



MIAU NOODLE CATFÉ

Escrito por Álvaro Roger

Contacto: +34 634 85 78 93

2020/10/17

Versión 0.2

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. Pantalla del nivel | 14 |
| 3.5. Pausa | 15 |
| 3.6. Game over | 16 |
| 3.7. Victoria | 17 |
| 3.8. Subida de nivel | 18 |
| 3.9. Mejorar cocina | 19 |
| 3.10. Decorar restaurante | 20 |
| 3.11. Ruleta | 21 |
| 3.12. Anuncio | 22 |
| 3.13. Tienda | 23 |
| 3.14. Opciones | 24 |
| 4. Mecanicas | 25 |

| | |
|---|-----------|
| 4.1. Catfé | 26 |
| 4.2. Tortitas | 27 |
| 4.3. Noodles | 29 |
| 4.4. Limpieza | 30 |
| 4.5. Conversaciones | 30 |
| 4.6. Radio | 31 |
| 5. Sistema de puntuación | 33 |
| 5.1. Monedas | 34 |
| 5.2. Puntos de chef | 35 |
| 5.3. Felicidad global | 36 |
| 6. Monetizacion | 37 |
| 6.1. Gemas | 38 |
| 6.2. Monedas | 39 |
| 6.3. Anuncios | 40 |
| 7. Mejoras de cocina | 41 |
| 7.1. Mejoras de catfé | 42 |
| 7.2. Mejoras de tortitas | 43 |
| 7.3. Mejoras de noodles | 44 |
| 8. Customización del restaurante | 45 |
| 9. Niveles | 47 |
| 10. Personajes | 49 |
| 10.1. Personaje 1 | 50 |
| 11. Assets necesarios y nombrado | 51 |
| 11.1. Sprites | 52 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| 11.1.1. General | 52 |
| 11.1.2. Pantalla inicio | 52 |
| 11.1.3. Menú principal | 52 |
| 11.1.4. Pantalla del nivel | 53 |
| 11.1.5. Pausa | 55 |
| 11.1.6. Game over | 56 |
| 11.1.7. Victoria | 56 |
| 11.1.8. Subida de nivel | 56 |
| 11.1.9. Mejorar cocina | 56 |
| 11.1.10. Mejorar cocina | 56 |
| 11.1.11. Ruleta | 56 |
| 11.1.12. Anuncio | 57 |
| 11.1.13. Tienda | 57 |
| 11.1.14. Opciones | 57 |
| 11.1.15. Personajes | 57 |
| 11.2. Sonidos | 58 |
| 11.2.1. General | 58 |
| 11.2.2. Pantalla inicio | 58 |
| 11.2.3. Menú principal | 58 |
| 11.2.4. Pantalla del nivel | 58 |
| 11.2.5. Pausa | 59 |
| 11.2.6. Game over | 59 |
| 11.2.7. Victoria | 59 |
| 11.2.8. Subida de nivel | 59 |
| 11.2.9. Mejorar cocina | 60 |
| 11.2.10. Mejorar cocina | 60 |
| 11.2.11. Ruleta | 60 |

| | |
|------------------------------|-----------|
| 11.2.12.Anuncio | 60 |
| 11.2.13.Tienda | 60 |
| 11.2.14.Opciones | 60 |
| 11.2.15.Personajes | 60 |
| 12. Presupuesto | 63 |

Historial de versiones

- **Versión 0.0:** 2020/10/12 Álvaro Roger - Índice, objetivos del juego y vista previa del flujo de escenas.
- **Versión 0.1:** 2020/10/15 Álvaro Roger - Contenido completo del [flujo de escenas](#), contenido de [mecánicas](#), [sistema de puntuación](#), introducción de [niveles](#), introducción de [personajes](#).
- **Versión 0.2:** 2020/10/17 Álvaro Roger - Se ha añadido el contenido en el apartado de [Assets necesarios](#). Se ha actualizado el contenido de [mecánicas](#) y [sistema de puntuación](#) para añadir los assets relacionados y corregir erratas.

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.

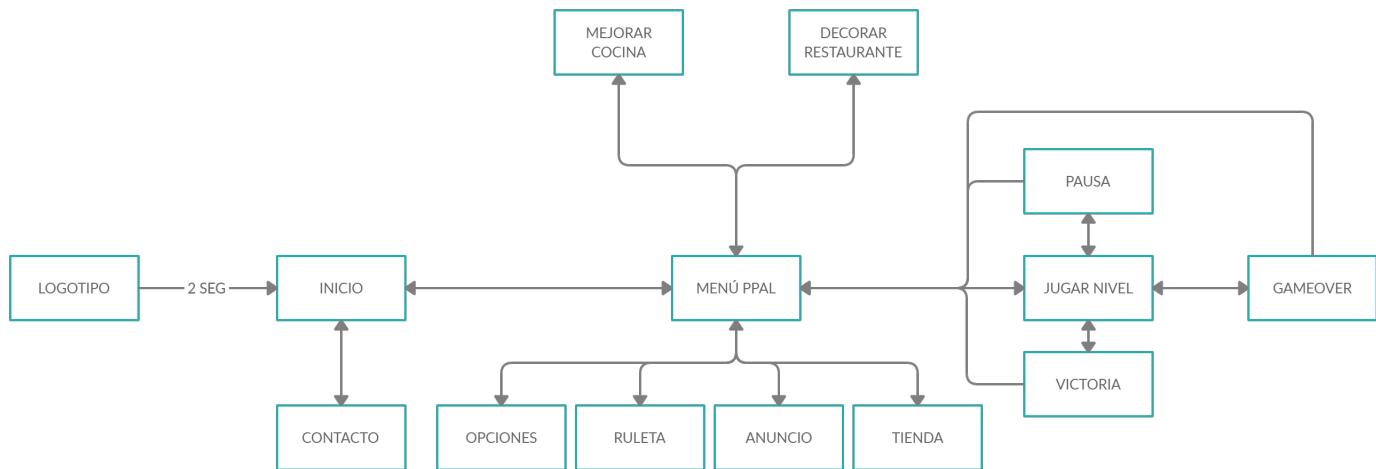
En definitiva, es un juego de gestión en el que damos más importancia a la planificación y menos a los reflejos. Además, establecemos niveles más largos para una mayor satisfacción al superarlos y un sistema de 3 pantallas que dará variedad.

¿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 mostrarán dos opciones:

- **Jugar**: llevará al menú principal.
- **Contacto**: llevará a las redes sociales de Siamés Studio.

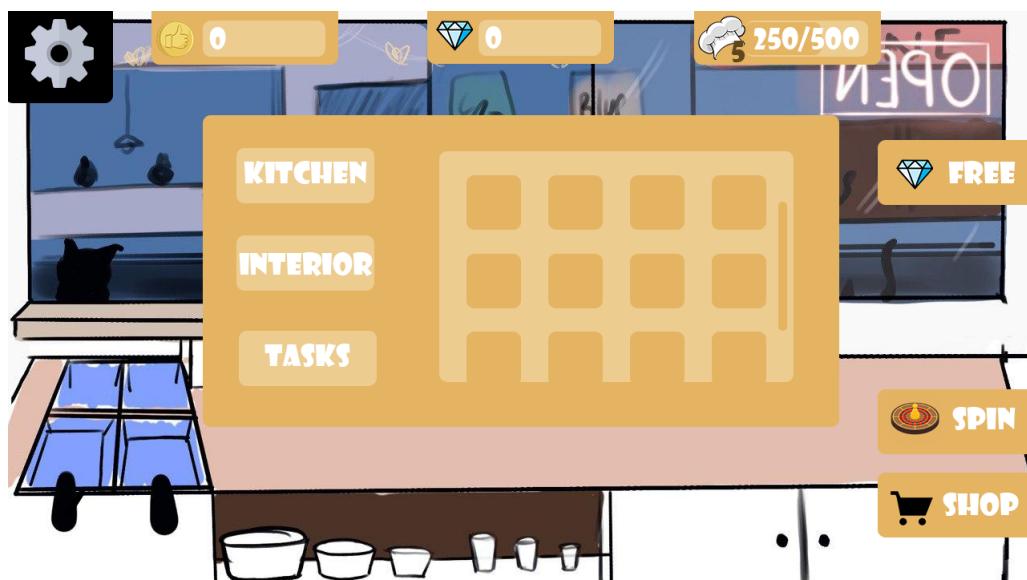


3.3. Menu principal

En esta pantalla se concentra todo lo que se pude hacer en el videojuego:

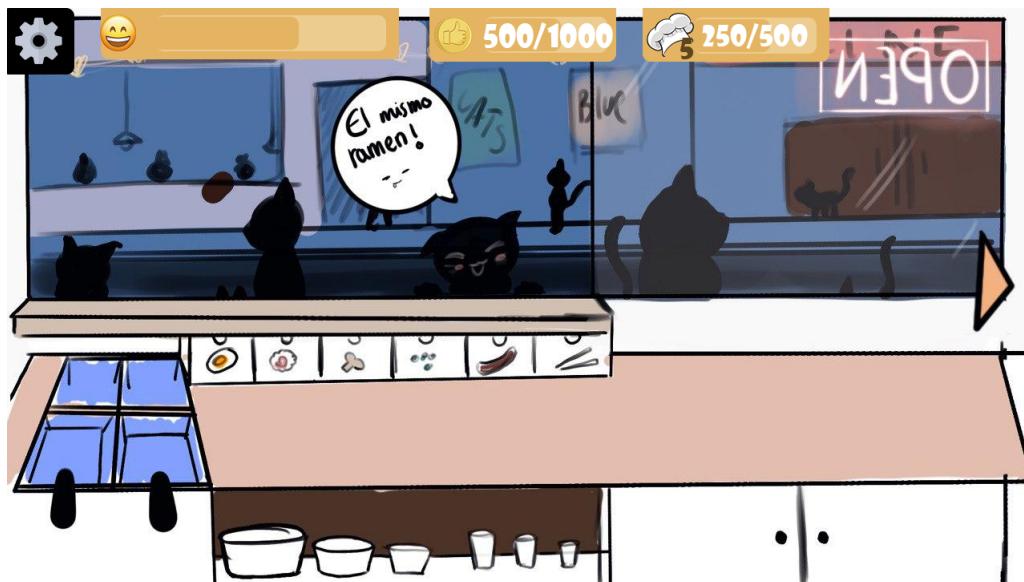
- Elegir un nivel y comenzar a [jugarlo](#).
- [Mejorar la cocina](#).
- [Decorar el restaurante..](#)
- Acceder a la [ruleta](#).
- Ver un [anuncio](#) para obtener gemas gratis.
- Ir a la [tienda](#).
- Acceder a las [opciones](#).

Además, se debe mostrar en la parte superior, de izquierda a derecha, las [monedas](#), las [gemas](#) y el [nivel de chef](#).



3.4. Pantalla del nivel

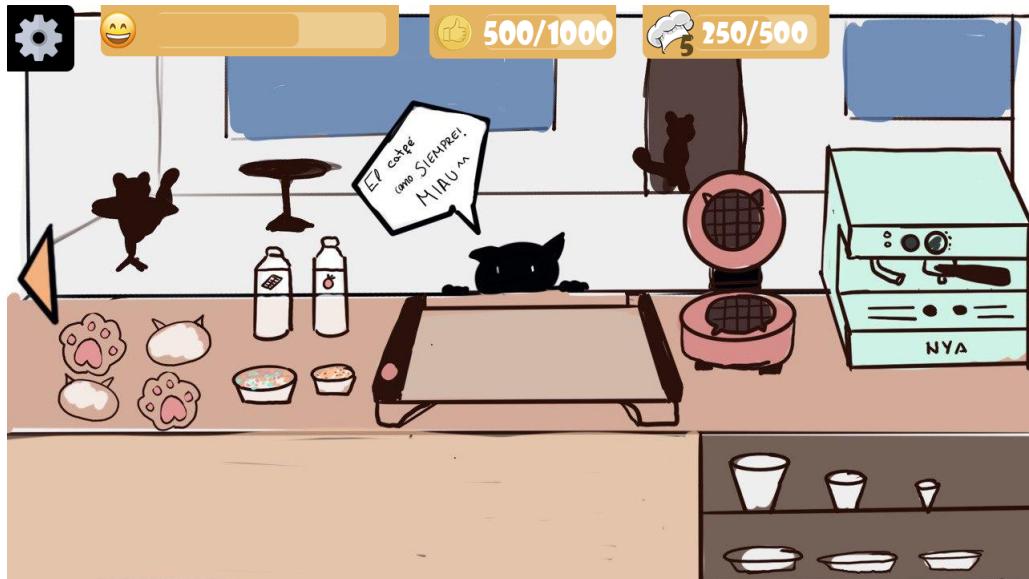
El nivel representa una jornada del trabajo. En él el jugador invertirá un máximo de 10 minutos. En la parte de arriba siempre se mostrará, de izquierda a derecha, el botón de pausa, la **felicidad global** del restaurante, la cantidad de **monedas** que lleva ganadas en el nivel (no hay límite, el dibujo está actualmente mal) y el **nivel de chef** actual junto al progreso del mismo . Este nivel contará de 3 pantallas:



En esta pantalla, llegarán **clientes** pidiendo platos de **noodles**. El jugador debe prepararlos y entregárselos en esta pantalla. Como fondo de imagen, se encuentra la calle con gatos caminando. Además, su iluminación cambiará, como feedback visual del paso del tiempo. Al tocar la flecha de la derecha, el jugador pasará a la siguiente pantalla:

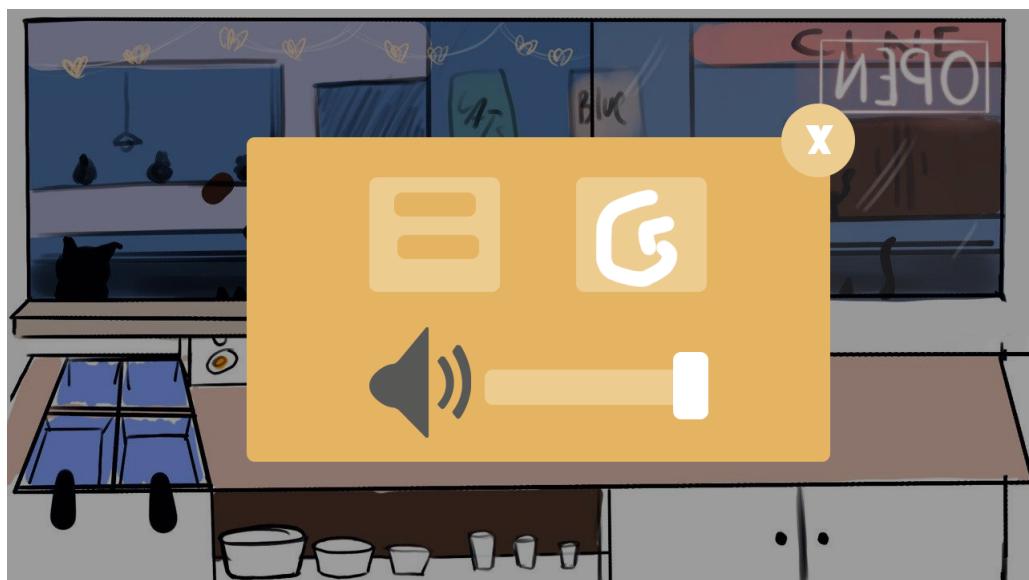
En esta pantalla, llegarán **clientes** pidiendo platos de **tortitas** y catfé. El jugador debe prepararlos y entregárselos en esta pantalla. Como fondo, se verá la cafetería. No es necesario que el fondo esté detallado, puede ser un fondo predefinido. Se podrá ir a la pantalla de noodles mediante la flecha de la izquierda.

Por último, habrá una pantalla accesible desde las dos anteriores en la que habrá una vista lateral de la cafetería con las distintas mesas. Se podrá **limpiar** y escuchar las conversaciones de los **clientes** que se encuentran sentados en las mesas del restaurante tras pedir tortitas o café. Esto se hará instanciando bocadillos de texto cada ciertos segundos. Algunos de estos bocadillos tendrán el propósito de dar personalidad al **clientes** y otros, de dar pistas al jugador sobre sus gustos.



3.5. Pausa

Esta pantalla es únicamente accesible desde la [pantalla del nivel](#). En ella, se podrá bajar y subir el volumen, volver al menú principal y reiniciar el nivel.



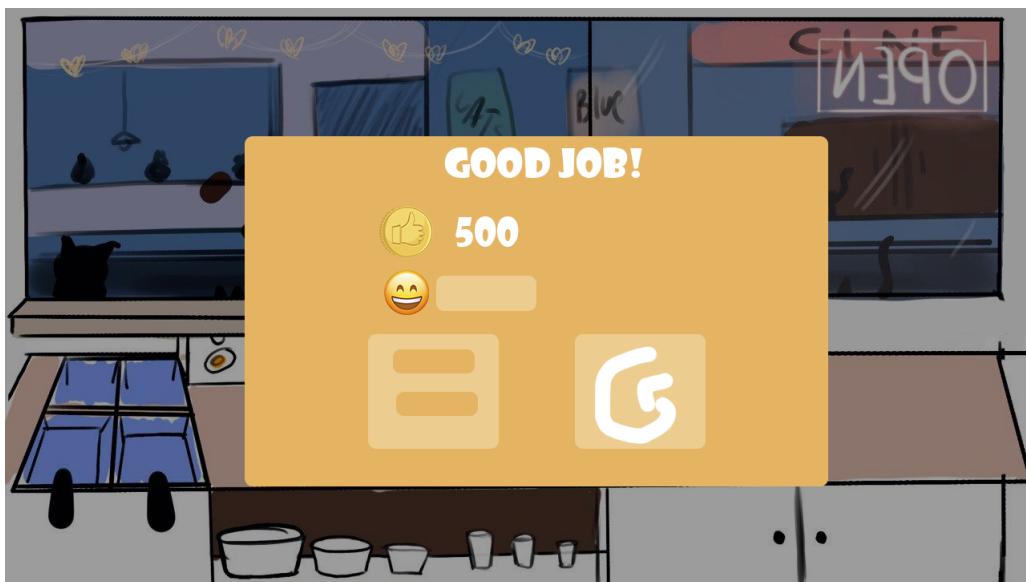
3.6. Game over

Esta pantalla aparece cuando la **felicidad global** llega al mínimo establecido para el nivel. En ese momento, el jugador conservará las **monedas** y los **nivel de chef** ganados en el nivel, pero deberá repetirlo o salir al **menú principal**. También se le da la opción de invertir una **gemas** para aumentar la **felicidad global** y tener una segunda oportunidad. Es importante que no se le de un refuerzo negativo al jugador. Se le deberá animar para que vuelva a intentarlo.



3.7. Victoria

Esta pantalla aparece al acabar la jornada. La finalización de la jornada indica que el jugador ha superado el nivel. Esta pantalla indicará el número de **monedas** obtenidas y la **felicidad global** final. Dará las opciones de repetir el nivel o volver al **menú principal**. Es muy importante que el juego refuerce positivamente al jugador tanto sonora como visualmente. Las monedas deberán subir poco a poco hasta llegar a 500 con un sonido.

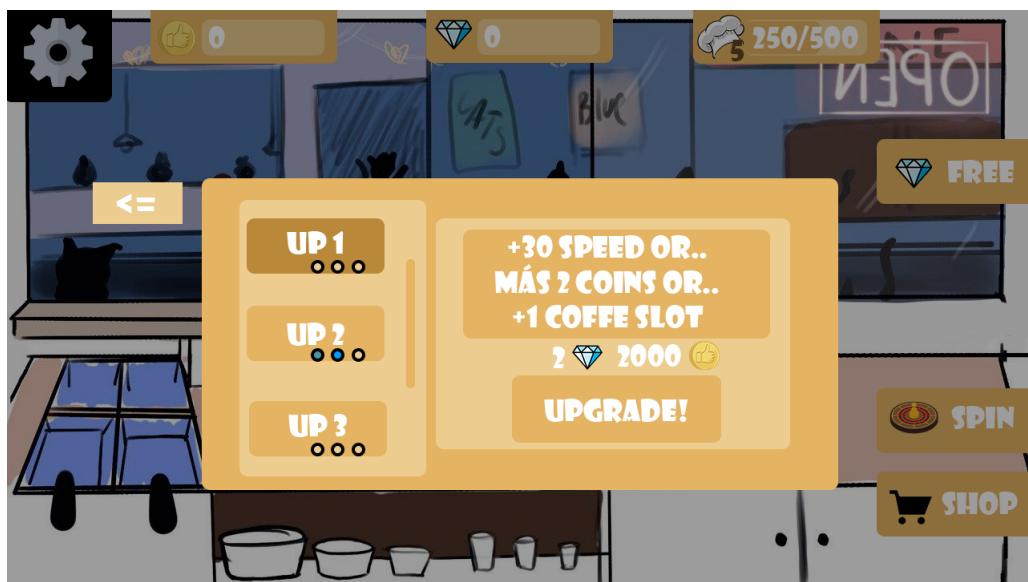


3.8. Subida de nivel

Esta pantalla precederá a la de Gameover o a la de victoria si el jugador ha alcanzado un nuevo [nivel de chef](#) durante la partida. En esta pantalla, se mostrará el número de [gemas](#) y [monedas](#) conseguido y un botón para continuar.

3.9. Mejorar cocina

En esta pantalla habrá una lista de todas las **mejoras** disponibles. A su derecha, al seleccionar una mejora, se mostrará una descripción, el precio y un botón para confirmar. Habrá 3 niveles por cada mejora (de manera que se podrá mejorar 3 veces cada aspecto). Si una mejora ya ha llegado a su tercer nivel, dejará de estar disponible en la lista. Al entrar a esta pantalla, se seleccionará automáticamente la primera mejora disponible.



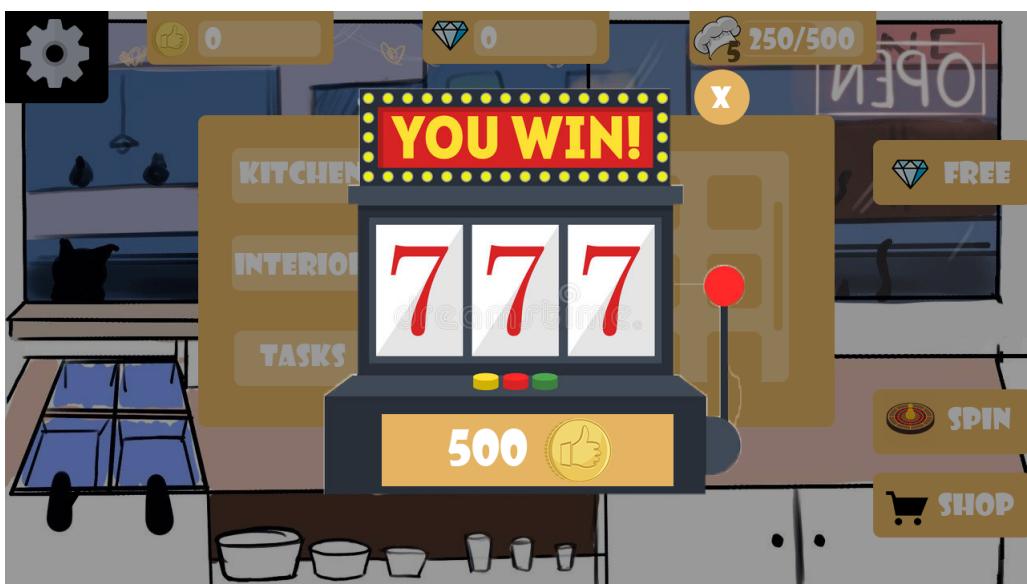
3.10. Decorar restaurante

En esta pantalla, se podrá [decorar el restaurante](#). La vista será exactamente igual que la de limpieza, pero se mostrarán posibles decoraciones de forma semitransparente. Al clickar en ellas, se abrirá un menú con el precio y la confirmación.

3.11. Ruleta

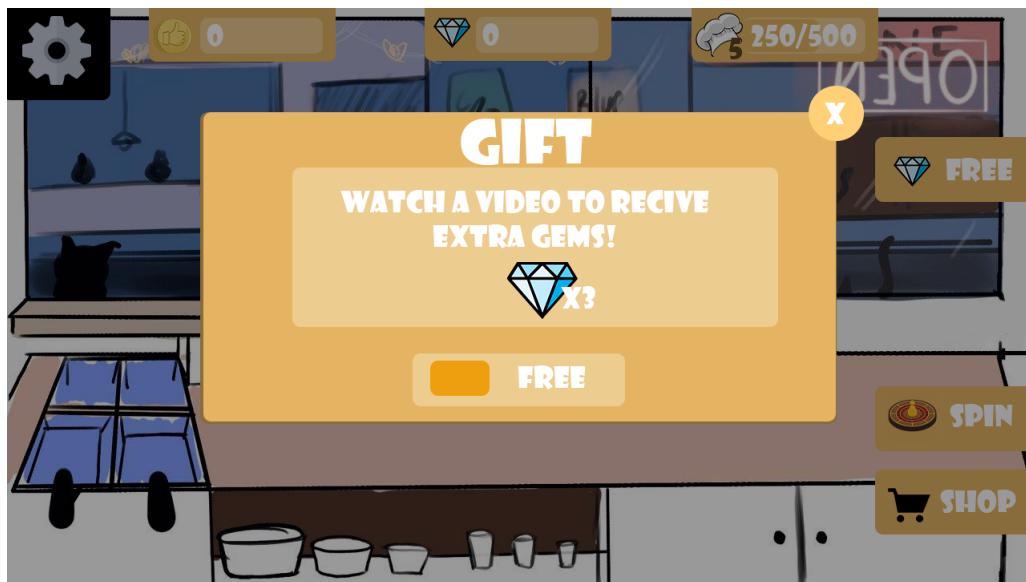
En esta pantalla, se mostrará una ruleta. Habrá un botón en la parte inferior indicando el coste de **monedas** de una tirada. El jugador podrá dar a ese botón o a la palanca para tirar. En ese momento, habrá una animación y, finalmente, se mostrará el premio. La tirada costará 500 **monedas** y se podrán dar los siguientes premios:

- 200 monedas: 20 %.
- 300 monedas: 20 %.
- 400 monedas: 30 %.
- 500 monedas: 20 %.
- 1000 monedas: 5 %.
- 1 gema: 4 %.
- 3 gemas: 1 %.



3.12. Anuncio

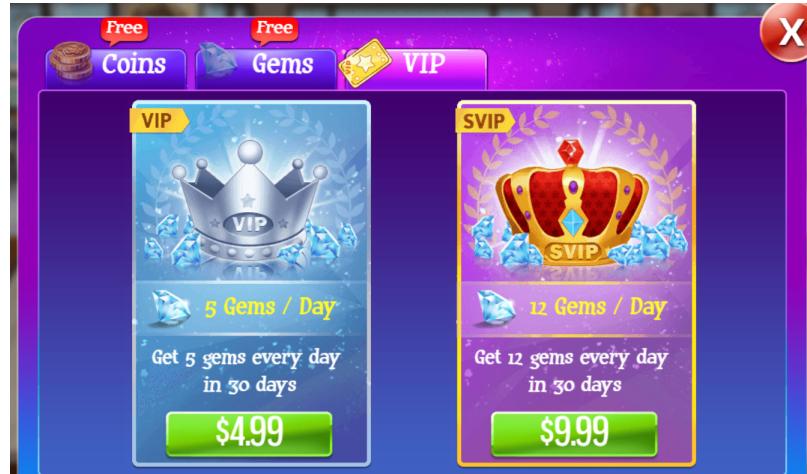
El jugador podrá ver un vídeo publicitario a cambio de 3 [gemas](#).



3.13. Tienda

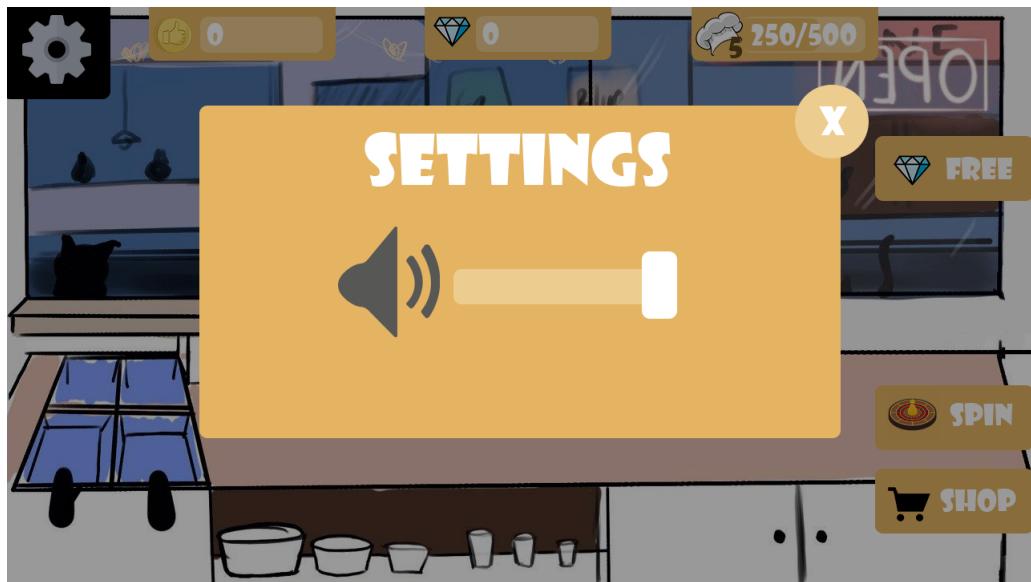
En esta pantalla, el jugador podrá comprar **monedas** y **gemas** a cambio de dinero real. Los precios y bundles de referencia los tomaremos de Crazy Cooking Star Chef:





3.14. Opciones

Esta pantalla será accesible desde el [menú principal](#) únicamente y sólo servirá para bajar o subir el volumen.



Mecánicas

Nota importante: cuando se entregue un plato/catfé en los pedidos de más de un plato/catfé, se sumará una cantidad segundos (dependiente de cada nivel) al tiempo de espera restante del cliente. Además, habrá en cada nivel 3 momentos de hora punta coincidiendo con el inicio, medio y final. En esos momentos, habrá más clientes que en el resto de horas.

4.1. Catfé

El café da 5 monedas y es uno de los pedidos que un [cliente](#) puede hacer. Su preparación es la más sencilla:

1. **Tocar** la pila de vasos ([spr_glasses](#)) para que un vaso ([spr_glass_empty](#)) se ponga debajo de uno de los dispensadores de la cafetera ([spr_coffeeMachine_id](#)).
2. Esperar **8 segundos** para que el vaso se llene. Durante ese tiempo suena [snd_filling](#) y se playea una animación. Tras ese tiempo, la imagen se convertirá en [spr_glass_filled](#).
3. **Arrastrar** el vaso a un cliente que haya pedido café. Con ello, se añadirá automáticamente los [puntos de chef](#) correspondientes y su aporte a la [felicidad global](#). En ese momento, sonará [snd_charcater_nombreOID_happy/careless/sad](#). Además, se instanciarán las monedas correspondientes en el lugar del personaje.

4.2. Tortitas

Las tortitas dan 20 monedas y se preparan de la siguiente manera:

1. **Tocar** la pila de platos (**spr_dishes**, **snd_dish**) para colocar un plato (**spr_dish**). Habrá un máximo de 4 manteles para colocar platos, por lo que sólo se podrá poner sobre la mesa 4 platos a la vez como máximo. Este paso puede hacerse en distinto orden, pero va necesariamente antes que el paso número 4.
2. **Tocar** la masa (**spr_pancake_bottle**) para echarla en la plancha y empezar a cocinar una cara (**spr_pancakes_cooking**, **snd_pancakes_cooking**). Habrá un total de 4 planchas como máximo, por lo que sólo se podrá hacer 4 tortitas a la vez. Se debe hacer por 7 segundos (**snd_ready**, **spr_pancake_cooked**). Si se deja por más de 14 segundos, se quemará (**snd_burned**, **spr_pancake_burned**) y la tortita se deberá tirar a la basura obligatoriamente (no se dejará arrastrar al plato).
3. Una vez este lista la cara, **tocar** de nuevo para dar la vuelta a la tortita. No se podrá hacer eso hasta haber acabado el anterior paso. Se debe hacer por 7 segundos (**snd_ready**, **spr_pancake_cooked**). Si se deja por más de 14 segundos, se quemará (**snd_burned**, **spr_pancake_burned**) y la tortita se deberá tirar a la basura obligatoriamente (no se dejara arrastrar al plato).
4. Una vez esté lista la tortita por ambas caras, **arrastrar** tortita al plato. Este paso no se permitirá hacer antes de la consecución de los anteriores. Antes de poder continuar con el resto de pasos, se debe repetir la secuencia hasta este paso tantas veces como pisos tenga las tortias. Habrá como máximo 3 pisos, siendo habituales las de 1 piso.
5. **Arrastrar** toppings al plato (**snd_topping**, **spr_topping_tipoDeTopping**). Habrá un máximo de 4 toppings donde elegir. Puede haber tortitas hasta de 4 toppings.
6. **Arrastrar** sirope (**spr_syrup_tipoDeSirope**) al plato. En ese momento, la vista cambiará a un zoom a la tortita desde arriba. El jugador deberá llenar la tortita **clickando y arrastrando o deslizando en la pantalla táctil** (**snd_syrup**) con una forma determinada indicada con una máscara (**spr_syrup_mask_idDeLaMáscara**). El jugador tendrá diferentes máscaras para elegir y sólo se le permitirá dibujar dentro de ella. Una vez comience a dibujar, se debe deshabilitar la opcion de cambiar de mascara. El orden puede variar con el anterior.

7. **Arrastrar** el plato a un cliente que haya pedido tortitas. Con ello, se añadirá automáticamente los **puntos de chef** correspondientes y su aporte a la **felicidad global**. En ese momento, sonará **snd_charcater_nombreOId_happy/careless/sad**. Además, se instanciarán las monedas correspondientes en el lugar del personaje.
8. Extra: la tortita se podrá tirar a la basura (**snd_trash**) en cualquier momento desde que se empieza a hacer en la plancha. Para ello, se debe **arrastrar** hacia la basura.

4.3. Noodles

Los noodles dan 30 monedas y se prepararán de la siguiente manera:

1. **Tocar** la pila de boles (**snd_dish**, **spr_bowls**) para colocar un bol (**spr_bowl**). Habrá un máximo de 4 manteles para colocar boles, por lo que sólo se podrá poner sobre la mesa 4 boles a la vez como máximo. Este paso puede hacerse en distinto orden, pero va necesariamente antes que el paso número 3.
2. **Tocar** los noodles (**spr_noodles**) para echarlos en el agua y empezar a cocinarlos. Habrá un total de 4 estanques como máximo, por lo que sólo se podrá hacer 4 platos a la vez. Se debe hacer por 10 segundos (**snd_ready**, **spr_noodles_cooked**). Si se deja por más de 17 segundos, se quemarán (**spr_noodles_burned**) y se deberán tirar a la basura obligatoriamente (no se dejará arrastrar al plato).
3. Una vez estén listos, **arrastrarlos** al plato. Este paso no se permitirá hacer antes de la consecución de los anteriores.
4. **Arrastrar** toppings al plato (**spr_topping_tipoDeTopping**, **snd_topping**). Habrá un máximo de 4 toppings donde elegir. Puede haber noodles hasta de 4 toppings.
5. **Arrastrar** salsa al plato (**spr_sauce_tipoDeSalsa**). El orden puede variar con el anterior y ambos se pueden hacer desde que hay un plato en la mesa. Una vez arrastrada la salsa, tardará 4 segundos en ponerse (**snd_filling**).
6. **Arrastrar** el plato a un cliente que haya pedido los noodles. En ese momento, sonará **snd_charcater_nombreOID_happy/careless/sad**. Además, se instanciarán las monedas correspondientes en el lugar del personaje.
7. Extra: los fideos se podrán tirar a la basura (**spr_trashCan**, **snd_trash**) en cualquier momento desde que se empiezan a hacer. Para ello, se debe **arrastrar** hacia la basura.

4.4. Limpieza

Durante la duración del nivel, se irá instanciando de forma aleatoria basura (**spr_trash**). La aparición de basura se indicará al jugador con una animación en la flecha que lleva de las pantallas de mostrador a la pantalla de mesas. La pantalla de mesas muestra una vista lateral del restaurante y será la única donde se vean las instancias de basura. Deberá tocarlas para eliminarlas. Si el jugador tarda más de los segundos establecidos en el nivel en eliminar la basura desde la primera instancia, la felicidad global comenzará a bajar a un ritmo establecido en el nivel.

4.5. Conversaciones

En la pantalla de mesas, se irán sentando los **clientes** que hayan pedido tortitas o café. Además, irán instanciados, en un rango aleatorio de 10 a 20 segundos, bocadillos de texto (**spr_speechBubble**). Una vez instanciados, se eliminarán a los 5 segundos. Cada personaje tiene una lista de bocadillos de texto de entre los que se escogerá aleatoriamente cada vez que se pretenda instanciar el mensaje. Algunos de estos mensajes no tendrán un objetivo en el gameplay. Otros, darán pistas sobre los gustos del personaje.

4.6. Radio

En el mostador de café y tortitas, habrá una radio (**spr_radio**). El jugador debe tocar la radio para hacer zoom en ella (**spr_radio_zoomed**). Al hacer zoom, podrá pasar la canción y subir y bajar el volumen de la música. En la radio se muestra el nombre del artista y de la canción. La radio tendrá una lista de canciones Lo-fi (**rnd_music_nombreDeLaCanción**).

Sistema de puntuación

En este apartado, se va a tratar los sistemas de puntuación dentro del nivel. Por lo tanto, se dejará fuera las [gemas](#) y el uso de las [monedas](#). Ambas cosas se comentarán en [monetización](#). Todas las puntuaciones dependerán, en parte, del tiempo de espera de los [clientes](#). En cada apartado, se explicará cómo afecta a cada puntuación.

5.1. Monedas

Las monedas las instancian (`spr_coins`) los [clientes](#) cuando finalizan sus pedidos, ya sea porque se ha acabado su tiempo de espera o porque se ha completado el pedido. En el primer caso, dejará las monedas correspondientes a los platos/catfés que les hayas dado (hay pedidos de más de un plato). Para recoger las monedas, hay que tocarlas o clickar en ellas (`snd_coins_gain`).

Las monedas no se emplearán en el propio nivel, sino que tendrá otros usos explicados en [monetización](#).

5.2. Puntos de chef

Los puntos de chef son los correspondientes a los puntos de experiencia. Su utilidad final es subir de nivel. Se añadirán automáticamente al nivel del jugador cuando se acabe un pedido. El jugador podrá recibir un total de 100 puntos de experiencia por cada pedido. Cálculo de puntos de chef recibidos por un plato:

- Se comienza el recuento en 105.
- Se resta cada segundo esperado por el cliente para ese plato.
- Si un cliente tiene más de un plato en el pedido, cada vez que se le de un plato, se aumentará el tiempo de espera en una cantidad de segundos indicada en cada nivel.
- Se resta 20 por cada cosa que no coincida con los gustos del cliente, incluyendo elementos sobrantes o faltantes.

Si el pedido tiene más de un plato, se hará el mismo cálculo por cada plato y se calculará la media.

5.3. Felicidad global

La felicidad global indica cuán bien lo está haciendo el jugador y se indicará con un slider en la parte de arriba de la pantalla. En cada nivel, habrá un mínimo que, si se traspasa, saldrá la pantalla de [GameOver](#). En esta pantalla, se podrá emplear un diamante para continuar el nivel sumando 20 puntos a la felicidad global.

Habrá un máximo de felicidad global de 100. Se calculará así:

- Media de los puntos de chef recibidos por cada cliente.
- Resta de los puntos por [limpieza](#).

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

Los niveles conllevarán un progreso en:

- Número de clientes en hora punta.
- Multiplicador del tiempo de espera de los clientes.
- Cantidad de **basura** instanciada en el tiempo.
- Cantidad en la que aumenta el tiempo de espera por cada plato que se le dé a un cliente con un pedido de varios platos.
- Probabilidad de que los clientes pidan más de un plato por pedido.
- Ritmo al que baja la velocidad global la cantidad de **basura**.
- El tiempo desde que hay basura hasta que empieza a bajar la **felicidad global**.
- Nuevos **personajes** aparecerán a partir de ciertos niveles.
- Nuevos toppings, siropes, caldos y platos aparecerán a partir de ciertos niveles.

Personajes

Cada personaje tendrá:

- Un tiempo de espera.
- Unos noodles favoritos.
- Unas tortitas favoritas.
- Un plato (café, noodles o tortitas) que pida con mayor probabilidad.
- Una lista de mensajes.

10.1. Personaje 1

Assets necesarios y nombrado

11.1. Sprites

11.1.1. General

- Botón genérico: spr_button_colorDelBotón.
- Flecha volver: spr_back.
- Icono de cerrar ventana: spr_closeWindow.

11.1.2. Pantalla inicio

- Fondo: spr_bck_titleMenu.
- Logo del juego: spr_title.

11.1.3. Menú principal

- Background del menú: spr_bck_mainMenu.
- Símbolo **moneda**: spr_ui_icon_coin.
- Símbolo **gema**: spr_ui_icon_gem.
- Símbolo **nivel de chef**: spr_ui_chefLvl.
- Símbolo Carrito: spr_ui_icon_shop.
- Símbolo Ruleta: spr_ui_icon_spin.
- Rueda de settings: spr_ui_icon_settings.
- Barra desplazamiento: spr_ui_scrollBar.
- Slots de nivel: spr_icon_level: "spr_ui_button_colorDelBotón" se puede reusar. Si no, spr_ui_icon_level.
- Slots de Kitchen, Interior, Tasks: "spr_ui_button_colorDelBotón" se puede reusar.

11.1.4. Pantalla del nivel

- Símbolo de **felicidad global**: spr_ui_icon_happiness.
- Flechas para transicionar entre pantalla de mesas, pantalla de noodles y pantalla de catfél: spr_ui_arrow.
- Bocadillos: spr_speechBubble.
- Slider genérico (timers y **felicidad global**: spr_ui_slider.
- Pila de monedas dejada por los clientes: spr_coins.
- Cubo de basura: spr_trashCan.

Pantalla de noodles:

- Caja de noodles: spr_noodles.
- Noodles hirviéndose: spr_noodles_cooking.
- Colador grande donde se hacen los noodles: spr_strainer.
- Animación de hervir: nombrado dependiente de la implementación.
- Noodles hechos: spr_noodles_cooked.
- Noodles quemados: spr_noodles_burned.
- Manteles: spr_tableCloth.
- Bol: spr_bowl.
- Pila de boles: spr_bowls.
- Salsas: spr_sauce_tipoDeSalsa.
- Cucharón: spr_ladle.
- Animación del cucharón echando cada salsa. (3 en total): nombrado dependiente de la implementación.
- Toppings (4): spr_topping_tipoDeTopping.

- Todas las combinaciones de noodles posibles ya cocinados: spr_noodles_Salsa_Topping1..
- Fondo animado de calle: animación de gente caminando por la calle: nombrado dependiente de la implementación.
- Fondo animado de calle: animación de la iluminación desde la mañana hasta la noche: nombrado dependiente de la implementación.
- Animación de parpadeo del cartel de open neón: nombrado dependiente de la implementación.

Pantalla de Catfé:

- Cafetera de 1 salida: spr_coffeeMachine_1.
- Cafetera de 2 salidas: spr_coffeeMachine_2.
- Cafetera de 3 salidas: spr_coffeeMachine_3.
- Cafetera de 4 salidas: spr_coffeeMachine_4.
- Pila de vasos: spr_glasses.
- Pila de platos: spr_dishes.
- Vaso con café: spr_glass_filled.
- Vaso sin café: spr_glass_empty.
- Plato: spr_dish.
- Manteles spr_tableCloth2 o reusar el de los noodles.
- Animación de la cafetera dispensando el café (individual por cada dispensador): nombrado dependiente de la implementación.
- Bote de masa: spr_pancake_bottle.
- Botes de siropes: spr_syrup_tipoDeSirope.
- Masa con forma de tortita: spr_pancake_cooking.
- Animación masa haciéndose por una cara: nombrado dependiente de la implementación.

- Animación de masa haciéndose por la otra cara: nombrado dependiente de la implementación.
- Plancha: spr_griddle.
- Tortita: spr_pancake_cooked.
- Tortita quemada: spr_pancake_burned.
- Tortita, plato y cada sirope visto desde arriba (pantalla de echar sirope): spr_topDown_pancake, spr_topDown_syrup_tipoDeSirope.
- Máscaras de sirope (tantas como personajes): spr_syrup_mask_idDeLaMascara.
- Toppings (4): spr_topping_tipoDeTopping.
- Todas las combinaciones de tortitas posibles teniendo en cuenta las máscaras (diferentes formas de sirope): spr_pancake_TipoDeSirope_idDeLaMascara_Topping1..
- Fondo de la cafetería: spr_Catfe_background.
- Radio: spr_radio.
- Zoom a la radio: debe haber una pantalla en la que se muestre el autor y otra en la que se muestre la canción. Debe haber suficiente espacio para ambas cosas por cuestiones de copyright: spr_radio_zoomed.

Pantalla de mesas:

- Escenario con una vista lateral: spr_tables_background.
- Instancias de basura: spr_trash.
- Bocadillos contenedores de mensajes: spr_speechBubble2 o usar el bocadillo de cuándo piden (spr_speechBubble).

11.1.5. Pausa

- Background de menú: spr_bck_pauseMenu.
- Icono de vuelta al manú: spr_ui_icon_goMenu.

- Icono de reinicio de nivel: spr_ui_icon_reload.
- Slider volumen (puede ser el genérico más un handler): spr_ui_slider2.
- Icono volumen: spr_ui_icon_volume.

11.1.6. Game over

Todo se puede reutilizar de otras pantallas.

11.1.7. Victoria

Todo se puede reutilizar de otras pantallas.

11.1.8. Subida de nivel

Todo se puede reutilizar de otras pantallas.

11.1.9. Mejorar cocina

- Background del menú de mejoras: spr_bck_upgradeMenu.
- Puntos que indican nivel de mejora de las distintas mejoras: spr_ui_upgradeLevel_empty, spr_ui_upgradeLevel_filled.

11.1.10. Mejorar cocina

Dependiente del equipo de arte. En proceso.

11.1.11. Ruleta

- Máquina tragaperras: spr_spin.
- Botón de tirar: reutilizable de otros.
- Animación de tirada: nombrado dependiente de implementación.

11.1.12. Anuncio

- Background del menú: spr_bck_advertisementMenu.
- Icono de vídeo publicitario: spr_ui_icon_advertisement.

11.1.13. Tienda

- Background del menú: spr_bck_shopMenu (quizá se hacen 3: uno por cada pestaña seleccionada).
- Previsualizaciones de bundles: spr_bundle_idDelBundle.

11.1.14. Opciones

Todo se puede reutilizar de otras pantallas.

11.1.15. Personajes

Por cada personaje:

- Side view (andar): spr_character_nombreOID_sideView.
- Pidiendo: spr_character_nombreOID_ordering.
- Sentado: spr_character_nombreOID_sitting.
- Cara normal: spr_character_nombreOID_face.
- Cara contenta: spr_character_nombreOID_happyFace.
- Cara triste: spr_character_nombreOID_sadFace.

11.2. Sonidos

11.2.1. General

- Playlist de música para la radio: snd_music_nombreDeLaCanción.
- Sonido "pop" genérico para interactuar con ui: snd_ui_pop. Se empleará al interactuar con cualquier elemento de la UI (slider de sonido, botones, flechas), salvo que se indique lo contrario.
- Sonido diferente al pop para cada vez que se le dé a ir atrás o a cerrar ventana: snd_ui_back.
- Siempre sonará la radio de fondo salvo si en la pantalla de nivel en el caso de que el jugador baje el volumen.
- Ningún sonido sonará si el jugador baja el volumen del juego en la pantalla de opciones o de pausa.

11.2.2. Pantalla inicio

Ninguno.

11.2.3. Menú principal

Ninguno.

11.2.4. Pantalla del nivel

- Sonido al recoger monedas: snd_coins_gain.
- Sonido al subir de nivel: snd_lvlUp.
- Sonido de coger algo: snd_tap.
- Sonido de colocar plato o bol: snd_dish.
- Sonido indicador de que los noodles están hervidos, las tortitas están cocinadas o el café está hecho: snd_ready.

- Sonido indicador de que las tortitas o los noodles se han quemado: snd_burned.
- Sonido de llenado de café y sonido de llenado de salsa en noodles: snd_filling.
- Sonido cuando algo se tira a la basura: snd_trash.
- Sonido de cuando se pone un topping: snd_topping.
- Sonido de ambiente de cafetería: snd_ambient.

Pantalla de noodles:

- Sonido de noodles hirviéndose: snd_noodles_cooking.

Pantalla de Catfé:

- Sonido de tortitas haciendo: snd_pancake_cooking.
- Sonido del bote de sirope cuando se echa: snd_syrup.

Pantalla de mesas: ninguno.

11.2.5. Pausa

Ninguno.

11.2.6. Game over

- Sonido de derrota: snd_gameOver.

11.2.7. Victoria

- Sonido de victoria: snd_victory.

11.2.8. Subida de nivel

- Sonido subida de nivel. Se puede reutilizar snd_victory.

11.2.9. Mejorar cocina

- Sonido al confirmar mejora: snd_upgrade.

11.2.10. Mejorar cocina

- Sonido al desbloquear una decoración: snd_customization.

11.2.11. Ruleta

- Sonido de giro de tragaperras: snd_spin.
- Sonido de ganar dinero. Se puede reutilizar snd_coins_gain.

11.2.12. Anuncio

Ninguno.

11.2.13. Tienda

- Refuerzo positivo al comprar: snd_purchase.

11.2.14. Opciones

Ninguno.

11.2.15. Personajes

Por cada personaje:

- Sonido de cliente cuando llega: snd_character_nombreOID_arrived.
- Sonido de cliente cuando recibe un plato:
 1. snd_character_nombreOID_happy.

2. snd_character_nombreOID_sad.
 3. snd_character_nombreOID_careless.
- Sonido de cliente cuando lleva mucho tiempo esperando: snd_character_nombreOID_waiting.

Presupuesto