**/js**

**├─ config.js // 游戏配置 & 路线数据**

**├─ utils.js // 工具函数（mmss、logMsg、spend、setState、renderClock…）**

**├─ minigames.js // 小游戏统一入口 startMiniGame(...)**

**├─ engine.js // 流程引擎（startCountdown、chooseRoute、renderStep、finishJourney…）**

**└─ main.js // 入口文件（事件绑定 & 初始化）**

**剧情框架（主线：60分钟倒计时）**

* **开场**：玩家住在西城区，下午小憩后醒来，手机提示——**“还有60分钟就要在良乡上赵丰年的考试！”**
* **目标**：赶到良乡校区考场。
* **机制**：
  + 玩家不断面临选择，不同路径时间消耗不同。
  + 每个大分支里穿插小游戏，小游戏结果决定“花费时间/节省时间”。
  + 最终结局 = 到达时间 vs 考试开始时间。

**🛣 剧情分支设计**

**路线 1：地铁直达方案**

* 西城区 → 地铁 4 号线 → 良乡大学城站 → 骑车10分钟 → 校园考场。
* 优点：稳定，但容易遇到人流堵塞。
* 缺点：如果小游戏失误太多，可能迟到。

**路线 2：北京西站 → 火车快线**

* 西城区 → 地铁赶到北京西站 → 火车（18:40 - 19:06） → 出站打车 10 分钟 → 校园考场。
* 优点：理论上最快。
* 缺点：前提是地铁不误点，**小游戏里人流阻碍/买票成功与否**很关键。

**路线 3：打车直奔良乡**

* 出门直接叫车。
* 优点：一条直路，最简单。
* 缺点：高峰期可能堵车，设计一个“红绿灯/堵车小游戏”。

**路线 4：骑共享单车+地铁组合**

* 骑车到最近的大站 → 换乘地铁 → 良乡。
* 优点：灵活。
* 缺点：骑车消耗体力，可能触发“体力值”系统（体力太低跑不快）。

**🎮 可设计的小游戏（核心玩法）**

1. **人流躲避战**（地铁站/火车站）
   * Canvas 动画：人群从前方冲过来，玩家控制小人左右移动躲避。
   * 被撞一下 → 时间+30秒。
2. **抢票大战**（北京西站火车票）
   * 倒计时内点选“正确按钮”（模拟12306买票）。
   * 点错/慢了 → 没买到票，必须换方案，耽误时间。
3. **骑车平衡挑战**
   * 通过按键控制方向，保持小车不摔倒。
   * 摔一次 → 延迟1分钟。
4. **打车谈价/导航小游戏**
   * 出租车司机故意绕路，玩家要在对话选项里挑出“导航正确路线”。
   * 选错 → 绕远路+迟到。
5. **人脸识别闸机**（地铁进站）
   * 小拼图小游戏（滑块对齐）。
   * 失败 → 闸机卡住，耽误时间。
6. **考试答题预热**（到校门前）
   * 随机弹出几道“赵丰年风格”的小知识问答（比如 Web 基础题）。
   * 答错 → 心态紧张，最后结局会“表现不佳”。

**🔚 多个结局设计**

* **完美结局**：提前或正点到达 → “考场 MVP”。
* **普通结局**：迟到 5~10 分钟 → “灰头土脸赶到”。
* **失败结局**：迟到 30 分钟以上 → “考试失之交臂”。
* **隐藏结局**：一路选择太顺利（或小游戏完美通过） → 提前到校，还能和同学闲聊，甚至“赵丰年老师看你很努力，送你加分”。