

Car service - Idle game

Идея:

Игра про обслуживание автомобилей.

Строим автосервисы - Приезжают клиенты - Ремонтируем клиентов деталями - Детали делаются на заводе - Строим заводы - Детали хранятся на складе - Сложные детали создаем крафтом из деталей с завода - Прогресс уровня открывает новые заводы, зоны стройки, больше склад, больше автосервисов
Строим заправки - Приезжают клиенты - Заправляются топливом - Топливо делается на заводе - Топливо хранится на складе

Визуал:

Модели:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/simplepoly-city-low-poly-assets-58899?srltid=AfmBOopH3DvAKI3QAvpKe9PIJPKb9B-OwsAo33MinkQmcuEhsnKluVXa>

Интерфейс:

https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/violet-themed-ui-235559?srltid=AfmBOoq67AexqSGOW_GM7YzTHqr31EiDIOWDaIvA1IXx67I72OD9neDk

UI system:

- Main menu (внизу, посередине кнопка - Play, верх правый угол - Выкл, фон - постройки игрока + камера шейк)
- Loading (прогрес бар + фон)
- Game UI (уровень, количество денег, кнопка меню, кнопка склада, кнопка стройки)
- GameObjectUI(постройки показывают чего не хватает, прогрес бар роботы)

Building system:

- зона застройки зависит от уровня (расширение в длину)
 - постройка автосервиса
 - постройка заправки
 - постройка склада
 - постройка завода

Inventory system:

- деталь - количество

Craft system:

- сложная деталь - количество - деталь1 + деталь2 - крафт

Progress system:

- обслуживание клиентов = прогресс уровня
- чем выше уровень = тем больше хочет клиент = больше платит
- постройка и создание деталей - требует денег
- новый уровень = новые детали = больше построек = больше заработок

AI units system:

- трасса, поток автомобилей
- если есть свободное место - клиенты заезжают на ремонт или заправку
- клиент решил
 - заправится - заправляется
 - ремонт - выбирает детали - ремонтируется

Save system:

- сохраняем каждые 60 сек или при новом уровне или при постройке
- игрок
 - уровень - количество
 - опыт - количество
 - деньги - количество
- инвентарь
 - id детали - количество
- постройка
 - зона - список айди построек