**1. 项目定位**

**类型**

* AI驱动的多模态剧情生成引擎
* Demo采用中国古代背景的 D&D 式交互体验

**目标**

* 展示 LLM 在剧情创作、分支逻辑、多模态生成中的能力
* 结合古风文化和AI技术，呈现沉浸式互动体验

**2. 核心功能框架**

**（1）玩家输入层**

* 输入方式：
  + 文本指令（选择或自由输入）
  + 语音指令（语音转文字）
* 作用：
  + 获取玩家的行动选择、对话内容
  + 驱动剧情分支

**（2）AI 剧情生成 & 逻辑引擎**

* **世界观设定模块**
  + 中国古代架空背景（融合真实历史文化）
  + NPC、势力、地图的预设与扩展
* **剧情生成模块**
  + LLM 根据当前状态生成对话、事件
  + LangChain / LlamaIndex 维护世界状态与NPC记忆
* **规则与判定模块**
  + 简化版 D&D 属性系统（力量/智谋/魅力）
  + 掷骰机制判定事件结果

**（3）多模态内容生成与呈现层**

* **图片生成**
  + 场景插画（Stable Diffusion / DALL·E）
  + NPC立绘
* **音频生成**
  + NPC配音（GPT-SoVITS / CosyVoice）
  + 背景音乐（古风BGM生成）
* **UI 展示**
  + MVP阶段：Web端（Streamlit / Gradio）
  + 扩展阶段：微信小程序 / VR

**（4）玩家反馈层**

* 选择下一步行动
* 对剧情/场景的反馈
* 驱动下一轮剧情生成

**3. MVP 开发优先级**

1. **核心剧情生成**
   * LLM + 状态记忆，让剧情跑通
2. **简化规则系统**
   * 保留3个角色属性 + 掷骰判定机制
3. **图片生成**
   * 仅在关键剧情节点调用一次插画生成
4. **简单UI交互**
   * 网页端即可，降低前端压力