

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..
- Gacha

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 se construyen inmediatamente.

Variables:

Monedas requeridas.

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:

Edificios de Producción de materias primas:

- Granja Tier 1 / Granja

Edificio que produce granos de café y hojas de té. Con una textura distinta para cada producto en producción,



Variables: Monedas requeridas

- Granja Tier 2 / Granja exótica

Edificio que produce granos de cacao y calabazas. Con una textura distinta para cada producto en producción.



- Tier 3 / Panaderia

Edificio que produce harina y azúcar. Con una textura distinta para cada producto en producción.

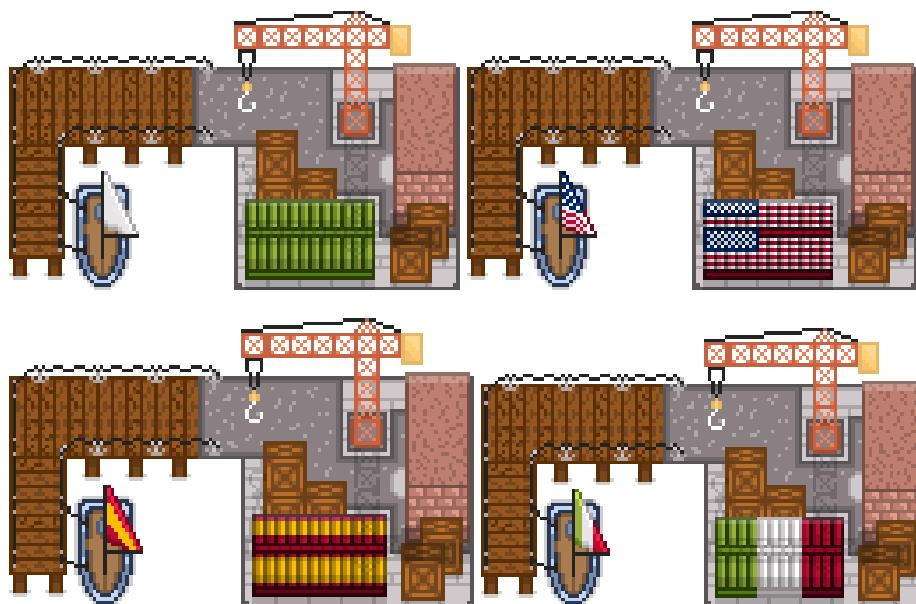


- Tier 4 / Puerto

-

Edificio bloqueado hasta nivel 4 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. Con una textura distinta para cada producto en envío En este orden las texturas son: Textura base, envío de hamburguesas, envío de paella, envío de pizza, envío de taco.

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 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. Los edificios de producción se encuentran aquí dentro, y también necesitarán de personal para producir

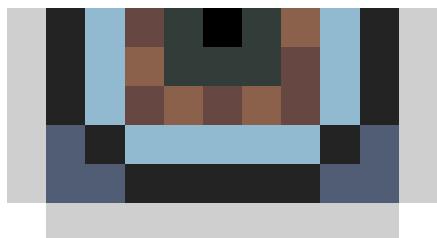
Variables: Precio por producto



- Tier 1 / Cafetera

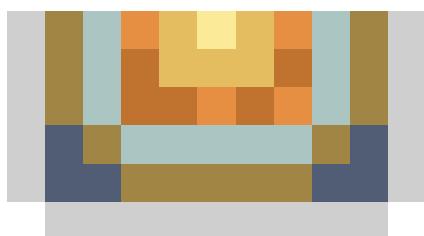
Máquina para hacer café y té verde. Se puede construir dentro de la cafetería.

Popularidad requerida = 1



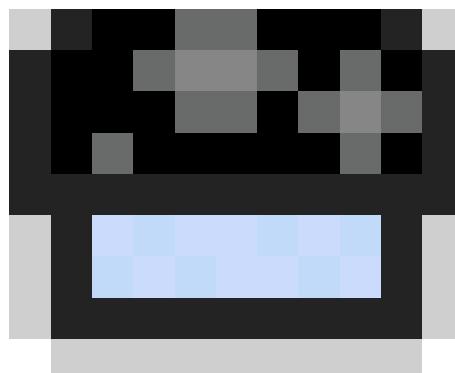
- Tier 2 / Cafetera cara

Máquina para hacer chocolate y latte de calabaza. Se puede construir dentro de la cafetería. Popularidad requerida = 2



- Tier 3 / Horno

Lugar donde hacer galletas, tarta de calabaza y pan. Se puede construir dentro de la cafetería. Popularidad requerida = 3



- Tier 4 / Microondas

Comida donde calentar la comida congelada. Se puede construir dentro de la cafetería. Popularidad requerida = 4



Lista de productos:

Productos no procesados:

Tier 1

- Granos de café: Simples granos de café usados para hacer café

Variables: Tiempo = 5s



- Hojas de té: Simples hojas de té usadas para hacer té verde.

Variables: Tiempo = 6s



Tier 2

- Granos de cacao: Granos de cacao crudos usados para hacer chocolate.

Variables: Tiempo = 10s



- Calabazas: Calabaza fresca usada para hacer latte de calabaza

Variables: Tiempo = 12s



Tier 3

- Harina: Harina básica para hacer galletas

Variables: Tiempo = 15s



- Azúcar: Dulce azúcar usado en varias recetas

Variables: Tiempo = 13s



Tier 4

- Hamburguesas Congeladas: Hamburguesas listas para comer una vez descongeladas

Variables: Tiempo = 30s



- Tacos congelados: Tacos listos para comer una vez descongelados

Variables: Tiempo = 25s



- Pizza congelada: Pizza lista para comer una vez descongelada

Variables: Tiempo = 20s



- Paella congelada: Paella lista para comer una vez descongelada

Variables: Tiempo = 35s



Productos no procesados:

Tier 1

-Café: Café procesado listo para vender.

Variables: Tiempo = 5s, Precio = 10\$, Producto requerido: Grano de café x1



-Té: Té listo para vender.

Variables: Tiempo = 8s, Precio = 12\$, Producto requerido: Hoja de té x1



Tier 2

-Chocolate caliente: Caliente y rico chocolate con leche

Variables: Tiempo = 15s, Precio = 20\$, Producto requerido: Granos de cacao x1



-Latte de calabaza: Producto de temporada hecho con calabaza fresca y espresso.

Variables: Tiempo = 18s, Precio = 25\$, Producto requerido: Calabaza x1, Granos de café x1



Tier 3

-Galletas: Deliciosas galletas hechas de harina.

Variables: Tiempo = 30s, Precio = 50\$, Producto requerido: Harina x1, Azúcar x2, Granos de cacao x1



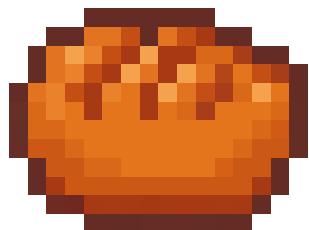
-Tarta de calabaza: Postre hecho con calabaza fresca.

Variables: Tiempo = 40s, Precio = 70\$, Producto requerido: Harina x1, Azúcar x1, Calabaza x2



-Pan: Tierno pan hecho con harina.

Variables: Tiempo = 25s, Precio = 30\$, Producto requerido: Harina x2



Tier 4

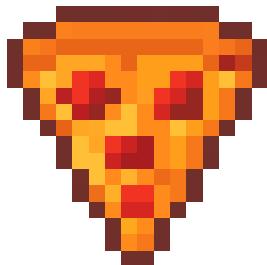
-Hamburguesa: Deliciosas hamburguesas descongeladas.

Variables: Tiempo = 20s, Precio = 80\$, Producto requerido: Hamburguesa congelada x1



-Pizza: Deliciosa pizza descongelada.

Variables: Tiempo = 22s, Precio = 90\$, Producto requerido: Pizza congelada x1



-Tacos: Deliciosos tacos descongelados.

Variables: Tiempo = 18s, Precio = 70\$, Producto requerido: Tacos congelados x1



-Paella: Deliciosa paella descongelada

Variables: Tiempo = 28s, Precio = 90\$, Producto requerido: Paella congelada x1



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 salga de la fase de ventas, y entremos en fase de producción 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. La siguiente fase de venta se verá condicionada por este mensaje, haciendo que los productos anunciados tengas más probabilidad de aparecer en los pedidos.

3.4 Mejora de edificios

Cuando dispongas de suficiente dinero, podrás comprar mejoras de edificios, permitiendo que produzcan los mismos recursos en menos tiempo.

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 texto en pantalla que te mostrará (los trabajadores que tienes disponibles para poner a trabajar en los distintos edificios) / (total de tus trabajadores). Desde este texto podrás comprar nuevos trabajadores con el botón a su derecha. Al comenzar el juego comienzas con un trabajador. Puedes comprar 3 trabajadores más por cada nivel de popularidad al que llegues, además se te regalará uno más al aumentar la popularidad. Puedes ver el número de trabajadores que hay en cada edificio en un sprite que aparece al lado del timer que aparece

cuando un edificio está produciendo. A más trabajadores haya en un edificio, más productos produce este, si hay un trabajador se produce un recurso, si hay dos trabajadores se producen dos, y así sucesivamente.

3.6 Gacha

En la cafetería existe un objeto llamado gacha, al hacer click te envía a una pestaña donde al pagar con dinero se activará un juego, que consiste en atrapar una de las muchas bolas que aparecerán rebotando en el escenario del juego. Cada bola tiene un kanji que representa un tipo de producto procesado. Al atrapar una de estas bolas con la cesta, recibirás el producto asociado al kanji de la bola.



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

Zoom in - i

Zoom out - o

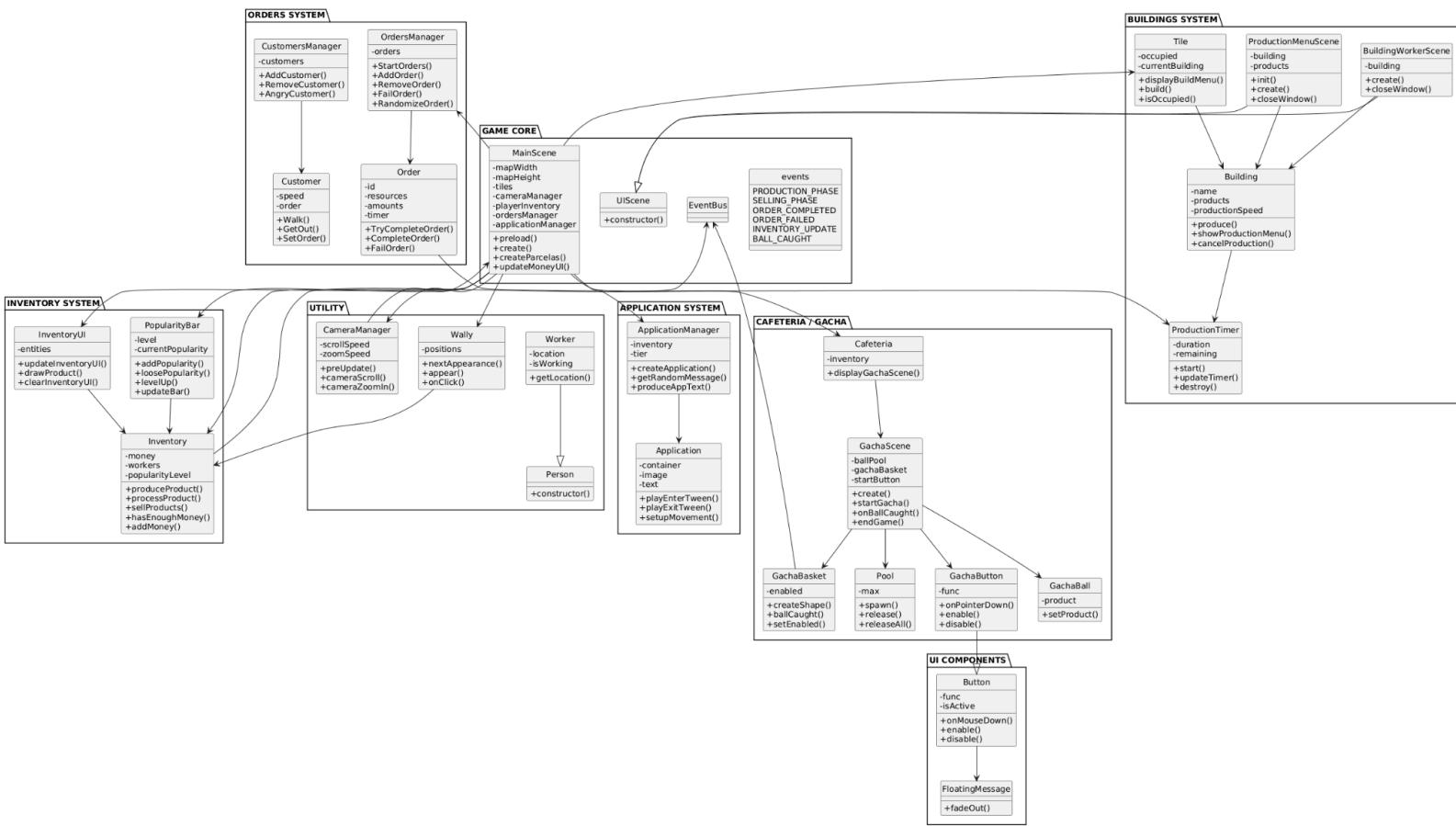
Cheats:

z- +25 al nivel de popularidad

x- -25 al nivel de popularidad.

m - +25 de dinero

UML

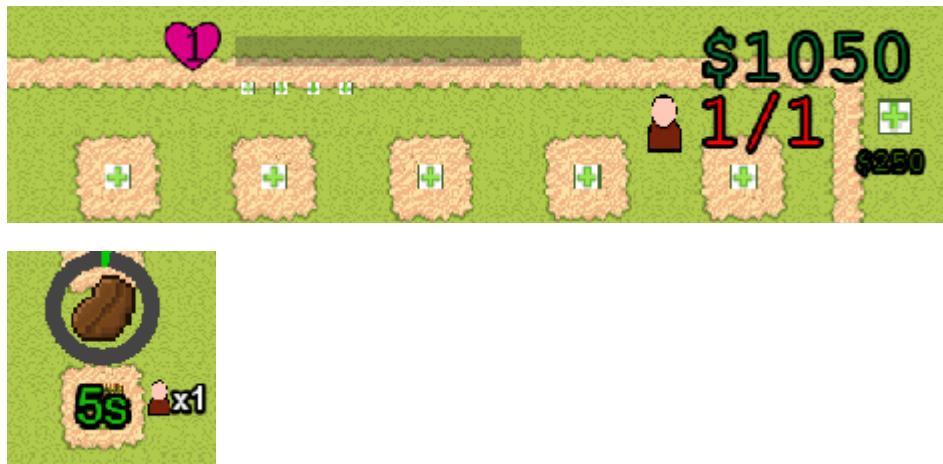


4.2 Camara

Cámara en posición top down, con capacidad de hacer zoom

4.3 HUD

Interfaz básica que muestre los recursos adquiridos, la barra de nivel (popularidad), dinero en posesión, trabajadores en posesión y pedidos de clientes(durante la fase de ventas).



4.4 Menús

Menú de construcción y mejoras



Menú de trabajadores



Menú de producción de edificios



5. Mundo del juego

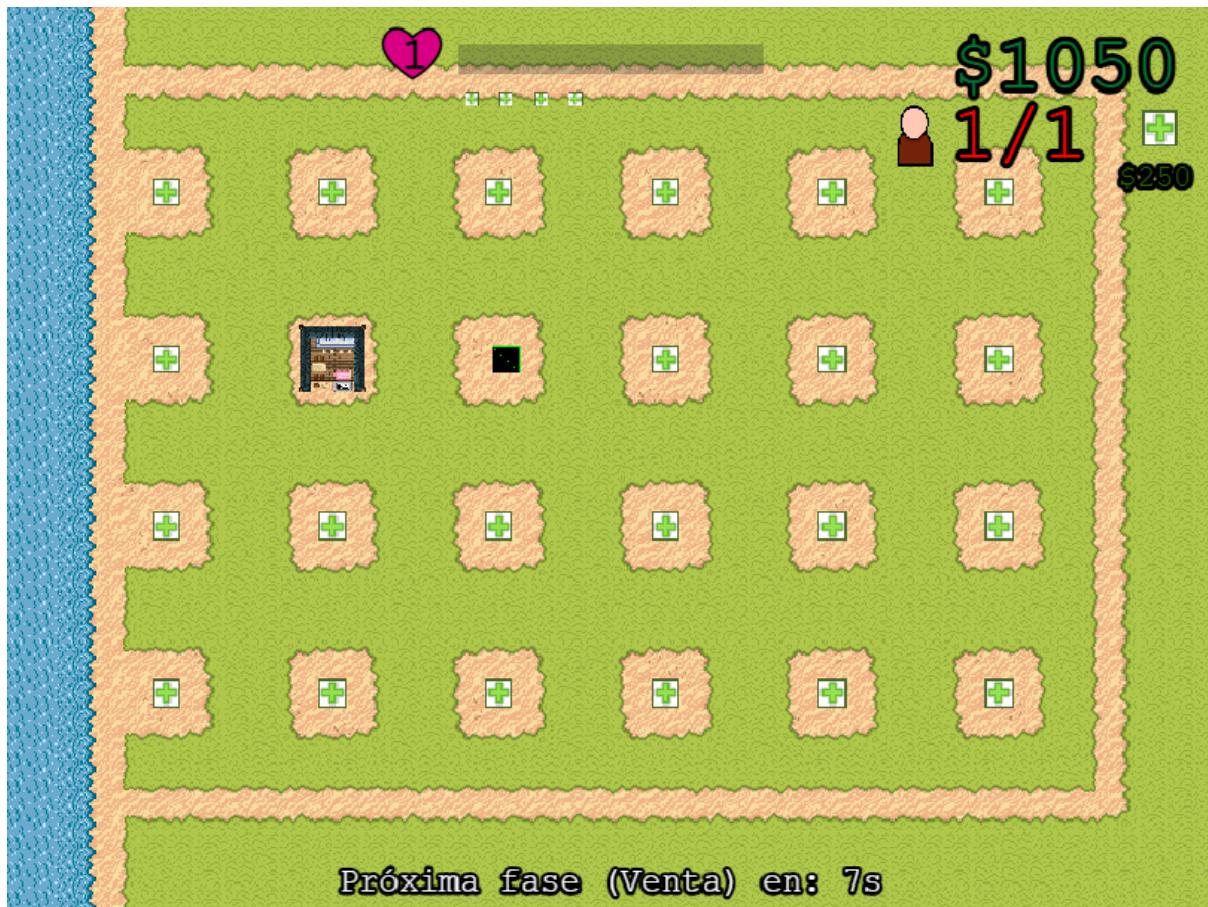
5.1 Personajes

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.



Pantalla del juego con parcelas.

6. Assets

Los assets correspondientes a los edificios, background, música, productos y botones han sido desarrollados por los principales artistas de Matcha Games: Jorge y Adrian. Assets como:

Wally - <https://www.pngegg.com/en/search?q=wally>

Customers -

https://www.freepik.es/vector-gratis/vista-superior-personas-negocios_3907796.htm#fromView=keyword&page=1&position=0&uuid=f1e1f788-0f97-4cd3-ae97-27cdec496742&query=Top+down?log-in=google

Sonidos - <https://www.myinstants.com/en/instant/moving-stone-4179/>

<https://pixabay.com/sound-effects/search/cash/>

7. Primera Experiencia del usuario

El jugador aprenderá a producir los primeros granos de café, nada más aparecer en el mapa dispondrá de un único trabajador, su cafetería y una parcela de cultivo. El “tutorial” lo guiará para producir los granos de café. El jugador colocará a su único trabajador en la parcela de cultivo para producir los primeros recursos. Una vez producidos varios de estos, la etapa de venta comenzará y el jugador deberá poner al trabajador en la cafetería donde se le abrirá un menú para seleccionar el recurso a producir. En este caso solo podrá seleccionar la opción del café, ya que es el único disponible, y así el trabajador comenzará a producir los primeros pedidos. Al final del día el jugador habrá superado su primer nivel de popularidad y ya podrá producir nuevos recursos.

8. 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.

9. Cambios y añadidos respecto al anterior GDD

Introducción de Tiers para edificios y productos, con desbloqueo por popularidad.

Implementación del Gacha como mecánica extra.

Detallado de tiempos de producción y precios de productos.

Red social con predicciones de pedidos.

Integración de comidas congeladas y productos procesados más complejos.

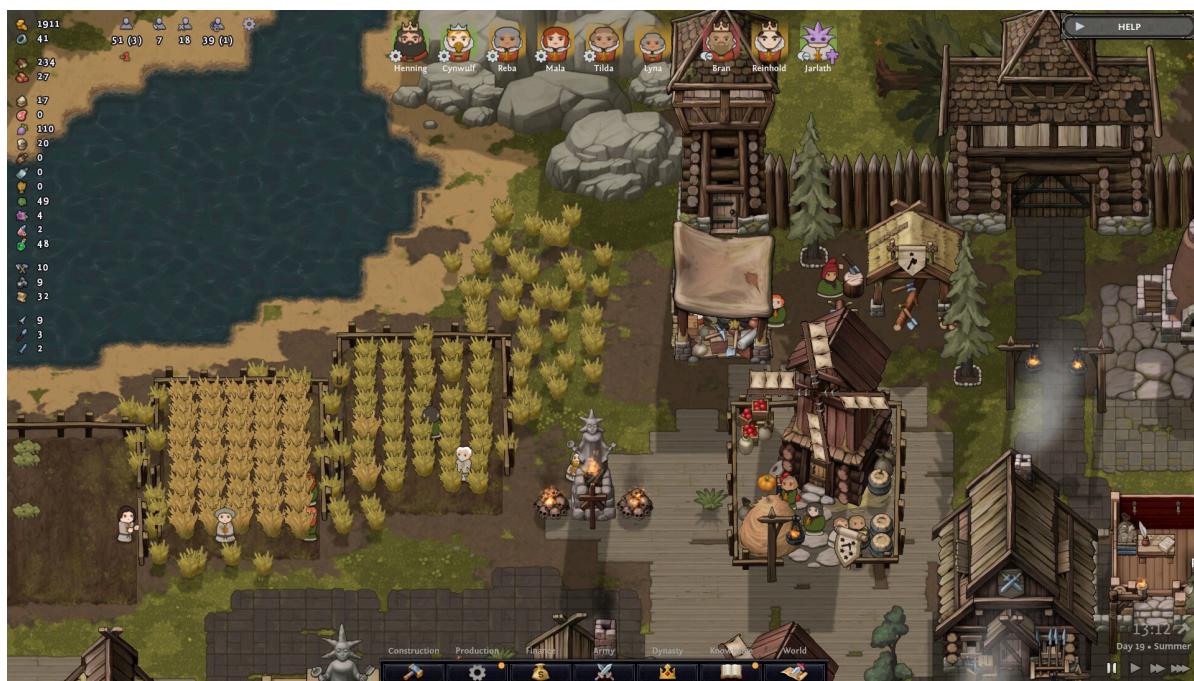
Añadido cheats a los controles

Descartados algunos de los menús pensados. Y sustituidos por información e interacciones directamente desde el UI

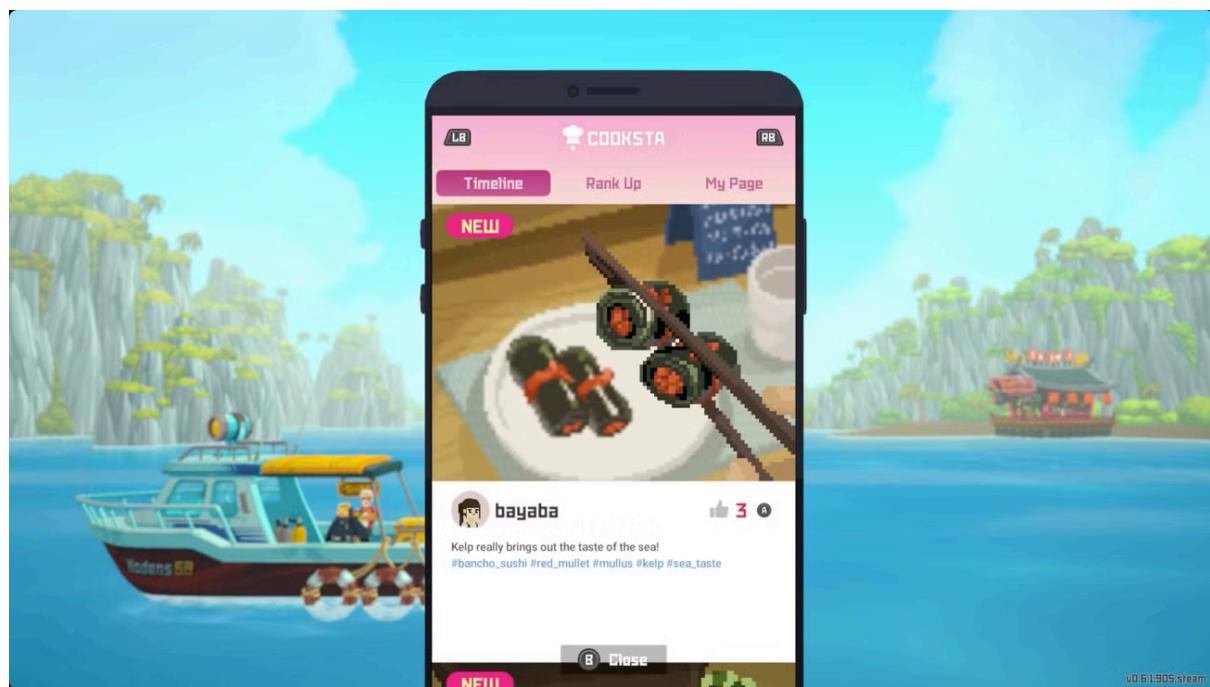
10. Referencias



Referencia desarrollo y evolución de la base. *Factorio*



Referencias visuales del escenario. *Norland*



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