Contenido

[Introducción 3](#_Toc98830034)

# Introducción

En el presente documento se recoge todo lo relativo al proyecto curly-pancake, desde ideas previas a implementaciones finales, se trata más bien de un diario de desarrollo o de un workbook con las líneas generales del videojuego.

# Idea general

El juego pretende ser un city builder con toques de sandbox basado en el mundo agrario. Como city builder, la parte de gestión de recursos será una de las más importantes, pero también contará con construcción y mejora de edificios y con cadenas de suministro y montaje además de crafteo.

El objetivo será tener una granja lo más eficaz y eficiente posible, por lo que no contará con mecánicas de felicidad ni bienestar de los ciudadanos. Como gestor de la granja se podrán ir contratando ayudantes para trabajar en los distintos edificios y campos, pero estos abandonarán la plantación si no se les paga.

Para la vista se barajan dos alternativas:

Vista 2D en plano cenital/picado con sensación de profundidad y gráficos pixel art.

Modelos 3D low-Poly con vista picada hechos en blender. Se han encontrado muchos tutoriales y seguramente se encuentren muchos modelos en Google.

La favorita es la segunda opción, pero según la dificultad se tirará por la primera.

# Mejoras de edificios

El sistema de mejora de edificios constará de dos fases, primero se tendrá que investigar la tecnología correspondiente y después se deberá construir el recurso necesario para mejorarlos.