找工作小游戏架构

核心玩法

- 游戏类型
  - 养成类
  - 益智类
  - 生存类
- 游戏目的
  - 教导面试技巧
  - 提前感受求职氛围
  - 测试求职技能
- 游戏题材
  - 剧情文案：主角因疫情影响失去工作，需要在存款耗尽前争取到心仪的OFFER
  - 世界观：全球爆发疫情后，世界经济紧缩，找工作难，尽量贴近当下的中国社会
- 游戏平台
  - IOS
  - ANDROID
- 游戏目标：在存款或人物基础属性耗尽前找到工作

主要系统

- 登录系统
  - 手机号输入
  - 验证码输入
- 出生系统
  - 人物出生选择界面
  - 出生技能选择
- 工作选择系统
  - 第一级行业选择
  - 第二级工种选择
- 找工作系统
  - 答题：面试官交流界面
  - 找工作界面
  - 重新选择想做的工作
- 生活娱乐系统
  - 娱乐项目选择界面
  - 家庭活动选择界面
- 人物基础属性系统
  - 由娱乐项目与世界突发活动影响：人物心情
  - 由娱乐项目与世界突发活动影响：身体健康
  - 由家庭活动与世界突发活动影响：家庭关系
- 岗位匹配系统：根据人物属性与技能计算和岗位的匹配程度

玩家主要游玩操作的系统部分，面试官交流界面包含益智答题

养成，生存类部分

成长系统

- 属性
  - 智力
  - 魅力
  - 亲和力
- 技能
  - 天生技能
  - 后天技能

人物的属性是与申请岗位匹配程度所需要考虑的第一要素

技能将进一步影响人物属性和与工作的匹配程度

辅助系统

- 头部广告
  - 显示由算法推荐的新岗位
  - 显示由算法推荐的面经和经验分享
- 简历系统
  - 简历风格选择
  - 自动生成简历
  - 简历保留
- 活动系统：世界突发活动
  - 影响人物属性
  - 影响人物财产
- 财产系统：显示财产余额
- 菜单界面
  - NEW-GAME
  - 日志：显示过往人物存档的最终游戏结果
  - 设置静音
  - 制作名单
  - 结束游戏
  - 结束APP进程
- 分享

用户分析

- 无职业
  - 学生用户，无稳定收入，无存款，有意向求职者
  - 离职用户，无稳定收入，有存款，有意向求职者
- 在职：在职用户，有稳定收入，有存款，有意向求职者

XMind | 试用模式