大致玩法：

1. 模拟女性困境的游戏
2. 回合制游戏
3. NPC互动游戏
4. 策略游戏
5. NPC有角色数据，比如性别立场，权威，等等
6. 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
7. 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
8. 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
9. NPC会根据自己的立场，选择是否成为主角的追随者。
10. 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
11. 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）
12. 主角可以和当地区的任何NPC互动，NPC也是，NPC也可以主动在回合期间跟主角互动。
13. 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
14. 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。
15. 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！
16. 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）。
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。

**游戏机制设计**

1. 游戏类型和基本规则

* **类型**：回合制策略游戏，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每回合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。
* 火：喜爱-憎恨：
* 水：尊重-鄙夷：
* 木：畏惧-轻视：
* 金：怜悯-嫉妒：
* 土：信任-怀疑：

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. 属性及对应：

* 金：魅力，舞堂
* 木：韧性，医师
* 水：智力，书院
* 火：武力，武场
* 土：定力，货铺

3. 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。
* **书籍与指点：主角需要有对应的书籍或高人的指点，才能解锁一个技能的学习。技能的提升需要消耗点数。满级才能学习该技能树的下一个技能。可以越级学习，但是效率会底下。**

4. 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。

5. 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**：资源用于偷偷购买书籍和维持个人的生活。有时候可以给自己一些食物奖励

6. 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。

7. 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。

角色属性及影响：  
火越高，移动速度越高。

角色创建界面：

角色五行图：

* 点击五行按钮会将五行信息界面换成改属性界面，解释属性并且展示属性的数值，玩家可以通过箭头按钮改变数值
* 五行图会根据玩家对数值的调整而改变
* 在界面中心

职业选择：

* 底下有一排可选择职业。
* 左边是背景职业，右边是梦想职业。

地图选择：

* 可选择大地图或者小地图（潜在无限地图）
* 可选择NPC密度
* 可选择世界立场（1父权到0.5父权期间）

名字设置：

* 在UI界面顶端，可以设置姓名和小名。

角色设置：

* 阴-阳
* 年龄
* 体重（80-400斤）（父权社会对女性的体重有高要求，高于或低于100斤会有魅力的减损）

难度计算：

* 五行越高越简单
* 梦想与背景相同则简单
* 地图越小，NPC密度越小越简单

在设计一个复杂的行为树（Behavior Tree）来计算NPC的处境并作出相应选择时，您可能需要构建或使用多个类（class）。这些类将协同工作以处理决策逻辑、状态更新、环境分析等。以下是一些您可能需要的关键类：

1. **BehaviorTree**: 这是行为树的核心类，负责管理整个决策过程的执行。这个类可以控制节点的激活、遍历和决策结果。
2. **TreeNode**: 行为树的基础构建块，所有行为树节点的基类。TreeNode可以有多个子类，如ActionNode、ConditionNode、SequenceNode、SelectorNode等。
   * **ActionNode (Task)**: 执行具体的行动或任务，例如“移动到某地”、“发起对话”等。
   * **ConditionNode**: 检查某个条件是否满足，例如NPC的健康状况、资源数量、玩家的接近性等。
   * **SequenceNode**: 顺序执行子节点，直到一个子节点失败或者所有子节点成功。
   * **SelectorNode (Decision)**: 选择子节点来执行，直到一个子节点成功或者所有子节点失败。
3. **Blackboard**: 用于存储NPC的状态信息和环境数据的类。Blackboard允许行为树节点访问和修改NPC的内部状态和外部环境信息。
4. **EnvironmentContext**: 这个类负责收集和更新NPC周围环境的信息，例如周围的敌人、资源位置、危险区域等。
5. **NPC**: 这是代表NPC自身的类，包含NPC的基础属性（如健康、能力、资源等）和行为逻辑。NPC类可能会包含一个BehaviorTree实例和一个Blackboard实例。
6. **UtilityFunctions**: 用于评估和比较不同行动方案的效益，帮助NPC选择最佳行动。

NPC Eye:  
Yes, you can use a collision approach to detect if an NPC "sees" another NPC by adding a trigger collider (like a BoxCollider or SphereCollider) to represent the NPC's field of view. Set the collider to be a trigger and scale it to cover the desired area in front of the NPC, mimicking a 180-degree field. Then, in your NPC script, implement the OnTriggerEnter or OnTriggerStay methods to detect when other NPCs enter this field. Remember to filter collisions to ignore non-NPC objects and use layers or tags for efficiency. Yes, you can use a collision approach to detect if an NPC "sees" another NPC by adding a trigger collider (like a BoxCollider or SphereCollider) to represent the NPC's field of view. Set the collider to be a trigger and scale it to cover the desired area in front of the NPC, mimicking a 180-degree field. Then, in your NPC script, implement the OnTriggerEnter or OnTriggerStay methods to detect when other NPCs enter this field. Remember to filter collisions to ignore non-NPC objects and use layers or tags for efficiency.

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。