Seu ze indle

o jogo é uma representação da vida cotidiana de algumas pessoas.  
Começando com uma barraquinha, seja ela carrinho de vender picole ou pipoca ou churros.

O jogo pode ter vários estagios, compraveis e ate mesmo skins de cash.  
O primeiro estagio é a rua, uma esquina, onde teremos uma imagem do seu ze com sua barraca.   
Começaremos com 1 item a venda e a medida do tempo passando vai aparecendo mais itens ou sabores.

Os próximos itens e estagios, podem ser desbloqueados conforme os dias passam. E cada dia teria uma meta a comprir.

Pode ser tambem que o usuario não controle a venda e sim os clintes, tendo que “ tap tap “ para aparecer pessoas para comprar do personagem seja la o que ele estiver vendendo, e assim podendo após uns upgrades deixar automatico, mas o “tap tap” teria uma função de acelerar mais ainda o altomatico, deixando 2x – 4x.

Os estagios após cumprir uma meta geral de arecadação de dinheiro podendo assim alugar um lugar melhor. Os tagios que eu tenho em mente são:

1° esquina.

2° barraca num mercado de varejo.

3° barraca numa faculdade.

4° lojinha num shopping.

Ai a partir do 4 nivel ele pode “transcender” podendo ir para outra cidade. ( os cenarios podem simplesmente ser de cor diferente do primeiro) começando des do nivel 2 em diante surgindo cada transcendência um estagio diferente na primeira cidade. Chegando ao ponto maximo de matriz e nas outras cidades podendo existir uma “transportadora” . Para atualizaões futuras podendo colocar um mapinha com algumas rotas.

Logica de programação.

Se começa com um único produto X o com o nivel 1 dele. E já disponivel para obeter o nivel 2.

a ideia é que tenha um tempo de venda, experimental de 20-15 segundos, para que se venda aquele produto, ao aumentar o nivel aumenta a “qualidade do produto” fazendo assim ele custe mais na hora de venda, podemos começar com um experimento de 1% do valor atual por upgrade e a cada 25 niveis diminua 1 segundo no tempo de venda.

O produto 1 começa a ser vendido a 3 moedas, e assim que evolui vai ficando mais caro.

Como o produto 2 pode ser liberado já de inicio, podemos colocar já um valor fixo de 50 moedas para liberar ele. Isso é uma forma de incentivo para que o jogador alcance mais neveis primairios mais rapidamente. O produto 2 vai ter um custo de produção para venda do dobro do primeiro produto.

O produto 3 vai custar o triplo do produto 2. e assim segue a logica do valores dos produtos nivel a pos nivel. E o tempo de produção/venda é igual a 2,5x o valor do tempo do produto anterior. E assim tambem segue a logica dos tempos de produtos.