



MIAU NOODLE CATFE

Escrito por Álvaro Roger

Contacto: +34 634 85 78 93

2020/10/12

Versión 0.0

Índice general

1. Historial de versiones	7
2. Objetivos del juego	9
3. Flujo de escenas	11
3.1. Vista previa	11
3.2. Pantalla de inicio	12
3.3. Menu principal	13
3.4. Mejorar cocina	14
3.5. Decorar restaurante	15
3.6. Opciones	16
3.7. Ruleta	17
3.8. Anuncio	18
3.9. Tienda	19
3.10. Nivel	20
3.11. Pausa	21
3.12. Game over	22
3.13. Victoria	23
4. Mecanicas	25
4.1. Catfé	26

4.2. Tortitas	27
4.3. Noodles	28
4.4. Limpieza	29
4.5. Radio	30
5. Sistema de puntuación	31
5.1. Monedas	32
5.2. Puntos de chef	33
5.3. Felicidad global	34
6. Monetización	35
6.1. Gemas	36
6.2. Monedas	37
6.3. Anuncios	38
7. Mejoras de cocina	39
7.1. Mejoras de café	40
7.2. Mejoras de tortitas	41
7.3. Mejoras de noodles	42
8. Customización del restaurante	43
9. Niveles	45
10. Personajes	47
10.1. Personaje 1	48
11. Assets necesarios y nombrado	49
11.1. Sprites	50
11.2. Sonidos	51

12. Presupuesto

53

Historial de versiones

Versión 0.0: 2020/10/12 Álvaro Roger

Objetivos del juego

¿Qué es Miau Noodle Catfé?

Miau Noodle Catfé es un **juego casual para un solo jugador de gestión de tiempo** en el que el jugador debe atender las comandas de los clientes en un noodle café. Cada **nivel** simulará una jornada que el jugador debe completar.

Si la **felicidad global del restaurante** no supera el mínimo en algún momento del día, el jugador perderá el nivel y deberá volver a intentarlo. Sin embargo, las **monedas** y **puntos de chef** obtenidos no se perderán.

El jugador podrá mejorar la cocina para poder superar los niveles con mayor facilidad. También podrá decorar el restaurante.

¿Cuál es el factor diferenciador?

Son muchos los juegos de gestión en los que el jugador debe tener en cuenta los pedidos a corto plazo. Esto genera una sensación de agobio.

Nuestro objetivo es que el jugador piense a **largo plazo**. Las **partidas serán más largas** y se deberá preocupar de acabar bien el día, pudiendo remontar una mala racha.

Además, al contrario que los juegos habituales, no sólo premiamos la velocidad del jugador, sino la **atención que da a los clientes**. Los **clientes** serán habituales y se irán repitiendo. Por ello, aprender sus gustos e ir ofreciéndoles platos cada vez más acordes se premiará con mayor **puntos de chef** para el jugador y con un aumento de la **felicidad global del restaurante**.

También establecemos un **sistema de 3 pantallas**: mostrador de noodles, mostrador de café y tortitas, y vista isométrica del restaurante para poder limpiarlo. Esto generará variedad y mayor dinamismo para equilibrar el gameplay más pausado y a largo plazo.

El trato del juego es **más humano**. Queremos que el jugador entablezca una conexión

con los [personajes](#) a través de sus apariciones habituales y su clara incidencia en el gameplay en forma de diferentes gustos.

Ese trato humano también lo llevamos al jugador. No queremos que se frustre y deje de jugar al juego. Por ello, ofrecemos oportunidades para superar un nivel que no va bien, no damos feedback negativo en ningún momento y damos **refuerzos positivos** a todas sus buenas acciones.

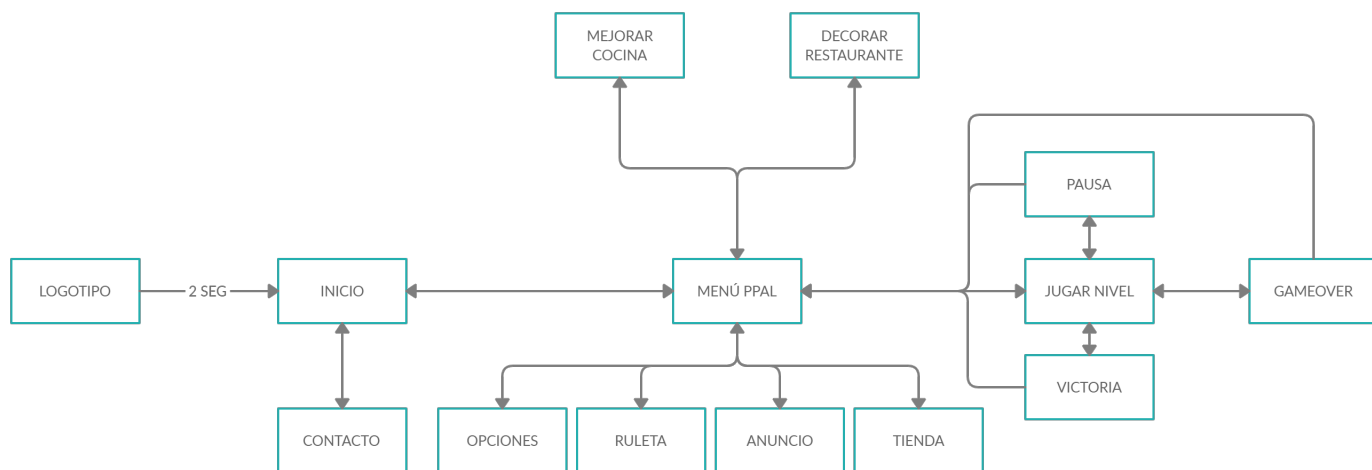
En definitiva, es un juego de gestión en el que damos más importancia a la planificación y menos a los reflejos. Además, establecemos niveles más largos para una mayor satisfacción al superarlos y un sistema de 3 pantallas que dará variedad.

¿Cuál es el público objetivo?

El público objetivo se centra en adultos **mayores de 35 años**. Según un [estudio de Lime-light Networks](#), el **género más jugado** son los juegos casuales para un solo jugador, siendo los adultos de 35-45 años los que más juegan, seguidos por aquellos de 45-55 años. Por ello mismo, los controles del juego son lo más simples posible, basándose en toques de pantalla o clicks del ratón. Asimismo, será un juego **accesible a todos los públicos**.

Flujo de escenas

3.1. Vista previa



3.2. Pantalla de inicio

En esta pantalla, se mostrará

3.3. Menu principal

3.4. Mejorar cocina

3.5. Decorar restaurante

3.6. Opciones

3.7. Ruleta

3.8. Anuncio

3.9. Tienda

3.10. Nivel

3.11. Pausa

3.12. Game over

3.13. Victoria

Mecanicas

4.1. Catfé

4.2. Tortitas

4.3. Noodles

4.4. Limpieza

4.5. Radio

Sistema de puntuación

5.1. Monedas

5.2. Puntos de chef

5.3. Felicidad global

Monetizacion

6.1. Gemas

6.2. Monedas

6.3. Anuncios

Mejoras de cocina

7.1. Mejoras de catfé

7.2. Mejoras de tortitas

7.3. Mejoras de noodles

Customización del restaurante

Niveles

Personajes

10.1. Personaje 1

Assets necesarios y nombrado

11.1. Sprites

11.2. Sonidos

Presupuesto