

Teniendo como ingredientes: 3 Medida de Recipientes, Café, Leche, Vapor y Helado podemos estimar al menos 9 combinaciones de bebidas, de distinta complejidad y cantidad de ingredientes.



## Recetas y Combinaciones

### 01-ESPRESSO

Taza (A) + Café

### 02-HOT MILK

Taza Grande (A)+ [Leche + Vapor]

### 03-LATTE

Taza (A)+ [Leche + Vapor] + Café

### 04-MACCHIATO

Jarrita (B) + Café + Leche

### 05-CAPUCCINO

Jarrita (B) + [Leche + Vapor]+ Café

### 06-AFFOGATO

Jarrita (B) + Café + Helado

## **07-MILKSHAKE**

Vaso Grande (C) + Leche + Helado

## **08-FRAPPE**

Vaso Grande (C) + Café + Leche + Helado

## **09-FRAPPUCINO**

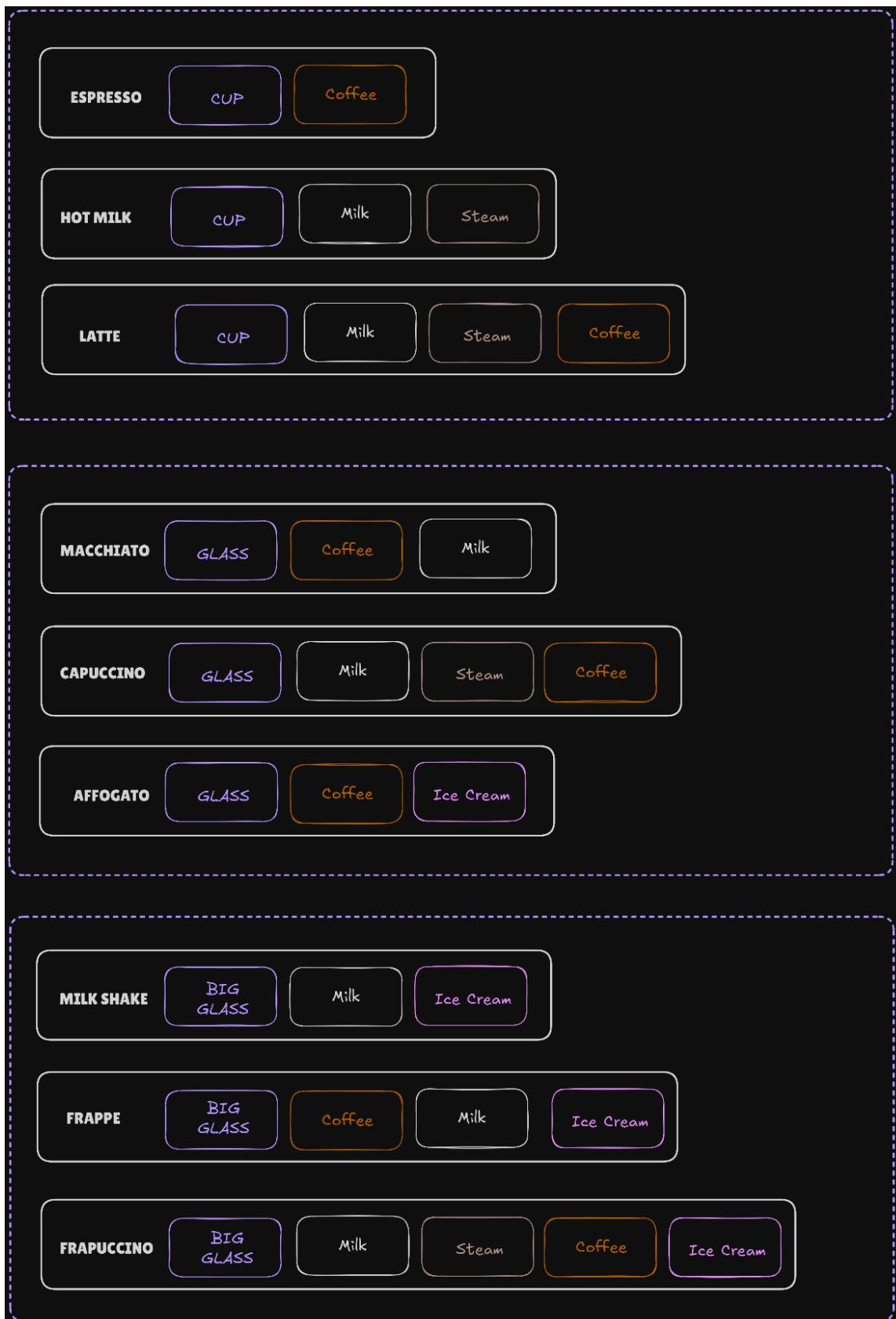
Vaso Grande (C) + [Leche + Vapor]+ Café + Helado

### **Referencias Gráficas**



Referencias Gráficas de presentación de bebidas (independientemente del nombre que aparece en las imágenes)

## Relación entre Preparaciones



## Proceso de confección de Bebidas

El proceso de elaboración de las bebidas requeridas tiene sus bases en la linealidad y la lógica.

### Tazas

En primer lugar, los jugadores han de obtener una taza de la estación. Hay varias con distintos tamaños: taza, jarrita y vaso largo. Que deben respetar el pedido del cliente (en relación a una carta de recetas con las posibles combinaciones y resultados).

Disposición: Los tipos de tazas están dispuestos de manera horizontal, apiladas o agrupadas por tipo, de tal manera que el jugador pueda hacer el movimiento de sacar una taza en la pila (la de más arriba). Esto le deja ver al jugador al instante cuántas tazas de cada tipo tiene disponible. El jugador puede ir al área de stockeo de la estación de limpieza a buscar más tazas e introducirlas a la columna.

### Cafetera

La estación de bebidas tiene varios comandos a ejecutar:

**Café:** Cuenta con un botón que expende café mientras se mantenga presionado. Si hay una taza debajo del chorro, se llenará de café. (No hay penalización por gastar café ni las tazas se verán rebalsadas en ningún momento.)

**Vapor:** Posee un pico o canilla que libera vapor mediante una palanca que el jugador puede jalar verticalmente hacia abajo.

### Leche

A un lado sobre la repisa el jugador tiene acceso a un cartón de leche que, al agarrarlo puede manipularlo para verter el contenido sobre el recipiente seleccionado. El contenido del cartón es infinito. Si éste cae al piso, luego de unos segundos volverá a aparecer sobre la mesada.

## **Helado**

Un bowl con una gran bocha de helado de crema, con una cuchara clavada. El jugador con un gesto de agarrar de la cuchara podrá manipularla para llevar agregar helado a la preparación.

**Información:** La taza tiene un texto que va mostrando la bebida que tiene en su interior hasta el momento, pero solo muestra este si es una de las preparaciones definidas en la carta de bebidas.

## **Lista de elementos**

Dispenser de Recipientes:

- Taza
- Jarrita
- Vaso Grande

Cafetera

- Botón para espender Cafe
- Palanca para Vapor
- Cartón de Leche
- Bowl con Bochas de Helado y Cuchara

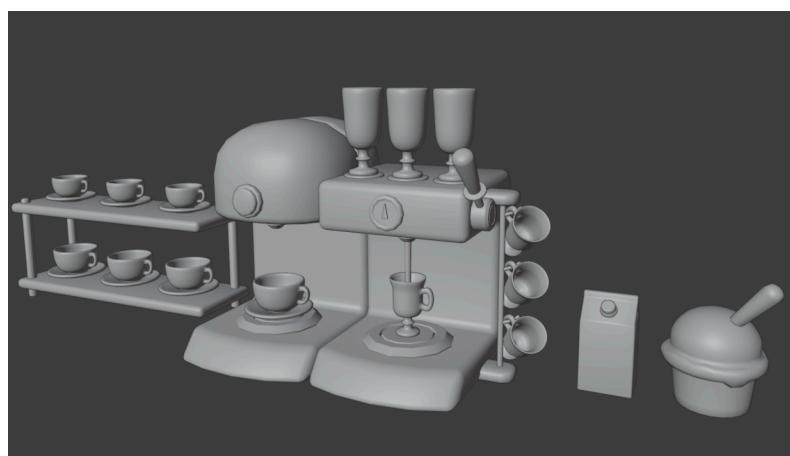
## **Check List de Assets**

Se listan tanto los assets de las preparaciones finales, así como de los pasos previos.

Las preparaciones requieren de un ícono para el uso de interfaces o recetas, no así los pasos previos.

<b>Taza Grande</b>	<b>Descripción</b>	<b>Icono</b>
Taza Grande	Taza de cerámica	NO
Espresso	Taza Grande con Café (Marrón oscuro)	SI
Con Leche	Taza con Leche	NO
Leche Caliente	Taza Grande de Leche Humeante	SI
Flat White	Taza Grande de Café con Leche	NO
Latte	Taza Grande con "Coffee Art"	SI

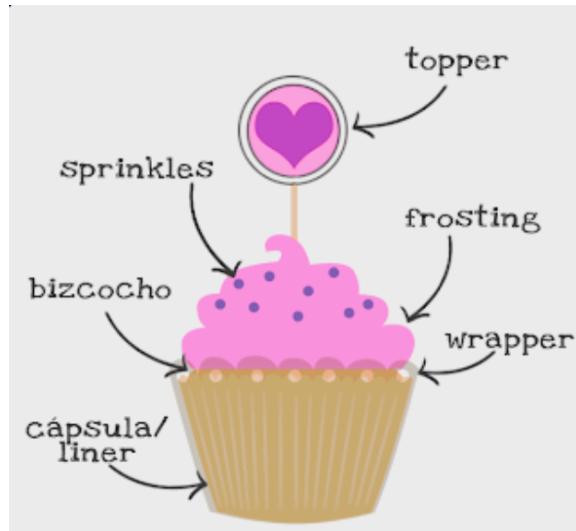
<b>Jarrita de Vidrio</b>	<b>Descripción</b>	<b>Icono</b>
Jarrita	Vaso de Vidrio con asa y pie	NO
Macchiato	Jarra con Café (oscuro )y Leche, en 2 estratos	SI
Capuccino	Jarra con Café (claro), leche y espuma, en estratos	SI
Affogato	Jarra con Bocha de helado bajada en café	Si
Con Leche	Jarra con leche	NO
Con Café	Jarra con Cafe	NO
Con Hot Milk	Jarra con leche humeante	SI
Con Helado	Jarra con Bocha de Helado	NO
<b>Vaso Grande</b>	<b>Descripción</b>	<b>Icono</b>
Vaso Grande	Vaso alto de vidrio tipo “para licuado licuado”	NO
Milk Shake	Vaso de Leche con Bocha de Helado	SI
Frappe	Vaso con café y leche (marrón) y helado	SI
Frapuccino	Vaso con capuchino (en estratos) y helado	SI
Con Leche	Vaso con leche	NO
Con Café	Vaso con Cafe	NO
Con Leche Caliente	Vaso con leche humeante	NO



(mockup ilustrativo - WIP)

# Cupcakes

Dentro de la anatomía del cupcake podemos identificar las distintas partes que lo componen, siendo algunas de carácter culinario (bizcocho, frosting, sprinkles y fruta) y otras decorativas (wapping y topper).



## Proceso de Confección

### ORDEN DE TRABAJO

El jugador recibe el pedido, el cual describe el o los cupcakes que deberá confeccionar.

#### PROCESO 1: Selección de Bizcocho

- A - Vainilla
- B - Chocolate

#### PROCESO 2: Aplicar Frosting

- A - Crema
- B - Chocolate

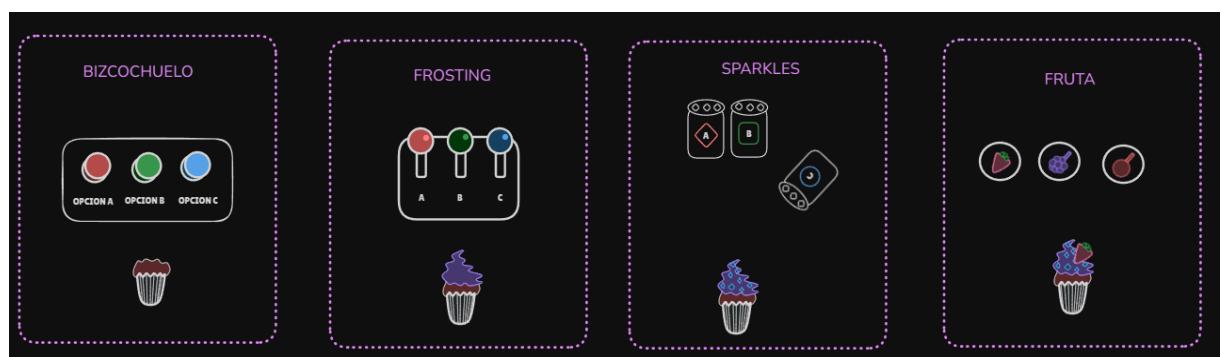
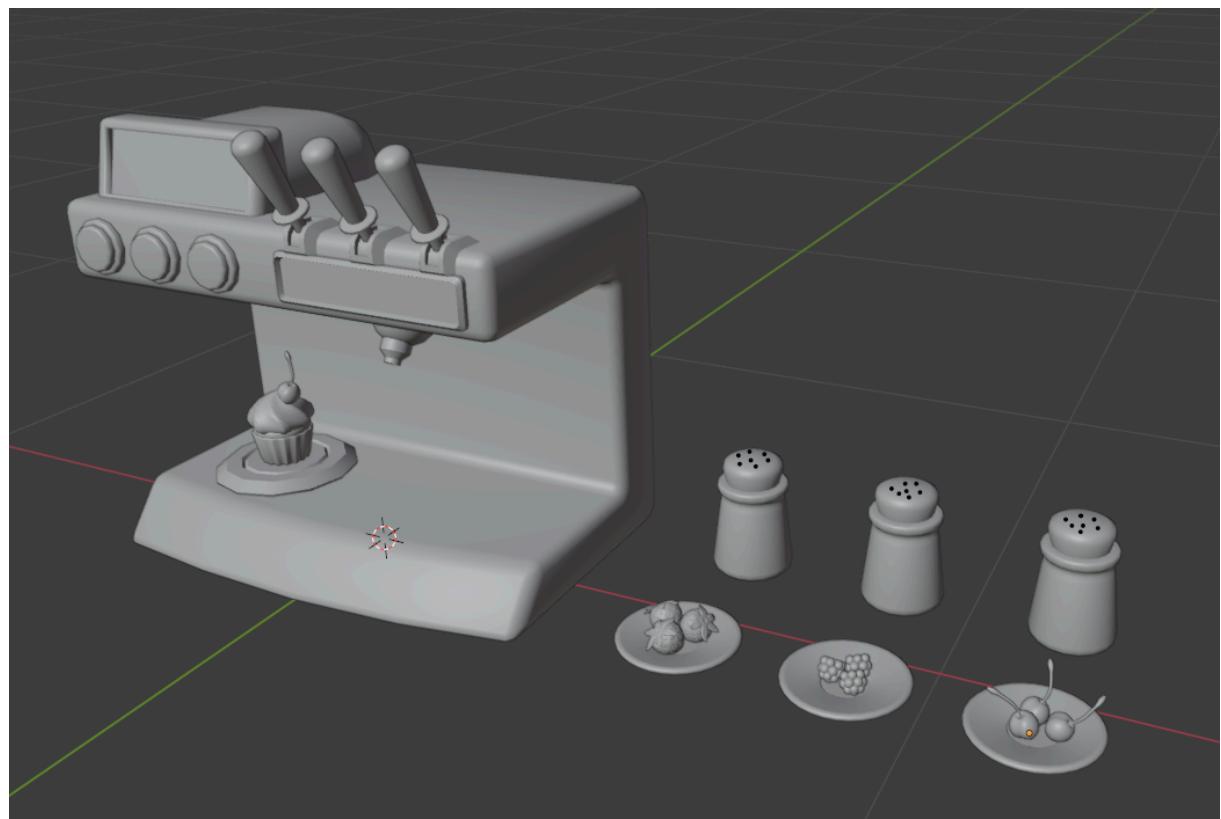
#### PROCESO 3: Arrojar Sprinkles

- A - Confites
- C - Choco Chips

#### PROCESO 4: Colocar Fruta

*Copia no válida fuera del repositorio del SGC en DRIVE, salvo impresiones autorizadas mediante firma del responsable del SGC*

- A - Cereza
- B - Frutilla
- C - Zarzamora



(mockup ilustrativo - WIP)

## 1 - BIZCOCHUELOS

-El jugador toca con el dedo uno de los botones para que aparezca el bizcochuelo seleccionado.

-Si en el punto de aparición ya hay un bizcochuelo, al presionar alguno de los botones, reemplazará el existente.

-No hay distinciones entre VR y Mobile

## 2 - FROSTING

-El jugador debe agarrar y jalar de una de las 3 palancas las cuales harán que la surtidora empiece a liberar el frosting del tipo elegido por la canilla inferior.

-Al dejar de sostener una de las palancas esta volverá a su posición original.

VR: El jugador puede tanto sostener el cupcake mientras surte el frosting, como dejarlo sobre la base.

Mobile: El jugador deberá colocar el cupcake sobre la base para luego hacer touch sobre la palanca deseada y jalarla sosteniendo el touch para aplicar el frosting.

## 3 - SPARKLES

El jugador deberá agarrar el frasco de "toppings" y verterlo/agitarlo sobre el cupcake para que dicho contenido llueva sobre la preparación.

VR: El jugador agarra el recipiente y lo rota para verter una lluvia de chispas sobre el cupcake.

Podrá acompañar el gesto con movimientos verticales para acelerar el proceso.

Mobile: El Jugador realiza un gesto de touch y arrastra el frasco hacia el cupcake (el cual se encuentra sobre alguna superficie en la mesa de trabajo). Al realizar esto el frasco se ubica automáticamente (flotando) sobre el cupcake ya dispuesto para verter la lluvia de chispas

Podrá acompañar esto con gestos verticales hacia arriba y hacia abajo para acelerar el proceso.

#### 4 - FRUTA

El jugador agarra un tipo de fruta dispuestas en platos o ensaladeras sobre la mesada para luego depositarla en el cupcake.

VR: El jugador agarra la fruta seleccionada, la lleva hacia el cupcake y lo suelta allí.

Mobile: El Jugador realiza un gesto de touch y arrastra el frasco hacia el cupcake (el cual se encuentra sobre alguna superficie en la mesa de trabajo) y lo suelta.

# Recetas y Combinaciones

				<b>CUPCAKE</b>
<b>CAKE</b>	<b>FROSTING</b>	<b>SPARKLES</b>	<b>FRUIT</b>	
A Vanilla	A Cream	A Confites	A Strawberry	<b>CUPCAKE</b>
B Chocolate	B Chocolate	B Choco Chips	B Cherry	Recipes can contain 2, 3, or 4 ingredients.
			C Blackberry	There is a certain order in the confection, where some ingredients depend on the existence of another ingredient before it in the confection order. In other words, to apply a type of frosting, the player must have a Cake to apply it to. Once the frosting is applied, the player will be able to add both sparkles and fruit.
				The combinations will be structured as follows:
				Cake + Frosting
				Cake + Frosting + Sparkles
				Cake + Frosting + Fruit
				Cake + Frosting + Sparkles + Fruit

## CUPCAKE

- 01 - Vanilla & Chocolate
- 02 - Vanilla & Cream
- 03 - Rainbow
- 04 - Strawberry Cream
- 05 - Chocolate & Cream
- 06 - Cookie
- 07 - Black Forest
- 08 - Double Chocolate
- 09 - Blackberry Pie

## CAKE

- Vainilla
- Vainilla
- Vainilla
- Vainilla
- Chocolate
- Chocolate
- Chocolate
- Chocolate
- Chocolate

## FROSTING

- Chocolate
- Crema
- Crema
- Crema
- Crema
- Crema
- Crema
- Chocolate
- Chocolate

## SPARKLES

- 
- 
- Confites
- Confites
- 
- Choco
- Choco
- 
- 

## FRUIT

- 
- 
- 
- Frutilla
- 
- 
- Cereza
- 
- Blackberry



## Relación entre Recetas



## Puntos de Experiencia

La tabla de recetas y combinaciones acompaña cada preparación válida con un número referido a los puntos de experiencia (xp) o puntaje obtenidos por el jugador que lo prepara. El puntaje se hace efectivo al momento de realizar la preparación, así por ejemplo, al realizar un “Vanila & Cream” el jugador obtiene 5XP, mientras que al preparar un “Oreo”, el jugador obtiene 5XP al preparar un “Chocolate & Cream” y otros 10XP al colocarle el ingrediente Choco-Chips para convertirlo finalmente en un “Oreo” y sucesivamente obtendría 15XP extra al agregarle el ingrediente “Cherry” y convertirlo en “Black Jungle”.

## **Item Confeccionado**

Una vez confeccionado, el jugador puede:

### **Despachar**

El jugador dispone de un área de entrega donde coloca los cupcakes ya elaborados para así ser entregados. En esta misma zona o bandeja, también ha de ser colocada la bebida correspondiente si es que así lo indica la orden de pedido de un cliente.

### **Exhibidores**

Útil para guardar preparaciones y entregarlas a futuros clientes. Existen 2 exhibidores, uno para cada tipo de preparación (Cupcakes y Bebidas). Los mismos cuentan con capacidad limitada.

En su diseño actual, cuenta hasta con 6 slots, distinguidos por platitos. Cuando un cupcake cae al suelo por error, éste spawnea en un slot libre del exhibidor ubicado en la cercanías de la estación de cupcakes luego de unos momentos de no ser recogido. De igual forma para las bebidas, siendo el exhibidor de destino el ubicado en la alacena del lado de la “estación de bebidas”.

### **Basurero**

Es una estación cuyo uso es el de descartar preparaciones, tanto en proceso como finalizadas. Quizá muchos clientes dejan de pedir un cupcake específico y el jugador se ve en la necesidad de descartar los que tiene en el Exhibidor o cometió un error en el proceso de armar un pedido.

La funcionalidad del “Basurero” también será contemplada en un botón de la UI presente al momento de estar el alguna de las estaciones de preparaciones (bebidas o cupcakes).

# Estación Entrega

## Preparar Orden

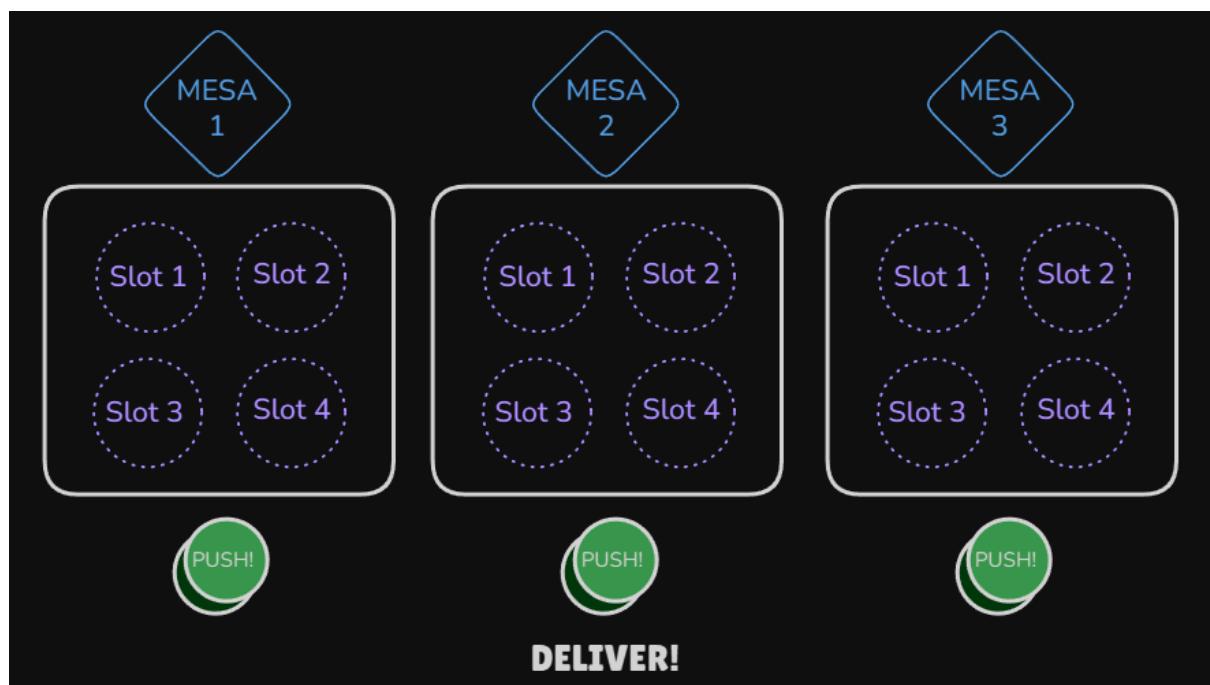
Sobre una repisa o estación dedicada a la entrega de órdenes, el jugador cuenta con bandejas identificadas con el número de Mesa a quien corresponde el pedido (se contemplan 3 mesas)

Cada Bandeja cuenta con Casilleros o Slots donde el jugador puede colocar las distintas preparaciones (bebidas/Cupcakes)

Dichos slots anclan en su centro los productos confeccionados que disponga el jugador en la bandeja. El jugador puede retirar un producto de la bandeja para corregir posibles errores.

## Entregar Orden

Cada bandeja está acompañada por un timbre correspondiente a la misma. Una vez preparado el pedido, el jugador debe pulsar dicha campanilla para despachar la orden.



## Resultado de la Entrega

Al entregar una orden el resultado y recompensas obtenidas por el jugador puede admitir diferentes desenlaces, en relación a la exactitud del pedido y la rapidez en ser despachada:

Perfecta: 

Tiene todos y cada uno de los elementos ordenados y a tiempo

Bien: 

Tiene todos los elementos ordenados, pero fuera de tiempo

Incompleto: 

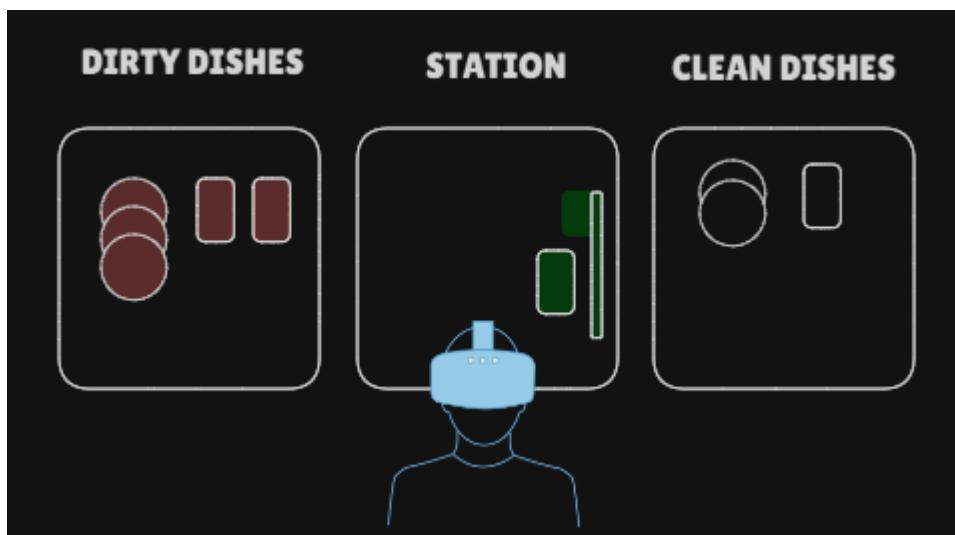
Presenta alguno de los elementos ordenados, mas no todos.

Equivocado:

No posee ninguno de los elementos ordenados.

## Estación de Limpieza

Esta estación o área de trabajo cuenta con un sector donde a medida que transcurre el tiempo y los comensales son atendidos se acumulan platos, tazas y cubiertos en general, a la espera de ser limpiados. Seguido a este sector se encuentra el área de la bacha o lavabo donde el jugador tiene acceso a elementos de limpieza como ser esponja, cepillo y detergente necesarias para interactuar con los elementos sucios, los cuales irán a dar y ordenados en una tercer área complementaria de stockeo.



La mecánica de limpieza incluye las etapas de drag & drop de un elemento sucio a la bacha, para luego hacer uso de alguno de los elementos de limpieza ahí presentes haciendo drag sobre el elemento sucio dispuesto en la bacha (o sostenido por el jugador en su experiencia VR).

Una vez limpio, el objeto reluce y puede ser depositado en el área de vajilla limpia.

~~Los elementos iguales se verán apilados para poder trasladar la columna completa a la estación correspondiente.~~

No es necesario que el jugador lleve la vajilla a las distintas estaciones que las emplean, estas automáticamente se regeneran luego de ser limpiadas.

**Esponja:** De tamaño pequeño, puede ser agarrada y frotada contra la vajilla para así limpiarla. La misma tendrá niveles de mejoras que se irán marcando con un cambio estético, además de mejorar su nivel o velocidad de limpieza.

Esponja Inicial (Amarilla)	Poder de Limpieza: 10
Esponja Avanzada: (Amarilla y verde)	Poder de Limpieza: 15
Esponja Superior: Con Cepillo	Poder de Limpieza: 20

**Detergente:** Una botellita la cual el jugador puede manipular mediante uno de los botones del mando VR el cual esté siendo utilizado para agarrar la botella disparará burbujas limpiadoras en el agua de la bacha. Su uso acelera los tiempos de limpieza al sumergir una pieza de vajilla sucia en la bacha con detergente. Inicialmente la estación de limpieza no cuenta con este elemento sino hasta que la mejora correspondiente es adquirida. Luego, el sistema de mejoras contempla el ir evolucionando dicho elemento el cual se marcará con un cambio estético, además de aumentar su bonificación de limpieza.

Detergente	Poder de Limpieza: +5
Super Detergente	Poder de Limpieza: +10
Mega Detergente	Poder de Limpieza: +15

## Reglas del Sistema de Limpieza

A continuación se estilan una serie de parámetros y funcionamiento de este sistema y posibles ideas a desarrollar para nutrir la experiencia y progresión de juego.

### Generación de Ítems

- +Armar pedidos y atender clientes genera cubiertos sucios (automáticamente a un lado de la bacha).
- +Se generan luego de que el pedido ha sido entregado (y cuando el cliente abandona el establecimiento).
- +La Cantidad Generada está Directamente relacionada al pedido realizado. (una taza, jarra o vaso por bebida, un plato por cupcakes)

### Limpieza de Unidades

- +Los elementos poseen una barra de progreso que indica el estado de la limpieza.
- +Dicha barra representa un valor total medido en porcentaje (100%)

+La esponja de limpieza, posee un valor de “poder de limpieza” el cual indica en cuanto avanza la barra de progreso al esta ser arrastrada sobre una pieza de vajilla sucia. Por ejemplo, la esponja inicia cuenta con un poder de limpieza de “10”, lo que resulta en que el jugador deberá frotar 10 veces la esponja para completar el 100% de la limpieza de esa unidad de vajilla.

+El detergente, al ser aplicado sobre el agua de la bacha, hace que el poder de limpieza de la esponja aumente temporalmente. Por ejemplo, el primer detergente suma 5 puntos al poder de limpieza de la esponja, haciendo que su uso combinado (potencia 15) solo sean necesarias 7 fregadas a una unidad de vajilla sucia para ser limpiada en su totalidad.

+El poder de limpieza tanto de la esponja como del detergente pueden ser mejorados en el shop de upgrades.

## Stock Limitado

+El jugador cuenta con un límite de vajilla a utilizar en sus preparaciones.

+El stock es general, por más que sus modelos en 3D sean distintos para cada preparación.

+Si la cantidad de vajilla sucia iguala dicho límite, el jugador no puede realizar nuevas preparaciones.

+Al limpiar cada unidad de vajilla sucia, el stock se recupera unidad por unidad.

+Stock Inicial: 4 unidades

## Sistema de Mejoras

+Ampliar el límite de cubiertos

+Mejorar la Esponja

+Adquirir y mejorar el Detergente

## Experiencia VR

Los pasos para la resolución de esta mecánica de juego en el dispositivo VR serán las siguientes:

-El jugador agarra un elemento sucio.

-Debe sumergir el elemento en el agua de la bacha (con o sin detergente). Se aplica efecto de "salpicado" similar al que tienen el café o la leche al ser vertidos en una taza.

-A realizar esto y agarrar la esponja, aparece una interfaz flotante sobre dicho elemento que indica la progresión de limpieza con una barra (ver assets en drive).

-El jugador debe tomar la esponja y frotarla contra el elemento sucio. El progreso de limpieza se indica llenándose la barra anteriormente mencionada.

-Al momento de terminar con la limpieza de un elemento, éste reluce y se va a ubicar automáticamente en la zona de elementos limpios.

-Si el elemento sucio es soltado por el jugador, luego de un momento, si no se vuelve a agarrar, éste debe volver al área de elementos sucios, reiniciando su progreso de limpieza a cero.

-Si el jugador se desplaza con un elemento sucio fuera del área de la estación de limpieza, el elemento será quitado de su mano y volverá a la zona de elementos sucios (reiniciando su progreso de limpieza)

## **Sistema de Puntajes**

En este apartado se describen las aristas que representan por un lado puntaje o experiencia individual de él o los jugadores y por otro lado el sistema de reputación o estrellas de la cafetería, estando este último relacionado directamente con los “puntos de mejoras” ligados al “Sistema de Mejoras” .

### Cafe Score

Es un valor numérico acumulativo, propio de cada usuario o jugador. No se reinicia ni consume. Es un parámetro útil tanto para leaderboards/ranking entre usuarios, como así para que el jugador tenga una métrica del “peso” o importancia de cada una de las preparaciones que entrega.

Cada preparación, sea una bebida o un cupcake tiene asociado un valor de puntaje en la tabla de recetas.

Dicho puntaje es obtenido por el jugador al momento de entregar un pedido a un cliente, el cual tenga presente esa preparación en su orden.

Si el pedido es compuesto, el jugador obtendrá la sumatoria de los puntos del pedido completo

Opcionalmente y como complemento, se podrían aplicar bonos a dicho puntaje de entrega.

El sistema debe almacenarlo cada vez que sube una variación y cargarlo cuando el usuario se conecta al mundo virtual de Luxe Latte.

### Reputation Stars

Es un valor numérico acumulativo, propio de cada jugador.

Es un parámetro para medir la satisfacción de los clientes atendidos a lo largo de la experiencia de juego.

El jugador obtendrá pequeñas cantidades de “estrellas de reputación” en base a las órdenes y pedidos entregados a un cliente, teniendo en cuenta tanto la precisión como la velocidad en su entrega.

El sistema debe almacenarlo cada vez que sube una variación y cargarlo cuando el usuario se conecta al mundo virtual de Luxe Latte.

## Upgrade Points

Es un valor numérico acumulativo, propio de cada jugador el cual es utilizado y consumido para la adquisición de las distintas mejoras a las estaciones de bebidas, cupcakes y limpieza de su cafetería.

### Obtención de Upgrade Points

Opción A: Cuando termina una oleada y aprovechando el “momento de juego: Final del Dia”, el juego calcula entre la cantidad de “Reputación” total que el jugador pudo obtener en dicha oleada, contrastar con las que obtuvo y decidir acorde a dicha performance la cantidad de Puntos de Mejoras” a acreditarse. (0, 1, 2 o 3)

Option B: Una relación directa entre la cantidad de “Reputación” total acumulada por el jugador y la cantidad de “Puntos de Mejoras” que debería obtener el jugador con respecto a una tabla diseñada para este fin.

## Variables de Persistencia

### Tutoriales

TutorialCompleted      Number      Indica si el FTUX se completó

### Puntaje

Score	Number	Almacena Puntaje
Stars	Number	Almacena Reputación
UpgradePoints	Number	Administra Puntos de Compra

### Mejoras

DrinksLevel	Number	Nivel de mejoras de recetas bebidas
CupcakesLevel	Number	Nivel de mejoras de recetas cupcakes
DishesLevel	Number	Nivel de mejoras de estación de limpieza

# Clientes y Pedidos

Los parámetros para definir a los clientes y sus pedidos son:

## -Tipo de Cliente (Normal / VIP)

Nos indica la jerarquía de un cliente.

Los clientes **normales** podrán hacer pedidos de entre 1 y 3 productos de distinta complejidad y combinaciones

Por otro lado los **VIP** suelen ordenar pedidos más completos o complejos, de 4 productos.

## -Tipo de Pedido: (Simple / Combinado)

Se toma en cuenta internamente el grado de progresión y mejoras obtenidas por el jugador para que los pedidos.

Las órdenes **simples** contarán con un tipo de producto (bebida o cupcake) sorteando y extrayendo de una tabla los productos a ordenar.

Por otro lado las órdenes **combinadas**, compuestas por bebidas y cupcakes.

## -Tiempo de Espera (Normal, Bajo, Alto, Especial)

Indica cuál es el tiempo de espera máximo de un cliente antes de abandonar el local y el periodo de tiempo en el cual el jugador obtendrá “propina” por la entrega.

## -Ajuste de Balance

Se contempla que el “Tiempo de Espera” de un cliente, pueda estar modificado con un factor de balance diseñado para ajustar la experiencia entre Mobile y VR, así como la cantidad de jugadores presentes (Single Player / Multiplayer)

## -Recompensa

Es la cantidad máxima de estrellas que se obtienen al entregar un pedido (sin tener en cuenta bonos extra como la “propina”).

## Link a las tablas de Clientes y Recetas:

 Client Sheet - Luxe Latte

## Sistema de Pedidos

Internamente, el stock de clientes y sus correspondientes pedidos estarán definidos y sorteados mediante un sistema de Waves (oleadas).

Esto es necesario para llevar un orden y tener momentos específicos como puntos de control para generar los clientes en base a los parámetros actuales de progresión en la partida, que definirá dicha selección o sorteo.

**Tabla Anexa:**  Tables - Luxe Latte

### Parámetros

Valores a tener en cuenta en la tabla de confección de pedidos-

#### **Wave**

Número de oleadas. Útil para realizar variaciones en la curva de dificultad. Contrastando este número en una tabla se podrán definir valores como cantidad de clientes, volumen de productos ordenados, complejidad de las preparaciones y la presencia o no de clientes VIPs.

#### **Clients**

Cantidad de clientes en una oleada

#### **VIPs**

Cantidad de clientes VIPs presentes en la oleada

#### **Drinks**

Cantidad de clientes que solo piden bebidas. Como base, un cliente de este tipo pedirá 1 producto del tipo “drinks”

#### **Cupcakes**

Cantidad de Clientes que solo piden Cupcakes. Como base, un cliente de este tipo pedirá 1 producto del tipo “cupcakes”

#### **Mixed**

Cantidad de clientes que realizan pedidos combinados (bebidas y cupcakes).Como base, un cliente de este tipo pedirá 1 producto del tipo “drinks” y 1 del tipo “cupcakes”

## **Volumen de Pedidos**

Cantidad o rango de preparaciones totales por oleada. Podría ser prudente manejar un rango (min-max) y no un valor fijo para facilitar el algoritmo y dar un margen de error o variación

## **Pedido Extra**

Se contempla un valor numérico del tipo “porcentaje” para decidir aleatoriamente si un NPC suma 1 preparación extra a su pedido.

*\*Este sistema reemplazaría lo descrito en “Volumen de Pedidos”*

## **Encargos Múltiples**

Cantidad máxima de clientes a la vez que pueden efectuar pedidos. Este parámetro puede resultar útil para balancear la experiencia. El valor numérico indica cuántas “mesas” o “clientes simultáneos pueden ser atendidos en el local\*.

## **Tiempo (entre clientes)**

Con qué cadencia entra un cliente luego de otro, si es que dicha oleada o momento en la progresión de juego así lo admite.

*\*Puede que el sistema de encargos múltiples quede relegado a siempre estar activo (Máximo 3 en paralelo, porque tenemos 3 mesas/bandejas de entrega) y que la cadencia (en segundos) entre clientes y la velocidad de despachar los pedidos del jugador (mientras juega) sea lo que vaya definiendo naturalmente si se acumulan pedidos en paralelo.*

## **Tiers**

Estrato de dificultad al cual pertenece la wave. Para calcular dicho estrato el juego debe tomar en cuenta el grado de avance en las mejoras realizadas por el jugador en la cafetería.

Las “waves” ciclan entre los estratos “habilitados” en base a la progresión del jugador.

## **Menú del Día**

Internamente para cada wave antes de sortear los productos que pedirán los NPC el juego realizará un filtrado de entre las preparaciones totales habilitadas en ese momento. Separando un aproximado de 6 recetas (por ejemplo: 3 bebidas y 3 cupcakes), las cuales podrán ser sorteadas y designadas a los NPC.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Wave	Clients	VIPs	Drinks	Cupcakes	Mixed	Multiples	Min	Max	Time	Tier
2	0	5	0	2	2	1	1	-	-	-	Tutorial
3	1	3	0	1	1	1	1	4	-	30	Starter
4	2	3	0	2	0	1	1	4	-	30	Starter
5	3	3	1	0	2	1	1	8	-	30	Starter
6	4	4	0	2	2	0	2	6	-	25	Initial
7	5	4	0	1	1	2	2	6	-	25	Initial
8	6	4	1	2	2	0	2	10	-	25	Initial
9	7	3	0	0	0	3	2	6	-	20	Medium
10	8	4	0	2	2	0	2	8	-	20	Medium
11	9	4	1	1	1	2	2	12	-	20	Medium
12	10	5	0	1	1	3	3	8	-	30	Advanced
13	11	6	0	2	2	2	3	10	-	30	Advanced
14	12	4	1	0	0	4	3	12	-	25	Advanced
15	13	6	0	3	3	0	3	8	-	25	Expert
16	14	6	0	1	2	3	3	10	-	20	Expert
17	15	5	1	1	1	3	3	14	-	20	Expert

## Otras Consideraciones

### Progresión de Mejoras

En base a las recetas habilitadas se realizará el sorteo de los pedidos dentro de una orden. Las distintas preparaciones están categorizadas dentro de Tiers, el cual puede resultar un parámetro útil dentro del sorteo.

### Especial

Lista y orden de pedidos específicos para ciertos momentos del juego como FTUX o Tutoriales, donde por diseño necesitamos explicar o guiar al jugador, forzando clientes y pedidos especiales.

### Nueva Receta

Cuando el jugador habilita una nueva receta, dicha preparación se marcará como prioritaria para la generación de la siguiente wave. El sistema debe contemplar en cierta medida que varias recetas pueden ser obtenidas en simultáneo.

### Receta no desbloqueada

Se contempla que cada determinado número de waves, alguno de los NPC pueda realizar el pedido de una preparación que el jugador todavía no posee, pero que tiene la posibilidad de adquirir (la siguiente en la lista de upgrades realizados)

*Copia no válida fuera del repositorio del SGC en DRIVE, salvo impresiones autorizadas mediante firma del responsable del SGC*

## **Fin de la Tabla**

Si el progreso de una partida lleva a que el número de oleada siguiente no esté contemplado en la tabla, se reiniciará el conteo de waves retrocediendo en la tabla, ya sea al principio o a algún estrato de tiers pertinente a los upgrades o mejoras obtenidos por el jugador.

## Momentos del Gameplay

### **Día de Trabajo**

El lapso comprendido desde que los clientes comienzan a llegar a la cafetería, hasta que el último de ellos (dentro de una oleada) abandona el establecimiento.

### **Final del Día**

Adicionalmente, se puede aprovechar el sistema de waves para marcar una pausa real en el juego, donde al terminar de atender al último comensal de la oleada la cafetería cierra sus puertas. Así, el jugador tendrá un momento de relax para poder administrar la limpieza, mejoras o cambios estéticos.

### **Nuevo Día**

Ya sea por decisión del jugador o por un timer, un nuevo día comienza al abrir las puertas del local, momento en el que el juego internamente y en base a los parámetros anteriormente descritos genera la nueva oleada de clientes.

## Sistema de Mejoras

La tienda o menú de Mejoras permite a los jugadores desbloquear nuevas recetas para las estaciones de Bebidas y Cupcakes (habilitando nuevos ingredientes en las mismas) y otros elementos de juego como ser mejoras en la estación de limpieza y stock de vajillas, dando un sentido de progresión dentro de la instancia. Además, el jugador podrá obtener cambios visuales para decorar la cafetería, pudiendo cambiar el aspecto de: mesas y sillas, paredes, muebles y pisos.

### Nuevas Recetas

A partir de que una mejora desbloquea una receta, esa misma empieza a normalizarse entre los clientes normales. Los clientes VIP, por su parte, pueden realizar órdenes de recetas aún no desbloqueadas para alentar a los jugadores a obtener nuevas.

### Costo

La currency que obtienen los jugadores en base a entregar pedidos y recibir propinas es llamada “Upgrade Points” y es utilizada en esta tienda para la compra de diferentes mejoras que muestran un progreso de escala del café.

### Inicio y Progresión

Los jugadores arrancan con un pequeño café que tiene pocas mesas, y donde solo tienen la posibilidad de hacer bebidas y cupcakes básicos, para luego ir adquiriendo nuevas recetas.

### Accesibilidad Multijugador

Los jugadores invitados a una sala o cafetería no podrán realizar mejoras ni cambios estéticos en la misma. Un jugador solo puede administrar las mejoras de su propia cafetería. Si bien, todos los jugadores que participen del modo multijugador obtendrá Estrellas de Reputación como premio, deberán esperar a estar en su propia instancia para canjearlos.

## Tabla de Mejoras

A continuación se listan algunas de las mejoras pensadas para su progresión y compleción del juego, con una breve descripción y una intención de “peso” entre los costes de cada una de ellas dentro de sus distintos tipos de estaciones de trabajo. Los costos y sus efectos serán definidos conforme avance el desarrollo y posteriormente ajustados con respecto al balance deseado.

Además del costo en “Puntos de Upgrade” se deberá contemplar como pre-requisito la obtención de uno o varios upgrades anteriores, como se indican en los siguientes gráficos con las flechas naranjas que los interconectan.

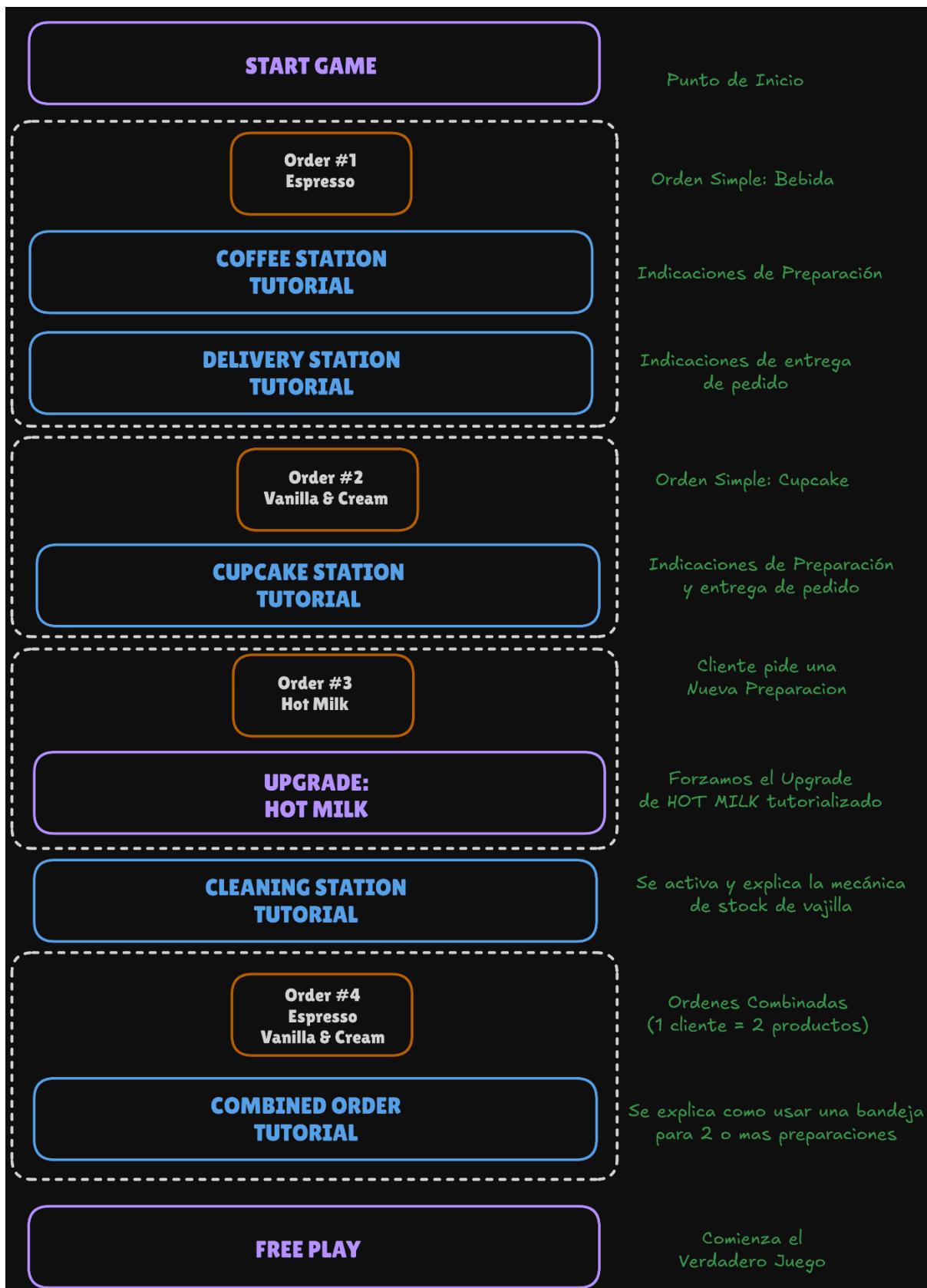


\*Nota del Diseñador: En caso no requerirse una progresión ramificada, la misma estará ordenada de la siguiente manera:

[W Game Design Document \(GDD\) - The Luxe Latte.docx](#)

A	B	C	D	E	F	
itemID	type	cost	state	info	tier	
0	coffee	0	bought	Espresso	Starter	
1	coffee	0	locked	Hot Milk	Initial	
2	coffee	5	locked	Latte	Initial	
3	coffee	10	locked	Macchiato	Medium	
4	coffee	10	locked	Capuccino	Medium	
5	coffee	10	locked	Affogato	Medium	
6	coffee	15	locked	Milkshake	Advanced	
7	coffee	15	locked	Frappe	Advanced	
8	coffee	15	locked	Frappuccino	Advanced	
0	cupcake	0	bought	Vanilla & Cream	Starter	
1	cupcake	5	locked	Chocolate & Cream	Initial	
2	cupcake	5	locked	Vanilla & Chocolate	Initial	
3	cupcake	10	locked	Cookie	Medium	
4	cupcake	10	locked	Rainbow Cake	Medium	
5	cupcake	10	locked	Double Chocolate	Medium	
6	cupcake	15	locked	Blackberry Pie	Advanced	
7	cupcake	15	locked	Black Jungle	Advanced	
8	cupcake	15	locked	Strawberry Cream	Advanced	
0	cleaning	0	bought	Sponge + 4 Dishes	Starter	
1	cleaning	5	locked	Dishes +2	Initial	
2	cleaning	5	locked	New tool: Detergent	Initial	
3	cleaning	10	locked	Sponge Upgrade	Medium	
4	cleaning	10	locked	Dishes +2	Medium	
5	cleaning	10	locked	Detergent Upgrade	Medium	
6	cleaning	15	locked	Sponge Upgrade	Advanced	
7	cleaning	15	locked	Dishes +2	Advanced	
8	cleaning	15	locked	Detergent Upgrade	Advanced	

# FTUX - Tutoriales



Copia no válida fuera del repositorio del SGC en DRIVE, salvo impresiones autorizadas mediante firma del responsable del SGC

### **Tutorial de Inicio de Juego**

El jugador aparece detrás de la barra del bar, con la cámara de navegación isométrica activa, se le da la bienvenida y se da el aviso de que la cafetería acaba de abrir sus puertas. Un NPC tipo cliente ingresa al local, se posiciona en el área diseñada para disparar pedidos y realiza el primer pedido del juego: un espresso. (Este NPC es especial, ya que no cuenta con un límite de tiempo).

Acto seguido, se le señala la “estación de cafetería” indicando que interactúe para aprender a preparar su primer espresso. Todas las otras estaciones de trabajo están bloqueadas o deshabilitadas momentáneamente.

### **Tutorial de Cafetería**

Cuando el jugador interactúa con la “estación de cafetería”, el juego cambia la vista a primera persona tipo FOCUS. Con el campo visual enfocado, el juego señala en orden los pasos a seguir por el jugador: Agarrar una de las tazas, depositarla debajo de la canilla de café y presionar el botón para cargarla de líquido. Para salir de dicha estación con la preparación en mano, el juego señala el botón en la interfase que realiza esa acción.

### **Tutorial de Entrega de Pedido**

Con la primera preparación realizada y el juego en su cámara de navegación isométrica, se le indica al jugador que debe llevar el ítem a la bandeja de entrega habilitada para el NPC.

Al interactuar con la misma, el juego hace focus en la estación de entregas y se le indica al jugador que debe depositar el espresso en la bandeja habilitada para el pedido en cuestión.

Al depositar el pedido, se le señala que debe tocar la campanilla para entregarlo. El cliente, satisfecho obtendrá su orden y entregará 1 Estrella de Reputación.

### **Tutorial de Cupcakes**

Ingresa un nuevo Clientes NPC y se disponen a ordenar un cupcake: Vainilla & Crema. Se señala la “estación de cupcakes” para que el jugador interactúe con ella. Al hacerlo, el juego cambia la vista a primera persona tipo FOCUS y con el campo visual enfocado, se le señala al jugador los pasos para confeccionar la preparación: Pulsar el botón que expende Bizcochos de Vainilla, llevarlo bajo la canilla de frosting y jalar la palanca correspondiente.

*Copia no válida fuera del repositorio del SGC en DRIVE, salvo impresiones autorizadas mediante firma del responsable del SGC*

Una vez concretada, se le indica al jugador que para salir de dicha estación con la preparación en mano debe tocar el botón señalado en la interfase que realiza esa acción para luego indicarle (en la vista isométrica) que debe entregar el pedido en la bandeja correspondiente (ya explicado en el paso anterior). Obteniendo así la reputación necesaria para realizar la primera mejora.

### **Tutorial de Mejoras: Cafetería**

El siguiente cliente en entrar realizará el pedido de una receta nueva no presente en la carta del jugador: Leche Caliente. Con una pequeña pero suficiente cantidad de “estrellas de reputación” el juego le señala al jugador que debe adquirir una mejora para poder cumplir con los pedidos de nuevos clientes. Se le indicará al jugador qué botón de la interfaz es el correspondiente a las mejoras y una vez allí se le indica al jugador que proceda con la compra de una nueva receta: : “Leche Caliente”. Se lo deja libre para que proceda con la preparación y entrega de la orden.

### **Tutorial de Limpieza**

En este punto, el juego habilita la “estación de limpieza” y se la señala al jugador. Al interactuar con la misma, el juego presentará la cámara FOCUS en dicha estación y en ella se encontrarán al menos 3 piezas de vajilla a limpiar (dos tazas y un plato). Se le señalará los elementos y los pasos necesarios para limpiar las piezas de vajilla: Arrastrar una pieza sucia a la bacha, agarrar la esponja y frotarla contra la pieza hasta que esta esté reluciente. Al finalizar con dicha tarea se le explicará al jugador que la mecánica de stock limitado de vajilla y que en caso de no contar con unidades limpias no se podrán preparar órdenes.

Cuando el jugador limpie en su totalidad los elementos sucios, podrá proseguir con el siguiente paso.

### **Tutorial de Órdenes Combinadas**

Teniendo todas las unidades de vajilla limpias y disponibles, ingresa al local un cliente NPC el cual pedirá una orden combinada la cual consta de un elemento de Cafetería y otro de Cupcake: un Espresso y un “Vainilla & Crema”

## Tutorial Pedidos en Paralelo

En la cafetería, se harán presentes 2 Clientes NPC, los cuales ordenarán una preparación cada uno: Leche Caliente y Espresso. Este módulo del tutorial podría quedar fuera del FTUX para cobrar relevancia más adelante en el juego, si es que el diseño y balance inicial así lo dictase.



*Al completar estas etapas, el jugador ha aprendido casi todos los aspectos del juego a excepción de los Clientes VIP y el bono extra de reputación por atender a tiempo las órdenes*

## Free Play

A partir de este momento, el juego empieza su gameplay convencional, dejando al jugador libre de realizar las acciones que desee, mientras los clientes NPC comienzan a llegar al local y realizar sus pedidos, no sin antes mencionar al jugador que a partir de ahora los clientes tendrán un tiempo de espera al realizar sus pedidos y que de ser atendidos rápidamente se obtendrá un bono de estrellas de reputación y que si se demoran demasiado los clientes se irán disgustados.

## **Multiplayer**

Otros jugadores pueden ser parte de la instancia de uno del grupo y atender entre todos el café, tomando pedidos, preparando órdenes, entregándolas y limpiando la vajilla sucia.

La naturaleza de este modo de juego es ser de carácter cooperativo

La cantidad de jugadores presentes en la instancia será de hasta 4: un host (dueño de la instancia) y 3 ayudantes.

La cafetería será la propia del host (siendo éste el dueño de la instancia), con su grado de avance, upgrades y cosméticos.

### Puntaje

Los puntajes tipo “cafe score”, “reputation stars” y “upgrade points” (o cualquier otro que sea pertinente) y se aplica al jugador durante una partida “single player”, también será acreditado a todos los jugadores presentes en la experiencia multiplayer.

### Mejoras

~~Cualquier jugador del grupo puede comprar las mejoras del café.~~

Solo el “dueño” de la cafetería o instancia (host) es quien puede realizar mejoras en el local, debido a que es el usuario a quien le pertenece dicha instancia. Ningún otro jugador podrá hacer cambios estéticos o adquisición de mejoras ya que no están en sus propias cafeterías.

### Persistencia

~~La instancia se mantiene activa hasta que el último jugador la abandona, borrando todo el progreso de la misma excepto los puntajes conseguidos.~~

La instancia se mantiene activa hasta que el dueño de la cafetería (host) abandona la partida.

## Música

Se estila a que la música que acompaña la experiencia de juego sea de intensidad media, pudiendo contemplar varias pistas las cuales compatibilizan con distintos momentos de juego como ser:

### **Lobby:**

#### **Coffee Clouds**

Tema tranquilo en guitarra acústica. Ideal para acompañar momentos tranquilos, lobby o etapas entre rondas de gameplay

### **Atención al Público:**

#### **Coffee Vapor Waves - Loop**



Melodía animada, no tan calmada ni intensa. Puede resultar interesante para la etapa de confección y entrega de pedidos en etapas de dificultad alta.

### **After-match:**

#### **Cupcake Party - Loop**

Melodía Alegre y tranquila. Puede resultar interesante para la etapa de confección y entrega de pedidos en etapas de dificultad baja.

## Efectos de Sonido (SFX)

Feedback de las acciones importantes que realiza el jugador, su intensidad (baja, media o alta) y sus resultados (positivos, negativos o neutrales).

### **Generales**

-Navegar Menús: Avanzar o retroceder páginas de recetas.

Intensidad Baja / Neutral

-Aceptar: Confirmar selección en menús.

Intensidad Baja / Positiva

-Rechazar: Cancelar o salir de menús.

Intensidad Baja / Negativa

-Adquirir mejora/receta: El jugador desbloquea contenido.

Intensidad Alta/ Positiva.

*Copia no válida fuera del repositorio del SGC en DRIVE, salvo impresiones autorizadas mediante firma del responsable del SGC*

## **Cafetería**

-Aplicar Cambios: Cada vez que un elemento nuevo es colocado legalmente en la confección, un sonido acompañará el cambio de aspecto del assets.

Intensidad Media / Positivo

## **Cupcakes**

-Aplicar Cambios: Cada vez que un elemento nuevo es colocado legalmente en la confección, un sonido acompañará el cambio de aspecto del assets.

Intensidad Media / Positivo

## **Entrega**

-Colocar Objeto Correcto en la Bandeja Correcta:

Intensidad media / positivo

-Tocar Botón de Entrega: Sonido de campanita tipo recepción de hotel, lobby o restaurant.

Intensidad media / neutral

-Feedback de la Entrega Correcta: Luego de Tocar la campanilla, se emitirá un sonido por entrega correcta que coincide con la acreditación de estrellas de reputación. En el caso de entregas múltiples seria bueno que los efectos de sonido se dispare con un cierto delay o separación uno de otro.

Intensidad alta / positiva

## **Limpieza**

-Usar Esponja/Cepillo: Al utilizarlo sobre objetos sucios. emitirá un sfx de barrido , cepillado o frotado.

-Usar Detergente: Al utilizar el detergente, el mismo emitirá burbujas las cuales serán acompañadas por un sonido representativo.

-Objeto Limpio: Cuando un elemento termina de ser limpiado, se emite un sfx de tintineo.

Intensidad media / positivo

## Menúes y UI

[Descripción de la interfaz de usuario en juego. Este apartado podrá contener imágenes ilustrativas que ofrezcan referencias para futuras implementaciones].

Algunos puntos que pueden incluirse son:

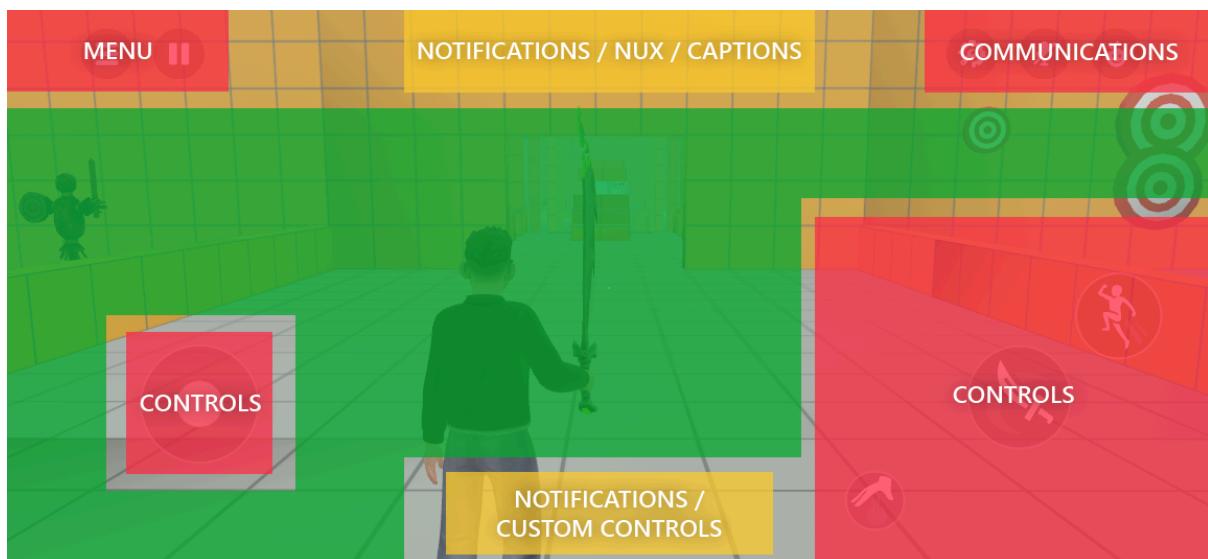
- Pantalla de título:  
Compuesta de cartelería flotante sobre el lobby principal del juego (donde el jugador aparece en escena al ingresar a la experiencia). Se contemplan:
  - Logotipo
  - Nombre del Juego
  - Opción: Jugar
- Gameplay HUD:  
Compuesto por botones e información general, dispuesta sobre las áreas seguras (mobile) y visibles la mayoría del tiempo:
  - Avatar y Nombre del Jugador
  - Icono y valor numérico del Puntaje del jugador. Posiblemente referido a “Puntos de Experiencia”, “XP” o simplemente “score” y preferentemente ubicado en la parte superior de la pantalla, cerca del Avatar del Jugador
  - Icono y Valor numérico de la Currency acumulada. Referido como Estrellas de Reputación, ubicados preferentemente en la parte superior de la pantalla.
  - Controles (mobile): Botonera flotante propia de Meta, donde el jugador pulsa para realizar acciones y movimientos. Si bien las marcas de agua ya vienen presentadas desde Meta, comprobar si se requiere ajuste o nuevos iconos.
  - Botón de Receta - Cupcakes: Muestra el menú o cartel flotante de las recetas de Cupcakes para que el jugador pueda consultarla.
  - Botón de Recetas - Bebidas: Muestra el menú o cartel flotante de las preparaciones tipo Bebidas para que el jugador pueda consultarla.
  - Botón de Shop: Muestra el Menú de Compras y Mejoras del Juego
  - Tarjeta de Pedido: Información útil referida a los pedidos de los clientes actuales. Dicha tarjeta estará presentada a la derecha de la

pantalla, podrán mostrarse hasta 3 a la vez, con la posibilidad de mostrar u ocultarlas

- Iconografía Flotante: Imágenes presentes dentro de pequeños círculos de diálogo o tipo “pin de ubicación” los cuales se disponen sobre elementos interactuables, indicando la función de los mismos, así como también sobre los NPC para indicar información resumida como orden, pedido, satisfacción.
  - Estación Cafetería:
    - Dispensador de Tazas
    - Dispensador de Café
    - Dispensador de Vapor
    - Dispensador de Leche
    - Dispensador de Helado
  - Estación Cupcakes
    - Dispensador Bizcocho
    - Dispensador Frosting
    - Dispensador Topping
    - Dispensador Frutas
  - Estación Limpieza
  - Basurero
  - Estacion de Entrega
  - Comensales:
    - Satisfacción Alta (pedido en tiempo)
    - Satisfacción Media (pedido fuera de tiempo)
    - Satisfacción Baja (pedido incorrecto)
    - No satisfacción (pedido no entregados tiempo)
  - Ingredientes: Alusivos a cada ingrediente presente en bebidas y cupcakes
  - Preparaciones: Alusivos a las preparaciones finales indicadas en las recetas de bebidas y cupcakes.
- Pantallas de Transiciones: Fundidos a negro. Útiles para cuando el juego tiene que precargar datos, o el jugador es teletransportado de locación y se necesita suavizar el cambio. La pantalla se fundira a negro y una vez acomodada la escena se disolverá dicho fundido.

- Shop: Este menú debe contar con un selecto de tipos de mejoras de las cuales existen 4 categorías (Cafetería, Cupcakes, Limpieza y Decoraciones). Dentro de cada categoría se deberán contemplar la información de cada mejora, iconografía, descripción costo, compra habilitada, compra deshabilitada, mejora ya adquirida y, en el caso de los decorados botones o check-box para seleccionar el modelo actual a mostrar in-game.
- Notificaciones y Alertas: Ya sea flotantes o sobre botones del HUD, se implementará iconografía y textos referidos a advertencias o señalizaciones para el jugador:
  - Acción Prohibida: Indica que el jugador no puede realizar una determinada acción o interacción
  - Alerta de Proximidad: Avisa al jugador que se está alejando de una estación de trabajo o zona (específico para VR).
  - Notificaciones: Indica que dentro del menú correspondiente al botón en donde se señala hay nuevo contenido, información importante para el jugador o la posibilidad de realizar una mejora nueva.
  - Textos flotantes: Acompañan, de ser necesario, la iconográfica descrita anteriormente.

## Zonas Seguras



## **Cámaras y Puntos de Vista**

A continuación se describen los distintos tipos de cámaras o perspectivas que puede adoptar el campo visual ofrecido al jugador durante la experiencia en plataformas mobile.

### **Isométrica**

Cámara estándar utilizada en los momentos que el jugador tiene libre movimiento por el mundo.

### **Focus / Primera Persona**

Cámara en primera persona (o en su defecto 3ra persona con el avatar del jugador invisible). Utilizada cuando el jugador interactúa con una estación de trabajo y se fuerza un punto de vista y perspectiva fija. Este enfoque deberá estar configurado para que todo lo necesario por el jugador esté a su alcance dentro de la pantalla.

## **Control de documentos**

Confeccionó: Gonzalo Agosta

Revisó: -

Aprobó: -

Vigencia: 17/10/2025

Versión: 1.1