职业养成记

概述：

本游戏在于尽可能真实的模拟现实中部分职业的工作生活，让玩家体验不同的职业生涯，对不同的职业生涯有个初步的了解，帮助玩家建立一些职业的概念，为还未转职的学生玩家了解各种职业，并尽可能的帮助学生玩家规划自己的职业生涯。

1、玩家选择职业：程序员、美工、投资人、建筑设计师、培训机构教师等等职业

2、玩家在自身的职业生涯发展，赚钱、升职加薪，结婚生孩子、买房买车、创建公司模拟现实生活，现实生活中无法实现的，可以在游戏中通过努力实现。

3、本游戏关键在于美工，不需要有太复杂的动画，可以参考《买房记》。

4、游戏背景设计为大学生刚刚毕业，出来参加工作，游戏内的时间比现实时间快2倍。

5、游戏内的场景以横版为主。

玩家属性设置：

1. 生命值（HP）：每个玩家都会有生命值，生命值决定玩家能够工作的时长，吃饭能够恢复玩家的生命值。
2. 体力值（MP）：体力值影响玩家的工作效率。休息能够恢复玩家的体力值。休息分为公司休息和在家中休息，公司休息有喝茶，休息室中休息等方式。在家中休息有睡觉、玩游戏、看电影等方式。不同的休息方式恢复体力值的速度不一样。
3. 等级（LV.）：玩家等级，每一个等级有不同的经验值，达到每个等级所需的经验值，则玩家升级。
4. 经验（Exp）：玩家经验，积累到一定的经验，可升级。
5. 存款（$）：玩家通过接收任务，完成每个任务有一定的奖励金额。

各个场景设计：

1. 人才市场

玩家可以在人才市场发布招聘信息找人才，投递简历找工作。

1. 商店市场

玩家可以在商店市场买日常用品以及卖出一些物品。

1. 书城

书城中有各种职业的技能书，玩家可以在书城花费一定的游戏币购买本职业相关的技能书，阅读技能书后可以参加考试，通过后获取经验值。如果玩家阅读的不是本职业的相关技能书，则获取的经验极少。

1. 公司

玩家上班的地方，玩家在积攒了一定的资金后，可以创建公司。

1. 4S店

玩家买车的地方，买了车之后可以减少玩家上班来回的时间。

1. 租房中心

玩家没有买到房子钱，需要租房子，租房子每月需要交费用以及签订合同，如果未能按期交费用，则玩家被迁往流浪汉收留中心。玩家租的房子在工作效率，以及体力恢复等等方面都会比自己的房子来的慢。

1. 收留中心

玩家在收留中心也需要交付一定的金钱，如果逾期规定时间不交付金钱，则系统将会将玩家关进监狱，玩家如需要重新恢复自由，需要申请保释，保释的资金由玩家后续填上。系统会给玩家分期付款。

1. 售楼中心

玩家买房的地方。

1. 医院

玩家在超时工作时，将导致身体问题，而被送进医院，被送进医院需花费一定的费用完成治疗。医院能加速玩家恢复健康。

1. 银行

玩家可以抵押贷款。

1. 家

玩家平时休息的场所，家的场景又分为客厅、卧室，目前设计房子的规格不同，价格不同，初级的规格为一室一厅。

1. 客厅
2. 卧室

职业设计：

1. 程序员

（一）功能设计

1、背景

刚刚毕业的大学生，根据专业前去面试，面试成功后入职一家公司。游戏前期可以虚拟几家公司，后期等玩家开公司后，可以到人才市场招聘玩家加入到公司工作。

1. 职业等级

设计该职业的等级，玩家在完成任务后，可进行一定的升级，升级成功后，可作为升职加薪的依据。任务可根据难易程度设置完成后获得的经验。如日常的工作任务，完成后领取经验。

1. 找工作

玩家可以在招聘市场上筛选公司和职位，并投递简历，等待公司审核，公司审核通过后给玩家发送面试邀请，玩家于指定时间前往公司参加面试。

1. 面试

游戏可以模拟玩家面试，界面显示考题，玩家进行答题，答题结束后交卷并通知公司面试官，面试官审核通过后通知玩家面试通过，并发送offer，玩家回复同意后于指定时间入职。系统会根据玩家住址到公司的距离通知玩家上班坐公交车所需的时间，以及上班的时间。

1. 入职

入职第一天，玩家起床上班，洗漱完毕出门坐公交车上班，此处由动画显示，告知玩家正在路上，此时玩家可操作的内容变化为公交车上可以操作的事项。

公交车到达后，玩家进入公司，如是未入职，则界面显示入职界面，如是已入职，则显示打卡。首次入职显示出公司的规章制度，玩家阅读后点击确认关闭，规章制度可在玩家的界面显示。

1. 工作系统

玩家入职后开始每天打卡上班工作，上班的主要工作是领取任务，完成任务。

需设计任务。

玩家可领取的任务是根据玩家的职业等级来分配的，例如：

玩家的职业等级为初级开发工程师，则只能领取简单的任务完成。

玩家的职业等级为中级开发工程师，则可以领取难度较大的任务完成。

玩家的职业等级为高级工程师，则可以领取复杂度较高的子系统完成，并协调和安排其他小组成员完成任务。

当玩家步入管理层后，则可以单独接收项目开发的任务，并管理一个团队。

1. 生产力系统

玩家通过生产力来表示其完成任务的效率，例如：刚刚参加工作的生产力低下，则完成任务的效率低下，假设一个项目的规模1000个工时完成，如果玩家的生产力只有1，则需要1000/1=1000个小时完成。玩家的生产力可以通过完成任务，积累经验慢慢的提升。

1. 经验系统

玩家每完成一个任务，可以得到经验，攒够一定的经验，可以升级，玩家升级到一定的级数，可以提升职业等级。提升职业等级需要完成一个职业等级的任务。玩家每升级一级，则生产力响应的提升一点。生产力提升，则生产效率提升，例如，当生产力为原来的两倍时，原本需要两个小时完成的工作，在1个小时内可以完成。

玩家也可以通过学习新的技术来获取经验，玩家可以在书城花费一定的游戏币购买书籍，通过阅读书籍来获取知识，阅读完成后玩家可以参加一次考核，考核完成后，系统根据玩家的得分计算玩家可获得的经验值。

1. 日常生活

玩家角色在工作一定的时间后，到达中午时间，则提示玩家吃饭，吃饭可选择吃饭的菜单，并扣除一定的金钱。

公司有公司的收入来源，系统会根据公司的入职的员工，员工的工资，基本的水电等开销扣除公司的资金，当公司资金为0时，公司宣布破产。

玩家的工作效率可直接影响到公司的收入，例如玩家开发的一个项目，上线后公司可以有一定的收入，这是公司的收入来源，如玩家入职一家公司后，一直未接受任务，或者任务完成的效率较慢，则系统会综合分析后，给玩家发放的工资则相应的减少。每个玩家有资格可以向上级领导申请开除某人。上级领导审核后，作出是否开除某人的决定。

1. 加班系统

玩家可以参与加班，但加班有规定，玩家不能够无限制的加班，因为第二天还需要参加工作，如果玩家前一天加班太长时间，则第二天的工作效率相应的降低。如通宵加班，则提醒玩家第二天需要请假，加班时间超过上班时间，则生命值开始下降，12点以后值开始下降加速。玩家的生命值只能支持玩家不眠不休加班3天，超过3天则玩家身体健康出现问题，将会被送到医院进行救治，超过7天则死亡。玩家可以通过睡觉休息来恢复生命值。

1. 项目系统

公司会不定期发布一些项目，每个项目都有一定的工期，在工期内完成，则项目开发成功，如超出工期30%，则项目失败。完成的项目上市后，根据市场的需求，公司可以获得一定的利润。如果是系统的公司，则会模拟出一些项目出来。如果是玩家自己创建的公司，则需要到市场上竞争项目，市场会不定期发布一些项目出来，由公司进行竞争获得，公司获得项目后，可以将项目分配给公司员工完成，完成后，市场验收，上线后，则公司开始盈利。

1. 工资系统

玩家每个月都可以领取一定的工资，系统的公司，会根据玩家自身的职业等级，给玩家制定工资，如果是玩家创建的公司，则玩家可以和玩家公司谈工资，员工的工资计算在公司的收入中。

1. 睡眠系统

玩家可以通过睡眠恢复体力，恢复健康，但睡眠恢复的体力没有在医院治疗恢复的体力来的快。如果玩家不睡眠，则体力下降，体力下降到一定的值后，将会被强制送到医院。医院将会花费玩家的资金进行治疗。如果玩家没有资金，医院将以最低的保障，来维持玩家的生命值。

1. 旅游系统

玩家在有足够的经济实力后，可以选择出去旅游，每个地点花费的费用都不一样，玩家可视经济实力选择。每个地方都有两种出行方式，一种是飞机，一种是动车，选择不同的出行方式，则话费也不一样，且花费的时间也不一样。住宿也可以选择不同的方式。旅游的过程中，玩家可能随机的认识一些人，或碰到一些事，可能会接到一些任务，获得一些金额，也可能被骗一些钱。

玩家点击选择旅游后，则玩家角色开始收拾衣物，收拾完成后出门，开始进入公共交通工具的搭乘。

1. 场景设计
2. 家主场景

玩家角色进入房间后，首先出现在门前面，正面站立，玩家可以操控虚拟摇杆，控制玩家左右走动。玩家可以看到他视角范围内的物体，可以点击物体，做相应的动作。

家的场景中主要有以下几个主物件：

1. 电脑桌

玩家角色走到可以见到电脑桌的位置时，可以点击电脑桌，此时界面弹出一个弹框，该弹框中有以下几个按钮：

工作按钮：玩家点击工作按钮，玩家角色开始走到电脑桌旁后，场景切换到在家中的工作场景。

数值设置：

1. 床
2. 餐桌
3. 家工作主场景

玩家点击工作按钮，进入工作模式，玩家坐在电脑前不断的编程，打字写代码。工作的过程中玩家会时不时坐一些动作，例如思考、喝水、写字、玩游戏等动作。动作是随机的，但是每个动作都会有一定的间隔时间。玩家角色坐在电脑前，一开始并不会开始工作，需要玩家选择开始执行哪个任务后，玩家角色才会开始工作。

玩家开始工作，他的体力值和生命值会开始慢慢的下降，体力值下降的速度比生命值下降的速度快。当体力值下降到50%时，会提醒玩家去休息。体力值下降到只剩40%时，会影响玩家的工作效率，玩家如果在40%以下的体力值完成任务，则任务的经验值响应的扣除百分点，例如体力剩余35%，则获得的经验值=原经验值\*95%，以此类推。

当玩家角色的体力值下降到0%时，玩家会晕倒，被强制送到医院，送到医院的治疗费用需要由玩家自己承担。

体力下降的速度为1分钟下降1%。生命值的下降速度为2分钟下降1%。

当生命值下降到50%时，会提醒玩家进食，当下降到0%时，则会被强制送到医院治疗。

体力值为0被送医和生命值为0被送医所需花费的治疗费用不一样，生命值为0被送医所需花费的治疗费是体力值为0被送医的1倍。

在工作过程中，可以和玩家进行一些互动，互动的内容？

1. 公司工作主场景
2. 剧情设计

游戏需要有一个主剧情，即一个主故事。