|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | 霸凌值 | | | |
| 霸凌0次 | 1次 | 2次 | 3次 |
| 友谊值 | 普通同学 | 结局2 | 结局3 | 结局4 | 结局7 |
| 好朋友 | 结局5 | 结局2 | 结局2 | 结局6 |

结局1：那位**同学在轻生后**，命运的捉弄最终自己因为也会成为被霸凌的对象。

结局2：那位同学因为之前的遭遇有轻微的心理创伤，虽然毕业了，但是很去了一个平凡的小镇，后来也没再听说她的消息

结局3：毕业后，那位同学再也没有听过他的消息了

结局4：那位同学在和家人商量下转学离开了这座令人伤心的城市，而玩家自己变成了被霸凌的对象

结局5： 两人在一起互相陪伴帮助，最后一起顺利毕业，同时也一起去了一家很好的公司

结局6：那位同学和自己一起被霸凌

结局7： 最后那位同学不堪重负，轻生了

这是改良版版本，但是有了新的结局需求，以及相应的得分。

1. 玩家自身有无霸凌那位同学，

如果玩家有霸凌，则取消掉后续帮助他被霸凌的选项：Step in and tell them to stop，然后不是立马进入结局1，<h2>Ending 1: The Cycle of Violence</h2>

而是在正常loop后进入

如果中立，则一直显示三个选项。

如果玩家帮助他，则取消后续霸凌他的选项：Join in. It's easier than being the next target

2.如果玩家三次都没有霸凌过那位同学，则按照图片进行判定：

3. 霸凌3次不再是重复，而是第一次为孤立，第二次为言语攻击，第三次是动手打人侮辱

4. 大学四年，基础先按照：秋季期中考试复习，圣诞发送祝福语，新冬季入学一起找教室，期末复习，这些事件每年都一样会循环发生来加基础友谊值，就像minorevent，但是每年都会循环，一共四年四次

然后每一年不一样的特殊事件作为分支，比如

:: Year1-Event就只会在第一年出现

:: Year2-Event第二年出现，

等。。。这些作为大事件，可以加更多友谊值

第一年

fall:

9月，:: Year1-Event

10月，Review for midterm exams

winter:

2月，Find a classroom for a new course

第2年

fall:

10月，Review for midterm exams

12月， It's almost Christmas

winter:

3月，:: Year2-Event

5月，期末结束，参加聚餐。

第3年

fall:

10月，Review for midterm exams

12月， It's almost Christmas

winter:

5月，期末结束，参加聚餐。  
6月，:: Year3-Event

第4年

fall:

10月，Review for midterm exams

12月， It's almost Christmas

winter:

3月，:: Year4-Event

5月，期末结束，参加聚餐。

其中：  
第X年

fall:

10月，Review for midterm exams

12月， It's almost Christmas

winter:

2月，Find a classroom for a new course

5月，期末结束，参加聚餐。

基于以上修改一下我的。。twee

并生成flow chart小事件会一件一件发生，并且你加月份，对应：

然后每学年大事件，是穿插在每学年中的，但也是单独的一次选择，