

411 皇城争霸

游戏核心目标:

通过在 411 的磨练, 找到不同薪水的工作, 同时保证自己没有折磨成一个傻逼, 然后度过整个硕士时光(或者毕不了业), 获取不同结局。

游戏区域设置:

411 (玩法可选择划水(降低疲劳度), 做项目, 嵌入式和 FPGA 项目互跳, 疯狂讨论…
等等等等, 同时触发随机事件, 不同事件影响个人属性和 411 区域内 NPC 的属性, 触发不同倾向时间同时影响个人选择(如老大好感度过低就会影响回家时间, 回家时间过短就会影响家人心情, 家人心情归零就会被脱离关系, 同时如果放假迟到未归也会降低老大好感度, 老大好感度过低会影响课程考试向老大求情或者毕业论文等等)

宿舍 (玩法可选择睡懒觉, 打游戏, 半夜吃泡面等等, 影响舍友好感度, 当舍友心情压抑变成心里变态之后又可能会被砍死)

教室 (玩法可以选择考试, 上课等等, 影响个人成绩, 个人成绩影响个人找工作进度, 同时影响毕业, 可以通过其他手段如找老大求情提升课程成绩)

家 (可影响寒暑假放假安排, 等等, 待策划)

玩家个人属性设置(构想):

疲劳度()

FPGA 技能熟练度

嵌入式技能熟练度

精神压力

快乐度

编程技能熟练度

吹牛逼能力

.....

各不同区域 NPC 属性设置:

411:

老大:

是否在(在或不在, 不在就可以疯狂划水)

好感度

…….待策划

袁总:

是否在(在或不在, 不在就可以疯狂上班时间废话多说)

好感度(好感过高容易被跟踪)

…待策划

…人物添加待策划, 触发事件待策划

教室:

数据挖掘。。。。
嵌入式实验。。。。
细节待策划

宿舍：
细节待策划

家：
细节待策划

核心玩法：
1. 毕业系统
2. 找工作系统
3. 脱单系统
等等，待策划