

### Información general:

- Dinámica principal: Gestión de recursos y tiempo (creo)
- El ciclo de juego va cambiando entre la fase de servir y la fase de (compra/recolección).

### Fase de servir:

- El jugador se mueve con WASD
- Para cocinar, se combinan 1-4 ingredientes y se meten en el COCINOMÁTIC 3000 (Nombre en desarrollo). Para poder combinar, primero tiene que acercarse a la zona de estufa, y aparecerán 4 casillas libres y otro botón de aceptar. Con el click izquierdo sobre los ingredientes se puede escoger, y el click derecho deshacer. Los ingredientes que has recogido aparecen en una nube encima del personaje
- Los platos hechos se pueden guardar en el inventario (como máximo 3 platos).
- Los clientes se sientan y aparece en un bocadillo el plato que quieren.
- Servir a clientes (Tienes poco tiempo para servirlos, y si acaba ese tiempo, se van)
- Cobrar clientes (Tienes tiempo limitado para ello, si acaba ese tiempo, se van sin pagar, aunque no pierdes reputación)
- Limpiar la mesa/asiento cuando el cliente termina de comer. O si no, el asiento se va a considerar como ocupado y no puede venir otro cliente.
- Evitar que los ladrones miren la fórmula secreta o el congelador (si ha matado a alguien, si no, no tiene efecto). **Ver apartado ladrones**
- Si no se dispone de recursos suficientes para servir a alguien, se le puede informar para que:
  - a. Elijan otro plato, pero dispondrán de menos paciencia. Cada cliente solo tiene una oportunidad de cambiar a otro plato. (Uno posible o uno aleatorio distinto de que ha pedido)
  - b. Se vayan.
- Si un cliente se va en la etapa de servir (no la de cobrar), empeora la reputación del local.

**Dificultad :** manejar todo a tiempo.

**Problemas con diseño:** Para aumentar la dificultad y que haya una sensación de progreso, cada día tendrían que venir más clientes, pero habría que poder desbloquear mejoras en la cocina (ya no solo el ayudante, sino también a la hora de poder hacer más cosas al mismo tiempo o hacer las cosas más rápido) para poder mantener el ritmo

### Menú:

- Se elige entre las recetas disponibles, hay tres formas de implementar esto:
  - a. Se genera un elenco de recetas aleatorio entre las que el jugador deberá elegir (si el número de recetas generado es el mismo que el que se pide elegir se podría forzar al jugador a seguir un menú)
  - b. Se permite elegir entre todas las recetas desbloqueadas hasta el momento, pero hay algunas que darán más dinero dependiendo del día y las recetas usadas recientemente darán menos dinero.
  - c. Se generan 2 menús aleatorios y el jugador deberá elegir entre uno de los dos.
- Se puede revisar el menú en todo momento en la fase de servir para ver qué ingredientes necesitan los platos. En el menú aparecerán a primera vista las recetas

del día. Y al pasar el ratón sobre una cualquiera, saldrán los ingredientes correspondientes.

- Después del primer día que el jugador consiga carne de humano, puede aparecer en el menú un plato de carne “especial”, que dará más dinero

#### **Fase de compra:**

- Dependiendo del menú, se compran los ingredientes en el supermercado.
- Aún así, el jugador tiene la libertad de comprar cualquier ingrediente y de decidir la cantidad a comprar, siempre y cuando tenga dinero suficiente.
- Para comprar, tiene que acercarse a la zona del ingrediente deseado (esa zona será destacada con otro color) y puede hacer click izquierdo (comprar) o click derecho (deshacer).
- **Dificultad** : decidir la cantidad que hay que comprar para cada ingrediente para que pueda servir más platos posibles.
- **Problemas con diseño**: Los ingredientes son muy parecidos y va a ser hacer lo mismo, el único cambio que habría sería que en vez de hacerlo con un objeto azul, lo haces con uno rojo, por ejemplo, es decir, un cambio solamente visual en cuanto a la jugabilidad.

#### **Recetas:**

- El jugador empieza con unas recetas fijas y puede ir desbloqueando más
- Hay dos opciones de desbloquear recetas:
  - a. Se desbloquean a medida que avanzas en el juego.
  - b. Se compran nuevas recetas.
- Las recetas que incluyen ingredientes que (cuesten más/sean más difíciles de conseguir) darán más dinero al servirse.

#### **Lógica del precio:**

- Recetas: cuando más ingredientes necesitan y/o más caros son los ingredientes, más caro es el precio de venta.
- Ingredientes: aunque el precio es variado, en general tienen que tener mucho menor coste que el precio de las recetas, para no quedarse sin dinero fácilmente.

#### **Ladrones**

- Durante la fase de servir, entrarán de vez en cuando 1 ladrón a la despensa con la intención de robar la fórmula secreta.
- El ladrón puede ir a la parte del congelador (se sitúa más cerca de la puerta) o a la parte de la fórmula secreta.
- Cuando entra un ladrón, si el jugador está en la escena de cocina, le aparecerá un signo de exclamación, en la parte inferior donde se localiza la puerta de la despensa y el sonido de abrir puerta.
- El jugador tiene que acercarse al ladrón para detenerlo. Y salen 2 opciones: echarlo o matarlo. Al principio, la opción de matar está bloqueada (color gris), tras 3 veces de echar el ladrón, aparecerá un monólogo mostrando la pérdida de paciencia del jugador y se desbloquea la opción para la siguiente vez.

**\*\* Sobre la duración del juego:**

- Si el juego dura muy poco (unos 10 días), el loop de juego no se haría tan repetitivo, pero no habría tanta sensación de progreso y no habría margen para poder comprar mejoras o conseguir mayor variedad de recetas

**Fase de recolección: (De momento no hay recolección)**

- Al inicio (o final???) de cada fase de recolección eliges el menú para la siguiente fase de servir.
- Vas a pescar (necesitas cebo [se compra])
- Compras carne (y productos animales???)
- Cultivas (necesitas semillas [se compran])
- La dificultad no solo viene de la falta de dinero, sino también de un tiempo límite para poder recolectar/preparar cosas.
- Problemas con diseño: Fastidia la idea de que el juego termine con un número determinado de días. Puede ser difícil balancear cosas???
-