

# PBC\_Final Project

---

Group members:

B10703022 財金一 曾繁宸

B10703023 財金一 吳芃寬

B10703049 財金一 柯宥圻

B10703051 財金一 謝智祐

B10703113 財金一 曾順偉

B07605050 森林四 廖致豪

## 內容大綱

---

我們想要做一個遊戲。這個遊戲的主軸是台大裡面的各個角色的發展養成，玩家可以依靠自己的選擇來決定故事的走向和結局。

### 路線一：學生

學生（可自訂名字）的目標是準時畢業。但是在求學的過程中，他會遇到各式各樣的選擇，可能會讓他偏離原本的目標，例如交到女朋友、雙主修或是被醉月湖的鴨子攻擊等等，玩家可以自己掌控角色的命運，當然也可以故意讓他延畢。

### 路線二：助教

助教的目標是升格成為正式教授，但是他也會遇到各種問題，像是要處理作弊事件，或是正式教授只喜歡女生助教而冷落主角等等。

### 路線三：校長

校長的目標可能是連任，也有可能成為 ntu 台大學生交流版上的網路紅人，他觸發的被動是在 0037 到 0939（不能選擇，跑出校長睡覺圖片）之中要休息。

## 隨機事件

有一定機率遇到的事件，例如台大各種怪怪的 NPC、水源阿北，或是被大王椰子砸到、被媒體抹黑...

## 數值

我們會設計一些數值，例如延畢機率，存款和人緣指數，以及隱藏指數像是異性好感度等( 可能要超過 100 的時候才會出現 )，最後會依照這些數值決定結果