

笔试回答 附思考细节版

确定现状

1. 核心体验需要聚焦于让玩家至少能够对高度定制化的战士角色具有以下三项功能

- **欣赏**：应该基本具有玩家能够全方位的直观查看、定格其自定的角色的功能。但也可以是用户对为其赋予的设定产生欣赏、敬仰乃至意象寄托。
- **拥有**：可以是独属于创作者的"拥有感"，类似于搞OC的那种基于创作者心理的拥有感；也可以是用来填补陪伴需求的来源于依赖感的拥有感，能够持续满足现代人类的即时但疏离的隐性孤独；也可以是经由自我认同而来的拥有感，即虚拟形象填补"我"作为个体因现实制约而无法实现的欲望，如果用户在自主设计时产生了将其视作"自我延伸"的心理产生了他像我甚至他即是我的认同情绪将会直接催生拥有感（NOTE：可以在用户创作时使用"你"，比方说"你的头发是什么样"而非单纯的头发）；沉没成本带来的基于占有感的拥有感，例如当用户在虚拟形象上投入了更久的时间、精力甚至金钱，此时不想让付出白费的情绪会逐步强化为占有欲，本质是对已付出成本的保护（NOTE：比较像一些产品会通过各种手段敦促用户完善个人资料，其实本质也是强化沉没成本的一环）；基于炫耀带来的反馈带来的拥有感，比方说角色的某些属性（完善的背景设定，帅气的战斗动作，精致切题的装饰搭配，"完美的"外貌，投入的财富、时间）能够带给玩家炫耀的资本，而这种炫耀的资本在获得外界的反馈（无论正负向）时能够强化拥有感。
- **养成**：这还是一个交互式产物，所以养成可以不只是单纯的数值养成。最直观的，由玩家自行填写的内容，比方说设定、背景故事、性格、好恶等等可以作为养成的一环，由此又可以导出穿衣风格（喜白不喜黑，不喜欢穿板甲喜欢穿布甲）、装扮好恶（不喜欢需要打孔的比方说耳环，但是喜欢给武器带一些小饰品）、妆容偏向等作为视觉和印象符号的养成；再然后可以是能力的养成，这种能力可以标的在游戏内能力与游戏外能力，游戏内能力可以像传统的游戏一样聚焦于战斗、生活提供实用价值，而游戏外的能力则更多在于情感和认知（NOTE：比方说会记得玩家曾说过的话，有一套明确的遗忘逻辑，随着玩家日常交流变得越来越像一个知心朋友）提供情感连接；而如果这个是多人联机游戏还可以扩展一些游戏内的社交属性，不过无论是否拥有游戏内的社交属性，其在社交层面的养成、拓展可以直接反哺到现实世界，成为两个或多个现实世界中的人的情感寄托，作为社交核心；更进一步的，还可能因为现实的交集导致游戏世界的交集，而游戏世界的交集又孕育新的故事，而故事又能反哺内核塑造。

与大部分游戏产品一样，始于外貌的直观吸引，为故事、特点、内涵和性格产生欣赏情绪，因实用主义或沉没成本驻留，被情绪价值打动产生情感共鸣。

所以本次设计的Pillar的选取应该聚焦于自定义、陪伴、社交互动。欣赏、拥有、养成都可以融合于pillars中产生设计方向，因为此次是命题作文，就暂时不用情景启发式的设计模式，短期高效还是围绕pillars打，由于本身没有做过足够的竟对调查所以暂时不走加入usp的思考路径。

我怀疑手办柜这个预设名称是一个陷阱，不过因为可能是想要模拟一个小规模功能的设计验证任务，或者是一个引导，引导受试者思考作为个体如果可以你会希望你的手办从哪些方向与你互动。哪怕它是一个标题，但是我的经验中标题通常可以不用百分百符合，虽然现实工作中这需要二次确认，但是作为一个考试就不进行确认了，而手办柜这个意向本身对内容物具有物化属性，虽然能强化拥有感但是欣赏、养成就会被大幅度弱化，我认为这种削弱是不应该出现的，所以如果在正常沟通被允许的情况下我会直接考虑探讨手办柜这一意象选用的目的，用情感连接被削弱来换好懂和明确可能不是一个很好的选择。还有就是灵感源其实不太好表示，因为整体是方向性的内容，所以采用方向+简单细节的结构可能更好阐述思路。但是从另一个角度，手办柜意味着更简单的玩法设计，我们可以不构建世界、不设定背景，只是玩家自定义战士、攻击逻辑，然后也许可以拿两个虚拟战士出来互相战斗或与特定敌人战斗。同时由于这次的笔试形式是非常规笔试，需要受试者合理分配意志力与精力以应对长达20小时期望完成时间的任务（这听起来很像硅谷的一些卷王初创公司设置的压力测试），理论上我应该是可以选择砍掉一些非必要部分，但是因为我有想挑战一下我现在的极限在哪里，所以我不会漏答任何一题，但是我应该可以在规则允许范围内选择耗时低的提交方式。

2. 视角需要以制作人视角，而非单纯的执行人视角，所以拆解、保障、推动则成为这一阶段的设计核心。同时内容明确带领一个小团队（同时下方细化为5人团队），在资源有限的情况下验证体验的吸引力与可行性。所以我们可以分析几个方向：
 - 我以及其余4个可以由我申请选取的具备特定特点或能力的同事，但是考虑到公司本身不一定有满足我核心需求的人，所以我要明确每个特质是否可以短期习得或者被其他特质代替。
 - 这里提到有限的资源，明确提到了人力资源限制，但是其他资源限制没有提到，考虑到是公司背景，所以我应该默认设备、场地不在有限资源一列，那么可能会有软件资源的缺口。那么这里需要额外确认的主要还是时间资源，而时间资源大多直接指向Scope设定，同时可能会出现没说就是没有限制，如果是不限时的探索性任务最大的核心陷阱就是追求完美，是否需要自行设计里程碑和习得交付则可以成为核心问题之一。
 - 公司没有明确给出标准的时候，团队内部需要设定一个明确的有梯度的标准，根据时间、能力、结果从高到低释出。
 - 同时最为核心目标的另一个方向——吸引力与可行性则是需要通过测试来验证，首先背景是一个大型的集团公司，那么人的数量是足够的，吸引力可以通过短对话钩子简单判断（比方说茶水间看到不知道我们的任务的人，去跟他聊聊我有这么一个想法，观察对方的神情和行为）通过POC试用深层判断，可行性则需要考虑POC的可行性与落地可行性两个方面，POC的可行性验证最佳状态，落地的可行性则确保可用状态。比方说我们可能POC的时候只会建立一个RAG或者普通数据库然后使用AI模型在简单图形化甚至网页来确认是否能够达成我们预期的各项功能，比方说输出当前的装扮，比方说根据TAG或者图片以及角色背景设定选择合适的衣服，或者根据用户的提示词输出招式预览一类的简单功能，但是要求其准确性和输出质量，但是落地则需要考虑用户对资源的消耗（比方说单一行为下的资源消耗量，服务器能够确保的并发量等）。

- 这里我需要保障并推动这个项目的顺利进展。保障，比方说承担外部压力、营造团队安全环境、给予充分支持；推动，比方说指明项目方向设定北极星目标、参与设计制作、调动外部资源。PM+LD
- 同时这里还有一个陷阱在于有多少个组在同时进行这个POC没有给出，因为项目逻辑我默认不是竞争关系而是对同一内容不同方向的探索，所以如果可行我可以在周期内与其他项目的人员定期交流进展与思路反馈。同时扁平化的办公环境可以让我基本无障碍的与主程序主美术等职能人员确定目标和可能的细节（技术细节和方向细节）。
- 这里还有一个陷阱在于我抓来的人需不需要我从头建立信任，因为我需要具有明确方向性特征的人员，所以很有可能这些人是我之前的工作中没有解除过的人，我跟他们没有一个深入的交流，没有建立最基本的信任，所以可能会出现内部人员因为信任缺失而凝聚力下降的可能性，所以我需要提前准备一些东西保证能够提前获得信任，来保证团队可以力往一处使。
- 这里还有一个陷阱是整体内容上，给出的大方向过于宽泛，我需要充分调动我的下属/组员的主观能动性，要以适当的低姿态来诱发他们的信息提供能力。不过这个可能是因为我自己所处过的团队的专业性和认知能力有所欠缺导致的，这一点需要根据情况具体看待，可以不落在文档里但是心里要有一套抗风险计划。
- 最后需要留档，无论最后的验证成功还是失败，过程留档、思路留档，总结成文档供后续取用、分享、复盘。确保项目做完了成功经验可以公司内传播，失败教训也可以公司内传播。

3. 我需要回答的问题：

a. 玩家需求角度：

- i. 如何理解这个游戏想要带给玩家的体验
- ii. 这种体验的背后是什么玩家未被满足的需求

b. 核心设计角度：

- i. 阐述设计愿景
- ii. 描述设计思路

c. 设计要点阐明与提交：

- i. 在以上思路中选取一个我最擅长的关键设计点，阐明设计思路
- ii. 提交设计成功

d. 团队管理角度：

- i. 为了验证这个项目的可行性，我会想要组织一个什么样的团队
- ii. 我如何带领他们验证这个项目的吸引力与可行性

4. 我的个人状态：

- a. 玩家需求角度上可以扩展的内容非常多，但是基本需求通常可以聚焦在一两个点上，比方说这次应该聚焦在社会性孤独和创造情感寄托这两个点上，然后进行一些发散，以确保我提供内容合理且不过度发散。所以回答问题的方式大概是**玩具有什么未被满足的需求->我要带给玩家什么体验以满足这种需求->玩家为什么会认可这种需求**。
- b. 核心设计角度上我应该追求专业严谨性，但是因为我的专业标准是习得标准且后期都在应用，且标准不能确认与企业标准相同，所以我可能需要额外写一些其他的内容来保证传达的正确性，同时设计思路其实在确定现状这一part已经阐述了，所以我不能确定是否还需要再写一遍，或者我可以以未来路径/里程碑的形式写一些内容。同时我可能需要写一些核心玩法相关的内容，但是我习得的玩法描述标准可能与企业现行的不同，所以我可能需要通过一些描述来额外构建共识。所以我的文档大概会以**共识构建->愿景阐述->核心玩法->未来路径**四层结构构建。
- c. 设计要点阐明与提交这一步应该是我的短板，用引擎、Python等哪怕是我具备相关能力也不一定能产生我想要的优势，同时题目中明确要求我选择一个最擅长的点进行设计，但是实际上我核心擅长的是玩法（和管理，也就是调动手头可用的资源达成我的目标），而玩法并不是一个可以忽略环境展示的内容，而且通常玩法的设计案很简短，那么如果我不花费额外的时间达成对环境的共识，那么我应该怎么做？我觉得我可以通过一个伪代码逻辑流程图来展示这个主题的整体逻辑，而后做出一个部分的细节设定，包括机制、系统、玩法，但是因为我的精力有限，我可以做一些伪UX设计吗？也许可以，但是需要根据时间确定，尽量不动用buffer time，如果是真正具有大量背景的话可能会需要想的更深更广获取更多信息，但是现在本身信息有限、收集途径也有限、甚至不能去获取反馈和意见，那么可能我在这一个任务上可以花更少的时间达成更好的效果，所以我觉得输出文档内容应该足够，剩下的根据剩余时间逐步添加。这一部分的共识应该是业内通用的，且哪怕不通用也可以通过条目的共性直接推断，应该不需要重新构建共识。那么我的文档大概会以**整体流程/循环图->玩法设计->机制设计->系统支持**逐层展开我的设计细节内容。
- d. 团队管理思路这边需要我列出目标、关键任务和计划表，这跟我习得的内容中的Deliverable、Milestone、Breakdown应该能够一一对应，但是我认为还是需要进行共识构建，同时我可能还需要提供一个Team Organization表，列出Key Individual、Trait/Team Role、Key Responsibilities，这里我也会列出我需要的人和我自己的特质。同时我需要列出我如何带领他们验证这个项目的吸引力和可行性，这里题目有一个核心陷阱在于没有提及如何研发，所以我需要在这个部分补充如何研发，也即明确调查、研发、验证、迭代循环各个环节的业务内容，但是因为任务时间关系，我可能需要削减旁支保留主干以节约时间。同时我可能可以提供简易Milestone Plan，包含Milestone Index&Name，DDL，Deliverables。这里我应该不使用表格以确保直接导出Word不会大规模破坏格式。所以我的交付物大概会以**构建共识->组织构建表（文字化）->关键里程碑计划（文字化）->项目支持计划（明确调查、研发、验证、迭代循环各个环节的业务内容）**展示我想要提供的内容。

- e. 我的精力只够我集中注意力工作16小时，且超过13小时注意力和思维能力会快速下降，并伴随可能的生理异常（心跳加快、血压升高、心慌），目前整理并归纳思路已经消耗2个半小时，剩下的10.5小时我需要明确以上四个问题。同时每个问题我都需要保持相对的专业、简练的回答模式。但是因为这是笔试，严格意义上来说我需要抓住阅卷人的注意力，所以不能提供太多的文档，最好只提交一个。因为我是用飞书云文档制作的答案，因为需要导出成Word，所以要高度谨慎使用飞书文档的功能（如表格、计时器等），我自己做创意驱动游戏时不太喜欢给太多量化指标，所以这篇答卷里我也不会给太多量化指标。

余下的3.5小时则作为buffer time，给我做缓冲和解决生理必须，这次考试封住了我最主要的习惯快速反馈迭代和小组会议打开广度所以需要消耗更多的时间在自迭代上。同时因为我需要写思路其实浪费了很多的时间把思维落在纸上，我可能需要牺牲一部分质量时间（**瞄准70分答卷，打磨暂时不做，优化表述也暂时不做，但是格式和重点加粗需要做**）。

| 任务 | 时间 |
|-----------|------|
| 玩家需求角度 | 2h |
| 核心设计角度 | 1.5h |
| 设计要点阐明与提交 | 2.5h |
| 团队管理角度 | 2h |

问题一 理解玩家需求 回应

玩具有什么未被满足的需求

手办柜，这是一个相对聚焦的概念，其本身强调一个像手办柜一样的虚拟空间，让玩家通过欣赏、拥有和养成来互动个性化战士。手办柜的意象暗示着一种收藏式、展示式的体验，而非一个完整的开放世界游戏或社交平台，虽然二者需要满足的主体需求相近，但是体验设计逻辑相差极大，这里使用以手办柜为意向主体的设计分析逻辑。

在现代社会中，特定玩家群体（尤指年轻的成年人包括白领、蓝领等具有一定消费能力的玩家群体）面临着一种普遍的、隐性的社会性孤独。这种孤独并非完全的被孤立，而是源于轻易触达却又高度疏离的人际关系：人们可以通过社会媒体和电子设备轻易的保持便面链接，但却缺乏深度情感互动和真正意义上的陪伴。同时还有愈多玩家在现实中因工作压力、生存压力、高流动性、精力不足而无法建立稳定的情感纽带，导致内心产生空虚感；同时日常注意力又大量的被快节奏媒体、低交互需求内容占据，导致其本身需求精神滋养但又疲于获取精神滋养。

同时，大多数的现代人生活在代际剥削、现实主义压力之下，不但极度缺乏整块的休闲时间，其内心中压抑着的未被满足的自我实现需求无法兑现，例如追求理想化的自我形象、对人生轨迹的掌控感、创意与心念的自由表达都会受制于时间、金钱、社会规则乃至物理规则约束，无法在现实世界中实现。和欣赏这种需求源于人类的本能（寻求归属感和成就感），但是现代文明导致的生活节奏加速了这些缺口的放大，这些需求可能会演变为焦虑或抑郁，但现实情况是只能转向虚拟世界寻求补偿。

所以我认为这次主题关联的玩家需要被满足的核心需求是：

- 隐性孤独带来的情感填补
- 高度受限的欲望的实现
- 与事物深度情感连接的建立

我要带给玩家什么体验—满足这种需求

为了填补上述的需求缺口，"虚拟战士手办柜"作为一个核心体验模块，提供一种低门槛、个人化的收藏式陪伴，让玩家通过欣赏、拥有和养成个性化战士手办，感受到情感连接和自我实现。虚拟战士手办是玩家自定义的虚拟形象，柜子作为展示空间，强调静态欣赏与渐进互动，而非动态世界冒险。整体体验始于外貌吸引，渐进到故事和性格欣赏，因沉浸成本驻留，被情感价值打动产生共鸣，一切集中在手办柜内，大多以文字及语音形式传递，避免复杂交互。



简单列举：

- 从欣赏角度上：我可以提供给玩家全方位的角色查看、动作中定格、细节放大、拍摄的功能，同时引导玩家为角色赋予背景设定，例如名称、出生、信念、内外在驱动力等等一系列的设定，让玩家可以欣赏角色，更可以欣赏背景，甚至欣赏理想中的自己。
- 从拥有角度上：手办柜提供独占感，引导玩家投入时间完善设定、分享手办外观获反馈。同时我可以将玩家设计的角色制成数字制品并提供制作自定义周边的渠道，提供更简单的分享途径，提供通过自然语言生成战斗技能，让玩家与角色形成亦师亦友的氛围，提供一些日常互动，让玩家可以随时随地与角色交流，角色也会主动的向玩家寻求一些帮助。
- 从养成角度上：我可以隔离表现与数值，让玩家可以以不被拘束的形式自定自己的形象而不被数值制约；可以增加特定的机制（上下文遗忘机制、关键信息筛选机制）来确保玩家可以从知识层面养成自己的角色。同时故事线的推进和事件的共同经历则作为情感连接的养成。寻找具有相同世界观的其他玩家的角色，让他们的未来故事产生交集，让他们开始在现实中与其他玩家产生联系。
- 从沟通角度上：我们可以设计异步社交、甚至放缓沟通速度来营造一种慢速的需要精心准备的沟通，玩家在这种沟通中可以以现实中的人为对象，也可以以角色为对象，以角色为对象时可以得到必然正向的回复，以玩家为对象时可能会得到负面的回复，也可能被搁置太久等来玩家的角色的回复，但是无论如何，都可以一步步的打开玩家的心灵。

玩家为什么会认可这种需求

玩家会认可这种需求，以及愿意通过我们提供的体验去满足这种需求的直观原因是：

- 贴合手办收藏者的真实心理：玩家对手办角色本身的期待就是欣赏、专属于我、长期投入打磨，设计没有强加"战斗、生产"等无关玩法，强化手办的核心属性，高度迎合OC圈子和具有类似需求的玩家群体。

- 提供低负担高价值的情感连接：玩家无需花费大量时间，只需在碎片时间中打开手办柜，看看虚拟战士们的近况、做一些简单的对话或者帮助（帮助式互动又会满足人的胜任感、自主感和归属感三大心理需求），能够提供被需要、被陪伴的感觉。
- 提供无压力的成就感：养成过程中没有失败惩罚、没有数值焦虑，玩家可以完全按照自己的节奏去打造虚拟战士，本质是自我表达的落地，这种给予调动内驱力的互动方式，能持续提供积极情绪。

在上述内容中**玩家输入获得即时反馈，欣赏带来审美愉悦，拥有和投入带来的正向外部反馈则可以带来成就感与被认可感，养成行为则建立情感依赖，过程中又带给玩家现实羁绊。**

问题二 核心设计思路 回应



这里我写着写着意识到了手办柜这个意象本身具有的收藏、展示、专属性、轻陪伴可以覆盖玩家需求，所以我把我原本的扩展性的思维总结到下面的扩展思路里了，然后让核心设计思路更加切题并更改了问题一的回应以确保整体方向逻辑一致。同时作为方向性的内容我同时把行文结构也做了一些修改，使其简洁高效。

核心设计思路

基于手办柜意象的两个核心用途收藏、展示为核心，以**高度定制化、陪伴、社交**作为项目pillars，直接引出多条符合pillars需要的设计方向。同时必然引入生成式AI相关的技术运用于未来故事生成和动画、外观生成。

愿景

打造一个能装下玩家心意的虚拟手办柜，让每个玩家都能拥有完全自定义的虚拟战士，在低压力的场景中，享受欣赏、收藏、慢慢养成的乐趣，最终让这个手办柜成为玩家情感寄托的小空间。

设计方向

1. 让玩家从外形到内在，全方面的打造独一无二的虚拟战士
 - 涵盖外形、服饰、武器、招式的视觉与能力定制
 - 包含名字、性格、故事等背景设定的内在属性赋予
2. 提供丰富的查看方式，以便让玩家充分了解和欣赏虚拟战士
 - 支持旋转、定格、放大等3D欣赏功能
 - 允许查阅角色的背景设定、状态及时间线等信息
3. 构建玩家与角色之间多场景、多形式的互动内容
 - 包含剧情向互动，如查看角色经历、角色求助反馈
 - 包含玩法向互动，如角色对战、点击触发轻互动

- 包含情感向互动，如玩家分享现实情况、角色记忆沟通内容
- 4. 基于虚拟战士搭建玩家间的社交与内容共创场景
 - 支持玩家分享自己的虚拟战士及相关背景、经历
 - 支持玩家分享自己的虚拟战士世界观
 - 支持多玩家的虚拟战士在同一世界观下共创共同故事
 - 支持玩家为其他玩家的虚拟战士书写想象的剧情
- 5. 通过标识、外部互动提升认可度，凸显玩家对虚拟战士的专属权
 - 记录角色的制作时间、制作人等专属身份信息
 - 开放其他玩家的查看、关注功能，以外部认可强化专属感和成就感



更动态的养成、社交、角色扮演体验（扩展思路）

愿景

创造一个虚拟的真实世界，让玩家忘记现实背景，沉浸在一段由他们自己谱写的故事中。

设计出发点+玩家可以体验的内容

1. 作为虚拟战士养成游戏，玩家应该可以体验到
 - a. 指挥或者操纵自己的战士进行战斗的内容
 - b. 指挥虚拟战士亲手制作或委托其他虚拟战士制作战斗所需的装备、道具等
 - c. 虚拟战士在战斗、生产、采集中得到的数值养成
 - d. 查看自己不在时虚拟战士进行的活动和活动的回报
 - e. 为虚拟战士创作战斗新的战斗招式
 - f. 由玩家为虚拟战士定制武器装备
 - g. 能够供玩家作为长期目标的事件
 - h. 能够为虚拟战士制作外观，并让虚拟战士穿着特定的衣物（类似于一般游戏的装备系统）
 - i. 玩家可以展示自己的虚拟战士
2. 作为一个能够长期陪伴玩家的虚拟战士，玩家应该可以体验到
 - a. 虚拟战士围绕着已知的玩家现状进行交流，为玩家提供安慰与陪伴
 - b. 虚拟战士能够记住一些关键日期，提醒玩家临近的关键日期
 - c. 虚拟战士能够知道玩家相对于自己的身份，例如姐姐、哥哥抑或是家人
 - d. 在玩家不在的时候虚拟战士也可以通过电子邮件的方式提醒玩家或给玩家写信

- e. 虚拟战士鼓励玩家认识游戏里或游戏外的新朋友
 - f. 虚拟战士能够代替长期不在的玩家进行回信
 - g. 自定义虚拟战士的设定，包括性格、外貌、语言风格等
3. 作为一个可以推进玩家现实连接的游戏，玩家应该可以体验到
- a. 收到其他玩家的虚拟战士来访
 - b. 以玩家的身份向其他玩家写信，以虚拟战士的身份向其他虚拟战士写信
 - c. 查看收到的信件或者消息
4. 玩家控制多个虚拟战士（手办柜意向），玩家应该可以体验到
- a. 玩家所建立的虚拟战士生活在虚拟世界的各个地方
 - b. 玩家可以自由的聚焦于任意一个他所建立的虚拟战士，并与虚拟战士沟通
 - c. 玩家可以自由查看各个虚拟战士的外观、动作、细节等
 - d. 虚拟战士间可以根据设定产生一些联动故事

☐ 至此，消耗时间3.5h基本与预计相平

问题三 关键设计要点 回应

思路

因为在问题二中我保持着方向性、概括性强的内容作为答案，所以这个问题中我并不能直接引用/完善上方罗列的某一个条目，这会直接导致任务量过重无法完成，同时我不能选择需要重技术深度的方面（如角色设定、角色外貌直接相关的问题），我能够给出的技术思路只能证明我对AI Agent workflow、UE都有一定的使用经历，但是这并不能满足将我最擅长的关键设计点呈现出来。想要回答这个问题我需要先选择某一条大方向，再通过Pillars的匹配度逐级递减至最下级，再确定最下级应该放置在哪个系统中（实际上正常工作中很多时候应该先通过玩家体验确认系统结构再确认机制最后确认系统功能，但是在这里因为精力原因我不能把太多时间浪费在这个部分中）。

不对！这个地方我作为制作人最擅长的关键设计点似乎应该是，整体，那整体的话，我这个地方应该输出GDD作为最终成品展示。那么如果这里需要写GDD的话，我就必须要假设大量内容（正常可能会脑暴然后筛选再POC的内容），而且我前面已经展示过方向性思维了，还需要再通过GDD展示一遍吗。而且一篇GDD如果写的很详细的话我应该很难在3.5个小时内完成，那么我应该尽可能削减内容，同时设计思路里我应该是完全无法提前写出这一部分的设计思路，但是整体来说还是抓紧Pillars。由于题目要求只到概念验证，那么逻辑上只需要明确各个核心功能是否能够进行，然后根据资源消耗推断落地可能性即可，按照经验精度低的话一般全功能20个工作日左右可以全部概念验证完毕，申请时多申请10个工作日做容灾，内部通知时间在17个工作日，拿3天做safe buffer，然后补试玩验证大概50个人时可以搞定，第

三、四节的回应就以这个时间做标准。但是收集队伍可能需要的时间我就没有特别大的经验了，这里就按下不表，默认一次性队伍直接齐了。还有就是这里我不应该写目标用户，本质目标群体就是拥有前述需求的群体，再写一遍意义不大。但是这里还有一个问题是如果这里不写，那么所有与实际推进落地相关的事情都必须压给问题四表现。

写了一些，但是觉得切题性不太好，既要凸显知识广度又要凸显落地推动，那不然写一个角色背景故事设定相关的，那可不可能我来做一个单一功能的POC报告（无流程，只关注功能切分）？然后附带一些AI提示词，测试用例，测试结果。这个方案的内容需要简单、干练以符合使用场景（快速失败、快速迭代）。这样可以展示我对于功能、新事物（AI）、团队协作、验证逻辑、阶段内策划业务的理解，由于上述目的，我其实没必要选择比较大体量、多方向的POC内容，所以我应该把这个报告的Scope压得足够小以确保最大化体现我的能力最小化消耗我的精力，所以我选择一个角色背景设定解析这一个极小的功能，延申一个内容审查功能作为设计思路的体现，表明我会应对一些用户的不可控行为做一些早期防御性设计。同时因为我没做过AI相关的量化POC，所以我没办法给出指导数据，而且测试数据也不够多，不能很好的进行量化标的，所以我需要省略量化报告部分，同样的因为没有试玩人员所以我也需要省略可玩性报告部分，虽然这会暴露我的不足，但是清晰的了解自己哪些会哪些不会明确自己有哪些需要学习的内容也是笔试考察的一点。

角色背景设定解析POC报告

POC核心目标

验证具有经由玩家提供的数据解析并反问玩家以补完角色背景设定的功能的"角色背景设定解析"模块的可行性。

POC范围界定

1. 包含范围：

- a. AI通过提供的文字数据及已有的数据内容解析生成角色背景设定各项的内容
- b. AI筛选并反馈具有违反国家法律法规的重度色情、血腥、暴力元素的文字内容片断
- c. AI根据缺失的数据内容向玩家提问，并根据玩家回复内容和已有的数据内容更新角色背景设定
- d. AI判断玩家输入的内容是否与角色背景设定有关，避免无关数据污染上下文

2. 排除范围：

- a. 3D内容生成
- b. 世界观解析
- c. 姓名、年龄、性别、生日的自动识别

预期角色设定属性项

1. 种族：仅输出单一名词

2. 职业及社会角色：输出一句定义性的文字
3. 身份及社会地位：输出具备的身份列表
4. 外貌设定：输出一段人物外貌描述文字
5. 名字由来：输出一段文字
6. 性格：输出核心的性格特征形容词列表
7. 行为模式与语言风格：输出一段高度概括的行为模式、处事风格和语言习惯
8. 着装风格：输出一段高度概括的服饰、配饰偏好描述文字
9. 动机：输出人物进行任何事情的直接或潜在动机列表
10. 心理创伤：输出人物具有的心理创伤、恐惧元素列表
11. 天赋技能特长：输出人物具备的天赋、技能以及特长列表
12. 社会财富：输出一段高度概括人物社会财富、社会信用的文字
13. 长期目标：输出人物具备的长期目标的列表
14. 人际关系：输出格式为{"RelationType":"","Name":""}的列表
15. 过去人物时间线：输出格式为{"Time":"","EventDescription":""}的列表

期望功能输出格式

角色背景设定JSON

```
1  {
2    "Race": "",
3    "OccupationAndSocialRole": "",
4    "IdentityAndSocialStatus": [],
5    "Appearance": {
6      "Hair": "",
7      "Eye": ""
8    },
9    "NameOrigin": "",
10   "Personality": [],
11   "BehaviorAndSpeech": "",
12   "DressStyle": "",
13   "Motivations": [],
14   "PsychologicalTrauma": [],
15   "TalentsSkillsSpecialties": [],
16   "SocialWealth": "",
17   "LongTermGoals": [],
18   "Relationships": [
19     {
20       "RelationType": "",
21       "Name": ""
```

```
22     }
23   ],
24   "Timeline": [
25     {
26       "Time": "",
27       "EventDescription": ""
28     }
29   ]
30 }
```

特殊内容及污染内容筛选JSON

```
1  {
2    "ContentFilter": {
3      "ViolationsDetected": false,
4      "ViolationDetails": {
5        "SeverePornography": [],
6        "ExtremeViolence": [],
7        "IllegalContent": []
8      },
9      "FilteredFragments": [
10       {
11         "OriginalText": "",
12         "ViolationType": "",
13         "Reason": ""
14       }
15     ],
16     "SanitizedText": ""
17   },
18   "RelevanceCheck": {
19     "IsRelevantToCharacterBackground": true,
20     "RelevanceScore": 0.0,
21     "IrrelevantFragments": [
22       {
23         "Text": "",
24         "Reason": ""
25       }
26     ],
27     "FollowUpQuestions": [
28       {
29         "Question": "",
30         "TargetField": "",
31         "Purpose": ""
32       }
33     ],
34     "SuggestedFieldUpdates": {
```

```
35     "Field": "",
36     "ProposedValue": "",
37     "Confidence": 0.0
38   }
39 }
40 }
```

提问内容JSON

```
1  {"Questions": []}
```

功能测试用例

1. AI通过提供的文字数据及已有的数据内容解析生成角色背景设定各项的内容

- 故事型数据源

初秋的阳光斜斜照进窗棂，落在白白摊开的古籍上。纸页是清代常见的竹纸，边缘发脆，沾着褐色霉斑，像老人生出的斑。她坐在旧木桌前，手指捏着细毛笔，笔尖蘸了极淡的糨糊，正小心翼翼地把补纸贴在破损处。指腹的薄茧蹭过纸页，沙沙声轻得像落叶，手腕上的银镯滑下来一点，又被她抬手推回去——这镯子是祖母的，圈口偏大，她戴了十年，早习惯了时不时调整。

“白白，递下镊子。”记忆里突然飘来祖母的声音，她指尖顿了顿，低头看着自己的手。肤色是偏冷的白，没怎么晒过太阳，手指修长却带着薄茧，是常年与纸张、刻刀打交道的痕迹。头发松松挽在脑后，碎发落在颊边，眼睛很亮，看古籍时会不自觉眯起，像在跟纸页里的文字对话。

祖母总说，她出生那天飘了雪，裹在襁褓里像团白棉花，顺口叫了“白白”，上户口时也没改，说接地气。小时候她搬着小板凳坐在祖母身边，看老人把皱纸展平，用镊子挑出碎渣。祖母会把她的小手包在自己掌心，教她摸纸的纹路：“竹纸糙、吸墨快，修的时候糨糊要少放。”那时候她不懂技艺，只记得祖母手心的温度，和古籍里淡淡的霉味——那味道不难闻，像老房子晒过太阳的气息。

十岁那年的事，她至今没忘。帮祖母递刻刀时没抓牢，刀刃划在手心，血一下子渗出来。祖母慌得手都抖了，抱着她往医院跑，路上还不停地念叨“都怪我”。后来再看到锋利的工具，她总会下意识缩手，现在用刻刀前，还是会深呼吸三次，指尖捏紧刀柄确认握稳，才敢轻轻落下。

“咚咚。”门口的敲门声打断回忆，是博物馆的李梅姐，手里捧着锦盒：“白白，你要的宋代残册找到了，你看看是不是你祖母当年没修完的。”李梅是博物馆的文物修复专员，也是她最常打交道的人。白白放下笔，接过锦盒时手指微颤，里面的残册封面上，小小的“白”字正是祖母的笔迹。“对，就是这本。”她声音轻得像怕惊到纸页，“祖母说这是宋代话本，缺了开头，想找补页再修，可惜没等到。”李梅拍了拍她的肩：“现在交给你正好，你可是咱们市的非遗传承人，你祖母肯定放心。”

正说着，邻居张桂兰奶奶端着瓷盘探进头：“白白，刚蒸的南瓜糕，给你留了两块。”老人家看着桌上的古籍，叹了口气：“想起你祖母了，以前我送点心来，她总给我讲书上的故事。”白白笑着接下糕点，眼眶却有点热。十八岁那年，她在外地读大学，接到祖母心脏病去世的电话时，人都懵

了。赶回家只看到灵堂里的黑白照片，那是她第一次尝到彻骨的后悔——要是能多陪祖母几天就好了。

送走两人，白白把南瓜糕放在一边，翻开祖母的修复笔记。夹在里面的泛黄纸片上，“吾家三代修书，唯愿薪火不绝”的字迹力透纸背。她摸了摸纸面，指尖传来纸张的粗糙感，突然更坚定了心思。这些年她守着老城区的小平房工作室，月租不高，楼上住人楼下工作，不算富裕，却因手艺靠谱，博物馆、收藏家都愿意找她。去年有人高薪请她去北京，她没去，这里有祖母的痕迹，有她要守的东西。

她拿起细毛笔，重新对着宋代残册俯身。浅杏色棉麻衬衫的袖口挽到小臂，银镯在腕间轻轻晃动，脖子上的和田玉坠贴着皮肤，是祖母给的，暖得像老人的体温。她对纸张的年代格外敏感，摸一下就能辨出时期，看墨迹便知用的什么墨，“金镶玉”技法更是练得熟练，偶尔还会在修复说明上写几笔小篆。此刻她调了稀释的双氧水，轻轻擦拭残册上的霉斑，动作慢而稳，像祖母当年一样。

窗外的老槐树飘下片叶子，落在窗台上。白白没察觉，眼里只有那本残册，和残册里藏着的执念——三年内修完祖母留下的五卷残册，五年后开个小培训班教年轻人，十年后把工作室改成小展示馆，让更多人看见老纸页里的故事。阳光慢慢西斜，把她的影子拉得很长，落在摊开的古籍上，像一道温柔的守护符，映着她沉静、细致又念旧的模样。她说话向来轻声，做事不慌不忙，遇到问题先翻笔记再慢慢试，哪怕一张碎纸也要对齐好几次。这样的性子，仿佛天生就该与这些古老的纸页为伴，在时光里慢慢修补着文明的碎片，也修补着自己心底的空缺。

- 设定型数据源（网络数据源，无版权，仅作为测试使用）

姓名及特殊含义：娅娅

性别：女性。

身高：165cm。

体型：苗条。

生活环境

生活在怎样的世界观：一个充满魔法和科技的世界。

年龄：25岁。

职业：魔法师。

性格与社交

对陌生人及熟人性格：对陌生人保持警惕，对熟人则非常热情。

阵营：光明阵营。

最大外表特征：长发，常扎成马尾辫。

日常细节

经常给人的第一印象及是否符合内在：给人以优雅的印象，内心同样强大。

发色和最平常的发型：黑发，喜欢简单的发型。

最喜欢的衣服、最常穿的衣服、衣柜最多的服装类型：魔法袍、休闲装、魔法装备。

五官与声音

五官怎么样：精致。

声音怎么样：好听，充满力量。

肤色：健康的小麦色。

外表与内在

对于外表是否在意：在意，但不过分追求。

是否经常打理：偶尔打理，保持整洁。

外表大多遗传哪方基因：母亲。

童年经历

童年在哪儿度过的：在一个小村庄里。

家庭成员有谁：父母、一个年幼的弟弟。

童年物质条件怎么样：一般，不算富裕但也不缺什么。

母父双方的管教方式：父亲严格，母亲温和。

童年对人格形成的影响：塑造了坚韧的性格。

童年回忆中记忆最深刻的事件：一次魔法实验失败，差点引发火灾。

童年是否有玩伴：有，但不多。

童年时光有什么未竟的、伴随终生的遗憾吗：没有特别遗憾的事。

愿望与梦想

是否有过记忆深刻的愿望：有过，希望成为一名强大的魔法师。

目前是否实现：已经实现。

社交与情感

喜欢社交吗：喜欢，但不喜欢过于热闹的场所。

选择朋友的标准：志同道合，有共同的兴趣爱好。

理想型：成熟、稳重、有责任心的男性。

金钱、自由、爱情、生命的排序：自由、爱情、生命、金钱。

饮食与习惯

最喜欢的食物：魔法面包和魔法茶。

是否有偶像：有，是一位著名的魔法师。

理想职业是什么实现了吗：成为一名魔法师，已经实现。

一生中最不可割舍的一点：魔法能力。

社交与情感

大多数时候在人群还是独处：更喜欢独处，但也不排斥社交。

陌生人搭讪时的反应：保持警惕，但不会拒绝交流。

主动社交还是被动社交：主动社交，但不会过于主动。

有了恋慕之人是主动还是被动：主动追求，但不会强求。

如何去爱一个人：用心去爱，包容对方的缺点。

性格与经历

如今的性格主要由什么样的经历产生：童年的经历和父母的教导。

正面性格与反面性格：正面性格是坚韧、勇敢；反面性格是冷漠、孤僻。

历经千帆仍保留哪些天性：善良和正义感。

眼中的世界是怎样的：充满魔法和奇迹的世界。

对人生的看法及用怎样的态度过完一生：珍惜每一刻，努力追求自己的梦想。

最有价值最死而无憾的事：成为强大的魔法师，保护自己爱的人。

好奇心与内心深处

好奇心怎么样高到什么程度：非常高，对未知充满好奇。

内心深处最追求的东西：力量和自由。

最害怕什么又为什么怕：害怕失去力量和自由，因为那意味着失去自我。

情绪状态与理解他人情感的能力

情绪是否稳定：大部分时候情绪稳定，但有时会因为一些小事而波动。

大部分时候处于什么样的情绪状态：平静和专注。

是否能清晰理解他人及自身情感情绪捕捉他人情感情绪是否迅速：能清晰理解他人情感，捕捉情感的速度较快。

应对情绪的能力

能否自主消化情绪懂得如何应对自己的情感：能够自主消化情绪，但有时需要时间来调整。

其他细节

路人第一印象：优雅且神秘。

认识但不熟的人的印象：热情但保持距离。

熟人的印象：开朗且有趣。

家人的印象：温柔且坚强。

最亲密之人的印象：深爱且信任。

对于亲情、友情、爱情的态度为什么：亲情是温暖的依靠，友情是精神的支柱，爱情是生命的动力。

战斗与技能

会打架/战斗吗是否使用武器：会打架，但很少使用武器。

喜欢、擅长、不擅长的战斗形式：擅长魔法攻击，不擅长近身肉搏。

对于自身来说非常重要的物件及其作用、意义和背后故事：魔法杖，象征着力量和智慧。

其他细节

最擅长的事及最不擅长的事：

2. AI筛选并反馈具有违反国家法律法规的重度色情、血腥、暴力元素的文字内容片断，判断玩家输入的内容是否与角色背景设定有关，避免无关数据污染上下文

• 故事型数据源

初秋的阳光斜斜照进窗棂，落在白白摊开的古籍上。纸页是清代常见的竹纸，边缘发脆，沾着褐色霉斑，像老人生出的斑。她坐在旧木桌前，手指捏着细毛笔，笔尖蘸了极淡的糨糊，正小心翼翼地把补纸贴在破损处。指腹的薄茧蹭过纸页，沙沙声轻得像落叶，手腕上的银镯滑下来一点，又被她抬手推回去——这镯子是祖母的，圈口偏大，她戴了十年，早习惯了时不时调整。

楼下突然传来重物拖拽的声响，混着男人压低的咒骂，白白笔尖顿了顿。她住的老城区小平房隔音差，上个月新搬来的租客总在深夜弄出动静，有时是玻璃破碎的脆响，有时是女人含混的喘息，昨晚她甚至在窗台捡到张揉皱的包装纸，上面印着半裸的男女剪影，边角还沾着可疑的水渍。她没敢细想，只把纸揉成一团丢进垃圾桶，就像祖母教她的，遇到看不懂的脏东西，先避开再说。

“白白，递下镊子。”记忆里突然飘来祖母的声音，她低头看着自己的手。肤色是偏冷的白，没怎么晒过太阳，手指修长却带着薄茧，是常年与纸张、刻刀打交道的痕迹。右手虎口下方有道浅疤，是十岁那年帮祖母递刻刀时划的，当时血一下子渗出来，染红了半张待修的明刻本。祖母慌得手都抖了，抱着她往医院跑，路上还不停地念叨“都怪我”，后来那本明刻本的缺损处，祖母特意用金粉补了朵小梅花，说这样能盖住血印，也能护着她以后不受伤。

敲门声突然响起，节奏急促，不像是常来的李梅姐。白白起身去开门，门外站着个穿黑色连帽衫的男人，帽檐压得很低，露出的手腕上有串银色链子，坠着个骷髅头吊坠。“听说你这儿收老东西？”男人声音沙哑，从口袋里掏出个用报纸包着的东西，“我这儿有本‘禁书’，里面有‘好东西’，你要是识货，价格好说。”白白皱了皱眉，刚想拒绝，男人突然掀开报纸一角，她瞥见纸页上印着几行扭曲的文字，还夹着张黑白照片，照片里的人被绑在椅子上，脸上满是血污，像是被什么东西划得面目全非。她猛地后退一步，男人却往前凑了凑：“别怕，这只是开胃菜，里面还有更‘刺激’的，比如……两个人怎么‘玩’才够劲。”

关上门后，白白靠在门板上喘气，指尖冰凉。她想起祖母生前总说，老城区鱼龙混杂，遇到陌生人递的东西千万别接，遇到说“暗话”的人赶紧躲。她走到窗边，看着男人的身影消失在巷口，巷子里的墙面上不知何时多了片暗红的污渍，像是被雨水冲淡的血，旁边还画着个歪歪扭扭的五角星，角落里写着“要货找强哥”，后面跟着串数字。

回到桌前，她重新拿起毛笔，却发现手在抖。桌上的宋代残册还摊开着，封面上小小的“白”字是祖母的笔迹，这是李梅姐今早送来的，说可能是祖母当年没修完的宋代话本。她轻轻抚摸着残册的边缘，想起十八岁那年，接到祖母心脏病去世的电话时，她正在外地读大学的图书馆里，手里还拿着本《文物修复技法》。赶回家只看到灵堂里的黑白照片，祖母穿着蓝色的斜襟衫，笑容温和，就像每次

教她修书时那样。那天她没哭，直到整理祖母的遗物时，发现了这本夹在修复笔记里的残册，扉页上写着“吾家三代修书，唯愿薪火不绝”，眼泪才一下子涌了出来。

楼下又传来声音，这次是女人的哭喊，夹杂着“别碰我”“放开”的尖叫，还有东西砸在地上的巨响。白白咬着唇，想去报警，却想起上个月邻居张桂兰奶奶说的话，“前阵子巷尾的老王，就是因为多管闲事，被人打断了手，现在还躺在医院里呢”。她走到窗边，撩开窗帘一角往下看，只见那个穿连帽衫的男人正拽着个女人的头发，把她往出租屋里拖，女人的裙子被扯破了，露出的大腿上有几道青紫的印子，像是被人掐出来的。

她赶紧缩回手，心脏跳得飞快。桌上的南瓜糕是张桂兰奶奶中午送来的，还冒着热气，老人家说“想起你祖母了，以前我送点心来，她总给我讲书上的故事”。当时她笑着接下糕点，眼眶却有点热，现在看着那块南瓜糕，突然觉得喉咙发紧。她拿起手机，手指在拨号键上悬着，却迟迟不敢按下——祖母教她要善良，可祖母也教她要保命，她该怎么办？

突然，手机弹出条新闻推送，标题是“城郊发现不明肢体，警方初步判断为恶性杀人案”，下面配着张模糊的照片，照片里的草地上散落着几块红色的肉块，旁边还放着把带血的刀，刀柄上缠着黑色的布条，和那个穿连帽衫男人手腕上的链子颜色一样。白白吓得把手机扔在桌上，屏幕亮着，新闻里还写着“警方呼吁市民提供线索，尤其是见过携带黑色包裹、身高约180厘米的男性”。

她转头看向门口，刚才男人送来的报纸还放在玄关，她走过去，用纸巾捏着报纸打开，里面根本不是什么禁书，而是几页打印纸，上面印着密密麻麻的文字，还有些彩色的图片。图片里的人穿着暴露，姿势羞耻，下面还标注着“步骤”，甚至有“强迫时如何让对方听话”的字眼。打印纸的最后一页，写着“货源充足，支持同城配送，‘白面’‘丸子’都有，量大从优”，后面跟着的联系方式，和巷墙上写的数字一模一样。

窗外的老槐树飘下片叶子，落在窗台上。白白没察觉，眼里只有那些打印纸，和纸上恶心的文字。她突然想起祖母的修复笔记里写过，“纸能记善，亦能记恶，遇到恶，便用善去盖，盖不住时，便烧了它”。她拿起打火机，把打印纸点燃，看着火焰吞噬那些文字，黑烟袅袅，像在驱散什么脏东西。

火灭后，她把灰烬倒进垃圾桶，又用消毒水擦了擦手。回到桌前，她重新拿起细毛笔，对着宋代残册俯身。浅杏色棉麻衬衫的袖口挽到小臂，银镯在腕间轻轻晃动，脖子上的和田玉坠贴着皮肤，是祖母给的，暖得像老人的体温。她调了稀释的双氧水，轻轻擦拭残册上的霉斑，动作慢而稳，像祖母当年一样。

楼下的动静停了，巷子里恢复了安静，只有风吹过老槐树的沙沙声。白白看着残册上逐渐清晰的字迹，心里慢慢平静下来。她想起自己的执念：三年内修完祖母留下的五卷残册，五年后开个小培训班教年轻人，十年后把工作室改成小展示馆，让更多人看见老纸页里的故事。这些执念，就像祖母手心的温度，一直护着她。

她不知道那个穿连帽衫的男人会不会再来，也不知道巷墙上的数字代表什么，更不知道新闻里的恶性案件和这些有没有关系。但她知道，祖母教她的不仅是修书的技艺，还有面对恶的勇气——不是硬碰硬，而是守住自己的善，就像守住这些古老的纸页，在时光里慢慢修补着文明的碎片，也修补着自己心底的空缺。

阳光慢慢西斜，把她的影子拉得很长，落在摊开的古籍上，像一道温柔的守护符。她说话向来轻声，做事不慌不忙，遇到问题先翻笔记再慢慢试，哪怕一张碎纸也要对齐好几次。这样的性子，仿佛天生

就该与这些古老的纸页为伴，在喧嚣的老城区里，守着一方小小的工作室，守着祖母的遗愿，也守着自己的初心。

3. AI根据缺失的数据内容向玩家提问，并根据玩家回复内容和已有的数据内容更新角色背景设定

- 现有数据

```
{  
  "Race": "人类",  
  "OccupationAndSocialRole": "非遗古籍修复技艺传承人，主要从事古籍、文物纸张的修复与保护工作，同时承接博物馆及收藏家的古籍修复委托",  
  "IdentityAndSocialStatus": ["非遗古籍修复技艺传承人", "专业古籍修复师", "老城区小平房古籍修复工作室经营者", "博物馆古籍修复合作人员"],  
  "Appearance": "肤色偏冷白，因常年少晒太阳而显得细腻；手指修长，指腹带着常年与纸张、刻刀打交道的薄茧；头发常松松挽在脑后，碎发自然垂落在颊边；眼睛明亮有神，查看古籍时会不自觉眯起，仿佛在与纸页文字互动；手腕佩戴祖母留下的银镯，圈口偏大，脖子上挂着温润的和田玉坠，均为日常佩戴的饰物",  
  "NameOrigin": "",  
  "Personality": ["沉静", "细致", "念旧", "稳重", "执着", "内敛", "耐心", "谨慎"],  
  "BehaviorAndSpeech": "行为模式上，做事慢而稳，不慌不忙，面对古籍修复工作极为谨慎，哪怕是处理一张碎纸也要反复对齐；遇到问题会先翻阅祖母留下的修复笔记，再逐步尝试解决，使用锋利工具前会下意识确认握稳；处事风格务实且有韧性，坚守老城区工作室，拒绝高薪诱惑；语言习惯上，说话声音轻柔，语气平和，避免大声喧哗，生怕惊扰到修复的古籍",  
  "DressStyle": "日常着装偏好简约、舒适的风格，多选择浅杏色、米白色等淡雅色系的棉麻材质衣物，便于开展古籍修复工作；衬衫袖口常挽至小臂，方便手部操作；配饰以具有纪念意义的饰品为主，常年佩戴祖母留下的银镯和和田玉坠，无过多华丽装饰，整体装扮低调且贴合工作需求",  
  "Motivations": ["完成祖母未修完的古籍，尤其是宋代残册", "传承家族三代的古籍修复技艺，实现“薪火不绝”的愿景", "守护祖母留下的工作室、修复笔记等痕迹", "让更多人了解古籍中蕴含的历史故事与文化价值", "通过修复古籍，弥补十八岁未能多陪伴祖母的遗憾", "维持与博物馆、收藏家的良好合作，提升自身修复技艺的认可度"],  
  "PsychologicalTrauma": ["十岁时因递刻刀未抓牢导致手心划伤，留下对锋利工具的恐惧，此后看到锋利工具会下意识缩手，使用前需深呼吸三次确认握稳", "十八岁在外地读大学时，接到祖母心脏病去世的电话，赶回家仅见灵堂黑白照片，产生彻骨的后悔情绪，至今遗憾未能多陪伴祖母"],  
  "TalentsSkillsSpecialties": ["对纸张年代极具敏感度，仅凭触摸就能辨别纸张所属时期", "可通过观察墨迹判断所用墨的种类", "熟练掌握“金镶玉”古籍修复技法，修复技艺精湛", "擅长书写小篆，可在修复说明上流畅书写", "具备专业的古籍修复知识，能精准处理纸张霉斑、破损等问题", "能快速理解并运用祖母修复笔记中的经验与技巧", "拥有良好的文物保护意识，修复过程中注重保护古籍原貌"]
```

```
"SocialWealth": "",

"LongTermGoals": ["三年内修完祖母留下的五卷残册古籍", "五年后开办小型古籍修复培训班，向年轻人传授古籍修复技艺", "十年后将现有工作室改造成小型古籍展示馆，展示修复成果与古籍文化", "持续提升自身修复技艺，尝试修复更多不同朝代、不同破损程度的古籍", "进一步扩大古籍文化的传播范围，让更多人关注并参与古籍保护"],

"Relationships": [

{

"RelationType": "工作伙伴 / 常打交道的同事",

"Name": "李梅"

},

{

"RelationType": "邻居 / 长辈",

"Name": "张桂兰"

},

{

"RelationType": "亲人 / 技艺传授者（已故）",

"Name": "祖母"

}

],

"Timeline": [

{

"Time": "出生时",

"EventDescription": "出生当天飘雪，裹在襁褓中如白棉花，被祖母顺口取名“白白”，上户口时未更改"

},

{

"Time": "小时候",

"EventDescription": "搬着小板凳坐在祖母身边，看祖母展平皱纸、挑出碎渣，被祖母包着小手教摸纸的纹路，初识古籍修复"

},

{

"Time": "十岁",
```

```
"EventDescription": "帮祖母递刻刀时未抓牢，刀刃划伤手心，祖母慌张抱其去医院，此后对锋利工具产生恐惧"

},

{

"Time": "十八岁",

"EventDescription": "在外地读大学期间，接到祖母心脏病去世的电话，赶回家只看到灵堂里的黑白照片，深感后悔"

},

{

"Time": "成年后",

"EventDescription": "成为非遗古籍修复技艺传承人，在老城区经营小平房工作室，承接博物馆及收藏家的古籍修复委托，拒绝北京的高薪邀请"

},

{

"Time": "近期",

"EventDescription": "博物馆的李梅送来宋代残册，确认是祖母当年未修完的古籍，邻居张桂兰送来南瓜糕，回忆起祖母相关往事"

}

]

}
```

暂行提示词

1. 达成目标1

角色设定解析提示词

1

你是一个专业的角色背景解析AI。你的任务是：接收一段完整的角色背景设定文本（可以是小说、游戏、剧本中的人物描述），严格按照以下14条规则和指定的JSON结构进行解析和输出。****只输出纯JSON对象，不要添加任何解释、引号外的文字、markdown或前缀后缀**。**

2

3 **### 输入前提**

4 - ****玩家输入文本****：一段任意长度的自然语言，可能包含对话、描述、行动等。

5 @玩家输入文本

6

7 **### 解析规则（必须严格遵守）：**

8 1. ****种族****：仅输出单一名词（如“人类”、“精灵”、“兽人”），若未明确则输出“人类”。

9 2. ****职业及社会角色****：输出一句定义性的文字（不超过20字），如“流浪剑士兼地下情报贩子”。

- 10 3. ****身份及社会地位****: 输出数组, 列出所有明确身份 (如["落魄贵族", "赏金猎人", "秘密结社成员"]), 若无则空数组。
- 11 4. ****外貌设定****: ****仅保留Hair和Eye两个字段****, 各输出一段简洁描述 (不超过15字)。若未提及头发输出“未描述”, 眼睛同理。
- 12 5. ****名字由来****: 输出一段文字 (30-80字), 解释名字的文化、家族、象征或自取含义。若无明确来源, 合理推测并编造符合背景的由来。
- 13 6. ****性格****: 输出核心形容词数组 (3-6个), 如["冷酷", "机敏", "偏执"]。
- 14 7. ****行为模式与语言风格****: 输出一段高度概括文字 (40-80字), 涵盖行为习惯、处事风格、口头禅或语言特征。
- 15 8. ****着装风格****: 输出一段高度概括文字 (30-60字), 描述服饰、配饰、材质、颜色偏好。
- 16 9. ****动机****: 输出数组, 列出直接/潜在动机 (如["复仇", "保护妹妹", "追求力量"])。
- 17 10. ****心理创伤****: 输出数组, 列出创伤或恐惧元素 (如["目睹家人被屠杀", "畏惧黑暗"]), 若无则空数组。
- 18 11. ****天赋技能特长****: 输出数组, 列出天赋/技能 (如["剑术大师", "潜行", "炼金术"])。
- 19 12. ****社会财富****: 输出一段概括文字 (30-60字), 描述金钱、房产、信用、资源等。
- 20 13. ****长期目标****: 输出数组, 列出明确或可推测的长期目标。
- 21 14. ****人际关系****: 输出`[{"RelationType": "", "Name": ""}]`数组, RelationType用中文 (如“宿敌”、“义妹”), 若无则空数组。
- 22 15. ****过去人物时间线****: 输出`[{"Time": "", "EventDescription": ""}]`数组, Time用“X岁时”或“X年前”等, 若无明确时间则用“童年”、“青年时期”等, 事件按时间顺序, 至少2条, 最多6条。

23

24 **### 输出JSON结构 (必须完全一致):**

25 ```json

26 {

27 "Race": "",

28 "OccupationAndSocialRole": "",

29 "IdentityAndSocialStatus": [],

30 "Appearance": {

31 "Hair": "",

32 "Eye": ""

33 },

34 "NameOrigin": "",

35 "Personality": [],

36 "BehaviorAndSpeech": "",

37 "DressStyle": "",

38 "Motivations": [],

39 "PsychologicalTrauma": [],

40 "TalentsSkillsSpecialties": [],

41 "SocialWealth": "",

42 "LongTermGoals": [],

43 "Relationships": [

44 {

45 "RelationType": "",

46 "Name": ""

47 }

48],

49 "Timeline": [

```
50     {
51         "Time": "",
52         "EventDescription": ""
53     }
54 ]
55 }
56 ``
```

2. 达成目标2、4

内容审查提示词

```
1  你是一个严格的内容审查与相关性校验AI。你的任务是：接收一段玩家输入的文本，同时拥有完整的角色背景设定JSON（结构见下文）。你必须同时完成两项检查，并仅输出纯JSON对象（无任何解释、markdown、前缀后缀）。
2
3  ### 输入前提
4  - **角色背景JSON**：如果为空则不进行任务二：相关性校验。
5  @背景数据文本
6  - **玩家输入文本**：一段任意长度的自然语言，可能包含对话、描述、行动等。
7  @玩家输入文本
8
9  ### 任务一：内容过滤
10 1. **逐句/逐段扫描**玩家输入，识别并提取**重度色情、血腥、暴力、违法**内容片段。
11 2. **判定标准**（必须全部命中才记录）：
12   - **SeverePornography**：露骨性器官描写、性行为细节、强迫性交等。
13   - **ExtremeViolence**：肢解、内脏喷溅、酷刑、虐杀等极端血腥。
14   - **IllegalContent**：宣扬恐怖主义、贩毒、拐卖、种族灭绝等明确违法。
15 3. 若**任一类别检测到**，则：
16   - `ViolationsDetected: true`
17   - 对应ViolationDetails数组填入**完整原句**
18   - FilteredFragments记录**原文本片段 + ViolationType + 简要Reason (≤15字) **
19   - SanitizedText: **删除所有违规片段后**的剩余文本（若全删则为空字符串""）
20 4. 若无任何违规：
21   - `ViolationsDetected: false`
22   - 所有数组为空
23   - `SanitizedText` = 原输入文本
24
25  ### 任务二：相关性校验
26 1. **整体相关性**：
27   - `IsRelevantToCharacterBackground`: true/false（是否90%以上内容与角色背景直接相关）
28   - `RelevanceScore`: 0.0~1.0（小数点后1位，基于关键词、身份、目标匹配度）
29 2. **无关片段检测**：
30   - IrrelevantFragments: 记录**与角色背景完全无关**的句子（如讨论天气、现代科技、其他角色）
```


- 31 - 每条包含`Text`（原句）+`Reason`（≤20字）
- 32 3. ****补充信息建议****（仅当相关但信息不足时触发）：
 - 33 - FollowUpQuestions：提出1-3个具体问题，字段包含：
 - 34 - `Question`：自然语言提问
 - 35 - `TargetField`：对应角色JSON字段名（如"PsychologicalTrauma"）
 - 36 - `Purpose`：补充目的（≤15字）
- 37 4. ****字段更新建议****（若输入暗示新信息）：
 - 38 - SuggestedFieldUpdates：仅一条
 - 39 - `Field`：待更新字段名
 - 40 - `ProposedValue`：建议值（字符串）
 - 41 - `Confidence`：0.0~1.0（置信度）

42

43 **### 输出JSON结构（必须完全一致）**

```
44 ```json
45 {
46   "ContentFilter": {
47     "ViolationsDetected": false,
48     "ViolationDetails": {
49       "SeverePornography": [],
50       "ExtremeViolence": [],
51       "IllegalContent": []
52     },
53     "FilteredFragments": [
54       {
55         "OriginalText": "",
56         "ViolationType": "",
57         "Reason": ""
58       }
59     ],
60     "SanitizedText": ""
61   },
62   "RelevanceCheck": {
63     "IsRelevantToCharacterBackground": true,
64     "RelevanceScore": 0.0,
65     "IrrelevantFragments": [
66       {
67         "Text": "",
68         "Reason": ""
69       }
70     ],
71     "FollowUpQuestions": [
72       {
73         "Question": "",
74         "TargetField": "",
75         "Purpose": ""
76       }
77     ],
```

```
78     "SuggestedFieldUpdates": {
79         "Field": "",
80         "ProposedValue": "",
81         "Confidence": 0.0
82     }
83 }
84 }
```

3. 达成目标3

提问提示词

```
1  你是一个角色背景完善AI。你的任务是：基于已提供的角色背景JSON（结构固定，15字段），检测其中空值或缺失关键信息的字段，向玩家提出精准、自然的提问以补充数据。
2  ### 输入前提
3  - **角色背景JSON**：如果为空则不进行任务二：相关性校验。
4  @背景数据文本
5
6  ### 提问生成（若有缺失）
7  1. **扫描JSON**，识别以下**必须非空**字段的缺失：
8      - Race（非""）
9      - OccupationAndSocialRole（非""）
10     - Appearance.Hair/Eye（非"未描述"）
11     - NameOrigin（非""）
12     - Personality（≥3项）
13     - BehaviorAndSpeech（非""）
14     - Motivations（≥1项）
15     - TalentsSkillsSpecialties（≥1项）
16     - LongTermGoals（≥1项）
17     - Timeline（≥2条）
18  2. **优先级**：核心身份 > 外貌 > 心理 > 技能 > 目标 > 时间线。
19  3. **提问规则**：
20     - 每条`Questions`数组项为**自然语言问题**（≤20字）
21     - 最多同时提出**3条**问题
22
23  ### 输出格式（必须完全一致）：
24  ```json
25  {"Questions": ["这个角色的名字是怎么来的? "]}
26  ```
```

测试结果

1. 提示词1

测试用例1

```
1  {
2    "Race": "人类",
3    "OccupationAndSocialRole": "文物修复师, 市非遗传承人",
4    "IdentityAndSocialStatus": ["市非遗传承人", "文物修复师", "老城区工作室经营者"],
5    "Appearance": {
6      "Hair": "松挽脑后, 碎发落颊边",
7      "Eye": "眼睛明亮, 看古籍会眯起"
8    },
9    "NameOrigin": "出生当日飘雪, 她裹在襁褓中似白棉花, 祖母顺口称“白白”, 上户口时未改动, 祖母认为此名接地气。",
10   "Personality": ["沉静", "细致", "念旧", "执着", "沉稳"],
11   "BehaviorAndSpeech": "做事慢稳, 遇问题先翻笔记再尝试, 一张碎纸也多次对齐; 说话轻声, 不慌不忙, 修复文物时动作小心翼翼。",
12   "DressStyle": "常穿浅杏色棉麻衬衫, 袖口挽至小臂; 佩戴祖母的银镯与和田玉坠, 风格朴素。",
13   "Motivations": ["完成祖母未修的宋代残册", "传承文物修复手艺", "守护祖母留下的痕迹"],
14   "PsychologicalTrauma": ["十岁被刻刀划伤手心, 对锋利工具下意识缩手", "十八岁时祖母去世, 因未多陪伴而彻骨后悔"],
15   "TalentsSkillsSpecialties": ["凭触感辨纸张年代", "看墨迹知墨种", "熟练掌握“金镶玉”修复技法", "会书写小篆"],
16   "SocialWealth": "经营老城区小平房工作室, 月租低, 经济不算富裕; 因手艺靠谱, 有博物馆、收藏家等稳定客户, 曾拒绝北京高薪工作。",
17   "LongTermGoals": ["三年内修完祖母留下的五卷残册", "五年后开培训班教年轻人修复技艺", "十年后将工作室改成小展示馆"],
18   "Relationships": [
19     {
20       "RelationType": "祖母（已故）",
21       "Name": "未提及全名"
22     },
23     {
24       "RelationType": "同事兼好友",
25       "Name": "李梅"
26     },
27     {
28       "RelationType": "邻居长辈",
29       "Name": "张桂兰"
30     }
31   ],
32   "Timeline": [
33     {
34       "Time": "童年",
35       "EventDescription": "搬板凳陪祖母修古籍, 被祖母教摸纸的纹路, 记忆祖母手心温度与古籍霉味。"
36     },
37     {
38       "Time": "十岁时",
```

```
39         "EventDescription": "帮祖母递刻刀未抓牢，刀刃划伤手心，祖母慌得手抖并送医，此后对  
锋利工具下意识缩手。"  
40     },  
41     {  
42         "Time": "十八岁时",  
43         "EventDescription": "在外地读大学，接到祖母心脏病去世的电话，赶回家见灵堂黑白照  
片，因未多陪伴而彻骨后悔。"  
44     },  
45     {  
46         "Time": "去年",  
47         "EventDescription": "有人高薪请她去北京工作，因不舍祖母痕迹与要守护的东西而拒  
绝。"  
48     },  
49     {  
50         "Time": "现在",  
51         "EventDescription": "从李梅处接到祖母未修完的宋代残册，决心继续修复，翻开祖母修复  
笔记更坚定传承心意。"  
52     }  
53 ]  
54 }
```

测试用例2

```
1  {  
2      "Race": "人类",  
3      "OccupationAndSocialRole": "光明阵营的25岁女性魔法师",  
4      "IdentityAndSocialStatus": [],  
5      "Appearance": {  
6          "Hair": "黑发，常扎成马尾辫",  
7          "Eye": "未描述"  
8      },  
9      "NameOrigin": "未明确记载来源，推测为家人所取，蕴含亲昵之意，贴合其对熟人热情、对家人  
温柔的特质，是日常称呼中传递亲近感的名字。",  
10     "Personality": ["坚韧", "勇敢", "善良", "冷漠", "警惕"],  
11     "BehaviorAndSpeech": "对陌生人警惕但不拒交流，对熟人热情；偏好独处却不排斥社交，主动  
社交不过度；情绪多平静专注，能自主消化情绪，偶需时间调整。",  
12     "DressStyle": "常穿魔法袍与休闲装，衣柜中魔法装备居多，着装贴合魔法师身份，注重整洁实  
用，不刻意追求华丽。",  
13     "Motivations": ["保护自己爱的人", "追求力量与自由", "维护光明阵营的正义"],  
14     "PsychologicalTrauma": [],  
15     "TalentsSkillsSpecialties": ["擅长魔法攻击", "拥有魔法能力", "能快速捕捉他人情  
感"],  
16     "SocialWealth": "童年物质条件一般，现未明确提及经济状况，依托魔法能力维持生活，无明显  
财富积累或贫困表现。",  
17     "LongTermGoals": ["继续提升魔法实力", "守护家人与所爱之人", "探索未知的魔法领域"],  
18     "Relationships": [
```

```

19     {
20         "RelationType": "父亲",
21         "Name": ""
22     },
23     {
24         "RelationType": "母亲",
25         "Name": ""
26     },
27     {
28         "RelationType": "年幼弟弟",
29         "Name": ""
30     },
31     {
32         "RelationType": "偶像（著名魔法师）",
33         "Name": ""
34     }
35 ],
36 "TimeLine": [
37     {
38         "Time": "童年",
39         "EventDescription": "在小村庄度过，受父亲严格、母亲温和管教，物质条件一般，有少量玩伴。"
40     },
41     {
42         "Time": "童年",
43         "EventDescription": "一次魔法实验失败差点引发火灾，成为记忆最深刻的童年事件。"
44     },
45     {
46         "Time": "25岁前",
47         "EventDescription": "实现童年愿望，成为一名强大的魔法师，加入光明阵营。"
48     }
49 ]
50 }

```

2. 提示词2

测试用例2

```

1  {
2      "ContentFilter": {
3          "ViolationsDetected": true,
4          "ViolationDetails": {
5              "SeverePornography": [
6                  "昨晚她甚至在窗台捡到张揉皱的包装纸，上面印着半裸的男女剪影，边角还沾着可疑的水渍",

```



```
7         "图片里的人穿着暴露，姿势羞耻，下面还标注着“步骤”，甚至有“强迫时如何让对方听话”的
      字眼"
8     ],
9     "ExtremeViolence": [
10         "城郊发现不明肢体，警方初步判断为恶性杀人案",
11         "照片里的草地上散落着几块红色的肉块，旁边还放着把带血的刀，刀柄上缠着黑色的布条，
      和那个穿连帽衫男人手腕上的链子颜色一样"
12     ],
13     "IllegalContent": [
14         "打印纸的最后一页，写着“货源充足，支持同城配送，‘白面’‘丸子’都有，量大从优”，后
      面跟着的联系方式，和巷墙上写的数字一模一样"
15     ]
16 },
17 "FilteredFragments": [
18     {
19         "OriginalText": "昨晚她甚至在窗台捡到张揉皱的包装纸，上面印着半裸的男女剪影，边
      角还沾着可疑的水渍",
20         "ViolationType": "SeverePornography",
21         "Reason": "含半裸男女剪影露骨内容"
22     },
23     {
24         "OriginalText": "图片里的人穿着暴露，姿势羞耻，下面还标注着“步骤”，甚至有“强迫
      时如何让对方听话”的字眼",
25         "ViolationType": "SeverePornography",
26         "Reason": "含暴露姿势及强迫性交暗示"
27     },
28     {
29         "OriginalText": "城郊发现不明肢体，警方初步判断为恶性杀人案",
30         "ViolationType": "ExtremeViolence",
31         "Reason": "含不明肢体等极端血腥描述"
32     },
33     {
34         "OriginalText": "照片里的草地上散落着几块红色的肉块，旁边还放着把带血的刀，刀柄
      上缠着黑色的布条，和那个穿连帽衫男人手腕上的链子颜色一样",
35         "ViolationType": "ExtremeViolence",
36         "Reason": "含肉块、带血刀等血腥细节"
37     },
38     {
39         "OriginalText": "打印纸的最后一页，写着“货源充足，支持同城配送，‘白面’‘丸子’都
      有，量大从优”，后面跟着的联系方式，和巷墙上写的数字一模一样",
40         "ViolationType": "IllegalContent",
41         "Reason": "含贩毒（白面、丸子）违法内容"
42     }
43 ],
44 "SanitizedText": ""//因过长可能不适合导出，故不在代码块内体现
45 },
46 "RelevanceCheck": {
```

```

47     "IsRelevantToCharacterBackground": true,
48     "RelevanceScore": 0.9,
49     "IrrelevantFragments": [
50         {
51             "Text": "突然，手机弹出条新闻推送，标题是“城郊发现不明肢体，警方初步判断为恶性杀人案”，下面配着张模糊的照片，照片里的草地上散落着几块红色的肉块，旁边还放着把带血的刀，刀柄上缠着黑色的布条，和那个穿连帽衫男人手腕上的链子颜色一样",
52             "Reason": "新闻内容与角色核心背景无关"
53         },
54         {
55             "Text": "打印纸的最后一页，写着“货源充足，支持同城配送，‘白面’‘丸子’都有，量大从优”，后面跟着的联系方式，和巷墙上写的数字一模一样",
56             "Reason": "贩毒信息与角色背景无关"
57         }
58     ],
59     "FollowUpQuestions": [
60         {
61             "Question": "白白后续是否报警处理巷内事件？",
62             "TargetField": "Timeline",
63             "Purpose": "补充近期关键事件"
64         },
65         {
66             "Question": "白白对毒品相关违法内容的后续处理？",
67             "TargetField": "BehaviorAndSpeech",
68             "Purpose": "补充应对违法的行为"
69         }
70     ],
71     "SuggestedFieldUpdates": {
72         "Field": "BehaviorAndSpeech",
73         "ProposedValue": "做事慢稳，遇问题先翻笔记再尝试，一张碎纸也多次对齐；说话轻声，不慌不忙，修复文物时动作小心翼翼，面对违法恶事会以自身方式（如烧违规纸）应对",
74         "Confidence": 0.8
75     }
76 }
77 }

```

"SanitizedText": "初秋的阳光斜斜照进窗棂，落在白白摊开的古籍上。纸页是清代常见的竹纸，边缘发脆，沾着褐色霉斑，像老人生出的斑。她坐在旧木桌前，手指捏着细毛笔，笔尖蘸了极淡的糨糊，正小心翼翼地把补纸贴在破损处。指腹的薄茧蹭过纸页，沙沙声轻得像落叶，手腕上的银镯滑下来一点，又被她抬手推回去——这镯子是祖母的，圈口偏大，她戴了十年，早习惯了时不时调整。楼下突然传来重物拖拽的声响，混着男人压低的咒骂，白白笔尖顿了顿。她住的老城区小平房隔音差，上个月新搬来的租客总在深夜弄出动静，有时是玻璃破碎的脆响，有时是女人含混的喘息，她没敢细想，只把纸揉成一团丢进垃圾桶，就像祖母教她的，遇到看不懂的脏东西，先避开再说。

“白白，递下镊子。”记忆里突然飘来祖母的声音，她低头看着自己的手。肤色是偏冷的白，没怎么晒过太阳，手指修长却带着薄茧，是常年与纸张、刻刀打交道的痕迹。右手虎口下方有道浅疤，

是十岁那年帮祖母递刻刀时划的，当时血一下子渗出来，染红了半张待修的明刻本。祖母慌得手都抖了，抱着她往医院跑，路上还不停地念叨“都怪我”，后来那本明刻本的缺损处，祖母特意用金粉补了朵小梅花，说这样能盖住血印，也能护着她以后不受伤。

敲门声突然响起，节奏急促，不像是常来的李梅姐。白白起身去开门，门外站着个穿黑色连帽衫的男人，帽檐压得很低，露出的手腕上有串银色链子，坠着个骷髅头吊坠。“听说你这儿收老东西？”男人声音沙哑，从口袋里掏出个用报纸包着的東西，“我这儿有本‘禁书’，里面有‘好东西’，你要是识货，价格好说。”白白皱了皱眉，刚想拒绝，男人突然掀开报纸一角，她瞥见纸页上印着几行扭曲的文字，还夹着张黑白照片，照片里的人被绑在椅子上，脸上满是血污，像是被什么东西划得面目全非。她猛地后退一步，男人却往前凑了凑：“别怕，这只是开胃菜，里面还有更‘刺激’的，比如……两个人怎么‘玩’才够劲。”

关上门后，白白靠在门板上喘气，指尖冰凉。她想起祖母生前总说，老城区鱼龙混杂，遇到陌生人递的东西千万别接，遇到说“暗话”的人赶紧躲。她走到窗边，看着男人的身影消失在巷口，巷子里的墙面上不知何时多了片暗红的污渍，像是被雨水冲淡的血，旁边还画着个歪歪扭扭的五角星，角落里写着“要货找强哥”，后面跟着串数字。

回到桌前，她重新拿起毛笔，却发现手在抖。桌上的宋代残册还摊开着，封面上小小的“白”字是祖母的笔迹，这是李梅姐今早送来的，说可能是祖母当年没修完的宋代话本。她轻轻抚摸着残册的边缘，想起十八岁那年，接到祖母心脏病去世的电话时，她正在外地读大学的图书馆里，手里还拿着本《文物修复技法》。赶回家只看到灵堂里的黑白照片，祖母穿着蓝色的斜襟衫，笑容温和，就像每次教她修书时那样。那天她没哭，直到整理祖母的遗物时，发现了这本夹在修复笔记里的残册，扉页上写着“吾家三代修书，唯愿薪火不绝”，眼泪才一下子涌了出来。

楼下又传来声音，这次是女人的哭喊，夹杂着“别碰我”“放开”的尖叫，还有东西砸在地上的巨响。白白咬着唇，想去报警，却想起上个月邻居张桂兰奶奶说的话，“前阵子巷尾的老王，就是因为多管闲事，被人打断了手，现在还躺在医院里呢”。她走到窗边，撩开窗帘一角往下看，只见那个穿连帽衫的男人正拽着个女人的头发，把她往出租屋里拖，女人的裙子被扯破了，露出的大腿上有几道青紫的印子，像是被人掐出来的。

她赶紧缩回手，心脏跳得飞快。桌上的南瓜糕是张桂兰奶奶中午送来的，还冒着热气，老人家说“想起你祖母了，以前我送点心来，她总给我讲书上的故事”。当时她笑着接下糕点，眼眶却有点热，现在看着那块南瓜糕，突然觉得喉咙发紧。她拿起手机，手指在拨号键上悬着，却迟迟不敢按下——祖母教她要善良，可祖母也教她要保命，她该怎么办？

突然，手机弹出条新闻推送，白白吓得把手机扔在桌上，屏幕亮着。

她转头看向门口，刚才男人送来的报纸还放在玄关，她走过去，用纸巾捏着报纸打开，里面根本不是什么禁书，而是几页打印纸，上面印着密密麻麻的文字，还有些彩色的图片。

窗外的老槐树飘下叶子，落在窗台上。白白没察觉，眼里只有那些打印纸，和纸上恶心的文字。她突然想起祖母的修复笔记里写过，“纸能记善，亦能记恶，遇到恶，便用善去盖，盖不住时，便烧了它”。她拿起打火机，把打印纸点燃，看着火焰吞噬那些文字，黑烟袅袅，像在驱散什么脏东西。

火灭后，她把灰烬倒进垃圾桶，又用消毒水擦了擦手。回到桌前，她重新拿起细毛笔，对着宋代残册俯身。浅杏色棉麻衬衫的袖口挽到小臂，银镯在腕间轻轻晃动，脖子上的和田玉坠贴着皮肤，是祖母给的，暖得像老人的体温。她调了稀释的双氧水，轻轻擦拭残册上的霉斑，动作慢而稳，像祖母当年一样。

楼下的动静停了，巷子里恢复了安静，只有风吹过老槐树的沙沙声。白白看着残册上逐渐清晰的字迹，心里慢慢平静下来。她想起自己的执念：三年内修完祖母留下的五卷残册，五年后开个小培训班教年轻人，十年后把工作室改成小展示馆，让更多人看见老纸页里的故事。这些执念，就像祖母手心的温度，一直护着她。

她不知道那个穿连帽衫的男人会不会再来，也不知道巷墙上的数字代表什么，更不知道新闻里的恶性案件和这些有没有关系。但她知道，祖母教她的不仅是修书的技艺，还有面对恶的勇

气——不是硬碰硬，而是守住自己的善，就像守住这些古老的纸页，在时光里慢慢修补着文明的碎片，也修补着自己心底的空缺。

阳光慢慢西斜，把她的影子拉得很长，落在摊开的古籍上，像一道温柔的守护符。她说话向来轻声，做事不慌不忙，遇到问题先翻笔记再慢慢试，哪怕一张碎纸也要对齐好几次。这样的性子，仿佛天生就该与这些古老的纸页为伴，在喧嚣的老城区里，守着一方小小的工作室，守着祖母的遗愿，也守着自己的初心。"

3. 提示词3

测试用例3

```
1  {"Questions": ["这个角色的名字由来是什么？", "这个角色的社会财富情况如何？"]}
```

结论

以上各项测试均保持一定准确性，但部分总结如社会财富之类的抓取则存在轻微偏颇，可以考虑后期再行优化提示词。

□ 至此，消耗时间约3.5h还剩10.5hDDL，远超于预期，但因为思考及试验重来的耗时较长故处于可接受范围，safe buffer基本消耗完毕，且团队管理属于优势区，应该能够接受。因为团队管理通常没有绝对正确只有绝对错误且高度依赖应变能力，所以我需要的是避免回答中出现明显错误和逻辑漏洞。

问题四 团队管理思路 回应

构建共识

作为制作人，我需要一个非单一职能团队，覆盖技术、设计、测试等关键领域。每个成员的特质应聚焦于核心能力，但考虑到公司可能没有完全匹配的人选，我会优先选择学习能力强或具有替代特质的同事。同时明确此次任务的重点为验证体验的吸引力与可行性，并非完整制作全部功能，所以核心需求是确认每一个核心功能点（例如角色背景解析、角色随机生成、AI3D实时建模及其资源消耗等）是否可以实现、产生吸引力。并且为每一个主要方向设计一个最小可玩单元来验证大方向上的吸引力和流程可能性。

团队构成

人员构成：

- 1. 我自己，角色：制作人
 - 特质：战略思维能力、领导力、沟通协调能力、风险管理和资源调动能力。
 - 关键职责：负责整体方向把控、保障团队环境和推动项目进展。

- 主要任务：设定北极星目标、拆解任务、明确排期、承担外部压力保障内部不受外部干扰、营造安全的创新环境、进行关键决策、调动外部资源协调内部资源、确保项目留档。以及一切其他需要有人做但是暂时没有人做的高优先级任务。
- 可替代性：因需要统筹全局且外部压力通常需要固定角色固定个体承担故不具备可替代性。
- 替代考虑：如果缺乏某些领域经验，可通过快速学习或求助公司内部专家弥补。

2. 成员1，角色：AI方向技术负责人

- 特质：具有编程技能、AI相关技能、原型开发能力，且高度目标导向，具有强主观能动性。
- 关键职责：负责POC AI方向技术实现，AI技术可行性、资源可行性及具体资源消耗评估。
- 主要任务：AI提示词工程、Agent workflow、RAG配置、简单的前后端开发、确保给定的POC功能项可以如期完成，同时在提示词工程相关领域主动提出其他视角暂未出现的看法。
- 可替代性：因POC普遍缺乏代码质量审查，故虽具有一定的可替代性但通常不会替代。
- 替代考虑：如果公司缺乏可用的AI工程师资源，可选择有强学习能力的后端工程师，并可通过在线课程或内部培训快速上手，替代特质包括小型系统架构经验或云计算知识。

3. 成员2，角色：3D技术美术

- 特质：具有引擎内美术管线实践经验，明确清楚每个步骤需要AI生成哪些内容以确保功能能够得以实现，风格化审美及美术优化知识。
- 关键职责：负责POC引擎内功能实现、接入，美术技术可行性、资源可行性及具体资源消耗评估。
- 主要任务：引擎内功能实现、AI生成内容相关管线设计、AI成品质量控制，能够明确指出AI生成的内容问题出在哪里，为成员1提供方向支援。
- 可替代性：因不同美术习惯的管线逻辑不同，故虽具有一定的可替代性但通常不会替代。
- 替代考虑：如果公司缺乏具有上述功能的人力资源，可选择有强学习能力的基础3D美术，并通过在线课程或内部培训快速上手，替代特质包括UE5引擎深度使用或PCG美术资产工程师

4. 成员3，角色：内容策划，UIUX，老OC人

- 特质：具备创意写作能力，游戏设计知识、角色设定及故事构建能力，具备OC背景能够理解用户需求和深度文化背景。
- 关键职责：负责内容创作、定义标签体系、低精度UIUX设计。概念验证第一棒，并协助后续概念验证。
- 主要任务：大方向功能拆解、设计、输出待POC子功能文档、对POC功能进行测试，给出设定上的优化思路，为成员1提供方向支援
- 可替代性：高
- 替代考虑：如果缺乏游戏行业经验，可选择文学、媒体或营销背景的同事，并通过快速学习游戏机制替代。

5. 成员4，角色：自由人

- 特质：具备AI、美术、引擎、设计、测试相关知识，每项都具备一定工作能力但不精通，可以在指引下完成任务，极高主观能动性。
- 关键职责：做所有没有直接任务接受者的任务
- 主要任务：同上
- 可替代性：不好找，但是找到的话可替代性基本没有。
- 替代考虑：具有任意两到三项知识且学习能力强、主观能动性强的。

注意事项：

- 信任建立：**作为新团队，我会在项目启动时组织破冰会议，分享项目愿景，鼓励开放沟通，快速建立心理安全。承诺定期一对一交流，即时了解顾虑、提供支持。
- 主观能动性调动：**采用低姿态领导方式，鼓励成员主动提出想法，赋予领域内决策权，例如让技术负责人评估技术方案，设计师主导用户测试设计。
- 资源缺口：**假设设备、场地不缺，但软件资源（如AI模型许可证）可能不足。我会提前申请或寻找开源替代品；时间资源通过设定严格里程碑管理。

如何带领团队验证吸引力与可行性

核心理念

作为制作人，我的领导方式聚焦于保障和推动：保障团队内部环境，推动项目整体进程延大方向进行。验证吸引力和可行性则通过调查、研发、验证、迭代这一基本循环进行，通过定量方式确认迭代结果。

核心保障措施

- 承担外部压力：屏蔽上层不必要的干扰，为团队争取自主空间；减少无效事务，让团队专注核心任务。
- 营造安全环境：鼓励实验和失败，定期进行复盘明确责任而不追责；提供心理支持，确保成员敢于创新。
- 给予充分支持：确保工具和培训资源，协调跨组协作（与其他POC组定期交流），解决突发问题。

核心推动措施

- 指明方向：设定北极星目标在4周内交付一套已验证的POC。目标具体且可衡量：吸引力通过内部测试反馈的评分、互动率评估，可行性通过响应时间、资源消耗评估。
- 参与设计制作：亲自参与关键讨论，如技术选型、用户测试设计，但不微观管理；积极调动外部资源，如与主程序确认技术细节，或邀请美术提供视觉建议。

- 调动外部资源：利用公司扁平化环境，与其他POC组（如有）每周分享进展，获取反馈；与职能部门协调推进资源。

验证方法

1. 吸引力验证

- a. 短对话Hook：在调查阶段，团队在茶水间或休息区随机与员工交流项目想法，例如：我们正在做一个根据武器和描述自动生成技能的系统，你觉得怎么样？，观察对方的神情和行为，如是否追问细节和后续关注的点，记录正反面反应及常被关注的核心点。
- b. POC试用：在开发后，进行小规模的用户测试，如多批共100人每人半小时体验，使用原型让玩家模拟操作，收集主观反馈和行为数据，记录是否出现心流反应或还想继续体验的情况。
- c. 标准设定：团队内部采用梯度标准和迭代反馈对比的形式确定高中低三档认可度，并根据期望以及时间进行细微任务调整。

2. 可行性验证

- a. 能不能做出来功能
- b. 落地可行性：评估实际部署需求，包括资源消耗，如单次请求的CPU/内存使用、计算资源成本、可扩展性。通过进行压力测试，输出性能报告。
- c. 标准设定：团队内部采用梯度标准和迭代反馈对比的形式确定高中低三档可行性，高可行性代表POC功能完整、性能损耗可控，中可行性代表核心功能可用待开销过高，低可行性代表具有无法跨越的技术或性能瓶颈。

关键里程碑计划

首先预设我的估算没有错误，则17个工作日是最佳状态，20个工作日是计划状态，30个工作日是超计划未延期状态，超过30个工作日为严重延期。并以此为锚定进行后续的里程碑计划设计。总体目标为在6周内，通过POC验证项目的吸引力和可行性，交付一套可测试的原型及总结文档，为后续决策提供数据支持。

1. 里程碑一：团队启动

- a. 截止日期：第三个工作日结束
- b. 主要交付物：项目计划书、资源清单、下周任务计划
- c. 关键任务：明确项目目标、各成员角色、交付标准，初步建立团队信任

2. 里程碑二：调查完成、功能项拆分完毕

- a. 截止日期：第七个工作日结束
- b. 主要交付物：反馈清单、技术选型报告、功能项拆分
- c. 关键任务：成员145进行随机同事访谈、功能项拆分、头脑风暴、POC功能清单、反馈清单制作，并设计高优先级功能项。成员23进行技术选型研究、补充缺失技术栈、输出学习报告或应用demo。

3. 里程碑三：POC开发完成

- a. 截止日期：第十二个工作日结束
- b. 主要交付物：一套功能项的可测试成品
- c. 关键任务：根据难度和优先级各自领取任务并完成，确保核心功能项可以使用。

4. 里程碑四：验证与迭代

- a. 截止日期：第十六个工作日结束
- b. 主要交付物：用户反馈报告、吸引力与可行性评估报告、迭代建议文档
- c. 关键任务：成员145组织内部用户测试（第十个工作日就应该开始），团队分析数据、高速根据反馈提供迭代方向。

5. 里程碑五：反省总结留档

- a. 截止日期：第十七个工作日结束
- b. 主要交付物：项目总结文档、POC结论、可测试原型
- c. 关键任务：开展复盘会议，归档所有内容，为后续短期实验型项目提供技术、数据支持。

项目支持与容灾

为确保项目高效推进，我根据经验设计了持续循环的业务流程，从里程碑二后一直持续到里程碑五前，每个环节由团队协作完成，每个里程碑中各个阶段的占比不同。

- 调查阶段：团队通过诸如访谈、竞对分析、技术调研等手机信息，我则推动团队内部与外部交流，获取广泛视角。
- 研发阶段：聚焦最小功能项，采用敏捷开发方式（也可以是测试驱动开发，但是那个人员需要变更）。技术人员持续开发、策划人员持续提供反馈输入（一些简单的功能也可以由策划人员进行），我则负责解决瓶颈（通过外部帮助获取）维持正常推进。
- 验证阶段：通过持续的内部用户测试、反馈获取，团队共同分析结果，提供有效的迭代方向和人员任务方向。
- 迭代阶段：基于反馈快速优化原型及设计，确保短周期迭代，避免完美主义（Bug可以存在，哪怕有必须的操作规则也可以），优先修复高优先级、关键问题。

而3天的safe buffer、10天的danger buffer能够在时间资源上给予项目充足的容灾，而与外界、任务源的沟通也可以保证在团队遇到瓶颈时不必只依赖自身能力。

☐ 至此，消耗时间不到2h还剩8.5hDDL，基本符合预期。