大致玩法：

1. 模拟女性困境的游戏
2. NPC互动游戏
3. 策略游戏
4. NPC有角色数据，比如性别立场，权威，等等
5. NPC会在每轮自行互动，互动过后，权威低的人的立场会移向权位高的人的立场，喜愛值越高移動越快
6. 性别立场为-1 到1，-1 为大男子主义，1为大女子主义，0为性别平等
7. 性别立场的平均值为大环境立场，主角需要尽量让这个值趋近于0
8. NPC会根据自己的立场，选择是否成为主角的追随者。
9. 主角可以通过技能树选择自己的走向，比如武士、医师、将军、舞女等等
10. NPC互动中，有尊重值、恐惧值和喜爱值。比如说，在遭受骚扰时，如果对方立场为负，反抗会让恐惧值上升，喜爱值下降，顺从会让对方恐惧值下降，喜爱值上升。玩家可以通过喜爱值让自己的追随者变多（但大环境的性别立场可能降低），或者通过恐惧值让自己的追求者变多（但会有潜在的危险）
11. 主角可以和当地区的任何NPC互动，NPC根据自身作息移动，NPC主动跟周围角色互动
12. 有地區尊重、地區好感、地區恐懼、地區影響力（追隨者數量）、地區知名度、地区支持、地區信任
13. 主角要是想要在地区里有影响，必须找到突破口，比如在技能树上达到一定的高度，并且想方设法得到足够的支持和钱，建设对应的建筑（如军营、武馆、药房、书院）。注意，在男性社会下想要获得支持和钱，可能需要大量地献媚和讨好。
14. 主角在选择献媚和讨好等违背自身意愿的选项时，精神值会下降，在下降到一定程度时会引起乳痛、痛经等。注意千万不能让自己得乳腺癌而死亡！
15. 由于主角是女性，所以在一般情况下较难通过普通工作的方式赚钱，她们可能需要在获得允许的前提下出山采集，卖艺，或者给人做下手，并且可能需要藏私房钱（被发现的后果可能很可怕）。
16. 屬性：
    1. 智慧：越高越容易改變人的立場
    2. 魅力：越高越容易讓人喜愛。
    3. 武力：越高越容易讓人畏懼。
17. 如果玩家权威足够高，可以改变权威低的人的立场。注意，男性的权威会随年龄增长而增长，所以可以从小孩子开始教起。
18. 肌肉量和恐懼值正相關

**游戏机制设计**

1. 游戏类型和基本规则

* **类型**：动态策略游戏，强调NPC互动和角色成长。
* **目标**：通过提高社会对性别平等的认识（性别立场平均值趋近于0），增加追随者数量，扩大个人影响力，同时维持个人精神健康。

2. NPC互动和社会立场

* **NPC属性**：每个NPC具有性别立场、权威、尊重值、恐惧值和喜爱值。
* **互动机制**：NPC根据自己的性别立场与其他NPC互动，影响他们的立场。玩家与NPC互动时，可影响NPC的尊重、恐惧、喜爱值，从而改变其性别立场和成为追随者的可能性。

3. **地图规划**

* **规模决定**：首先，决定地图的总体规模，即格子的数量。这取决于你希望游戏的复杂度和玩家可以探索的范围。
* **主题设定**：中国古代
* **区域分类**：规划不同类型的区域，如城镇、农田、森林、山脉等，以及它们在地图上的大致分布。

**4. 设施和功能**

* **市场**：玩家可以购买和出售资源、装备和物品。
* **客栈**：玩家可以休息恢复健康，可能还能遇到新的伙伴或接受任务。
* **工匠铺**：提供特定的装备制作或升级服务。
* **药房**：出售恢复药水和状态恢复的物品。
* **训练场**：玩家可以提升技能或学习新的技能。
* **城镇大厅**：接受任务，获取情报，或与城镇的领导人互动。
* **防御设施**：对于某些游戏，城镇可能需要防御设施来抵御外来攻击。

5. 主角技能树和职业道路

* **技能树**：玩家选择职业道路（如武士、医师等），通过技能树发展特定技能，影响互动效果和任务完成策略。
* **职业特性**：每个职业道路提供独特的互动方式、任务类型和建设项目，反映不同的社会角色和挑战。

6. 社会和地区影响

* **地区属性**：每个地区有独立的尊重、好感、恐惧、影响力和知名度指标，玩家需通过策略提升这些指标，获得地区支持。
* **建设项目**：通过达到技能树上的特定高度和获得资源，玩家可以在地区建立相关设施（如武馆、药房），提升地区影响力和支持度。

7. 经济和资源管理

* **资源获取**：考虑到古代社会女性经济活动的限制，玩家需要通过非传统方式（如采集、卖艺）和谨慎管理私房钱来获取资源。
* **资金使用**：资源用于技能发展、建设项目和维持个人及追随者的生活。

8. 精神健康和身体状况

* **精神值管理**：面对社会压力和困境时，需要平衡精神健康。选择违背自身意愿的行动会消耗精神值。
* **健康风险**：精神值过低会引发身体问题，严重时影响角色生命安全。

9. 成就和游戏结局

* **社会变革**：通过影响社会性别立场，玩家可以推动社会变革，目标是实现性别平等。
* **个人成就**：根据玩家的职业成就、影响力、追随者数量和社会贡献，游戏提供多种结局，反映玩家的策略和选择。

**游戏流程**

1. **角色创建和初始设置**：玩家创建角色，选择初始职业路径和技能。
2. **日常互动和任务**：通过与NPC互动，完成任务来提升技能、获取资源和影响社会立场。
3. **策略规划**：玩家需策略性选择互动方式，平衡资源分配，提升社会和地区影响力。
4. **应对挑战**：面对性别歧视、经济困难和社会挑战，玩家需做出选择，影响精神健康和游戏进程。
5. **社会变革和个人发展**：根据玩家的行动和决策，推动社会向性别平等发展，同时实现个人职业和社会目标。

短跑计划

**Sprint 1: 游戏框架和基础界面**

* **目标**：搭建基础游戏框架和用户界面，包括主菜单、角色创建界面和基本的游戏设置。
* **工作量**：设计主菜单和子菜单界面，开发角色创建功能（允许玩家选择性别、基本属性和初步的职业路径）。
* **可展示成果**：游戏启动到角色创建流程的原型。

**Sprint 2: 基本NPC互动和性别立场系统**

* **目标**：实现NPC基本互动逻辑和性别立场系统，定义NPC属性和玩家与NPC的基本互动方式。
* **工作量**：开发NPC数据模型（包括性别立场、权威等属性），实现玩家与NPC的简单对话和互动逻辑。
* **可展示成果**：玩家可以与几个基础NPC进行互动，展示性别立场影响的初步效果。

**Sprint 3: 回合制逻辑和NPC自动互动**

* **目标：加入回合制游戏逻辑，使NPC在每个回合自动根据自己的属性和立场进行互动。**
* **工作量：实现游戏的回合制框架，包括每轮的行动顺序和NPC自动互动的逻辑。**
* **可展示成果：展示NPC之间根据权威和性别立场自动互动的场景。**

**Sprint 4: 技能树和职业道路**

* **目标**：开发技能树系统和几个关键职业道路的基本技能。
* **工作量**：为选定的职业（如武士、医师）设计和实现初级技能树，包括技能学习和使用的逻辑。
* **可展示成果**：玩家可以选择职业并在技能树上进行基本操作。

**Sprint 5: 经济和资源管理**

* **目标**：引入游戏的经济系统和资源管理机制，包括获取资源和使用资源的基本逻辑。
* **工作量**：开发资源类型（金钱、物资）、资源获取（任务、交易）和资源使用（购买、建设）的基础逻辑。
* **可展示成果**：玩家可以通过执行任务获得资源，并用资源进行简单的交易和建设。

**Sprint 6: 精神健康和身体状况管理**

* **目标**：实现精神健康和身体状况的管理系统，影响玩家的决策和游戏进程。
* **工作量**：设计并开发精神值和健康状态的追踪系统，以及它们对游戏进程的影响（如任务完成能力和NPC互动）。
* **可展示成果**：玩家的行动选择会影响角色的精神健康和身体状况，展示这些状态的变化。

**Sprint 7: 完整任务和事件系统**

* **目标**：开发一个完整的任务和事件系统，包括任务接受、执行和完成的流程，以及事件触发的逻辑。
* **工作量**：设计并实现多样化的任务和事件，以及它们对玩家属性和游戏世界状态的影响。
* **可展示成果**：玩家可以接受并完成任务，触发并参与特定事件，影响游戏世界的状态。

**Sprint 8: 游戏测试和调整**

* **目标**：进行全面的游戏测试，包括bug修复、平衡调整和用户体验优化。
* **工作量**：收集测试反馈，调整游戏平衡，优化用户界面和交互体验。
* **可展示成果**：一个经过初步测试和调整的游戏原型，准备进行公开测试。

Sprint 1

任务1：游戏基础框架设计

* **目标**：设计游戏的基础框架，包括游戏循环、状态管理（如菜单状态、游戏状态）等。
* **工作量**：编写游戏主循环代码，实现基本的游戏状态切换逻辑。
* **成果**：游戏的基础框架和状态管理逻辑。

任务2：主菜单界面设计

* **目标**：设计和实现游戏的主菜单界面，包括开始游戏、设置、退出等选项。
* **工作量**：设计界面布局，实现界面交互逻辑。
* **成果**：具备基本功能的主菜单界面。

任务3：角色创建界面设计

* **目标**：设计和实现角色创建界面，允许玩家选择性别、基本属性和职业路径。
* **工作量**：设计角色创建界面布局，编写属性选择和职业路径选择的逻辑。
* **成果**：玩家可以通过界面创建和自定义角色。