

Lore

El protagonista **x** se hace cargo de su abuela de un restaurante con muchos años de trayectoria.

Al principio todo iba con normalidad hasta que en los siguientes días empezaron a entrar en la cocina a hurtadillas personas que querían robar la fórmula secreta, a partir de entonces la cosa va cambiando... (puedes decidir matarlo o no. Si lo matas, tendrás que solucionar el cadáver de alguna manera...)

Objetivo

Jugabilidad

- Se **encargará** de gestionar el restaurante (cocinar, servir plato y cobrar) y de conseguir recursos para los ingredientes mediante pesca y recolección.
-
- El hud tiene una barra de fama y un contador de monedas obtenidas.
- El **progreso** del juego se representa en días.
- Cada día se proporcionan 2 menús de los que puede elegir el jugador.y dependiendo de los platos que hay, ir al supermercado para comprar los ingredientes. Los clientes pueden elegir cualquier plato puesto en el menú del día.
- Para servir al cliente hay **x** pasos, cada uno con un determinado tiempo:

Servicio	Control	Lo que se consigue dentro del tiempo necesario	Al sobrepasar el tiempo necesario	Tiempo necesario
Servir el plato	Clickear en el plato y luego clickear al cliente	2-3 puntos de fama	Pierde 1 punto de fama	
Cobrar		x monedas dependiendo del plato servido	No consigue dinero	
Atender/Desechar al cliente (para cuando no hay ingredientes suficientes para el plato que pide)		El cliente no se enfada y se despide		

- **Al cabo del día** se comprobará que la fama no sea negativa y ha podido conseguir **x** ingreso(x irá aumentando cada día). Si no, se salta al final 1 o 2.
- Después del primer día van a empezar a entrar **ladrones** a la cocina. El jugador tiene que darse cuenta antes de que robara la fórmula secreta y acercarse a este. Tiene 2 decisiones:

	Consecuencia
Advertirle	- Se va de la cocina pero sigue luego entrando gente a la cocina.
Matarle	<ul style="list-style-type: none"> - Ese mismo día ya no va a entrar más gente a la cocina - Ya no podrá conseguir el HAPPY END - El menú de los siguientes días aparecerá mínimo 1 plato cuyo ingrediente contiene <u>carne de ???</u>. Dicho plato será más caro que los normales, por lo que puede conseguir más dinero. - El resto del cadáver se guarda en el congelador. A partir de entonces, se activará otra misión de evitar a que los ladrones acerquen al congelador, o si no se activará el final BAD END 3

Posible forma de gestión de recursos (escoger 1 de ellos)

1. No hace falta conseguir recursos. El juego se centrará en servir al cliente y evitar ladrones (en caso de que no nos de tiempo terminar el juego).
2. Antes de empezar cada día, el jugador tiene un tiempo (limitado o no) de recopilar recursos, la cantidad va a afectar a su ingreso. Por ejemplo:
Ha recolectado 10 tomates, puede que se acabe antes y ya no podrá cocinar los platos que necesiten este ingrediente; o bien al cabo del día, por cada tomate que le ha sobrado se le quita x monedas por malgastar ingredientes
3. Se va consiguiendo recursos mientras va sirviendo a los clientes. Pero cuando está recolectando en su huerto o pescando, el tiempo de espera de los clientes se ralentiza.

Finales del juego

TIPO	Nombre	Contexto(borrador)	Forma de conseguir
BAD END 1		Los clientes no se han quedado satisfechos por su servicio por lo que ha perdido toda la fama y ya nunca va a su restaurante.	La fama se queda negativa.
BAD END 2		Se quiebra el restaurante por no conseguir suficiente dinero.	No ha superado el dinero pedido del día.
BAD END 3		El protagonista fue arrestado al ser descubierto el cadáver guardado en el congelador.	Una persona ha abierto el congelador.

NORMAL END		Seguirá protegiendo la fórmula secreta.... y el secreto de los cadáveres.	Ha matado al menos 1 persona y ha podido superar los x días
HAPPY END		Se ha ganado dinero suficiente para renovar el restaurante y contratar a más gente. De manera que nadie podrá robar su fórmula secreta y el protagonista ya no se encargará de servir a los clientes.	No ha matado a ninguna persona y ha podido superar los x días

NOTA: x es indeterminable, hay que decidir posteriormente