god of career

游戏目标：

从职场新人，努力工作，正确决策，躲过勾心斗角，成功晋升总经理、董事长。

游戏框架：

传统RPG型：

生成初始人物属性，录入姓名信息，启动游戏，启动后人物拥有职场属性

进入公司，成为新人

职场事件自动生成，滚动推送用户界面，事件根据人物属性生成

事件会对职场属性产生影响

部分事件需处理，启动用户交互，即每一次决策

事件决策结束后，根据结果改变人物职场属性

根据最终事件（BOSS战），判断输赢

放置养成型：

Todo

模型设计

个人属性包括，学习能力，执行力，雄心，心理素质，社交能力，组织能力，身体素质

职场属性包括，专业技术能力，综合办事能力，公司内社交水平，外部社交水平，身体状态

技能与标签。技能是事件中可以使用的标签。技术类，百度之，可升级为谷歌之，攻击力5。查教科书，可升级为查文献，攻击力10。

搜索引擎系列，独自钻研系列，文献学习系列，社群专家系列，灵感随机系列

部门分为技术研发，项目实施，综合管理，市场营销4个。对应的事件类型不一样。

职级包括组员，副组长，组长，部门副总，部门总，公司副总，总经理，董事长

玩家日常遇到普通时间，得到普通标签，遇到小事件，完成后获得各项能力，能力增长到一定程度，会遇到大事件，即boss战，获胜则可晋级职级，最终晋升董事长赢得游戏

各类事件有几率获得技能

关于事件：

技术不懂是否咨询，咨询谁？是否愿意加班？规章不爽怎么办？只有老大懂某个技术怎么办？不给加工资？遇到技术难点？重点项目担当。持续得不到重用。连续加班。身体不适。前台小妹。得到奖金。升职级。

初入职场，从学习开始，做小事情，例如当秘书。慢慢掌握岗位技能，当其他人副手，辅助工作。完全熟练，独立承担工作。能力跃迁，超越岗位所需，成为优秀员工

只认识师傅和部门领导，和座位附近以及部门人员熟识，和公司关联部门熟识，全公司混熟，领导混熟，领导赏识

设立职场成就指标，战胜事件可得，升满一级后即具备升职条件。

职场经验值，平常也可增长，代表上限

学习类，思考类，执行类，加班类，社交类

学习分为，英语，专业知识，行业知识，泛行业知识，全面知识

英语BOSS：一封100字英文邮件，一篇1000字英文文档，一篇1万字英文文献，5本英文著作

思考分为，

个人工作总结，工作规划，部门前景，行业分析，公司分析，公司前景，社会分析

执行类分为，技术任务，文档任务，秘书任务，联络任务，跨级部门任务，跨级公司任务，随机其他任务

加班类分为，日常工作忙，周末工作忙，项目紧急疯狂忙，年末不要命忙，领导瞎忙，资深职业规划忙

社交类分为，同事关系，领导关系，公司高管关系，行业关系，社会关系