**遊戲企劃書**

**我的大學時代**

**Time\_of\_College\_Student**

**(一)遊戲背景**

以台灣的大學生四年的生活為基礎，依照不同選擇經過固定回合數後，最後決定畢業的出路，升學或出社會。

**(二)遊戲性**

(1) 考試 – 圖形反應(玩家選擇對應的圖片)，獲得能力值、地位

(2) 打工 – 依照不同能力可以解鎖特定的工作，可獲得金錢、能力值。

(3) 社交 – 跟不同地位的人物交流，獲得地位、名聲、知識。

(4) 社團 – 無社團需加入才可使用社團功能，有社團則參加聚會獲得能力值、名聲。

(5) 上課 – 撐住不睡覺，獲得特定能力值、知識。

(6) 日常安排 – 不同的活動，獲得能力、時間，進入下一回合。

(7) 商店 – 購買不同商品，可增加能力、新的活動

**(三)回合數**

4年/ 8學期 -> 1學期 18周 -> 144回合 or 72回合 or 60回合

**(四)屬性**

(1) 邏輯力 – 理科、資電、工

(2) 領導力 – 商、人文

(3) 想像力 – 人文、理科、資電、工

(4) 文筆 – 人文

(5) 理財 – 商

(6) 語言 – 人文、商

(\*) 時間 – 主要行動點數，歸0不能做其它事情，除了商店、日常安排

(\*) 名聲 – 暫定

(\*) 金錢 – 購買商品

(\*) 知識 – 影響上課獲得的能力值

(\*) 地位 – 隱藏數值，影響結局的發展

**\*(五)學校**

(1) 福爾摩沙(有錢人)大學 – 台灣大學

(2) 一元硬幣大學 – 清華大學

(3) 炸蝦飯大學 – 交通大學

(4) 松樹大學 – 中央大學

(5) 獸醫大學 – 中興大學

(6) 阿給大學 – 淡江大學

(7) 法律大學 – 東吳大學

(8) 科技大學 – 台科大

(9) 教堂大學 – 東海大學

(10) 喇嘛大學 – 逢甲大學

**(六)學院**

依照每間學校的科系特長，影響學院的提升的能力值

(1) 資電學院

(2) 人文學院

(3) 商學院

(4) 工學院

(5) 理學院

**(七)遊戲方法**

(1) 考試 – 圖形反應(玩家選擇對應的圖片)，獲得能力值、地位。

能力值 : 依照不同學院給予不同能力加成。

地位 : 分數越高得到越多地位。

(2) 打工(等待) – 依照不同能力可以解鎖特定的工作，可獲得金錢、能力值。

金錢 : 依照工作的性質和指定能力值，結算最後金錢。

能力值 : 依照工作的性質，獲得指定能力值。

(3) 社交(等待) – 跟不同地位的人物交流，獲得地位、名聲、知識。

地位、名聲、知識 : 給予不同的加成。

(4) 社團(等待) – 無社團需加入才可使用社團功能，有社團則參加聚會獲得能力值、名聲。

無社團 : 選擇社團。

有社團 : 參加活動獲得能力值、名聲。

(5) 上課(連點) – 撐住不睡覺，獲得特定能力值、知識。

能力值 : 撐住->依照學院增加特定能力值，撐不住->依照學院減少特定能力值。

知識 : 撐住->增加知識，撐不住->減少知識。

(6) 日常安排 – 不同的活動，獲得能力值、時間，進入下一回合。

能力值 : 依照事件的能力值，加到原本的能力值。

時間 : 回復到全滿。

(7) 商店 – 購買不同商品，可增加能力值、新的活動。

能力值 : 依照商品內容，增加特定能力值。

活動 : 增加新的日常按牌。