1: Сбор компьютеров

1. Игровая Сущность (Game Essence)

* **Жанр:** Hyper-casual / Arcade Idle / Симулятор сборки и ремонта техники.
* **Сеттинг:** Мастерская по сборке компьютеров с мультяшным, дружелюбным стилем.
* **Цель игрока:** Собирать и улучшать компьютеры, выполнять заказы клиентов, развивать мастерскую и расширять ассортимент комплектующих.

2. Ключевые Механики (Core Mechanics)

* **Выбор комплектующих:** Игрок выбирает и покупает детали (процессоры, видеокарты, оперативную память и т.д.).
* **Сборка ПК:** Пошаговый процесс установки компонентов в корпус, подключение, тестирование.
* **Диагностика и ремонт:** Поиск и устранение проблем с железом.
* **Оптимизация:** Апгрейд и настройка компьютеров для повышения производительности.
* **Продажа и выполнение заказов:** Получение денег за собранные ПК, выполнение заказов с разными требованиями.
* **Расширение мастерской:** Покупка новых инструментов, найм помощников, расширение ассортимента.

3. Игровой Цикл (Core Loop)

1. Получить заказ (требования к ПК).
2. Закупить необходимые детали.
3. Собрать и протестировать компьютер.
4. Продать клиенту и получить деньги.
5. Инвестировать в расширение мастерской и улучшение инструментов.
6. Повторить цикл с более сложными заказами.

4. Системы Прогрессии (Progression Systems)

* **Уровни мастерской:** Улучшение инструментов, расширение рабочих мест.
* **Разблокировка новых комплектующих:** Более мощные и редкие детали.
* **Найм специалистов:** Помощники ускоряют сборку и ремонт.
* **Карьера:** От новичка до владельца крупной компьютерной компании.

5. Монетизация

* Реклама за бонусы (ускорение сборки, скидки на детали).
* Внутриигровые покупки (пакеты деталей, уникальные инструменты).
* Премиум-аккаунт для ускорения прогресса и расширенных функций.

2: Выращивание и развитие виртуальных проектов (фрагменты кода)

1. Игровая Сущность (Game Essence)

* **Жанр:** Hyper-casual / Arcade Idle / Симулятор разработки ПО.
* **Сеттинг:** Виртуальная «ферма» программных проектов — кодовые базы, модули, алгоритмы.
* **Цель игрока:** Выращивать и развивать программные проекты, оптимизировать код, запускать успешные приложения и расширять портфолио.

2. Ключевые Механики (Core Mechanics)

* **Посадка кода:** Игрок выбирает и «сажает» фрагменты кода (функции, классы, библиотеки).
* **Оптимизация:** Отладка, рефакторинг, тестирование кода для ускорения роста и повышения качества.
* **Сбор урожая:** Запуск готового проекта — получение прибыли, опыта, новых знаний.
* **Расширение проектов:** Объединение модулей, создание сложных систем.
* **Найм AI-ассистентов:** Помощники ускоряют разработку и тестирование.
* **Обучение:** Изучение новых языков программирования и технологий для улучшения эффективности.

3. Игровой Цикл (Core Loop)

1. Выбрать и посадить фрагменты кода.
2. Оптимизировать и тестировать.
3. Запустить проект и получить награду.
4. Инвестировать в новые технологии и помощников.
5. Повторить цикл с более сложными проектами.

4. Системы Прогрессии (Progression Systems)

* **Разблокировка новых языков и технологий.**
* **Улучшение AI-ассистентов и инструментов разработки.**
* **Рост репутации и открытие новых проектов с более высокой сложностью.**
* **Возможность создавать крупные программные системы из множества модулей.**

5. Монетизация

* Реклама за бонусы (ускорение разработки, дополнительные ресурсы).
* Внутриигровые покупки (эксклюзивные технологии, премиум помощники).
* Подписка с доступом к расширенным функциям и обучающим материалам.