校内

教学楼：

固定NPC：老师、学生

（进入教学楼：

点击教室座位，出现选项1.上早八；2.先到处看看

点击老师，出现选项1.向老师请教问题；2.向老师打个招呼

点击学生，出现选项1.和同学一起讨论小组作业；2.和同学打个招呼。）

事件：

1. 上早八——（1.1和1.2每次随机触发）

1.1今天有早八，昨天晚上洗了个热水澡早早睡下了今天早上起床后感觉自己精神抖擞。专心听老师讲完两节课，感觉自己又升华了。(心情-3，智力+8）

1.2 昨晚熬夜没睡好，今天早起的时候感觉自己就是一具行尸走肉，好困啊...上课的时候一直在想到底是谁发明的早八（怒）。（心情-8，智力+2）

2.先到处看看——

教室里好多人啊...（回到刚进入教室的场景，无数值影响，不消耗回合数）

3.向老师请教问题——

3.1 老师，刚才上课的时候，这个点我还有点不太理解，您能再给我讲一下吗？

哦...这里啊，这里其实是这样的...(老师回答）（智力+3）

1. 和老师打个招呼——

老师好啊！

同学你好！（老师）（回到刚进入教室的场景，无数值影响，不消耗回合数）

5.和同学一起讨论小组作业——（5.1和5.2每次随机触发）

5.1这门课的小组作业亟待推进，今天和同学们约了下课后一起讨论一下。大家各抒己见，经过一番激烈的讨论，成功推进了项目的进度。（智力+3，交际+3）

5.2 这门课的小组作业亟待推进，今天和同学们约了下课后一起讨论一下。但讨论过程中大家产生了分歧，最终不欢而散，项目也没有太大进展。（心情-5，智力+1，交际+1）

6.和同学打个招呼——

哈喽！干什么呢？

哈喽啊！我们几个在这里讨论几个小问题...(同学回答）（回到刚进入教室的场景，无数值影响，不消耗回合数）

图书馆：

固定NPC：无

（进入图书馆，出现选项：

1.在图书馆自习；2.在图书馆看书；3.离开。）

事件：

1. 在图书馆自习——

上课时老师讲的的知识点还没有完全消化，另外还有一些知识自己也想提前学习一下，今天就去图书馆泡一天吧！（心情-5，智力+8）

1. 在图书馆看书——

现在的图书馆好像已经彻底变成了自习室一样的存在，谁还记得图书馆最初是为方便人们借书、看书而设立的地点呢...今天没什么事，不如去图书馆看看书吧！（智力+3，才艺+3）

1. 离开——

（回到上一级场景，无数值影响，不消耗回合数）

体育馆：（小游戏）

固定NPC：体育老师、靶场管理员

（进入体育馆：

点击场馆地面，出现选项1.自己锻炼一会儿；2.先到处看看。

点击体育老师，出现选项1.上体育课；2.向体育老师问好。

点击靶场管理员，触发对话：同学，要打靶吗？出现选项1.给我来十发子弹！（消耗300元）；2.不了，我再到处看看吧。）

事件：

1. 自己锻炼一会儿——

身体是革命的本钱，照顾好它，它才会陪我走得更远！

挥汗如雨地锻炼了几个小时。（旁白）

呼~锻炼像是给身体充电，感觉身体都轻盈了，回去洗个澡！（体能+6，心情+3）

1. 先到处看看——

（回到刚进入体育馆的场景，无数值影响，不消耗回合数）

1. 上体育课——

先做一下简单的热身，然后绕着场馆跑五圈！之后我们再进行专项教学！（体育老师）

呼——呼——呼，好累，不过感觉体能又变好了，还掌握了一下新的体育专项知识。）（体能+7，才艺+3）

1. 向体育老师问好——

老师好啊！

你好！小同学，平时忙着学习也要注意抽时间锻炼身体啊，看看你们一个个弱不禁风的样子！（体育老师）

啊哈哈哈...好的老师...（回到刚进入体育馆的场景，无数值影响，不消耗回合数）

1. 给我来十发子弹（消耗300元）—

（触发打靶小游戏，具体对话及数值加成待议金钱-300）

1. 不了，我再到处看看吧——

（回到刚进入体育馆的场景，无数值影响，不消耗回合数）

操场：

固定NPC：足球场上踢球的同学

（进入操场：

点击足球场，出现选项1.加入他们，一起踢一会儿；2.他们都好厉害，还是不去凑热闹了吧...

点击跑道，出现选项1.绕着操场跑几圈；2.独自散步；3.想起还有别的事没做...）

事件：

1. 加入他们，一起踢一会儿——（1.1和1.2每次随机触发）

1.1嗨，同学！可以和你们一起踢一会儿吗？

当然可以！我们正好缺人呢，快来！（同学）

不知不觉就和大家踢了一整晚...累并快乐着！下次还来！（体能+5，心情+5，交际+5）

1.2嗨，同学！可以和你们一起踢一会儿吗？

不好意思啊同学，我们今天人已经够了...下次吧！（同学）

好吧...（唉，果然被拒绝了）（心情-5，回到刚进入操场的场景，不消耗回合数）

1. 他们都好厉害，还是不去凑热闹了吧...——

（回到刚进入操场的场景，无数值影响，不消耗回合数）

1. 绕着操场跑几圈——

体育老师说下周就要测1800了，得赶快练练体能了...

围着操场跑了好几圈。（旁白）

哇好累~希望体育课能有个好成绩吧。（体能+9，心情-3）

1. 独自散步——

今天天气不错，在操场上散散步吧！

雨后的傍晚校园，气温怡人，空气清新，戴着耳机，听着音乐，放空大脑，在操场上慢慢散着步...（体能+3，心情+5）

1. 想起还有别的事没做...——

完了！突然想起来还有个ddl没赶完，怎么就跑到操场来了。（回到上一级场景，无数值影响，不消耗回合数）

音乐厅：

固定NPC：音乐老师

（进入音乐厅：

点击音乐老师，出现选项1.请教音乐问题；2.和老师打个招呼

点击钢琴，出现选项1.练习弹琴；2.随便看看

点击桌椅，出现选项1.听音乐讲座；2.四处看看）

事件：

1. 请教音乐问题——

我对音乐一直十分感兴趣，进入大学之后更是利用空余时间读了一些音乐方面的书籍；

只是最近对这个问题一直感到困扰...

刚好今天来向老师请教一下。

经过一番讨论...（旁白）

同学，很高兴看到你们在学习专业知识的同时还能保持对艺术的思考，以后还有其他的问题也一定随时来找我讨论！（老师）（才艺+4，交际+3）

1. 和老师打个招呼——

和音乐老师简单打了个招呼。（回到刚进入音乐厅的场景，无数值影响，不消耗回合数）

1. 练习弹琴——

小时候一直又去学钢琴，直到高中学业太过繁重才不得不暂时放弃了弹琴。如今上大学了，一定要把这项爱好重新捡起来才好。

一个人在音乐厅弹了会儿琴。（才艺+4，心情+3）

1. 随便看看——

这架钢琴看上去华丽庄重，做工也十分精湛，弹奏起来一定也是音韵悠扬吧。（回到刚进入音乐厅的场景，无数值影响，不消耗回合数）

1. 听音乐讲座——

学校里时常举办不同类型的讲座，今天恰好有我感兴趣的音乐讲座，去听一听吧。

学校请来了当代知名的音乐家为我们开展讲座，听完感觉收益良多。（才艺+7）

1. 四处看看——

没想到理工类大学也有这样十分不错的音乐厅，还有不少同学在里面活动，看来大家不仅学习成绩好，也都有自己的特长啊。（回到刚进入音乐厅时的场景，无数值影响，不消耗回合数）

社团活动室：

固定NPC：无

（进入社团活动室，出现选项1.参加社团会议；2.开展社团活动；3.离开）

事件：

1. 参加社团会议——

今天是进行社团例会的日子，社长对社团接下来一段时间的工作安排和活动组织进行了详细的规划。（才艺+3；智力+2，交际+3，心情-3）；

1. 开展社团活动——（2.1和2.2随机发生）

2.1今天社里组织了社团活动，有好多人来玩，参加了喜欢的活动的同时还认识了许多新朋友（才艺+3，交际+5，心情+5）

2.2今天社里组织了社团活动，可是似乎没什么人来，唉，本来期盼了好久的活动...（才艺+1，交际+2，心情-5）；

3.离开——

（回到地图页面，无数值影响，不消耗回合数）

宿舍：

固定NPC：室友

（进入宿舍：

点击书桌，出现选项1.在宿舍自习；2.玩会儿游戏；3.起来走走

点击室友，出现选项1.和室友聊聊天；2.和室友讨论学习；3.出去走走）

事件：

1. 在宿舍自习——

只要心中有学习，处处都能搞学习，在宿舍也要做那个卷死室友的“卷王”（智力+7，心情-5）

1. 玩会儿游戏——

上了一天课了，玩会游戏奖励自己一下！

噼里啪啦噼里啪啦...鼠标键盘狂响...（旁白）（心情+8，智力-2）

1. 起来走走——

哎呦~坐久了腰疼腿疼屁股疼，起来走走吧。（回到刚进入宿舍的页面，无数值影响，不消耗回合数）

1. 和室友聊聊天——

在几年的大学生活中，宿舍就是一个温馨的小家，好的宿舍关系中，室友们总能一起哭，一起笑，彼此关心，相互帮助。（旁白）

这一天不知道是谁起了个头，宿舍的大家就这么一边吃着零食，一边聊了好一会天。（心情+4，交际+4）

1. 和室友讨论学习——

能够进入北京理工大学的同学，无疑都是同龄人中的佼佼者，宿舍的室友们也同样如此，每次和他们讨论问题，都感觉受益良多。

现在有空吗？我想和你讨论一下这个问题...

哦，有空的，你说...（室友）（智力+4，交际+3）

1. 出去走走——

在宿舍窝一天了，整个人都没精神，感觉快二氧化碳中毒了...不行，我得出去走走。（回到地图界面，无数值影响，不消耗回合数）

北湖：

（进入北湖，出现选项1.散散步；2.

和朋友一起来野餐；3.用面包喂鱼（消耗100元）；4.离开）

事件：

1. 散散步——

学校花大价钱修建的北湖，风景确实还是很不错的，今天天气也不错，不如就在这散会儿步吧；

还可以顺便去看看这儿的“原住民”们，听说新来了两只孔雀和两只羊驼！（心情+4，体能+2）；

1. 和朋友一起来野餐——（2.1和2.2随机发生）

2.1北湖除了有湖以外，还有大片的草地，是个野餐的好地方。

今天天气正好，约了几个好朋友，带了些吃的，一起来北湖野餐！（心情+5，交际+5）

2.2北湖除了有湖以外，还有大片的草地，是个野餐的好地方。

今天本来约了几个好朋友，带了些吃的，准备一起在北湖野餐。结果刚到北湖就下雨了，大家只好回去了，还被淋了一身雨...（心情-5，回到地图场景，不消耗回合数）

1. 用面包喂鱼（消耗100元）——

北湖里养了好多小金鱼，刚好包里还有个今天早上买的面包，不如就用来喂鱼吧！（心情+3，才艺+3，金钱-100）

1. 离开——

（回到地图界面，无数值影响，不消耗回合数）

食堂：

固定NPC：食堂阿姨

（进入食堂：

点击食堂大妈，出现选项1.请食堂阿姨多给两块肉（消耗300元）；2.去别的窗口看看

点击餐桌，出现选项1.简单吃点（消耗500元）；2.大吃一顿（消耗800元）；3.好像还不饿）

事件：

1. 请食堂阿姨多给两块肉——（1.1和1.2随机发生）

1.1阿姨，能再给我两块肉吗，今天好饿啊~

哈哈哈行~孩子多吃点儿！（食堂阿姨）

阿姨又往你盘子里盛了几块肉（旁白）

嘿嘿，开心~

（体能+2，交际+3，心情+5，金钱-300）

1.2阿姨，能再给我两块肉吗，今天好饿啊~

一份就是这么多，不够吃就再买一份，多给你了那别的同学怎么办！

哦，知道了...

没要到肉，还被阿姨训了...（体能+1交际-3，心情-5，金钱-300）

1. 去别的窗口看看——

这里好像没有我想吃的，去别的窗口看看吧。（回到刚进入食堂时的场景，无数值影响，不消耗回合数）

1. 简单吃点——

今天似乎不太饿，但饭还是要吃的，就简单吃一点吧！（体能+4，心情+3，金钱-500）

1. 大吃一顿——

今天好累啊，上了一整天课，必须得吃点好的恢复一下！

饱餐一顿。（旁白）

嗝~感觉又活过来了，果然美食最能治愈人心。（体能+5，心情+5，金钱-800）

1. 好像还不饿——

感觉还不饿，一会再来吧。（回到地图界面，无数值影响，不消耗回合数）

超市（消费）：

固定NPC：无

（进入超市，出现选项1.直奔目标，买完就走（消耗300元）；2.大采购！（消耗800元）3.离开）

事件：

1. 直奔目标，买完就走（消耗300元）——

来超市买个东西。

目标明确，拿完！结账！走！（体能+1，智力+1，才艺+1，心情+1，金钱-300）

2.大采购！（消耗800元）——

感觉宿舍啥也没有了，来超市扫荡一通！

这个我喜欢，这个我爱吃，这个也要...（体能+3，智力+3，才艺+3，心情+3，金钱-800）

3.离开——

逛了一圈，感觉没什么想买的...（回到地图界面，无数值影响，不消耗回合数）

校外

电玩城：（小游戏）（可用于后续友情线发展）

固定NPC：无

（进入电玩城，出现选项1.打街机游戏（消耗300元）；2.玩爆款吃豆人（消耗500元）；3.不玩了不玩了...）

事件：

1. 打街机游戏（消耗300元）——

路过电玩城，看到一整排的游戏机，有点走不动道儿了，不如换些游戏币进去玩会儿吧！（心情+6，智力-2，金钱-300）

1. 玩爆款吃豆人（消耗500元）——

这个游戏厅可以玩最近大火的《吃豆人》诶，我想玩好久了，今天一定要进去玩个过瘾！（触发吃豆人小游戏，具体对话及数值待议，金钱-500）

1. 不玩了不玩了...

适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。今天不玩了吧，回去学习了。（回到地图界面，无数值影响，不消耗回合数）

奶茶店：（可用于后续恋爱线发展）

固定NPC：店员

（进入奶茶店：

点击店员，出现选项1.喝奶茶（消耗400元）；2.打小时工；3.离开）

事件：

1. 喝奶茶（消耗400元）——

路过学校附件的奶茶店，茶和牛奶交织的独特香味钻入鼻尖，瞬间勾起了我对甜食的渴望。

那就喝一杯吧！扫码——点单——支付，一气呵成！（心情+6，金钱-300）

1. 打小时工——（2.1和2.2随机发生）

2.1今天整个下午都没什么事，不如去看看校外奶茶店缺不缺人书。

你好，请问今天店里缺人手吗？需要小时工吗？

哦，正好！今天店里有点忙不过来了，你来给我们打打下手吧。（店员）

好嘞，来了！

忙活了一下午，赚到了一点零花钱。（旁白）（心情-5，交际+3，金钱+600）

2.2今天整个下午都没什么事，不如去看看校外奶茶店缺不缺人书。

你好，请问今天店里缺人手吗？需要小时工吗？

今天客人不是很多啊，不需要额外的人手了...（店员）

哦，好吧...（回到刚进入奶茶店的场景，无数值变化，不消耗回合数）

1. 离开——

奶茶热量、含糖量都好高，还是少喝点吧...（回到地图界面，无数值变化，不消耗回合数）

餐馆：

固定NPC：无

（进入餐馆，出现选项1.一个人搓一顿（消耗500元）；2.约朋友一起聚聚（消耗800元）；3.离开）

事件：

1. 一个人搓一顿——

天天在学校吃食堂，实在是有点吃腻了...今天自己一个人出来吃点别的，换换口味。（体能+3，心情+4，金钱-500）

1. 约朋友一起聚聚——

今天周末，难得大家都有空，几个好朋友一拍即合，决定一起来校外餐馆聚一聚。

吃了好吃的，还和朋友们聊了天，好开心呀...（体能+2，心情+6，交际+4金钱-800）

1. 离开——

还是回学校吃食堂吧，干净又实惠。（回到地图界面，无数值影响，不消耗回合数）

服装店：

固定NPC：店员

（进入服装店：

点击店员，出现选项1.买件T恤（消耗400元）；2.购买全套穿搭（消耗1000元）；3.离开）

事件：

1. 买件T恤（消耗400元）——

之前买的T恤都已经洗得发白发皱，看起来很旧了，是时候添件新的了。

你好，我想试一下这件T恤。

好的，我给你拿！（店员）

嗯...挺合适的，给我装起来吧。（才艺+2，交际+2，心情+2，金钱-400）

1. 购买全套穿搭（消耗1000元）——

人靠衣装马靠鞍，以前不注意形象管理，现在也该试着学学穿搭了...

认真选购了一番...（旁白）

你好，这几件我都要了，帮我算一下多少钱吧。

好的，哎呀，这一身穿着真帅啊！（店员）

嘿嘿，真的吗？谢谢你哦！（开心）（心情+3，交际+3，才艺+8，金钱-1000）

1. 离开——

逛了一会儿。

好像没有我喜欢的款式...算了，先不买了。（回到地图界面，无数值影响，不消耗回合数）