

GDD - FAR AWAY FROM TEA

Matcha Games:

Javier Zazo Morillo

Vicente Rodríguez Casado

Adrian Arbas Perdiguero

Jorge Augusto Blanco Fernández

1. Resumen

1.1 Descripción

Te encargas de gestionar y expandir una cafetería, construyendo nuevos edificios para conseguir materias primas y producir una gran variedad de productos que los clientes te pedirán durante el día. Mejorarás los edificios y conseguirás nuevos trabajadores que te ayudarán a ser más eficiente en tu objetivo de convertirte en la cafetería más famosa del mundo

1.2 Género

Construcción de bases y gestión de recursos. Con vista top-down.

1.3 Setting

El jugador proviene de una familia importante en la industria del café y el té japonesa y decide expandir las fronteras del negocio familiar abriendo una nueva franquicia. Éste decide fundarla en una zona rural de Japón en la que el café y el té no son muy conocidos con la esperanza de popularizar su consumo.

1.4 Características principales

- Gestión de recursos.
- Construcción de edificios para producir y procesar recursos.
- Venta de productos a los clientes.
- Mejora de popularidad y expansión de la base.
- Estética pixel art en 2D y atmósfera amigable y sencilla
- Especial importancia en la gestión eficiente de la cafetería para crecer lo más rápido posible..

2. Gameplay

2.1 Objetivo del juego

Superar los requisitos que los clientes te pedirán en cada etapa de venta para así poder subir el nivel de popularidad de tu cafetería. De este modo podrás ganar dinero y podrás construir nuevos edificios para ir haciendo tu base cada vez más eficiente y productiva. Además, al llegar a cierto nivel de popularidad, se considerará victoria aunque el jugador pueda decidir continuar con la partida.

2.2 Core Loops

Cada día dispones de x minutos, para gestionar y producir los recursos que necesitarás para cumplir los requisitos de los clientes. Cambiarás a tus trabajadores de sus puestos, dejarás de producir un recurso para priorizar otro, construirás una nueva granja para producir un nuevo tipo de recurso... Al finalizar esta primera etapa del día, comenzará la fase de venta, la cual es igual que la anterior (podrás continuar con las tareas mencionadas anteriormente) excepto porque ahora entrarán clientes pidiendo ciertos productos de tu cafetería (necesitarás disponer de cierto número de trabajadores en la cafetería sin producir suministros), recursos que deberías tener preparados para vender. Esta fase terminará cuando hayan pasado x minutos, o cuando hayas satisfecho todas las necesidades de todos los clientes.

3. Mecánicas

3.1 Construcción de edificios

Usando la moneda del juego podrás construir distintos edificios en tú propiedad. Los edificios costarán x monedas, y necesitarán x tiempo para terminar de construirse.

Variables:

Monedas requeridas, Tiempo Construcción.

3.2 Gestión de edificios

Todos los edificios necesitarán a un empleado trabajando en ellos para poder producir, en caso contrario estos se quedarán a la espera. Además algunos edificios necesitarán de otras materias para poder funcionar y producir nuevos recursos.

Tipos de edificios:

- Granjas

Las principales productoras de materias primas, sólo necesitarán de un trabajador para producir y a los x segundos producirá un recurso del tipo seleccionado.

Variables: Monedas requeridas, Tiempo Construcción, Tiempo Producción.

- Edificios de Procesados

Edificios que necesitarán un trabajador y además se deberá poseer el recurso primario que será utilizado para producir el nuevo producto procesado. En x segundos se producirá el recurso seleccionado a costa de x cantidad del recurso primario.

Variables: Monedas requeridas, Tiempo Construcción, Tiempo Producción, Recurso requerido y cantidad.

- Cafetería

Edificio único del juego, solo dispones de uno y no se puede eliminar, podrá mejorarse para aumentar los beneficios y la eficiencia de las ventas. Durante la fase de ventas, deberá disponer de como mínimo un trabajador para poder vender a los clientes los productos que pidan.

Variables: Capacidad de clientes, Ratio de mejora de beneficio por venta según la decoración, Velocidad de venta por trabajador, Precio por producto

- Puerto

Edificio bloqueado hasta x nivel de popularidad. Requiere de monedas y tiempo para construirlo, además debe construirse cerca del mar. Requiere de un trabajador para funcionar y mientras funcione, dispondrás de una variada selección de recursos (recursos que se desbloquean en base del nivel de popularidad) que podrás importar seleccionando el recurso deseado. Cada recurso se producirá cada x segundos, dependiendo de cada uno. Los recursos traídos por el puerto serán recursos que no podrán ser producidos por otros edificios que dispongas.

Variables: Monedas requeridas, Tiempo Construcción, Tiempo Producción

3.3 Popularidad

La popularidad es una barra de nivel clásica. Solo aumentará la popularidad cuando un cliente reciba los productos que pide durante la fase de venta. Por cada transacción exitosa se recibirán x puntos y por cada cliente que se quede sin recibir su pedido se perderán x puntos. Se subirá de nivel cuando se lleguen a cierto número de puntos y, una vez conseguido, no se puede perder un nivel de popularidad.

Variables: Puntos por nivel, puntos ganados por venta, puntos perdidos por no venta.

3.3.1 Red social

Se trata de una pestaña que simulará una red social en el móvil. Cada vez que se suba el nivel de popularidad aparecerán algunos mensajes de los clientes satisfechos felicitándote por tu cafetería y dándote pistas de los productos que pedirán los futuros clientes. Así podrás prepararte y cumplir con los futuros pedidos. Además, en este espacio aparecerá el mensaje de victoria.

3.4 Mejora de edificios

Cuando dispongas de suficiente dinero, podrás comprar mejoras de edificios, permitiendo que produzcan los mismos recursos en menos tiempo, que no necesites de trabajadores para que el edificio funcione, o permitiéndote producir dos recursos distintos a la vez.

Variables: Precio de mejora, ratio de aumento de velocidad de producción.

3.5 Zoom y movimiento cenital

Podrás usar las teclas W,A,S,D para mover la cámara desde arriba y la rueda del ratón para poder hacer zoom

Variables: Max zoom, Min zoom, Límites del mapa

3.6 Trabajadores

Dispondrás de tus propios trabajadores que irás desbloqueando a medida que subes de nivel. Habrá un pequeño menú donde podrás ver a tus trabajadores y el lugar donde trabajan. Desde este menú podrás hacer que dejen de trabajar en un edificio y vayan a trabajar a otro.

4. Interfaz

4.1 Controles

Controles point and click:

Movimiento de cámara - WASD / mantener pulsado el click izquierdo y arrastrar

Interacción con elementos en pantalla - Click izquierdo

Shortcuts para los menús - Por decidir

4.2 Camara

Cámara en posición top down, con capacidad de hacer zoom

4.3 HUD

Interfaz básica que muestre los recursos adquiridos y la barra de nivel (popularidad), acompañada de menús desplegables cuando se interactúe con elementos en pantalla.

4.4 Menús

Menú de construcción

Menú de trabajadores

Menú de producción de edificios

5. Mundo del juego

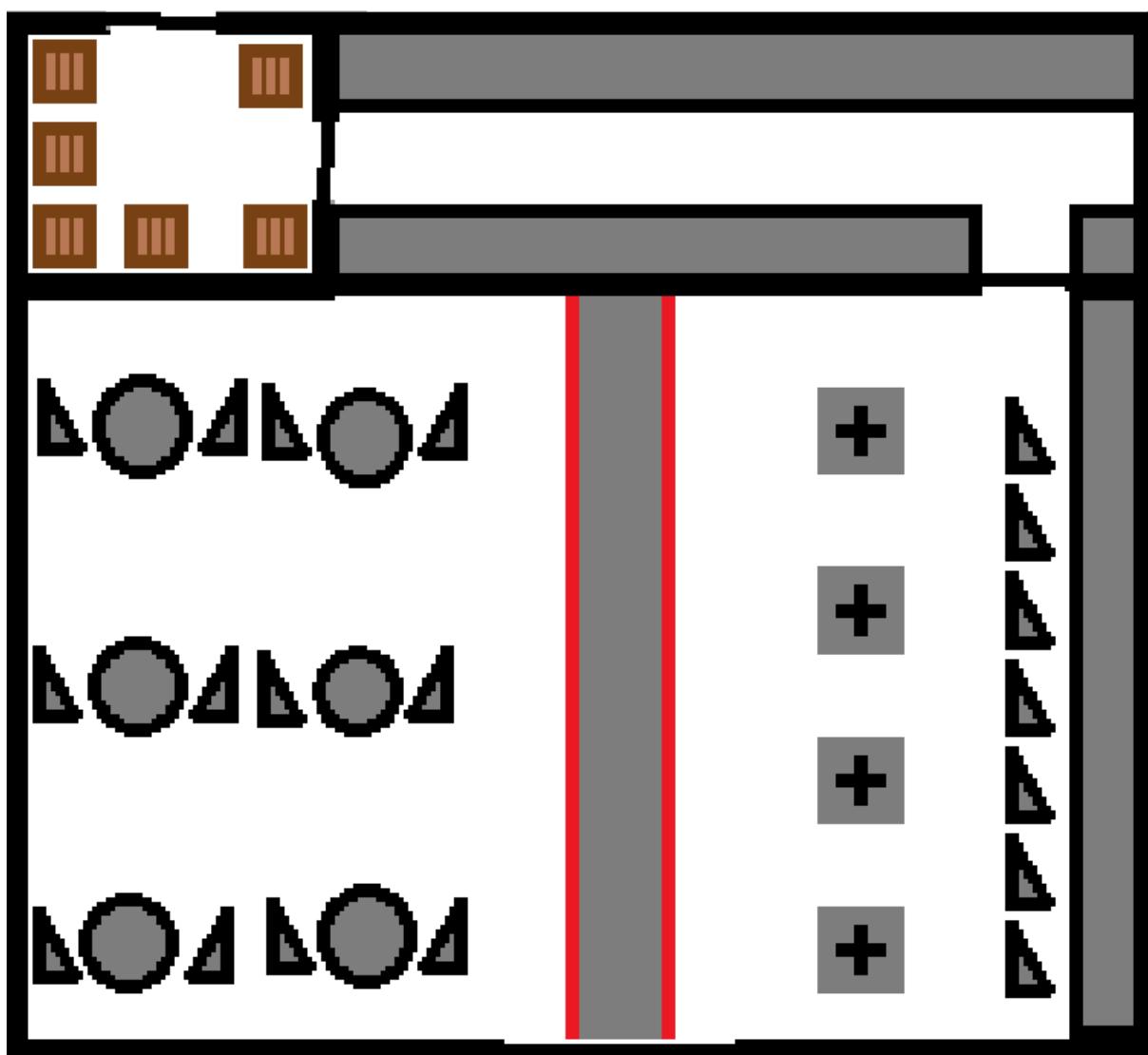
5.1 Personajes

Tú - Como entidad no existes, eres el puntero del ratón

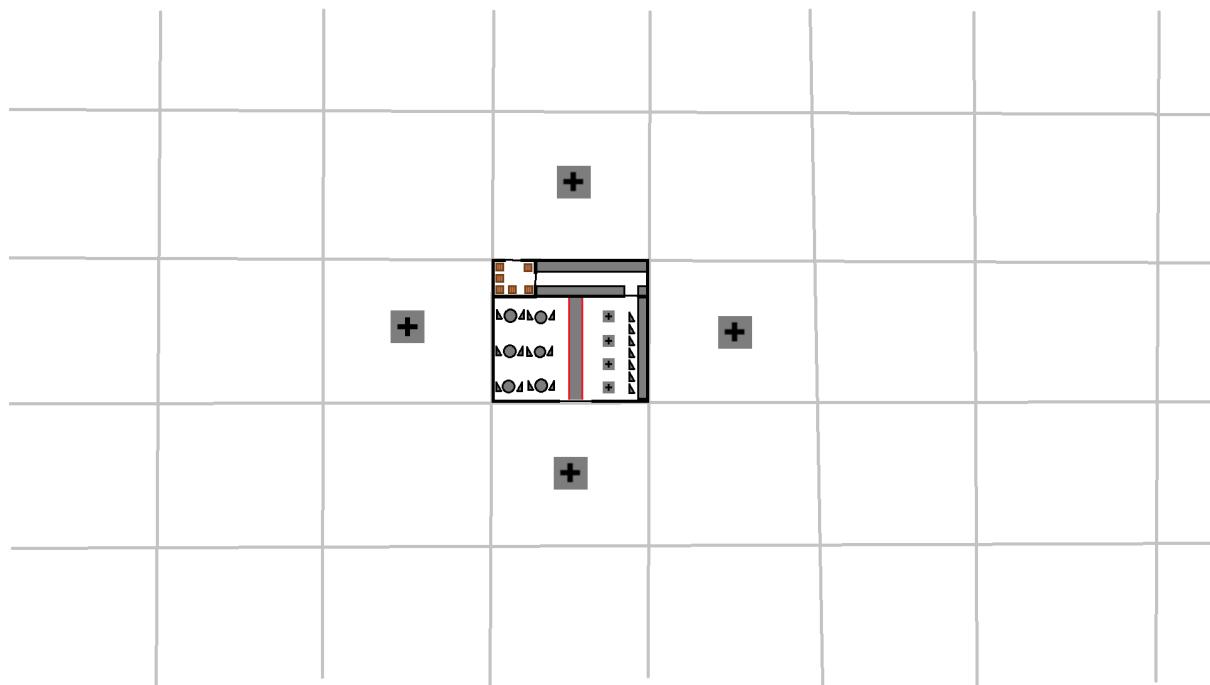
Clientes - NPCs que acceden a tu local y que publican mensajes en la red social

5.2 Nivel

No existen los niveles, todo el juego transcurre en el mismo escenario, que es la parcela donde construyes tu base.



Cafetería.



Pantalla del juego con parcelas.

6. Experiencia de juego

El jugador aprenderá a producir los primeros granos de café, verá que tiene que construir un nuevo edificio para procesar el grano y que además, tendrá que gestionar a su único trabajador para realizar estas primeras y sencillas tareas. Una vez producidos los primeros granos ya procesados, comenzará la fase de ventas y empezarán a venir clientes. El jugador moverá a su único trabajador a la cafetería para que comience a vender café a los clientes. Al terminar esta fase, si el jugador ha conseguido cumplir con los requisitos, el nivel de popularidad subirá y con esto, aprenderá un nuevo recurso para cultivar, el té. Si no lo ha conseguido, deberá prepararse para la siguiente fase de venta.

7. Estética y contenido

La ambientación es alegre y acogedora, queremos que el jugador se sienta acogido por la sensación de tranquilidad que puede aportar un pequeño pueblo de Japón.

Buscamos que el jugador sienta que su progreso esté aportando riqueza al pueblo y

a su gente.

Queremos que el jugador se sienta recompensado al ver como su base va aumentando con nuevos edificios, más trabajadores, nuevas mejoras que automaticen edificios... Y que esto se refleje visualmente con las nuevas estructuras que irá añadiendo en su parcela.

Queremos que la música sea tranquila y feliz, como la de Stardew Valley.

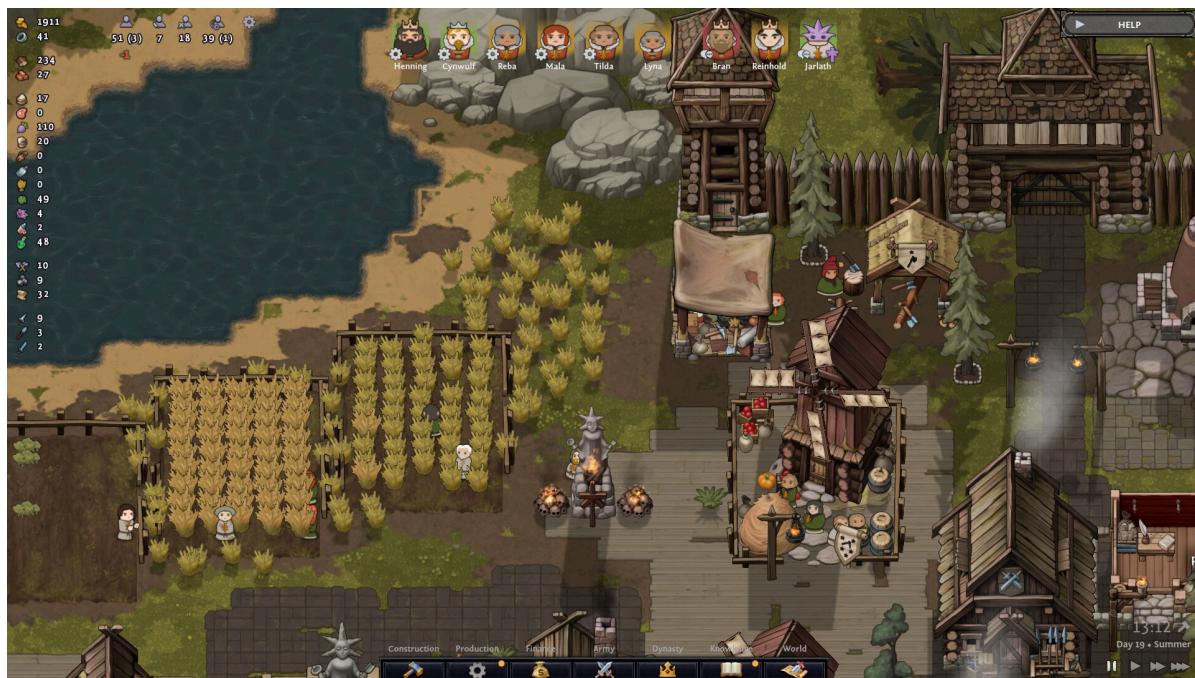
El ritmo será estable y repetitivo para no agitar al jugador.

8. Roadmap

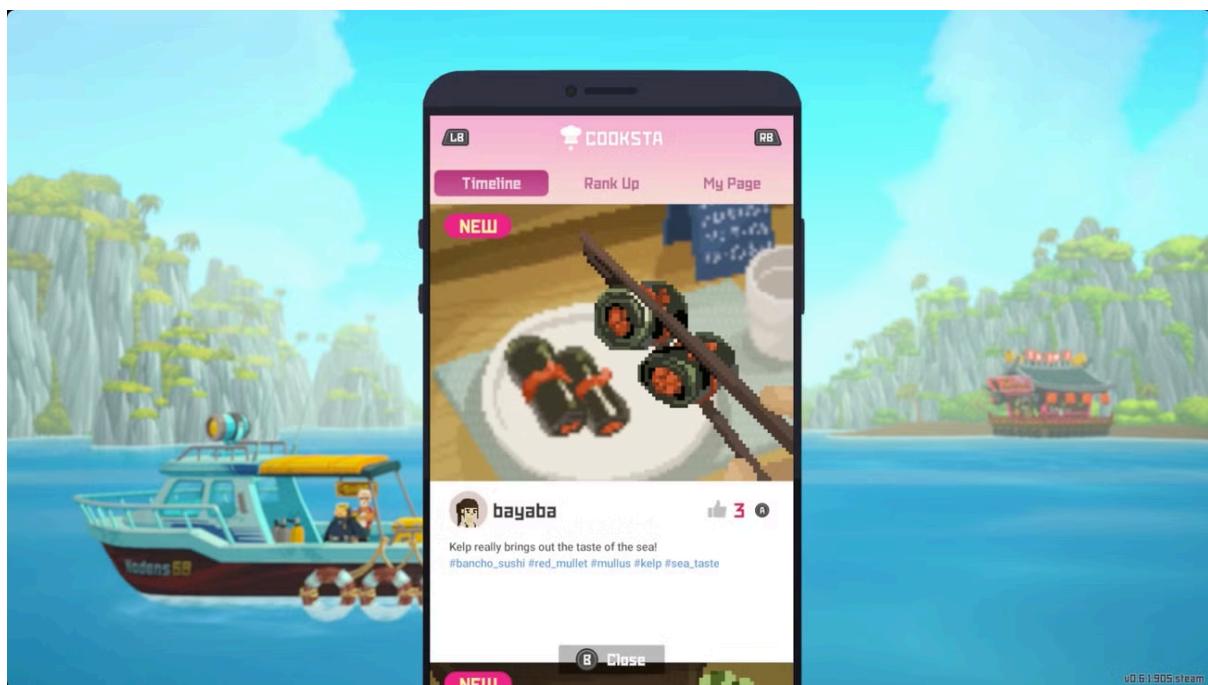
9. Referencias



Referencia desarrollo y evolución de la base. *Factorio*



Referencias visuales del escenario. *Norland*



Referencia a la aplicación del nivel de popularidad. *Dave de Diver*