

1. Visão Geral

Gênero: Simulação / Gerenciamento

Plataforma: PC e Mobile

Estilo visual: 2D Cartoon (estilo retrô, paleta quente)

Resolução base: 960x540

Público-alvo: Jogadores casuais, fãs de simulação e estratégia

Pitch: Gerencie um restaurante animado atendendo clientes de todos os tipos! Organize garçons, chefs e cozinheiros, compre ingredientes, mantenha todos felizes e encare eventos malucos como artistas famosos, políticos exigentes ou confraternizações de empresas!

2. Ciclo de Jogo (Gameplay Loop)

Início do Dia:

- Escolher funcionários disponíveis
- Verificar calendário (eventos, folgas, salário)
- Comprar ingredientes no mercado
- Configurar o cardápio
- Ver dicas e objetivos

Durante o Dia:

- Clientes entram e se sentam
- Garçom acompanha, serve e limpa
- Pedido é enviado automaticamente para a cozinha
- Cozinheiros e chefs preparam os pratos
- Cliente come, paga e vai embora
- Relógio simula 12h em 12 minutos

Fim do Dia:

- Tela de resumo com lucro, reputação e clientes atendidos
- Evento de pagamento de salários, folgas e desbloqueios

3. Sistema de Calendário

- Simula um mês com dias úteis sequenciais
- Mostra eventos especiais, como bosses e inspeções
- Aponta folgas obrigatórias dos funcionários
- A cada 5º dia útil, o jogador deve pagar salários

Funcionário não pago = indisponível

4. Funcionários e Atributos

Atributos gerais: Nome, Nível, Experiência, Velocidade, Salário, Disponível

Garçom: Eficiência, Carga, Simpatia, Limpeza

Cozinheiro: Velocidade, Precisão, Receitas, Organização

Chef: Criatividade, Influência, Popularidade, Habilidade Gastronômica

Gerente: Organização Geral, Motivação, Estoque, Carisma

5. Clientes

Tipos:

- Comuns: paciência média
- Apressados: pagam mais, pouca paciência
- Famílias: ocupam mesa mais tempo
- Bosses: exigências especiais, bônus se atendido

6. Reputação

De 0 a 5 estrelas.

Afeta:

- Tipo e quantidade de clientes
- Eventos desbloqueáveis
- Bonificações

Baseada em:

- Clientes atendidos
- Clientes que desistiram
- Tempo médio

7. Sistema de Mercado

- Jogador compra ingredientes antes de começar o dia
- Cada prato consome ingredientes específicos
- Ingredientes têm custo, estoque e podem ter validade
- Sem ingredientes = prato indisponível
- Eventos de promoção ou escassez podem ocorrer

8. Interface e HUD

Topo Esquerdo: Dinheiro

Topo Centro: Relógio (12h = 12min)

Topo Direito: Calendário

Lateral Direita: Botões de:

- Garçom
- Cozinheiro/Chef
- Cardápio
- Mercado
- Calendário

9. Estrutura do Projeto

Padrões usados:

- State Pattern (fases do jogo)
- MVC (separação entre lógica, visual e controle)
- Modularização com diretórios como assets/, core/, utils/, graphics/

Arquivos principais:

- main.py, settings.py
- core/states/, core/assets/
- utils/audio_manager.py, utils/mouse_cursor.py

10. Estilo Visual e Áudio

Estilo cartoon vintage, paleta quente (laranja, marrom, bege)

Mesas redondas, personagens caricatos

Fontes arredondadas, botões simples

Áudio ambiente leve com efeitos de cozinha, passos e vozes caricatas

11. Inspirações

- Diner Dash
- Overcooked
- Cook, Serve, Delicious!
- Sim Tower