Концепт-документ игры «Tech Workshop Simulator»

Название проекта

Tech Workshop Simulator

Жанр

Гиперказуальный / Аркадный idle-симулятор сборки и ремонта компьютеров.

Платформа

Мобильные устройства (iOS, Android).

Целевая аудитория

Широкая аудитория казуальных игроков 18-45+, интересующихся технологиями, компьютерным железом и расслабляющим геймплеем с элементами прогрессии.

Краткий сюжет и сеттинг

Игрок — начинающий мастер в небольшой компьютерной мастерской, который получает первые заказы на сборку и ремонт ПК. Постепенно мастерская развивается, появляются новые клиенты с разнообразными задачами — от простой замены комплектующих до сложной диагностики и апгрейда игровых и рабочих станций. Игроку предстоит не только собирать компьютеры, но и оптимизировать их производительность, устранять неисправности и удовлетворять требования клиентов.

Сеттинг выдержан в мультяшном, дружелюбном стиле с лёгким юмором, чтобы сделать технический процесс доступным и увлекательным для широкой аудитории.

Геймплей

* **Выбор и покупка комплектующих:** Игрок выбирает процессоры, видеокарты, память, накопители и другие детали, учитывая требования заказов и бюджет.
* **Сборка компьютера:** Пошаговый процесс установки компонентов в корпус — от блока питания до подключения периферии. Возможность изучать совместимость и особенности деталей.
* **Диагностика и ремонт:** Поиск и устранение проблем — замена неисправных деталей, чистка от пыли, обновление драйверов и ПО.
* **Оптимизация и апгрейд:** Настройка систем охлаждения, разгон процессоров и видеокарт, установка дополнительной памяти для повышения производительности.
* **Продажа и выполнение заказов:** Получение денег и отзывов от клиентов, выполнение заказов с разной сложностью и требованиями.
* **Расширение мастерской:** Покупка новых инструментов, расширение рабочих мест, найм помощников для ускорения процесса.

Игровой цикл (Core Loop)

1. Получить заказ с требованиями к ПК.
2. Закупить необходимые комплектующие.
3. Собрать и протестировать компьютер.
4. Провести диагностику и устранить неисправности (при необходимости).
5. Продать готовый ПК клиенту и получить вознаграждение.
6. Инвестировать в улучшение мастерской и расширение ассортимента.
7. Повторять цикл с более сложными и прибыльными заказами.

Системы прогрессии

* **Уровни мастерской:** Улучшение инструментов и расширение пространства для работы.
* **Разблокировка комплектующих:** Новые поколения процессоров, видеокарт, систем охлаждения и аксессуаров.
* **Найм специалистов:** Помощники ускоряют сборку, диагностику и ремонт.
* **Карьера:** От новичка с маленькой мастерской до владельца крупного сервисного центра.

Уникальные торговые предложения (USP)

* **Реалистичная, но доступная симуляция сборки ПК:** Пошаговый процесс, учитывающий совместимость и особенности компонентов, но упрощённый для удобства мобильных игроков.
* **Обучающий элемент:** Игроки узнают основы компьютерного железа и ремонта в игровой форме.
* **Дружелюбный мультяшный стиль:** Создаёт лёгкую атмосферу и снижает техническую сложность восприятия.
* **Idle-элементы:** Автоматизация процессов с помощью помощников, позволяющая прогрессировать даже без постоянного участия.
* **Разнообразие заказов:** От простых сборок до сложных ремонтов и апгрейдов, что поддерживает интерес и разнообразие.

Монетизация

* **Реклама за бонусы:** Ускорение сборки, скидки на комплектующие, временные улучшения.
* **Внутриигровые покупки:** Пакеты редких комплектующих, уникальные инструменты и косметические улучшения мастерской.
* **Премиум-аккаунт:** Ускоренный прогресс, эксклюзивные заказы и расширенные функции.