一、游戏简介

游戏名称：程序猿养成记

游戏类型：养成类游戏

游戏简介：玩家扮演一个小程序员，初出茅庐，不断成长，最后获得不同的结果。（当上CEO，迎娶白富美，走向人生巅峰）

二、游戏特点

1、面向广大程序员、程序员亲戚朋友、程序员的同事，受众足够多。

2、体验程序员的经历，非常有趣。

3、不同的过程和结果，可玩性强。

4、风格尽量搞笑。

5、可以考虑增加一些小游戏，用户在选择做事情时可能会觉得无聊。

四、游戏机制

4.1 角色选择

学习基础：优秀院校、普通学校、三流院校、培训机构出品。

学历：专科、本科、研究生、博士生。

学习能力：学霸、普通、学渣。

程序语言：Java、C++、IOS、Android、C#、C等。

家庭环境：工薪家庭、二代、农村。

性格：内向、外向。

城市：一线城市、二线城市、小城市。

恋爱状态：单身、恋爱中。

标签：运动男、游戏宅男、文艺青年、技术宅、歌王、球迷、小资、工作狂、驴友、恋家等等。

不同的选择使角色的能力不同。

如学校、学历不同会影响到找工作的难度，工资的成长度等等。

初始学历高的，开始的年纪也大。

学习能力影响学习的速度。

程序语言是工作技能，和工作和未来发展相关。

家庭环境影响初始金钱和必要时的援助。

性格影响交际能力。

城市影响收入水平和房价等。

标签影响生活中得各种能力。

选择完角色后，玩家可以选择一个初始的offer，开始职业生涯。

4.2 职业生涯

玩家会工作（工作可以设计成一些小游戏，或者做一些题目，程序、逻辑、数学、脑筋急转弯等，完成得好，则工作顺利）。

工作好会涨工资，会提拔。

工作内容可能有大项目、小项目，不同语言对应的工作内容也可能不同。

工作可以更换，从而获得更多报酬。

不同工作的工作时间也不一样。

工作会影响人物的状态，健康、心情、疲劳度等等。

可以换城市。

有不同的发展路线，技术路线初级、高级、资深、架构师、前端、后台、DBA、运维、技术顾问等等。也可以选择成为项目经理，走上管理岗，成为平台CTO，公司CEO等等。

工作时可能会出差。

不同公司行业不同、前景不同，可以从新闻中关注到。公司也有规模，创业公司、A轮、B轮、上市等等。

工作会有任务进度，任务进度会影响绩效考核，绩效考核影响收入和晋升。

退休时游戏就结束了。

\*\*个人开发者、创业这个不知道要不要增加，感觉比较难做

4.3 生活

生活中除了工作，可以干很多别的事情。

饿了要吃饭，累了要休息，业余时间可以运动、娱乐。

可以做很多事情，散步、运动、看电影、读书、玩游戏等等。

如果是单身，会遇到对象。

有对象之后，可以约会，到一定程度可以结婚，结婚时根据对象不同，会有不同的开销或收入。

结婚后可能有小孩，增加开销。结婚后和婚前生活会有不同。（这里是不是过于复杂了？）

根据选择的不同标签，做同一件事情会产生不同的效果。

做某些事情可能需要请假，看病、旅游、探亲等等。

由于职业生涯更倾向于作为重点，所以生活可以适当简化一些，需要找到一个合适的多元化程度。

4.4 数值

心情、健康、疲劳度、饥饿度这是生活的数值。

心情会影响做事情的效果。娱乐可以改善心情。长期情绪低落会影响健康。

健康度低了容易生病，生病又会影响心情、健康，健康为0会死，死了游戏就结束了。运动、治病、保持心情愉悦都可以改善健康。但在空气差时（雾霾）外出锻炼会影响健康。

体检可以降低生病的概率。

长时间疲劳度高会影响健康、心情、工作效率。休息、睡觉可以消除疲劳。

长时间饥饿会影响健康、心情、工作效率。吃饭可以消除饥饿。