微信小游戏 - 宫斗题材 第一章开发需求文档（PRD）

# 一、🎮 游戏背景与目标

游戏类型：微信小游戏  
题材：古风宫斗（类《甄嬛传》）  
玩法模式：章节 + 回合制 + 多选项剧情推进  
目标用户：喜欢轻剧情、宫廷题材、养成玩法的用户，偏女性向  
目标体验：玩家通过选择影响“好感度”“位份晋升”等，多周目体验不同剧情分支

# 二、📚 第一章《初入宫门》功能需求

## 1. 剧情与分支设置

玩家初入宫门，面对第一次抉择，影响初始属性与位份。  
三个选项，对应不同结果、属性变更和剧情反馈。

## 2. 玩家初始状态

{  
 "name": "婉儿",  
 "currentChapter": 1,  
 "status": "秀女",  
 "favor": 0,  
 "intrigue": 1,  
 "gossip": 0,  
 "gongdou": 0  
}

## 3. 章节数据结构设计

{  
 "chapter": 1,  
 "title": "初入宫门",  
 "story": "你随一众秀女被召入宫中，等待册封...",  
 "options": [  
 {  
 "id": "A",  
 "text": "低头恭敬，谨守本分",  
 "effect": { "favor": 5, "status": "答应" },  
 "next": 2,  
 "resultText": "你被封为答应，李公公对你印象不错。"  
 },  
 {  
 "id": "B",  
 "text": "偷偷观察四周，记下要点",  
 "effect": { "intrigue": 2, "status": "常在" },  
 "next": 2,  
 "resultText": "你机敏观察，被封为常在。"  
 },  
 {  
 "id": "C",  
 "text": "和旁边秀女攀谈，打探消息",  
 "effect": { "gossip": 3 },  
 "next": 2,  
 "resultText": "你多嘴惹来侧目，未被册封。"  
 }  
 ]  
}

## 4. 选项交互逻辑

点击选项后：  
- 播放“结果文字”动画  
- 更新玩家属性  
- 展示晋升效果（如加个小升阶动画）  
- 进入下一章节（或章节结束）

# 三、🔧 技术需求 & 技术栈建议

平台：微信小游戏平台（微信开发者工具）  
  
前端：  
- 框架：原生微信小游戏框架 + 小游戏组件（WXML / WXSS）  
- 动画：Lottie 或帧动画（用于晋升、选项反馈）  
- 界面控件：对话文本框 / 选项按钮 / 属性展示区  
  
数据层：  
- JSON 存储章节与选项数据  
- 状态管理（本地存储）  
  
游戏逻辑封装：  
- StoryEngine 类：渲染剧情、处理选择、晋级机制判断  
  
晋级机制：  
- 引入晋升表（Excel转JSON）  
- checkPromotion() 判定函数

# 四、📈 UI 参考简图

┌────────────────────────────┐  
│ 📜【初入宫门】 │  
│ 你随众秀女入宫... │  
│ │  
│ 👇👇👇👇👇👇👇👇👇👇👇👇👇 │  
│ [ 低头恭敬，谨守本分 ] │  
│ [ 偷偷观察四周，记下要点 ] │  
│ [ 和旁边秀女攀谈 ] │  
│ │  
│ ❤️ 好感: 0 🧠 心机: 1 │  
└────────────────────────────┘

# 五、📎 开发对接说明

- 从第1章开发入手：搭建剧情加载器 / 属性系统 / 对话与选项事件系统  
- 集成晋升机制判定逻辑  
- 后续每章按章节结构扩展 JSON 内容即可