

市中英雄传游戏企划

主要玩法

玩家通过不同的选项获得不同的属性点数，最后统计，看点数的多少决定结局走向。
需要计算的点数：

1.学科熟练度：

学 科 熟 练 度	人 物 线 路	毕 业 结 局	人 物 结 局					
大于等于 15	第三周 对应的人 物线路	优秀毕 业生	依据好 感度计 算					
10-14	第三周 对应的人 物线路	顺利毕 业	依据好 感度计 算					
3-9	第三周 对应的人 物线路	艰难毕 业	依据好 感度计 算					
<3	第三周 对应的人 物线路	被开除	无法达 成任何 线路					

学科熟练度计算方法：认真复习通过考试加 3 点，大致浏览若通过加 2 点，听天由命通过加 1 点，若没通过则不加点。

2. 人物好感度：根据选项累加，当人物好感度大于等于六，进入该人物结局线路，具体加
点数值见下文。

3. 压力值:计算方法如下，每天考试前会弹出一个选项卡，格式如下：

- 1. 认真复习
- 2. 大致浏览
- 3. 听天由命

1 选项加 3 点压力值，2 选项加 2 点，3 选项不加。

1 选项一定通过考试，2 选项百分之五十的概率，3 选项百分之二十的概率

压力值大于等于 14 人物崩坏，强制中止游戏

小于 14 无影响

人物好感度计算数值详情：

1 李慕云：

场景一：吃汉堡

选项一：你跑得真快，能问下你有什么抢饭的秘籍吗？

选项二：你的卡套上是明日萝卜里的角色吗？我也玩明日萝卜

选项三：跑那么快干嘛？

好感度依次+1，+2，0

场景二：一起玩游戏机

选项一：明日萝卜大手子快来救我

选项二：你玩的确实很好但我的技术也不赖

选项三：没想到你也玩这款冷门游戏

好感度依次+1，+0，+2

场景三：开导

选项一：开导

好感度加3

选项二：不开导

好感度清零

2 越千语：

场景一：化学实验

选项一：帮学姐洗试管

选项二：学姐好帅（感叹）

选项三：喂，能不能做快点

好感度依次+2，+1，0

场景二：睡着了

选项一：移开肩膀

选项二：让学姐靠在肩膀上

选项三：摸摸学姐头

好感度依次+0，+1，+2

场景三：奖学金保卫战

选项一：夺回

好感度加3

选项二：不夺回

好感度清零

3 余墨：

场景一：初遇

选项一：你是那个谁？

选项二：你是那天演奏的吉他手？

选项三：同学你怎么在这儿？

好感度依次+0，+2，1

场景二：展示

选项一：是秋日影吗

选项二：可以教我弹奏c和弦吗

选项三：感觉还是不如我

好感度依次+2，+1，+0

场景三：雨，卡列宁，和她

选项一：我们一起来组乐队吧

好感度加 3

选项二：...你这人真是满脑子都只想着自己啊。

好感度清零

主要角色背景：

玩家：苏绪轮

角色 1：李慕云

很会做甜点小饼干，她是玩家遇到的第一个角色，是同班国学

:看似设心没肺的小太阳也会有烦心事

单亲家庭长大，妈妈被好赌的前爸找上门要钱，考虑转学中。

但她很舍不得你，如果 week 3. 不选择该线(即不去她家)

week4.她会转走，无法再次进行对话。

角色 2：越千语

是你的学姐.沉默寡言.你在化学社团认识了她

科学狂人，喜欢喝咖啡布丁.脾气很怪

靠奖学金维持社团运转

如果 week3 不选择该线，不去参加奖学金保卫战，社团将解散，无法再与学姐取得联系，无法再次进行对话。

角色 3：余墨

你去吃咖啡而布丁，校外在咖啡店碰到她在兼职，她打工攒钱换新吉他。

她想要在市中组建传奇乐队

吉他高超但找不到人一起组乐队.

矛盾在于 1: 家里人原因

2.经济原因

Week3 她在外一直饲养的流浪狗卡列宁重病,她用了兼职赚的所有钱，但没能救回，她在雨中，告诉了你矛盾。

week3 不选择该线，无法再次进行对话。