

Техническое задание на разработку веб-игры «Click & Cook»

1. Общая информация

Название проекта: Click & Cook (C&C)

Жанр: Кликер, экономическая стратегия

Целевая платформа: Веб (браузерная игра)

Основная цель игры: Построить собственную кулинарную империю, начиная с уличной торговли и развиваясь до сети элитных ресторанов.

Основные механики: Клики для заработка, автоматизация, развитие бизнеса, престиж-система, исследование рецептов, события и временные бонусы.

2. Геймплей и механики

2.1 Основные игровые механики

- Игрок начинает с небольшого киоска с едой и кликами готовит блюда.
- Для получения дохода игрок кликает на посетителей чтобы продать приготовленные блюда
- Можно инвестировать в улучшения (оборудование, персонал, реклама), увеличивая доход.
- Со временем появляются помощники (повара, официанты), которые автоматически генерируют прибыль.
- Игрок может экспериментировать с рецептами, создавая уникальные блюда.
- Доступна система престижа: сброс прогресса с бонусами для быстрого развития.

2.2 Развитие ресторана

Каждый этап разблокируется в зависимости от уровня. Каждое приготовленное и успешно проданное блюдо приносит небольшое количество опыта (XP) для прокачки уровня.

- **Этап 1:** Уличная торговля (меню, оборудование).
- **Этап 2:** Маленькое кафе (чаевые, декор).
- **Этап 3:** Полноценный ресторан (официанты, свои рецепты).
- **Этап 4:** Гастрономический ресторан (реклама, элитные клиенты).
- **Этап 5:** Франчайзинг (сеть).

2.3 Улучшения

- **Меню:** Различные блюда приносят различный доход. Изначально в меню доступно 2 блюда: основное и напиток. По мере улучшения открываются новые блюда.
- **Свои блюда:** Игрок может создавать новые блюда, каждое из которых дает уникальный бонус к доходу (в зависимости от ингредиентов либо положительный, либо отрицательный бонус)
- **Чаевые:** открытие и увеличение процента чаевых, а также шанса на их появление.
- **Оборудование:** Улучшение оборудования ускоряет готовку.
- **Персонал:** Нанимая поваров и официантов, можно автоматизировать доход
- **Декор:** Украшения ресторана привлекают больше клиентов.
- **Реклама:** Временное увеличение потока клиентов.
- **Сеть:** Аренда помещений для открытия новых ресторанов с пассивным доходом

2.4 Престиж-система

- Игрок может "продать" бизнес и начать заново с бонусами.
- За престиж выдаются "Кулинарные Звезды", которые увеличивают доход.
- Чем большего уровня игрок достигает в одной сессии - тем больше кулинарных звезд он получает

2.5 События и бонусы

- **Час пик:** Временный рост числа клиентов.
- **Известные гости:** Визит ресторанный критика с шансом на дополнительный бонус.

3. Графика и стиль

Основные требования:

- Яркий мультяшный стиль. Flat design.
- Анимации приготовления блюд.
- Разнообразие персонажей (посетители).
- Интерфейс с понятной навигацией и прогрессией.
- Отдельные экраны для каждого этапа развития

Референсы:





4. Техническая часть

4.1 Технологический стек

- **Фронтенд:** Angular
- **Бэкенд:** Go
- **База данных:** PostgreSQL (или MongoDB)
- **WebSockets:** для обновления данных в реальном времени

4.2 Архитектура

- **Клиент:** SPA-приложение (Angular).
- **Сервер:** REST API на Go.
- **База данных:** Хранение прогресса игроков, рецептов, улучшений.

5. Монетизация

- **Косметические предметы** (оформление ресторана, скины персонажей).
- **Ускорители** (удвоение дохода, временные бонусы).
- **Реклама** (просмотр видео за бонусы).
- **Премиум-доступ** (уникальные рестораны, эксклюзивные рецепты).