

游戏

客户

○ 属性

- 形象
 - 形象随着金钱数增加改变
- 资产
 - 有固定的初始资产，资产会继承
- 语言库
 - 各种编程语言库，对应程序员的技能树

○ 目的

- 逼疯程序员
- 最少的钱完成任务
- 达成最高项目完成度
- 成就系统（彩蛋）
 - 虚拟小奖品

最终目的：逼疯程序员boss

○ 规则

- 逼疯程序员能拿到违约金并收回程序员工资
 - 工资是你给的钱，违约金是程序员没有达成之后赔付的钱
- 逼疯后可以继承劳动成果，用来增长项目进度
 - 有一个最终项目，是用来量化你的游戏的，这个项目并不影响每一个小关卡劳动成果。这个项目和你指定的是不同的东西
- 对赌，可以看到程序员的疲劳值和忍耐值的图形化界面，但数字不会显示，你的手段是数值化的，用来增加程序员的疲劳值，花钱才可以选手段
- 金钱花光则游戏结束

○ 手段

- 开局加疲劳值手段
 - 开局花钱指定项目，增加疲劳值
- 过程中加疲劳值手段
 - 提不合理要求
 - 可解锁其他手段
 - 到达一定关卡
 - 技术之外的要求
 - 中途提要求

程序员

○ 属性

- 疲劳值
- 忍耐值（上限）
- 语言学习（技能书）
 - 没关结束花钱学技术
- 金钱
 - 买东西（将疲劳值或者增加技术），学东西，请外援，外包
- 形象
 - 随技术增长形象改变
- 项目完程度
 - 每一关的完成度，和客户那边的项目是不相关的
- 技术（降低难度）

○ 目的

- 不被逼疯
 - 疲劳值不到达上限
- 可以转职（类似中国式家长结局）
 - 光给出结果不给出后面的游戏

○ 手法

- 难度可视化（小游戏）
 - 开源小程序移植

○规则

- 完成任务忍耐上限增加，会得到报酬
 - 继承但是会减少一定的疲劳值
 - 金钱可以用来减少疲劳值
 - 金钱还可以帮助过关
 - 疲劳值达到上限，游戏结束
- 完成后进入下一关

这只是我们的最初步的设想，也就是一个单纯的单机游戏，是由玩家选择一种角色进行扮演，电脑选择另一个，如果这个单机版完整的做完了，那么有可能会在后面推出联机版的开发，即两个或者多个玩家扮演不同角色进行pk，近期的一个新想法是还可以给电脑扮演的角色加入神经网络（或者应该叫做机器学习？具体这方面还有待学习）使其能够记录并学习玩家的不同操作，最终成长为超级人机之类的。由于这是我们大二开源课上的最终的大作业，所以有一定可能会做到一半就放弃掉，如果有人觉得我们这个创意还可以，可以与我们联系，欢迎各位借鉴。