

Game Design Document Simmac

Douwe Westerdijk & Nolan Bijmolt
Alfa College - 2024/2025

Inhoud

- [Inleiding](#)
- [Gameplay](#)
 - [Camera](#)
 - [Speler](#)
 - [Bestellingen](#)
 - [OAT](#)
 - [Klanten](#)

Inleiding

Simmac is een restaurant tycoon / simulator. Je speelt als de restauranteigenaar van het restaurant Simmac. Het is jouw taak om de klanten tevreden te houden door hun bestellingen op te nemen, de producten te maken, en de bestelling afleveren. Let op om de klanten niet te lang te laten wachten of ze slecht kwaliteit eten te geven! De toekomst van het restaurant is in de handen van de recensies van je klanten. Hoe lang hou jij het vol? Neem werknemers aan om de werkdruk te verspreiden, en ga de strijd aan tegen de economie om je restaurant zo lang mogelijk draaiend te houden!

Gameplay overzicht

Jij speelt als restaurantmanager van Simmac. Je kan rondlopen binnen het restaurant en de benodigde keuken- en servicefuncties bedienen door minigames te spelen. De kwaliteit van de bestellingen bepaalt de tevredenheid van de klant, wat zorgt voor hogere recensies.

Aan het einde van de dag krijg je een overzicht te zien van alle boekhoudgegevens van de dag. Dit dient ook als menu voor andere opties binnen het spel, zoals medewerkers aannemen of ingrediënten kopen. Er kunnen ook elke dag willekeurige evenementen plaatsvinden.

- **Camera**

Simmac is een 2D-spel met een dynamische camera die de speler volgt, wanneer de camera maximaal uitgezoomed is krijg je een overzicht van het hele restaurant met een vaste camera angle. Wanneer de speler minigames speelt, verandert de camera naar de benodigde positie en hoek. Dit verschilt per minigame.

- **Speler**

De speler kan vrij rondlopen in het restaurant. Ook kan de speler botsen en interacteren met de wereld, zoals het vertragen wanneer de speler door medewerkers loopt, of wanneer ze iets vasthouden.

De spelers beweging bestuur je met je toetsenbors. De muis wordt gebruikt om te interacteren met de verschillende stations in het restaurant. Dit kan alleen met functies die zich binnen een vaste radius van de speler bevinden. Deze afstand is een grid unit om de speler heen.

- **Bestellingen**

Wanneer een klant een bestelling plaatst, wordt deze opgeslagen in de Gamemanager van Simmac, en weergegeven in de UI. Bestellingen bestaan uit vier mogelijke elementen: Burgers, Friet, Drinks, en Deserts. De speler moet op basis van de bestelling naar de juiste stations gaan, de juiste producten maken en eventueel een kleur kiezen.

Wanneer een product is gemaakt, wordt deze op de OAT (Order Assembly Table) geplaatst. Zodra alle producten voor een bestelling op de OAT liggen, wordt de bestelling automatisch klaargemaakt en afgegeven.

- **OAT**

Wanneer producten op de OAT liggen, verslechtert hun kwaliteit na verloop van tijd. Het niet aan te raden om producten te maken zonder dat ze besteld zijn of om met meerdere bestellingen tegelijk bezig te zijn. Zodra alle benodigde producten voor een specifieke bestelling op de OAT liggen, wordt deze automatisch afgeleverd. Oudere bestellingen krijgen automatisch prioriteit. Ook kan de speler producten uit de OAT weggooien, dit is handig wanneer er te oude producten in liggen.

- **Klanten**

Klanten hebben een tevredenheidsmeter en een interne kans om een recensie achter te laten. Nadat klanten hebben besteld en betaald, wachten ze in het restaurant. Zo lang ze wachten, gaat hun

tevredenheidsmeter omlaag.

Hoe veel de meter omlaag gaat, verschilt per klant. Nadat ze hun bestelling hebben gekregen, gaat de tevredenheidsmeter omhoog of omlaag op basis van de kwaliteit van hun bestelling. Nadat ze hun bestelling hebben ontvangen, vertrekken ze direct en laten ze mogelijk een recensie achter. Dit hangt af van hun interne recensie-kans, maar ook van hun bestelling; een hele goede of hele slechte bestelling verandert de kans op een recensie.