

CONRADITO CAFÉZITO MANUAL

INFORMAÇÕES DO MANUAL	
VERSÃO DO JOGO	1.0
DESENVOLVIDO E ESCRITO POR	CONRADO SAUD
REDES SOCIAIS <i>CLIQUE PARA VER</i>	   
IDIOMAS <i>CLIQUE PARA BAIXAR</i>	INGLÊS PORTUGUES

HISTÓRICO DE EDIÇÕES DO MANUAL	
23/09/2024	MANUAL BASE EM PORTUGUÊS

PLATAFORMAS DISPONÍVEIS PARA JOGAR	
<i>CLIQUE PARA VER</i>	
STEAM	
ITCH.IO	



BEM-VINDO AO **MANUAL DO CONRADITO CAFÉZITO**. AS PORTAS DA CAFETERIA IRÃO SE ABRIR EM BREVE, E VOCÊ VAI TESTEMUNHAR A INAUGURAÇÃO DA MAIOR CAFETERIA DE SUCESSO EM TODO O MUNDO!

PARA QUE TER CERTEZA DE QUE TUDO OCORRERÁ BEM, ESTE GUIA VAI AJUDAR VOCÊ A ENTENDER MELHOR COMO SE TORNAR UM BARISTA¹ PRÓSPERO E UM BOM GESTOR.

SOBRE ESTE MANUAL

ESTE MANUAL ABORDA A PARTE BÁSICA DE JOGABILIDADE DO **CONRADITO CAFÉZITO**, E A PARTE LÓGICA MATEMÁTICA E ALGORÍTMICA² DELE PARA AQUELES QUE QUEREM OTIMIZAR O JOGO E ENTENDER COMO A PROGRESSÃO DO JOGO ACONTECE.

O MANUAL TAMBÉM ESTÁ RECHEADO COM DICAS E COMENTÁRIOS DO DESENVOLVEDOR QUE PODEM AJUDAR NA SUA JOGATINA³.



¹ OS NÚMEROS SOBRESCRITOS POSSUEM REFERENCIAS NO FINAL DESTES DOCUMENTO, NA SESSÃO “TERMINOLOGIA”, QUE EXPLICA O QUE SIGNIFICAM.

SUMÁRIO

SEU PRIMEIRO CAFÉ	4
INGREDIENTES	4
CAFÉS	4
RESUMO	5
FAZENDO FORTUNA	6
GANHO POR CAFÉ	6
GANHO POR SEGUNDO	6
GANHO POR MINUTO	7
RESUMO	7
FUNCIONÁRIOS	8
FUNCIONAMENTO	8
EXPANDIR NEGÓCIO LOCAL	10
ABRIR FILIAL	11
CULTIVO DE CAFÉS (PLANTAÇÃO)	12
EXPEDIÇÃO DE SABORES	14
PROGRAMA DE REVENDEDORES	16
MINIJOGOS (PLAYGROUND, ESPAÇO DE MÚSICA E ÁREA DE LEITURA)	18
PLAYGROUND	19
ESPAÇO DE MÚSICA	20
ÁREA DE LEITURA	22
MELHORIAS	24
EVENTOS	27
NOVA TORRA	29
NOTAS DO DESENVOLVEDOR	31
TERMOS	33
SIMBOLOGIA DO DINHEIRO	34

SEU PRIMEIRO CAFÉ

PARA COMEÇAR A PRODUZIR CAFÉS E RECEBER DINHEIRO POR ISSO, VOCÊ PRECISA DESBLOQUEAR NOVAS RECEITAS DE CAFÉS. AS RECEITAS SÃO DESBLOQUEADAS ATRAVÉS DA COMPRA DE INGREDIENTES.

INGREDIENTES

- SELECIONE A ABA **INGREDIENTES**, NO PAINEL ESQUERDO, PARA VISUALIZAR OS INGREDIENTES DISPONÍVEIS.
- OS INGREDIENTES BLOQUEADOS ESTARÃO DISPONÍVEIS ASSIM QUE VOCÊ COMPRAR O PRÓXIMO INGREDIENTE.
- AO COMPRAR UM INGREDIENTE, ELE FICARÁ MARCADO COMO **COMPRADO**, INDICANDO QUE VOCÊ JÁ O OBTVEU E QUE AGORA PODE COMEÇAR A PRODUZIR OS CAFÉS DE SUA RECEITA.



ABA DE INGREDIENTES LOCALIZADA NA SEGUNDA OPÇÃO DO MENU ESQUERDO

CAFÉS

NA ABA CAFÉS É POSSÍVEL VISUALIZAR OS CAFÉS DAQUELE INGREDIENTE QUE VOCÊ DESBLOQUEOU.

COLOCAR O CURSOR³ DO MOUSE SOBRE O CAFÉ EXIBE INFORMAÇÕES COMO:

- NOME DO CAFÉ.
- CURIOSIDADE SOBRE COMO ELE SURTIU.
- UMA RECEITA PRÁTICA PARA VOCÊ FAZER EM CASA DE VERDADE!
- O VALOR DO **GANHO POR CAFÉ**⁴.



ABA DE INGREDIENTES LOCALIZADA NA SEGUNDA OPÇÃO DO MENU ESQUERDO

RESUMO

- **VOCÊ DEVE COMPRAR INGREDIENTES PARA DESBLOQUEAR NOVAS RECEITAS DE CAFÉS.**
- **OS INGREDIENTES SÃO COMPRADOS APENAS PARA LIBERAR NOVOS CAFÉS.**
- **APÓS COMPRADO UM INGREDIENTE, CONSULTE A PÁGINA DE CAFÉS PARA VISUALIZAR OS NOVOS CAFÉS DISPONÍVEIS PARA SEREM FEITOS.**

DICAS

O VALOR DO GANHO POR CAFÉ DE NOVOS INGREDIENTES É SEMPRE MUITO MAIOR DO QUE O VALOR DOS CAFÉS DE UM INGREDIENTE QUE VOCÊ JÁ TEM.

EXEMPLO: CAFÉS DO INGREDIENTE *LEITEDÃO* MUITO MAIS DINHEIRO DO QUE OS CAFÉS DO INGREDIENTE *GRÃOS DE CAFÉ*, MESMO QUE AMBOS TENHAM O PREÇO PARECIDO.

FAZENDO FORTUNA

- **TUDO O SEU DINHEIRO É EXIBIDO NO MENU SUPERIOR, DEMARCADO EM AZUL**
- **O MENU DEMARCADO DE VERDE É O PAINEL FAZER CAFÉ³.**
- **O VALOR DO SEU GANHO POR CAFÉ É EXIBIDO AO LADO DIREITO, DEMARCADO EM VERMELHO.**
- **CLIQUE E MANTENHA PRESSIONADO O BOTÃO FAZER CAFÉ (DEMARcado DE ROXO) PARA ENCHER A BARRA E RECEBER O DINHEIRO.**
 - **NÃO É NECESSÁRIO CLICAR VÁRIAS VEZES, BASTA MANTER O BOTÃO PRESSIONADO.**



MENU SUPERIOR COM DEMARCAÇÕES DE GUIAS COLORIDAS

GANHO POR CAFÉ

- **O GANHO POR CAFÉ É O NÚMERO MAIS IMPORTANTE DO JOGO.**
 - **ELE É REPRESENTADO NO JOGO COMO “DINHEIRO” OU APENAS PELO SÍMBOLO “\$”.**
- TODOS OS CUSTOS, BÔNUS E MULTIPLICADORES⁶ DO JOGO SÃO BASEADOS NO SEU VALOR DO GANHO POR CAFÉ.**
- **SUA PROGRESSÃO⁷ NO JOGO É CALCULADA COM BASE NESSE VALOR.**

GANHO POR SEGUNDO

- **O GANHO POR SEGUNDO⁸ É AUMENTADO AO ADQUIRIR MELHORIAS NA LOJA QUE DIZEM RESPEITO A ESTE BÔNUS.**

- **ABRI FILIAL (EXPANSÃO) É O PRIMEIRO APRIMORAMENTO QUE AUMENTA ESTE VALOR.**
- **O GANHO POR SEGUNDO TAMBÉM É INFLUENCIADO PELO VALOR DO GANHO POR CAFÉ.**
- **O GANHO POR SEGUNDO É REPRESENTADO PELOS SÍMBOLOS “/S”.**
 - **EXEMPLO: “25K/S” SIGNIFICA QUE VOCÊ RECEBE 25K POR SEGUNDO (VIDE CAPÍTULO DE **SIMBOLOGIA** DO DINHEIRO NO FINAL DO DOCUMENTO).**

GANHO POR MINUTO

- **EMBORA MENOS COMUM, O **GANHO POR MINUTO** PODE APARECER AS VEZES EM ALGUMAS ESTATÍSTICAS E ALGUNS PAINÉIS PARA FACILITAR O CÁLCULO E ANÁLISE DO JOGADOR.**
 - **ISSO SIGNIFICA QUE DIFERENTE DO GANHO POR SEGUNDO, NÃO É POSSÍVEL COMPRAR ITENS QUE AUMENTEM DIRETAMENTE O GANHO POR MINUTO.**
- **O GANHO POR MINUTO É REPRESENTADO PELOS SÍMBOLOS “/M” OU “/MIN”**
- **O GANHO POR MINUTO É UM CÁLCULO CONTÍNUO QUE ACONTECE A CADA MINUTO.**
 - **ISSO SIGNIFICA QUE ESTE VALOR É **ESTIMADO** E SOFRE ALTERAÇÕES RECORRENTEMENTE.**

RESUMO

- **O MENU SUPERIOR EXIBE SUA FORTUNA.**
- **GANHO POR CAFÉ É O VALOR QUE VOCÊ RECEBE AO ENCHER A BARRA FAZER CAFÉ.**
- **GANHO POR SEGUNDO É OBTIDO AO COMPRAR MELHORIAS NA LOJA.**
- **O VALOR DO GANHO POR CAFÉ INDICA SUA PROGRESSÃO NO JOGO.**

DICAS

FOQUE EM **SEMPRE EM AUMENTAR O VALOR DO GANHO POR CAFÉ. EMBORA ELE NÃO PAREÇA RELEVANTE ENTRE A METADE E O FINAL DO JOGO, TODOS OS MULTIPLICADORES DE GANHOS AINDA SÃO BASEADOS NELE.**



FUNCIONÁRIOS

OS FUNCIONÁRIOS CONTRATADOS TÊM SUA PRÓPRIA BARRA DE “FAZER CAFÉ”, QUE QUANDO É PREENCHIDA, VOCÊ RECEBE UM VALOR DO SEU **GANHO POR CAFÉ** ATUAL.

ÍCONE NA LOJA	DETALHES DO ITEM
 <p>The store icon shows a small character with a green plus sign next to the text "HIRE EMPLOYEE". Below it is a "BUY" button and the price "\$200".</p>	 <p>The item details section features a larger character icon on the left and the text "HIRE EMPLOYEE" in large white letters on a brown background. Below this, it reads: "EMPLOYEES HAVE THEIR OWN 'MAKE COFFEE' BAR YOU RECEIVE A PERCENTAGE OF THEIR CURRENT COFFEE-MAKING EARNINGS FOR EACH COFFEE MADE BY EMPLOYEES."</p>

FUNCIONAMENTO

OS FUNCIONÁRIOS TÊM 7 ESTADOS POSSÍVEIS, SENDO QUE CADA UM INFLUENCIA A FORMA COM QUE SUA VELOCIDADE DE PRODUÇÃO³:

1. **TRABALHANDO** = 100%
2. **MOTIVADO** = 150%
3. **DOENTE** = 25%
4. **CANSADO** = 50%
5. **DORMINDO** = 0%
6. **ENROLANDO** = 0%
7. **FOLGA** = 0%

AO COMPRAR UM FUNCIONÁRIO, EXISTE UM FATOR ALEATÓRIO QUE DEFINE A VELOCIDADE BASE DELE, QUE VARIA DE 80 ATÉ 120. ISSO SIGNIFICA QUE CADA FUNCIONÁRIO TRABALHA EM UMA VELOCIDADE BASE DIFERENTE.

INICIALMENTE O **REPASSE**¹⁰ DOS FUNCIONÁRIOS É DE 50% E PODE SER AUMENTADO COMPRANDO MELHORIAS NA LOJA.

NOTAS

- PARA OS ESTADOS **DORMINDO** E **ENROLANDO**, É NECESSÁRIO CLICAR NO BOTÃO “ACORDAR” OU “CHAMAR ATENÇÃO”, RESPECTIVAMENTE, PARA QUE O FUNCIONÁRIO VOLTE A TRABALHAR.
- OS ESTADOS ACONTECEM DE FORMA ALEATÓRIA, SENDO POSSÍVEL COMPRAR RECURSOS NA LOJA DE **MELHORIAS** PARA QUE ELES ACONTEÇAM MAIS OU MENOS.
- A VELOCIDADE DE PRODUÇÃO TAMBÉM PODE SER MELHORAR COM RECURSOS NA LOJA.
- O TEMPO QUE UM ESTADO DURA ATÉ TROCAR PARA OUTRO É INDEFINIDO^{II}.
- O ESTADO DE FOLGA DURA EXATAMENTE 50 SEGUNDOS DE FORMA FIXA. NÃO HÁ RECURSOS NA LOJA QUE ALTERAM ESTE NÚMERO.

ALGORITMO

```
multiplier = 1
employeePriceBase = 200

IF storeLevel == 1 THEN // note: store = local expansion
    employeePrice = employeePriceBase + (employeeCount * 800)
ELSE IF storeLevel == 2 THEN
    employeePrice = employeePriceBase + (employeeCount * 1200)
ELSE IF storeLevel >= 3 THEN
    multiplier = 1.3

employeePrice = employeePriceBase * multiplier
```

^{II} NA VERDADE, OS ESTADOS DEVEM DURAR DE 30 A 45 SEGUNDOS. NO ENTANTO, DEVIDO A UM BUG DO JOGO, ISTO NÃO OCORRE DA MANEIRA ESPERADA. APESAR DISSO, O BUG SE DEMONSTROU IMPREVISÍVEL E ENGRAÇADO DURANTE AS FASES DE TESTES DO JOGO, E INVÉS DE SER CONSERTADO, ELE FOI MANTIDO PROPOSITAMENTE NA VERSÃO FINAL.

EXPANDIR NEGÓCIO LOCAL

A EXPANSÃO LOCAL É UMA MELHORIA QUE PODE SER COMPRADA NA ABA DE EXPANSÃO.

ÍCONE NA LOJA	DETALHES DO ITEM
	

- ELA SERVE UNICAMENTE PARA DITAR O NÚMERO MÁXIMO DE FUNCIONÁRIOS QUE VOCÊ PODE TER.
- AO ATINGIR UM NÚMERO MÁXIMO DE FUNCIONÁRIOS, NÃO SERÁ POSSÍVEL CONTRATAR NOVOS FUNCIONÁRIOS ATÉ COMPRAR ESTE APRIMORAMENTO.

ALGORITMO

```

SWITCH (storeLevel)
  CASE 0:
    storeEmployeeLimit = 2
    storePriceBase = 500
    BREAK

  CASE 1:
    storeEmployeeLimit = storeEmployeeLimit + 4
    storePriceBase = 60000
    BREAK

  CASE 2:
    storeEmployeeLimit = storeEmployeeLimit + 5
    storePriceBase = 1500000
    BREAK

  CASE 3:
    storeEmployeeLimit = storeEmployeeLimit + 5
    storePriceBase = 25000000
    BREAK

  CASE 4:
    storeEmployeeLimit = storeEmployeeLimit + 5
    storePriceBase = 100000000
    BREAK

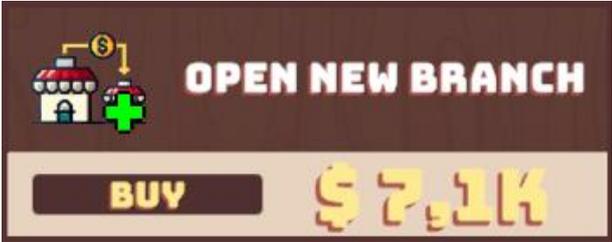
  CASE 5:
    storeEmployeeLimit = storeEmployeeLimit + 5
    storePriceBase = 2000000000
    BREAK

END SWITCH

```

ABRIR FILIAL

ABRIR UMA NOVA FILIAL É A FORMA MAIS DIRETA DE SE CONSEGUIR **GANHO POR SEGUNDO**. O GANHO POR SEGUNDO DAS FILIAIS É ACUMULATIVOS E LEVA COMO BASE UMA PARTE DO SEU VALOR ATUAL DO GANHO POR CAFÉ.

ÍCONE NA LOJA	DETALHES DO ITEM
 <p>OPEN NEW BRANCH</p> <p>BUY \$7,1K</p>	 <p>OPEN NEW BRANCH</p> <p>BRANCHES INCREASE YOUR PASSIVE INCOME PER SECOND. YOUR INCOME PER SECOND IS BASED ON YOUR CURRENT EARNINGS PER COFFEE.</p>

- AO COMPRAR UMA FILIAL VOCÊ AUMENTA DIRETAMENTE O SEU GANHO POR SEGUNDO.
- O GANHO POR SEGUNDO DE UMA FILIAL É BASEADO NO SEU GANHO POR CAFÉ
 - EXATAMENTE $\frac{1}{4}$ (UM QUARTO) DO SEU GANHO POR CAFÉ.

DICAS

- SÓ É POSSÍVEL ALTERAR O DIVIDENDO DA FILIAL ATRAVÉS DA LOJA ESPECIAL DA **NOVA TORRA¹¹**.
- APESAR DISSO, EXISTEM DIVERSOS ITENS NA LOJA QUE AUMENTAM O GANHO POR SEGUNDO.
- VALE A PENA FOCAR MUITO NESTE APRIMORAMENTO NO COMEÇO DO JOGO.

ALGORITMO

```
branchValue = moneyPerCoffee * (branchesCount / 4)
```

CULTIVO DE CAFÉS (PLANTAÇÃO)

O CULTIVO DE CAFÉS É UM JOGO SIMPLES DO ESTILO “FARM” ONDE VOCÊ COMPRA TERRENOS E PLANTA SEMENTES, CRESCENDO UMA PLANTA DE CAFÉ QUE QUANDO COLHIDA DÁ UMA RECOMPENSA EM DINHEIRO.

ÍCONE NA LOJA	DETALHES DO ITEM
	

- O NÚMERO MÁXIMO DE TERRENOS É 24.
- APÓS COMPRAR UMA SEMENTE, A PLANTAÇÃO TEM 4 FASES, SENDO POSSÍVEL SER COLHIDA APENAS NA 4º FASE.
 - BASTA CLICAR PARA COLHER E RECEBER A RECOMPENSA
- O TEMPO QUE CADA FASE DURA É ALEATÓRIA ENTRE 30 E 55 SEGUNDOS
- NÃO É POSSÍVEL REMOVER UM TERRENO, NEM UMA SEMENTE/PLANTA (APENAS COLHENDO).
- O VALOR DO TERRENO DOBRA A CADA COMPRA.
- O VALOR RECEBIDO PELA COLHEITA É DE 350% O VALOR QUE VOCÊ PAGOU NA SEMENTE.
- O VALOR DA SEMENTE É IGUAL A 15% DO VALOR DO ÚLTIMO TERRENO QUE VOCÊ COMPROU.
- NÃO EXISTEM ITENS NA LOJA QUE ALTEREM O FUNCIONAMENTO DESTA EXPANSÃO, MAS EXISTEM EVENTOS QUE PODEM DAR BÔNUS NA PLANTAÇÃO.
 - TAMBÉM HÁ UM APRIMORAMENTO DISPONÍVEL NA LOJA DA NOVA TORRA.

DICAS

- **EMBORA SEJA UMA DAS PRIMEIRAS DINÂMICAS DE MINIJOGOS DO JOGO, NÃO VALE A PENA INVESTIR MUITO DINHEIRO NO COMEÇO DO JOGO.**
- **EM CONTRAPARTIDA, É UM DOS SISTEMAS MAIS LUCRATIVOS QUE PODEM AJUDAR A ENCERRAR O JOGO PRÓXIMO DO FINAL, QUANDO OS ITENS SÃO MUITO CAROS.**
- **O VALOR DA SEMENTE SÓ É ATUALIZADO APÓS SUA COMPRA.**
 - **EXEMPLO: SE A SEMENTE CUSTA 50K ATUALMENTE E VOCÊ COMPROU UM TERRENO NOVO, O PREÇO DA SEMENTE VAI CONTINUAR CUSTANDO 50K ATÉ VOCÊ COMPRAR ATÉ, ENTÃO A NOVA SEMENTE TERÁ O PREÇO ATUALIZADO PARA 15% DO VALOR PAGO NO TERRENO.**
- **MESMO SE VOCÊ COMPRAR NOVAS SEMENTES E NOVOS TERRENOS, AS SEMENTES ANTIGAS CONTINUAM VALENDO O PREÇO QUE VOCÊ PAGOU POR ELAS.**
 - **EXEMPLO: VOCÊ COMPROU 2X SEMENTES DE 50K E DEPOIS COMPROU NOVOS TERRENOS E AS SEMENTES AGORA CUSTAM 100K. AS PRIMEIRAS PLANTAS DE SEMENTES QUE CUSTAVAM 50K, QUANDO COLHIDAS, SERÃO RECOMPENSADAS COM 350% DE 50K, E NÃO DAS NOVAS DE 100K.**

ALGORITMO

```
terrainPriceBase = 5250
beansPriceBase = 5500

FUNCTION BuyTerrain ()

    IF terrainsCount >= 28 THEN
        EXIT
    END IF

    terrainPriceBase *= 2
    terrainCount++

END FUNCTION

FUNCTION BuyBeans ()

    FOR EACH terrain IN terrains DO:
        IF terrain.isEmpty == TRUE THEN:
            terrain.AddBeans ()
            moneyToReceive = beansPriceBase * 3.5
            beansPriceBase = terrainPriceBase * 0.15
        END IF
    END FOR

END FUNCTION
```

EXPEDIÇÃO DE SABORES

ESTA EXPANSÃO TEM UMA INTERAÇÃO MUITO SIMPLES, ONDE VOCÊ DEVE CLICAR NO BOTÃO “EMBARCAR” ASSIM QUE ELE ESTIVER DISPONÍVEL. O CONCEITO DA EXPANSÃO CONSISTE EM VISITAR DIVERSOS PAÍSES ONDE OCORREM EVENTOS E FESTIVAIS INTERNACIONAIS SOBRE CAFÉS E DESCOBRIR NOVOS SABORES E EXPERIÊNCIA, TRAZENDO-AS PARA SUA CAFETERIA.

ÍCONE NA LOJA	DETALHES DO ITEM
	 <p data-bbox="791 976 1442 1106">TRAVEL THROUGH THE WORLD'S LARGEST COFFEE TASTING FESTIVALS TO LEARN AND INNOVATE FLAVORS FOR YOUR CAFÉ. BUT BEWARE: DON'T MISS YOUR FLIGHT!</p>

- O TEMPO DO VOO É INDICADO ACIMA DE CADA PAÍS.
- APÓS ZERAR O CONTADOR DE TEMPO, O BOTÃO “EMBARCAR” FICA DISPONÍVEL POR APENAS 10 SEGUNDOS.
- O TEMPORIZADOR DE CADA EMBARQUE VARIA ENTRE 4 E 6 MINUTOS
- SE POR ACASO PERDER O EMBARQUE, O CONTADOR DE TEMPO SERÁ REDEFINIDO E VOCÊ PODE EMBARCAR NOVAMENTE NA PRÓXIMA VEZ QUE ELE LIBERAR.
- O PRINCIPAL INTUITO DESTA EXPANSÃO É, ALÉM DE RECEBER RECOMPENSAS CONFORME O TEMPO, LIBERAR CAFÉS ESPECIAIS DO LIVRO DE RECEITAS.
 - AO TOTAL, SÃO LIBERADAS ATÉ 3 CAFÉS DO LIVRO DE RECEITAS POR ESTA EXPANSÃO.
- ALGUNS DOS EVENTOS INDICADOS DO JOGO REALMENTE EXISTEM NO MUNDO REAL E ACONTECEM ATÉ OS DIAS DE HOJE.

DICAS

O QUANTO MAIS CEDO VOCÊ JUNTAR DINHEIRO PARA COMPRAR ESTA EXPANSÃO, MELHOR. POIS NO DECORRER DO JOGO, A RECOMPENSA OFERECIDA POR ELE NÃO É

TÃO SIGNIFICANTE. APESAR DISSO, ESTE É A EXPANSÃO QUE LIBERA A MAIORIA DOS CAFÉS DO LIVRO DE RECEITA, E ISSO AJUDA MUITO A AUMENTAR A QUANTIA DO GANHO POR CAFÉ.

ALGORITMO

```
multiplier = 3000 / ( 10 - level ) + ( level == 10 ? 1 : 0 )  
moneyToEarn = moneyPerCoffee * multiplier
```

PROGRAMA DE REVENDEDORES

DE TEMPOS EM TEMPOS REVENDEDORES APARECERÃO COM PROPOSTAS PARA REVENDER OS PRODUTOS DA SUA CAFETERIA. VOCÊ PAGA UM VALOR E RECEBE EM TROCA UM OUTRO VALOR COMO GANHO POR SEGUNDO PERMANENTE.

ÍCONE NA LOJA	DETALHES DO ITEM
	

- **NOVAS PROPOSTAS APARECEM ALEATORIAMENTE ENTRE 2 E 4 MINUTOS.**
- **QUANDO UMA PROPOSTA APARECE, ELA FICARÁ DISPONÍVEL POR TEMPO INDETERMINADO.**
- **O TEMPORIZADOR DE UMA NOVA PROPOSTA SÓ É REINICIADO APÓS RECUSAR OU ACEITAR UMA PROPOSTA QUE JÁ ESTÁ ABERTA.**
- **É POSSÍVEL TER ATÉ 9 PROPOSTAS ACEITAS.**
- **ESTE É O ÚNICO SISTEMA QUE NÃO LEVA EM CONSIDERAÇÃO O VALOR DO GANHO POR CAFÉ, E SIM, DO GANHO POR SEGUNDO.**
 - **POR CONTA DISSO, OS BÔNUS PERMANENTES E TEMPORÁRIOS DE EVENTOS IMPACTAM O VALOR A PAGAR/RECEBER PELA PROPOSTA.**
- **EXISTE UM ITEM QUE PODE SER COMPRADA NA LOJA ESPECIAL DA NOVA TORRA QUE ALTERAM OS PREÇOS DESTA EXPANSÃO.**

DICAS

- **O VALOR DAS PROPOSTAS (PAGO E RECEBIDO) SÃO MUITO VARIADOS. SENDO ASSIM, NÃO TENHA MEDO DE RECUSAR PROPOSTAS ABSURDAS, OUTRAS APARECERÃO COM VALORES TALVEZ MAIS ATRATIVOS.**

- **ANALISE AO ALGORITMO (ABAIXO) PARA ENTENDER MELHOR O VALOR MÍNIMO A SER OFERTADO EM UMA PROPOSTA E O VALOR MÁXIMO A SER RECEBIDO.**
 - **COM BASE NISSO É POSSÍVEL ANALISAR E AGUARDAR (COM ALGUMA SORTE) UMA BOA PROPOSTA.**
- **ESTE É UM DOS SISTEMAS MAIS LUCRATIVOS DO JOGO, PORÉM O MAIS CARO E QUE MAIS DEMANDA TEMPO E SORTE.**

ALGORITMO

```
valueToPay = moneyPerSecond * Random( proposalValueMin, proposalValueMax ) * 1000  
moneyToEarn = moneyPerSecond * Random( proposalValueMin, proposalValueMax ) / Random( 3, 9 )
```

MINIJOGOS (PLAYGROUND, ESPAÇO DE MÚSICA E ÁREA DE LEITURA)

EXISTEM 3 OPÇÕES DE MINIJOGOS QUE MUDAM COMPLETAMENTE A DINÂMICA DE JOGATINA, SENDO AMBOS COMPRADOS NA ABA DE EXPANSÃO:

1. **PLAYGROUND:** DESBLOQUEIA UM MINIJOGO DE PEGA-PEGA;
 2. **ESPAÇO DE MÚSICA:** DESBLOQUEIA UM MINIJOGO DE ACERTAR SEQUÊNCIAS DE SETAS;
 3. **ÁREA DE LEITURA:** DESBLOQUEIA UM MINIJOGO DE CAÇA-PALAVRAS;
- TODOS OS JOGOS DÃO RECOMPENSAS EM DINHEIRO PARA O JOGADOR, E DEVEM SER JOGADOS SEMPRE QUE DISPONÍVEL PARA AUMENTAR RAPIDAMENTE SUA FORTUNA.
 - AO FINALIZAR UM JOGO COM VITÓRIA, VOCÊ SEMPRE RECEBERÁ UMA RECOMPENSA MAIOR COMO BÔNUS.

PLAYGROUND

ÍCONE NA LOJA	DETALHES DO ITEM
	

- USE AS SETAS DO TECLADO ↑→↓← PARA SE MOVER.
- SEU JOGADOR É CLASSIFICADO COM UMA SETA VERMELHA SOBRE A CABEÇA.
- O PEGADOR ESTÁ PISCANDO EM VERMELHO.
- FUJA DO PEGADOR E NÃO SEJA PEGO.
- O PEGADOR FICA MAIS RÁPIDO CONFORME PEGA OUTROS PERSONAGENS.
 - OS DEMAIS PERSONAGENS TAMBÉM FICAM MAIS RÁPIDOS, PORÉM MENOS QUE O PEGADOR.
 - O JOGADOR TAMBÉM FICA MAIS RÁPIDO, PORÉM MENOS AINDA QUE OS OUTROS PERSONAGENS.
- O PEGADOR FICA 1.5 SEGUNDO PARADO APÓS PEGAR ALGUÉM.

QUANTO MAIS POR ÚLTIMO VOCÊ FICAR, MAIS RECOMPENSAS VOCÊ RECEBE.

DICAS

USE OS OUTROS JOGADORES COMO ISCA PARA SE LIVRAR DO PEGADOR E AUMENTAR SUA RECOMPENSA.

RECOMPENSA

```
gainMultiplier = 110
moneyToEarn = ( startRunnersCount - runnersCount ) * gainMultiplier * moneyPerCoffee
IF isWinner == TRUE THEN
    moneyToEarn = 11.5 * gainMultiplier * moneyPerCoffee
```

ESPAÇO DE MÚSICA

ÍCONE NA LOJA	DETALHES DO ITEM
 <p>MUSIC AND EVENTS AREA</p> <p>BUY \$ 26M</p>	 <p>MUSIC AND EVENTS AREA</p> <p>A MUSIC SPACE PROVIDES MORE ENTERTAINMENT FOR CUSTOMERS. DJ DULCE WILL ROCK THE DANCE FLOOR WHILE YOU HIT THE RIGHT ARROW SEQUENCES FOR REWARDS. BUT BE CAREFUL: THE WHITE ARROWS ARE REVERSED!</p>

- **USE AS SETAS DO TECLADO NA MESMA ORDEM QUE APARECE NA TELA**
 - ACERTAR A SEQUÊNCIA DE SETAS PASSA PARA PRÓXIMO NÍVEL (TOTAL DE 10).
 - ERRAR A SEQUÊNCIA FAZ COM QUE VOCÊ PRECISE RECOMEÇAR ELA.
- **VOCÊ TEM UM TOTAL DE TEMPO DE 16 SEGUNDOS PARA TERMINAR O JOGO**
 - ACERTAR UMA SEQUÊNCIA DE SETAS AUMENTA EM **+5 SEGUNDOS** O TEMPO (NÃO ULTRAPASSA O LIMITE DE 16).
 - ERRAR UMA SEQUÊNCIA DE SETAS NÃO MODIFICA O VALOR DO TEMPO.
- **A QUANTIDADE DE SETAS AUMENTA CONFORME OS NÍVEIS, SENDO:**
 - NÍVEL 1 AO 4 COM 4 SETAS;
 - NÍVEL 5 COM 5 SETAS;
 - NÍVEL 6 COM 6 SETAS;
 - NÍVEL 7 COM 7 SETAS;
 - NÍVEL 8 AO 10 COM 8 SETAS;
- **A PARTIR DO NÍVEL 6 COMEÇAM A APARECER SETAS BRANCAS.**
 - **SETAS BRANCAS DEVEM SER PRESSIONADAS AO INVERSO.**
 - EXEMPLO, SE UMA SETA BRANCA APARECER PARA CIMA, DEVE SER PRESSIONADO A SETA PARA BAIXO.
 - O NÍVEL 10 É COMPOSTO EXCLUSIVAMENTE DE SETAS BRANCAS.
- **APESAR DAS SETAS BRANCAS INDICAREM QUE DEVEM SER PRESSIONADAS NA DIREÇÃO CONTRÁRIA, AS DEMAIS CORES DE SETAS NÃO ALTERAM NADA NA JOGABILIDADE.**

O VALOR DA RECOMPENSA AUMENTA CONFORME O NÍVEL QUE VOCÊ ESTIVER.

DICAS

TENTE SER RÁPIDO NOS PRIMEIROS NÍVEIS PARA GANHAR TEMPO, ENQUANTO AS SETAS SÃO POUCAS E AINDA NÃO TEM SETAS INVERTIDAS. DESSA FORMA, APÓS O NÍVEL 6 VOCÊ PODERÁ TER MAIS TEMPO PARA PRESTAR ATENÇÃO NAS SETAS MAIS DIFÍCEIS

RECOMPENSA

```
multiplier = 50
IF level >= 6 THEN
    multiplier = 75
IF isWinner == TRUE THEN
    multiplier = 110

moneyToEarn = level * multiplier * moneyPerCoffee
```

ÁREA DE LEITURA

ÍCONE NA LOJA	DETALHES DO ITEM
	 <p>READING SPACE</p> <p>WHAT COULD PAIR BETTER WITH COFFEE THAN READING? THE READING AREA IS A QUIET ENVIRONMENT TO PLAY YOUR FAVORITE WORD SEARCH GAME.</p>

- **UMA LISTA DE PALAVRAS É SORTEADA E APARECE NO TOPO DA TELA**
- **USE O MOUSE PARA PASSAR POR CIMA DAS LETRAS E CLICAR NA LETRA DA PALAVRA QUE VOCÊ ACREDITE SER A CORRETA**
 - **ACERTAR UMA PALAVRA REDEFINE O TEMPO DO JOGO E A EXIBE EM VERDE**
 - **ERRAR UMA PALAVRA EXIBE O LOCAL CORRETO DE ONDE ELA ESTAVA. NÃO ALTERA O TEMPO**
- **AO ACERTAR UMA PALAVRA, ELA É ELIMINADA DA LISTA DE PALAVRAS POSSÍVEIS**
- **AO ERRAR UMA PALAVRA, TODA A SEQUÊNCIA É REEMBARALHADA**
- **AS PALAVRAS APARECEM APENAS NA HORIZONTAL**
- **É POSSÍVEL QUE UMA PALAVRA COMECE NA PRIMEIRA LINHA E TERMINE NA SEGUNDA LINHA**
- **AS LETRAS EMBARALHADAS SÃO: AEIOBCDFGHJLMNPQRSTVXZ**
 - **AS LETRAS K E W NÃO APARECEM**
- **A QUANTIDADE DE LETRAS EMBARALHADAS AUMENTA NOS NÍVEIS 1, 2, 3, 4, 5 E 9**

DICAS

- **É FÁCIL DE ENCONTRAR A PALAVRA SE VOCÊ COMEÇAR ELIMINANDO LETRAS COM MUITAS CONSOANTES PRÓXIMAS**
- **SE ESTIVER COM DIFICULDADES DE ENCONTRAR A PALAVRA, ARRISQUE CLICANDO EM QUALQUER LETRA. DESSA FORMA O JOGO VAI RESETAR E TALVEZ VOCÊ DÊ SORTE DE TER A PRÓXIMA PALAVRA EM UM LOCAL MAIS FÁCIL DE SER ENCONTRADO**

RECOMPENSA

```
moneyToEarn = level * 260 * ( level * 0.10 ) * moneyPerCoffee  
IF isWinner == TRUE THEN  
    moneyToEarn += moneyPerCoffee * 600
```

MELHORIAS

A ABA DE “MELHORIAS” CONTÉM EQUIPAMENTOS E MAQUINÁRIOS DIVERSOS DO MUNDO REAL QUE SE ENCAIXAM PERFEITAMENTE NA ESTÉTICA E NO CONTEXTO DO JOGO QUE SE BASEIA EM UMA CAFETERIA.



ABA DE MELHORIAS LOCALIZADA NA TERCEIRA OPÇÃO DO MENU ESQUERDO

ALÉM DISSO, ALGUMAS MELHORIAS TAMBÉM AFETAM A JOGABILIDADE E TRAZEM UM DINAMISMO DIFERENTE PARA O JOGO.

1. PRODUTIVIDADE:

- MELHORA A VELOCIDADE DE PRODUÇÃO DO JOGADOR. ISTO É, AO PRESSIONAR O BOTÃO “FAZER CAFÉ” A BARRA É PREENCHIDA MAIS RAPIDAMENTE.
 - UM DOS MELHORES APRIMORAMENTOS QUE PODEM SER COMPRADOS NO COMEÇO DO JOGO, QUE É QUANDO O JOGADOR AINDA NÃO POSSUI GANHOS PASSIVOS E DEPENDE DO BOTÃO PARA FAZER FORTUNA.

2. AUMENTO DA RECEITA:

- DÃ BÔNUS DIVERSOS, PRINCIPALMENTE RELACIONADO A FORMA QUE O GANHO POR CAFÉ ACONTECE.
 - APRIMORAMENTO SUPER RECOMENDÁVEL NO COMEÇO DO JOGO. EMBORA OS CUSTOS SEJAM CAROS, VALEM A PENA O INVESTIMENTO INICIAL E A LONGO PRAZO.

3. RECURSOS HUMANOS:

- ADICIONAM MELHORIAS NA FORMA COMO A QUAL OS FUNCIONÁRIOS TRABALHAM, COMO VELOCIDADE, REPASSE E TROCA DE ESTADOS.

- **EMBORA SEJA INICIALMENTE BARATO, VALE A PENA INVESTIR EM OUTRAS MELHORIAS ANTES DE FOCAR OS INVESTIMENTOS AQUI.**

4. CONTROLE DE PRODUÇÃO:

- **FAZ A BARRA “FAZER CAFÉ” AUMENTAR DE FORMA AUTOMÁTICA SEM PRECISAR USAR O BOTÃO.**
 - **ESTE APRIMORAMENTO AGREGA MUITO VALOR AOS APRIMORAMENTOS DO AUMENTO DA RECEITA. NO ENTANTO, OS CUSTOS DESTES ITENS PODEM SER CAROS. VALE A PENA ANALISAR O INVESTIMENTO ENTRE ESTE ITEM E AS DEMAIS MELHORIAS.**

5. PUBLICIDADE:

- **AUMENTA UMA % DO GANHO POR SEGUNDO.**
 - **MUITO SIMPLES E OBJETIVO. VALE A PENA PLANEJAR SEUS GASTOS PARA INVESTIR NESTE ITEM, INCLUSIVE MEDIAR O CUSTO-BENEFÍCIO DESTES ITENS DA CATEGORIA “QUALIDADE”.**

6. QUALIDADE:

- **AUMENTA UMA % DO GANHO POR CAFÉ.**
 - **O GANHO POR CAFÉ INFLUENCIA TODO OS MODIFICADORES DO JOGO, INCLUSIVE OS PASSIVOS. É RECOMENDÁVEL CALCULAR O INVESTIMENTO NESTE ITEM EM RELAÇÃO DE OUTROS PARECIDOS E ENTENDER QUAL ENTREGA MAIS VALOR.**

7. GESTÃO DE PESSOAS:

- **UMA VERSÃO MELHORADA DOS RECURSOS HUMANOS PARA O FIM DO JOGO, TORNANDO OS FUNCIONÁRIOS MAIS EFICIENTES.**
 - **NO DECORRER DO JOGO, OS FUNCIONÁRIOS PODEM NÃO DAR O LUCRO ESPERADO PELO PREÇO QUE É PAGO POR ELES. ESTE APRIMORAMENTO, EMBORA CARO, PODE FAZÊ-LOS GERAR LUCROS MAIORES DO QUE ANTERIORMENTE. É UM INVESTIMENTO DE FINAL NECESSÁRIO PARA O FINAL DO JOGO.**

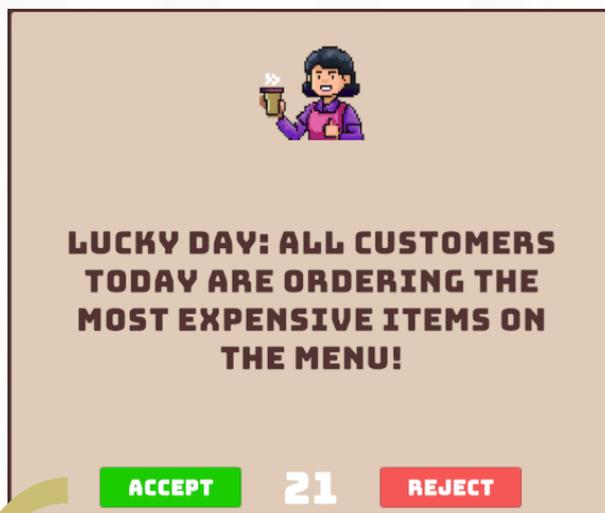
NOTA

- **INEVITAVELMENTE, AO FINAL DO JOGO VOCÊ TERÁ TODAS AS MELHORIAS DESBLOQUEADAS.**
- **O QUE REALMENTE MUDA EM ESCOLHER ENTRE UMA MELHORIA E OUTRA, É A VELOCIDADE NA QUAL SUA FORTUNA É ENTREGUE, E COMO ISSO INFLUENCIA O TEMPO FINAL DE SUA CAMPANHA.**
- **SE VOCÊ ESTÁ EM BUSCA DE FAZER TEMPOS MELHORES NO JOGO PARA RECORDS PESSOAIS, SPEEDRUNS OU DESBLOQUEIO DE CONQUISTAS POR**

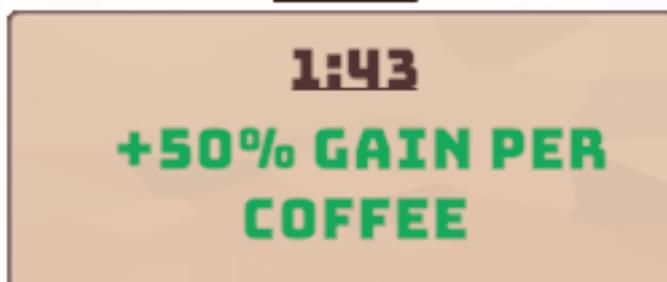
**MEIO DE TEMPO, É PRECISO REALIZAR TESTES E CRIAR ANÁLISES DE QUAL
VAI IMPULSIONAR SUA JOGATINA PARA ALCANÇAR O QUE VOCÊ ALMEJA.**

EVENTOS

OS **EVENTOS** SÃO SITUAÇÕES **ALEATÓRIAS** QUE APARECEM PARA O JOGADOR DE TEMPOS EM TEMPOS DESDE O COMEÇO DE SUA JOGATINA.



EXEMPLO DE UM EVENTO QUE PODE OCORRER ALEATÓRIAMENTE DURANTE O JOGO



BÔNUS FORNECIDO POR UM EVENTO, EXIBIDO NO MENU SUPERIOR DIREITO

QUANDO UM EVENTO OCORRE, O JOGADOR DEVE DECIDIR ENTRE **ACEITAR** OU **RECUSAR**. DEPENDENDO DA OPÇÃO DESEJADA, O JOGADOR PODE RECEBER BÔNUS QUE PODEM AJUDAR OU ATRAPALHAR A JOGATINA.

- OS EVENTOS OCORREM DE FORMA ALEATÓRIO ENTRE 3 E 6 MINUTOS
- VOCÊ TEM 25 SEGUNDOS PARA DECIDIR ENTRE ACEITAR OU RECUSAR UM EVENTO. CASO O TEMPO SE ESGOTE, A OPÇÃO DE "RECUSAR" SERÁ ESCOLHIDA AUTOMATICAMENTE.

- **A MAIORIA DOS EVENTOS FORNECEM BÔNUS POSITIVOS OU NEGATIVOS TEMPORÁRIOS .**
- **EXISTEM BÔNUS PERMANENTES QUE VÃO PERMANECER ATÉ O FINAL DA PARTIDA.**
 - **TODOS OS BÔNUS PERMANENTES SÃO POSITIVOS, NÃO HÁ BÔNUS PERMANENTES NEGATIVOS.**
- **A MAIOR PARTE DOS EVENTOS NÃO PRECISAM DE PRÉ-REQUISITOS PARA ACONTECERAM, BASTA APENAS SORTE PARA SE TER UM EVENTO QUE LHE PROPORCIONA BÔNUS.**
 - **OS PRÉ-REQUISITOS MAIS COMUNS SÃO: DINHEIRO MÍNIMO ATUAL DO JOGADOR, QUANTIDADE DE FUNCIONÁRIOS, QUANTIDADE DE FILIAIS E QUANTIDADE DE TERRENOS DA PLANTAÇÃO.**
- **AO TODO SÃO 27 EVENTOS POSSÍVEIS.**
- **A MAIORIA DOS EVENTOS FORNECEM UMA CONSEQUÊNCIA DOS SEUS ATOS.**
 - **EXISTEM EVENTOS QUE CUSTAM DINHEIRO E NÃO AJUDAM NEM ATRAPALHAM EM NADA A JOGATINA.**
- **EVENTOS QUE NÃO ATENDEM AOS PRÉ-REQUISITOS FAZEM O CONTADOR DE TEMPO RESETAR E ENTRAM NA FILA NOVAMENTE PARA O FUTURO.**

DICAS

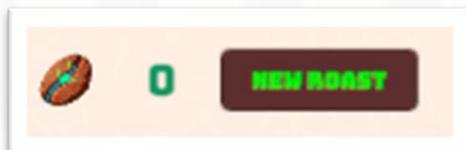
- **É REALMENTE DIFÍCIL PREVER AS CONSEQUÊNCIAS DE EVENTOS, E EM UMA PRIMEIRA JOGATINA VOCÊ TALVEZ DEIXE PASSAR VÁRIOS BÔNUS BONS**
- **É RECOMENDÁVEL TENTAR DECORAR AS RESPOSTAS PARA TENTAR ALCANÇAR BÔNUS PERMANENTES EM JOGATINAS SEGUINTE PARA ALCANÇAR UM TEMPO MELHOR DE FIM DE JOGO**
- **OS CUSTOS DOS EVENTOS TOMAM COMO BASE O SEU DINHEIRO ATUAL.**
 - **ISSO PODE SER UM ESTORVO PRÓXIMO AO FINAL DO JOGO QUANDO ESTIVER GUARDANDO DINHEIRO PARA ENCERRAR A PARTIDA.**

ALGORITMO

```
valueToPayPercent = Random( 50, 100 )  
valueToPayPercent = valueToPayPercent / 100  
valueToPay = currentMoney * valueToPayPercent
```

NOVA TORRA

A **NOVA TORRA** É O SISTEMA DE “**REBIRTH**”, MUITO COMUM EM JOGOS IDLES, QUE PERMITEM DESBLOQUEAR RECURSOS EXCLUSIVOS EM UMA **LOJA ESPECIAL**. ESSES RECURSOS SÃO PERMANENTES E MUDAM COMPLETAMENTE A PRÓXIMA JOGATINA.



EXIBIÇÃO DA OPÇÃO “NOVA TORRA” DISPONÍVEL NO MENU SUPERIOR ESQUERDO (QUANDO DISPONÍVEL)

- A MOEDA USADA NA LOJA ESPECIAL DO NOVA TORRA SÃO OS **GRÃOS MÁGICOS DE CAFÉ**¹².
- **GRÃOS MÁGICOS DE CAFÉ** SÃO DADOS AO JOGADOR AO **FINAL DE CADA JOGO**.
- A OPÇÃO DE ENTRAR RESETAR O JOGO E ACESSAR A LOJA ESPECIAL DE NOVA TORRA ESTÁ DISPONÍVEL SEMPRE QUE O JOGADOR TEM, **AO MENOS, 1 GRÃO MÁGICO DE CAFÉ**
 - APÓS CONCLUIR O JOGO PELA PRIMEIRA VEZ, VOCÊ PODERÁ VOLTAR NO MODO NOVA TORRA **A QUALQUER MOMENTO** DA PRÓXIMA JOGATINA, MESMO QUE NÃO TERMINE O JOGO. BASTA TER, AO MENOS, 1 GRÃO MÁGICO CONSIGO
- **ALGUMAS CONQUISTAS DO JOGO SÓ PODEM SER OBTIDAS COM OS BÔNUS DISPONÍVEIS PARA COMPRA NA LOJA ESPECIAL DA NOVA TORRA**
 - É POSSÍVEL CONQUISTAR A MAIORIA DELES SEM O USO DESTA LOJA, PORÉM **NÃO É RECOMENDÁVEL** DEVIDO AO ALTO ESFORÇO PARA SE ALCANÇAR ISSO SEM OS BÔNUS ESPECIAIS

NOTAS

TERMINAR UM JOGO IDLE É MUITO RECONFORTANTE, E NOS TRAZ UMA SENSAÇÃO DE CALMARIA E PAZ, ALGO COMO “PRONTO, AGORA NUNCA MAIS ABRO ESSE JOGO”. NO ENTANTO, É FORTEMENTE RECOMENDÁVEL TESTAR AO MENOS UM POUCO JOGAR NOVAMENTE **CONRADITO CAFÉZITO** USANDO OS BÔNUS ESPECIAIS DA NOVA TORRA.

E A CADA JOGO FINALIZADO, MAIS BÔNUS ESTARÃO DISPONÍVEIS E DARÃO UMA PERSPECTIVA DE JOGATINA COMPLETAMENTE DIFERENTE DA FEZ ANTERIOR.

ESTA SESSÃO NÃO CONTÉM IMAGEM DEMONSTRATIVA DA LOJA ESPECIAL DA NOVA TORRA.

MOTIVO: JOGUE O JOGO, FINALIZE-O E VEJA COM SEUS PRÓPRIOS OLHOS! É UMA CONQUISTA E UMA EXPERIÊNCIA ÚNICA COMO JOGADOR.

NOTAS DO DESENVOLVEDOR

CADA PESSOA TEM UMA FORMA DE JOGAR **CONRADITO CAFÉZITO** E TRAÇAR SUAS PRÓPRIAS ESTRATÉGIAS.

- **JOGADORES ENTUSIASTAS DE IDLE GAME VÃO CONSEGUIR IDENTIFICAR MELHOR VALORES MULTIPLICADORES E TRAÇAR ESTRATÉGIAS MAIS INTELIGENTES BASEADAS NO AUMENTO DA FORTUNA**
- **JOGADORES CURIOSOS PODEM FOCAR MAIS NO DESBLOQUEIO DE MECÂNICAS E EXPERIMENTAR NOVAS DINÂMICAS E SE DIVERTIR COM MINIJOGOS MAIS DO QUE COM O PRÓPRIO AUMENTO DA FORTUNA**

CADA UM VAI ENCONTRAR EM **CONRADITO CAFÉZITO** UMA FORMA DE TRAÇAR UMA BOA ESTRATÉGIA PARA CHEGAR AO FINAL DO JOGO.

ESSENCIALMENTE, O JOGO FOI DESENVOLVIDO PARA SER JOGADO DE DUAS FORMAS:

- **COMPLETAMENTE IDLE (FORMA PADRÃO), DEIXANDO SUA FORTUNA RENDER ENQUANTO VOCÊ DEIXA O JOGO MINIMIZADO E FAZ SUAS TAREFAS DO DIA A DIA**
 - **PARA ESTES JOGADORES, AS DINÂMICAS DE PLANTAÇÃO, EXPEDIÇÃO DE SABORES E PROGRAMA DE REVENDAS SE TORNAM MAIS INTERESSANTES**
- **DEDICAR-SE AO CLIENTE DO JOGO, DE FORMA QUE O JOGADOR ESTÁ REALIZANDO TAREFAS DENTRO DO JOGO PARA AUMENTAR SUA FORTUNA E FINALIZAR MAIS RÁPIDO A JOGATINA**
 - **PARA ESTES, OS MINIGAMES DE PLAYGROUND, SEQUÊNCIAS DE SETAS E CAÇA-PALAVRAS TORNAM O IDLE GAME MENOS ENTEDIANTE E POSSIBILITAM A DEDICAÇÃO DE MANTER O JOGO ABERTO SEMPRE COM ALGUM AFAZER IMPORTANTE**

SEJA QUAL FOR SUA FORMA DE JOGAR, VOCÊ ENCONTRARÁ UM PRAZER COMUM EM AMBOS OS JOGADORES: **O CAFÉ!**

RECOMENDO FORTEMENTE QUE, AO FINALIZAR UMA JOGATINA, INDEPENDENTE DA FORMA QUE VOCÊ O FIZER, TENHA MAIS UMA VEZ FINALIZAR **CONRADITO**

CAFÉZITO USANDO OS APRIMORAMENTOS ESPECIAIS DA LOJA DA NOVA TORRA. CADA NOVA JOGATINA, O FATOR DE DIVERSÃO MUDA, E O JOGO “IDLE” SE TORNA MAIS FRENÉTICO.



TERMOS

- **¹ BARISTA:** TERMO USADO PARA SE REFERIR O COZINHEIRO ESPECIALISTA EM PREPARAR CAFÉS
- **² LÓGICA ALGORÍTMICA:** ALGORITMOS SÃO OS PROCEDIMENTOS LÓGICOS USADOS PELO COMPUTADOR PARA EXECUTAR AÇÕES (NO CASO, PARA O JOGO). A LÓGICA ALGORÍTMICA FAZ REFERÊNCIA A COMO A LÓGICA DO ALGORITMO FOI ESTRUTURADA PARA CHEGAR NO RESULTADO ESPERADO
- **³ CURSOR:** DIZ RESPEITO A “SETINHA” REPRESENTADA PELO MOUSE NA TELA DO COMPUTADOR
- **⁴ GANHO POR CAFÉ:** O VALOR QUE VOCÊ RECEBE AO FINALIZAR SUA BARRA FAZER CAFÉ. TAMBÉM É USADO COMO MEDIDOR DE PROGRESSO DO JOGO E MULTIPLICADOR DE OUTROS VALORES
- **⁵ FAZER CAFÉ:** REFERE-SE TANTO AO BOTÃO “FAZER CAFÉ” LOCALIZADO NO MENU SUPERIOR, QUANTO AO ATO DE PREENCHER A BARRA DE CAFÉ NO MESMO MENU, PRODUZINDO UM CAFÉ E GERANDO VALOR
- **⁶ MULTIPLICADORES:** DIZ RESPEITO AO NÚMERO INTERNO QUE AUMENTA O VALOR BASE DOS ITENS DO JOGO, SEJA ITENS PARA COMPRAR QUANTO O VALOR QUE VOCÊ RECEBE EM GANHOS
- **⁷ PROGRESSÃO:** SE REFERE AO QUANTO VOCÊ JÁ EVOLUIU NO JOGO E O QUANTO MAIS PRÓXIMO DO FINAL VOCÊ ESTÁ
- **⁸ GANHO POR SEGUNDO:** O VALOR QUE VOCÊ RECEBE A CADA SEGUNDO QUE SE PASSA NO JOGO
- **⁹ VELOCIDADE DE PRODUÇÃO (OU APENAS “VELOCIDADE”):** DIZ RESPEITO A VELOCIDADE QUE A BARRA “FAZER CAFÉ” ENCHE. ESSE TERMO PODE SER TANTO USADO PARA A BARRA FAZER CAFÉ DO JOGADOR QUANTO DE UM FUNCIONÁRIO
- **¹⁰ REPASSE DO GANHO (OU APENAS “REPASSE”):** É A % DO VALOR DE GANHO POR CAFÉ QUE VOCÊ RECEBE QUANDO UM FUNCIONÁRIO TERMINA DE PRODUZIR UM CAFÉ.
- **¹¹ NOVA TORRA (OU “REBIRTH”):** SISTEMA DESBLOQUEADO AO FINALIZAR O JOGO, ONDE HÁ OPÇÕES DE COMPRAS EXCLUSIVAS QUE MELHORAM A PRÓXIMA JOGATINA
- **¹² GRÃOS MÁGICOS DE CAFÉ:** MOEDA USADA NO SISTEMA DE NOVA TORRA

SIMBOLOGIA DO DINHEIRO

PARA SIMPLIFICAR A EXIBIÇÃO DE SUA FORTUNA, O MONTANTE DO DINHEIRO (\$) É REPRESENTADO PELAS LETRAS **K, **M**, **B** E **T**, SENDO:**

- **K REPRESENTANDO MIL**
 - **EXEMPLO: 25K É O MESMO QUE 25.000,00 OU 25 MIL**
- **M REPRESENTANDO MILHÃO**
 - **EXEMPLO: 25M É O MESMO QUE 25.000.000,00 OU 25 MILHÕES**
- **B REPRESENTANDO BILHÃO**
 - **EXEMPLO: 25B É O MESMO QUE 25.000.000.000,00 OU 25 BILHÕES**
- **T REPRESENTANDO TRILHÃO**
 - **EXEMPLO: 25T É O MESMO QUE 25.000.000.000.000,00 OU 25 TRILHÕES**

E ASSIM POR DIANTE...