**《清华式学生》——类《高考恋爱100天》、《中国式家长》、《金庸群侠传》的准静态场景决策角色扮演+养成游戏**

目标：帮助大一新生适应清华生活

1. *创建角色*

回答问题+分配点数决定角色初始属性，属性值构成（？）

1. *选课系统*

* 随机生成人数；有几率掉课
* 志愿分配，最低课程限度保证
* 学分数和压力、记忆力挂钩
* \*\*是否加入ROLL点决定学分数，不同课学分数不同，不可以超过ROLL点

1. *上课系统*

* 学期一共四周，28天，每天白天属于上课系统管理，以小游戏的形式影响属性

微积分、英语、文史哲等课程，集成小游戏：算定积分、游戏内置小游戏（需要构思）

上课的小游戏表现决定部分属性加成多寡

1. *课后系统*

下课后、周末的自由选择：一天/一个课后只能做一件事，选择+属性决定是否触发分支剧情

自习-学习科目、科创（加入课题组、发论文、美赛）-科研、社团-艺术、体育-体魄属性

分支剧情idea：

* 图书馆角落发现《吉米多维奇》，增加属性
* 第一周周末如果数学属性高于一定阈值，可以被招募加入类脑计算中心，成为林二晗教授助手。经过发表论文，科研属性暴涨，带来压力、体魄、平时课程等影响
* 数学建模大赛：数学属性、科创属性提升，沟通能力提升
* 体魄：体魄的提升微量影响其他属性，压力值过高、体魄值过低有概率生病，错过数天课程并降低属性；体魄过高，加入校二队（田径、足球等），参加首高，带来体魄持续维持高水平，但是会错过一定天数的学习
* 社团活动：沟通属性

1. *期末系统*

基于压力、学习属性等决定期末考试成绩，成为特奖评选准入门槛

1. *评选系统*

* 根据期末成绩准入，其他属性决定基础势力值
* 3位候选人互相博弈：

1. 鼓吹自己的成就，但如果和属性不符就会打脸扣除势力值
2. 联合队友：势力值均得到小幅提升
3. 抨击他人：影响他人势力值，但是扣除自己的部分民心

* 最终选择特奖（概率较低）
* 未能选上特奖，有其他小奖项：学业优秀、科创优秀

拟采用模型

分工

进度

版本管理计划

风险管理方案