玩法手册

主人公：程序员a

背景故事：一个程序员在自己的梦中横板过关与怪物战斗，最终战胜boss、梦醒的故事

游戏类型：平台跳跃类

游戏大致流程：

主人公从一开始进入游戏后，走一小段路程，来到一个房间（暂且称为选关房间，此房间为连接游戏各个关卡的枢纽）。房间内部有三个空白框，里面写了三个“0”，而此时主人公手中有一个数字“1”。主人公可选择将数字“1”放在这三个空白框中的任意位置以改变房间编号。

000：即为此选关房间。也是每一次主人公复活或者进入游戏时首先要进的房间。

001：保存或读取点。也可以存放游戏中的金钱类的道具

010：关卡1

100：关卡2 。当通关关卡1&2之后，则可以得到第二个数字“1”，从而选择更多的房间。

110：关卡3，通关后可得到跳高鞋，以购买商店中的隐藏物品

101：关卡4.通关后可获得第三个数字道具“1”

011：商店。里面有各种需要用金钱购买的道具。其中有一个隐藏道具是需要关卡3的跳高鞋才能买的，否则在最后打boss时会遭遇开局杀

当拿到三个数字“1”时，则可以进入房间“111”号。此房间为boss关的战斗房间。当主人公拉下房间开关时，boss从天而降，此时如果主人公没有购买商店中的隐藏道具，则遭遇开局杀。

最终玩家战胜boss，直接进入一个动画。Boss还有1丝丝血，然后主人公在动画中被boss反杀。主人公从梦中醒来

游戏要素：在设计中，可以将战斗道具、战斗方式等方面与程序员的生活联系起来，将一些程序员的要素作为一些梗加进去（比如键盘作为武器，打出的字符作为远程攻击的子弹之类的）。也可以在对话中不时地暗示这是一个梦，而且是一个程序员的梦。

概念图：

