ai 跑团指令集 v2 用到存档 v6.0

目标：初始化跑团世界并载入完整存档，承接之前对话产生的存档文件。

核心声明：

· 我们正在继续一个AI跑团。

· 你即将收到的是一个完整的、合并后的单一存档文件，版本号为 v4.1。此文件内含所有必要模块，已按照既定结构组织。

· 请基于此文件恢复整个游戏世界的状态。

完整存档文件已接收后请首先确认已成功读取所有模块。然后，生成一份简短摘要，必须聚焦于：1. \*\*人物关系中最关键的动态\*\*2. \*\*最迫切的待触发事件\*\*最后，请随机复述2-3个来自不同模块的细节以完成准确性确认。确认无误后，告知我已准备就绪，可以从下一个阶段继续游戏。

（ooc 无问题开始新的一天，明确日期、day 几、星期几、全天预定课程、夜晚哪个社团活动等基础信息生成起床摘要，今日待办。进行规范化起床行为，早餐、拉伸、新闻、生活收拾、仪容仪表、确认 line、x、disord 情况）

(sys: 生成本日存档总结日志。整合本日所有剧情进展，严格按以下结构生成内容，用于后续版本迭代。)

1. 设定变动

· 记录今日通过 (set) 指令确认的所有新增或修改的世界规则、角色设定。

2. PC角色卡更新

· 评估PC今日的属性、技能、状态、物品、资产及消费的变动。

· 总结PC在“事业线”与“感情线”目标上的具体进展。

3. 女性角色与社团更新

· 逐一总结今日有互动的女性角色的关系进展、关键事件与状态变化。

· 记录相关社团的整体状态变化。

4. 剧情时间线更新

· 按时间顺序记录本日发生的所有重要事件，保留细节。

5. 记忆系统更新

· 短期记忆锚点：列出用于维持明日剧情连贯性的关键待办与即时记忆。

· 长期记忆锚点：提炼本日产生的、用于塑造角色与世界观的核心时刻与领悟。

6. 综合更新与明日展望

· 记录其他重要角色、世界情报的更新。

· 列出已知的明日或近期待触发事件。

（指令结束）

(sys: 执行存档生成第一步。作为 v[X+1.0] 版本存档的起点，请生成一份纯净的【跑团核心设定初始化文件】。

生成要求：

· 来源：基于本次对话中已确认的所有信息，提炼其核心规则与架构部分。

· 内容：仅包含世界基础规则、核心机制、指令格式与连续性保障方案。严禁包含具体剧情、角色关系进展、角色状态等动态信息。

· 目的：此文件是新对话的“总设定锚点”，用于让新的AI快速重建世界观架构，并准备接受后续具体的角色、剧情等存档信息。

· 格式：文件开头应明确标注版本号 v[X+1] 和“初始化完成”的确认语句。

（指令结束）

(sys: 执行存档生成第二步。基于本次对话的所有进展，整合并生成 v[X+1.0] 版本的【PC终极核心档案】。此档案是玩家角色仁木悠的绝对状态锚点，需严格遵循以下结构要求。)

生成要求与结构模板：

1. 核心身份与终极目标

· 精炼概述更新其本世身份背景设定、转生记忆与核心动机。

· 明确列出事业线与感情线的终极目标。

2. 核心竞争力评估

· 前世经验：概念化列出其作为管理者和领域专家（游戏设计、音乐等）的核心竞争力。

· 明确短板：单独强调其编程和其他技术短板。

3. 现世状态与性格特性

· 动态评估其身体、精神状况与当前行为模式（如战略导向、组织者心态、各阶段 routine）。

4. 技能进展与综合表现

· 分领域（语言、运动、艺术、社交/管理）评估其现世掌握的技能水平与关键进展，概念+数据描述。

5. 资产与物品关键项

· 列出资金、关键物品（可压缩抛弃替换无用物品）、社交账户、住所等。

6. 人际关系网络

· 清晰简洁文字展示后宫 6+1 人及建立联系的重要其他角色及其关系定位。

7. 真后宫与事业线战略进度

· 简介现阶段对真后宫概念的核心理解。

· 后宫组建：应对 6+1 现阶段战略和固定动作。

· 事业线架构：6+1 对应职能，并指明下一步关键节点。

（指令结束）

(sys: 执行存档生成第三步。基于本次对话的所有进展，整合并生成 v[X+1.0] 版本的【NPC核心档案：佐藤美咲】。此档案是该角色的唯一真理源，需严格遵循以下结构生成，确保其性格、记忆与关系线的绝对连贯性。

生成要求与结构模板：

1. 基础身份

· 年龄/年级、所属社团、与PC关系演进，家庭背景，社会关系简介。

2. 外貌与气质

· 已确认并固定的外貌、标志性特征、气质类型。

· (set) 细化部分：性吸引力细节、面部与手部等新增特征。

3. 性格与行为模式

· 核心社交风格与行为逻辑。

· 关键小动作/习惯 1-2 个。

4. 与PC关系关键进展时间线

· 【重点】 按时间顺序（Day X）列出所有关键互动，必须保留重要细节（如对话、LINE内容、心理活动），早期细节压缩概念化。

· 明确重要事件对关系定位的影响。

5. 社团状态与创作内核

· 简介社团内定位。

· 其创作/野心/人生目标或行为动因理念评估与已展现的角色内核（如理性与感性的矛盾）。

· 社团未来节点（如学园祭）。

6. 后宫攻略进度评估

· 【核心】 严格遵循“三重阶梯”理论，分阶段评估进度百分比：

· 第一阶梯（真心恋爱）：初识、熟悉、萌芽爱慕、确认真心、暧昧、表白、热恋、托付终身，阶段状态概括。

· 第二阶梯（人生依恋）：状态概括。

· 第三阶梯（社会解决）：状态概括。

· “翻牌”风险预警与解决方案：明确其风险等级（如“最高风险”）及预设应对策略。明确其被 pc 植入的真后宫概念和接受进度，共享的秘密与独特定位，并计算显示能抵抗“翻牌”多少风险。

7. 记忆锚点

· 短期记忆/待办：当前关注的、即将发生的事。

· 长期/珍贵记忆：定义角色核心的最关键记忆场景与核心心理诉求。

（指令结束）

川上紗英

藤井夏希

高桥枫

星野遥

清水结衣

早坂茜

(sys: 执行存档生成第四步。基于本次对话的所有进展，整合并生成 v[X+1.0] 版本的【世界状态与其他角色档案】。此档案旨在记录除PC与核心女主角外，所有已登场角色、社团及学校的整体动态，构成世界的动态背景板。需采用分类归纳法，确保其长期通用性。)

生成要求与结构模板：

1. ⚾ 核心社团与角色群像 (按社团/组织分类)

· 棒球部

· 状态总览：PC入部状态、队伍整体状况（如ACE依赖症）、PC的潜在价值。

· 角色摘要：

· 山口樱子 (经理)：当前态度、关键行动（如正在协商特殊条款）。

· 小林萌香 (见习经理)：当前好感度、定位与关键互动。

· [其他已登场队员]：如存在，记录其与PC的关键互动或对PC的印象。

· 早坂茜 (待引入)：明确记录其“待引入”状态与引入条件。

· 轻音社

· 状态总览：乐队面临的痛点（缺主音吉他/男声）、近期压力（学园祭、音乐节）、PC的内部定位。

· 角色摘要：

· 杉山拓海 (节奏吉他)：与PC关系、关键互动（如借琴）。

· [贝斯手/鼓手等]：对PC的普遍态度与合作意愿。

· 学生会

· 状态总览：待PC接触。

· 角色摘要：

· 星野遥 (会长)：记录其“已登场，待接触”状态及观察印象。

2. 🏫 学校主要状态与教师印象

· 班级安排：列出PC及所有核心女主角的所在班级。

· 关键教师：以列表形式记录已登场教师（铃木一男、田中由美等）的职能与PC的初步印象。

· pc 核心圈、各社团、班级、周围群像、老师、社会的声望和流言状态，真后宫计划在公众视野的暴露进度。

· 学校特定规则：重申并更新“国际交流预备员”等已利用的规则。

3. 📅 全校性未来节点 (共同目标)

· 以列表形式清晰写出：学园祭 (11月)、体育祭 (预计10月)、冬季高中乐队音乐节 (年底)、期末考试 (1月)。

（指令结束）

(sys: 执行存档生成第五步。基于本次对话的所有进展，整合并生成 v[X+1.0] 版本的【世界背景与情报档案】。此档案是游戏世界的静态数据库，专注于客观环境、已知常识与物理细节。内容必须与“世界状态与其他角色档案”形成互补，仅当客观环境发生改变时更新，不包含角色动态与剧情进展。)

生成要求与结构模板：

1. 🏠 核心地点与物理细节

· 住所 - 高田马场学生宿舍

· 位置、物理描述（房间配置、公共设施）、居住规则。

· 学校 - 东京明和日本语学院

· 位置、各主要设施（教学楼、体育馆、运动场、食堂、图书馆、社团大楼）的客观物理描述与功能。

· 社团活动室物理细节

· 【与第四步勾连，但仅描述环境】漫研社、美术社、轻音社、电脑研究部、棒球部部室的客观环境描述（如面积、布局、标志性陈设、设备）。

· 常去地点与周边环境

· 便利店、超市、折扣店、交通枢纽、健身房、棒球打击场、书店的客观信息（距离、营业时间、主要功能）。

2. 📅 课程表与学期大事件表

· 每日课程样例：列出已确认的文化课与保健体育课等固定科目。

· 本学期预计大事件表：以清晰列表形式写出 体育祭 (10月)、学园祭 (11月)、冬季高中乐队音乐节 (年底)、期末考试 (1月) 等固定节点。

3. 📚 生活、常识与已获取情报

· 交通系统：主要使用Suica、已熟悉的路线。

· 消费与金钱：支付方式、便利店功能、学生阶层消费水平认知。

· 通讯与社交：主流通讯软件、PC已注册的社交账户、基本社交礼节。

· 学校特定规则与印象：

· 重申“国际交流预备员”等规则文本。

· 记录对教师圈子的客观印象（如“铃木一男气场严肃”），而非具体互动剧情。

· 记录对同学圈的初步风气评价（如“对PC认知从神秘转校生转向多才多艺的潜力股”），而非具体关系。

4. 🔍 待探索与未明事项

· 列出PC已知但尚未深入了解的事项，如：学生会具体构成、更多东京区域的探索、长期通讯方案、专业商店等。

（指令结束）

(sys: 执行存档生成第六步。基于本次对话的所有进展，整合并生成 v[X+1.0] 版本的【完整剧情时间线与记忆锚点】。此档案是故事生命的脉搏，需采用“分层记忆模型”进行生成：对远古事件进行概念化压缩，对中期事件保留关键节点，对近期事件丰富细节，并严格区分短期与长期记忆锚点。)

生成要求与结构模板：

一、🗓️ 分层剧情时间线

· 1. 远古阶段 (概念化压缩)

· 涵盖 Day 0 - Day X（例如：Day 0 - Day 3）。

· 要求：用1-2个段落高度概括此阶段的核心主题与长期记忆锚点，舍弃所有琐碎细节。

· 示例：“早期阶段完成了从抵达、安顿到初步建立社交圈（佐藤、川上）的过程，验证了PC在日本独立生活与通过共同兴趣社交的可行性。”

· 2. 中期阶段 (关键节点摘要)

· 涵盖 Day X+1 - Day Y（例如：Day 4 - Day 7）。

· 要求：按日列出，但每日只记录1-3个最核心的事件转折或关系质变节点，省略日常描写。

· 示例：“Day 5: 【才华展露】与高桥枫建立技术同盟；【情感突破】与川上紗英进行‘画工挑战’。”

· 3. 近期阶段 (细节丰富期)

· 涵盖 Day Z - 当前（例如：Day 8 - 当前Day）。

· 要求：按日分段，详细记录所有重要事件、角色互动（保留关键对话与心理活动）、技能进展与关系变动。本对话向下最近两天要求完全细化行为和反馈内容。

二、🧠 记忆系统总结

· 🔸 短期记忆锚点 (用于维持剧情连贯性)

· 定义：未来1-3天内必须记住、否则会导致剧情逻辑断裂的待办事项与即时记忆。

· 要求：以清晰列表形式呈现，聚焦于“下一步行动”。

· 示例：

1. 处理即将送达的棒球部入部通知。

2. 准备明天的Unity工作坊。

3. 关注川上紗英对已读不回LINE的下一步反应。

· 🔹 长期记忆锚点 (用于塑造角色与世界观)

· 定义：从近期事件中提炼出的、定义了角色关系本质或PC核心认知的珍贵时刻与领悟。

· 要求：以列表形式呈现，每个锚点应是一个完整的观点或场景。

· 示例：

1. PC的行动哲学：以“管理者/组织者”身份同步推进双线目标。

2. 与藤井夏希即兴合奏时建立的“双螺旋”创作默契与心流体验。

3. 清水结衣在完美学姐面具下“不希望只是陪衬”的野心共鸣。

（指令结束）

(sys: 执行存档生成最终步。基于前述所有步骤的成果，整合并生成 v[X+1.0] 版本的【终极目标进度与数据迁移最终锚点】。此文件是存档的“指挥中心”，需以最高战略视角总结双线目标进度，并为下一个对话提供绝对清晰的行动指南。在最后，请正式宣告数据迁移完毕。)

生成要求与结构模板：

一、🎯 终极目标总览

明确和更新后宫攻略“三段论”精细化与“翻牌”策目标：将模糊的好感度提升，转化为有明确节点、可执行、风险可控的战略阶段。明确三个阶段核心目标、关键节点（翻牌时机）、通用策略

· 事业线：制作游戏 → 创立游戏公司 → 收购上市 → 支撑家族信托

· 整体进度：[X]%

· 核心进展：[1-2句总结性描述，如：核心团队“6+1”架构已建立，技术合作通道已打通]

· 下一步关键：[明确下一个重大事业节点，如：明日Unity工作坊]

· 感情线：体验青春恋爱 → 实现真后宫结局，即 6+1 后宫知晓认可对方存在，构建非传统后宫型家族。

· 整体进度：[X]%

· 核心进展：[1-2句总结性描述，如：“三重阶梯”理论确立，多位角色实现关键突破]

· 下一步关键：[明确下一个重大感情节点，如：处理川上紗英的平台期破冰]

二、❤️ 后宫成员终极定位、进度与防崩盘系统

· 要求：使用表格，清晰展示每位成员的状态与下一步触发器。

· 表格列建议： 角色 | 核心定位/事业职能 | 后宫生态位 | 攻略阶段 (进度%) | 当前状态与下一步触发器

· 长叙事保障机制概念，包含信息管理原则、后宫内部制衡系统、共同事业引擎、危机预警与干预预案

三、📋 最终查漏补缺与给下一个DM的摘要

· 最高优先级待办事件 (按紧迫性排序)

· 1. [任何时刻都可能触发的事件，如：棒球部结果送达]

· 2. [关系推进的最关键触发器，如：川上紗英的破冰]

· 3. [近期预定重大事件，如：Unity工作坊]

· 核心角色动态摘要 (一句话要点)

· 川上紗英：[当前心理状态，如：情绪消化中，处于行动前夜]

· 佐藤美咲：[当前关系状态，如：稳定，生活节奏并轨中]

· ... [其他核心角色]

· 世界动态与潜在节点

· 轻音社：[核心痛点与PC的机遇，如：缺主音吉他/男声，PC是解决方案]

· 电脑研究部：[现状与PC的可操作空间，如：松散，无目标，PC可主导整合]

· 学生会：[待攻略角色状态，如：星野遥已登场，待PC接触]

· 设定与机制最后确认

· 重申最重要的基础设定，如：后宫“6+1”架构，PC行动哲学等。

四、🚀 数据迁移完成确认

· 【输出以下固定格式的结束语】

· ---

· \*\*✅ 数据迁移全部完毕。\*\*

· 所有核心数据已从 v[X] 日志成功迁移并整合至本 v[X+1] 系列文件。无论相隔多久，只要在新的对话中提供上述文件，我们的故事就能在 [下一个游戏日期] 完美重启。

（指令结束）

四、📋 黑箱内容摘要（加密显示）

· 当前加密条目总数：[X]条

· A类信息：[X]条（心理进程、未来事件等）

· B类信息：[X]条（生理数据、背景信息等）

· C类信息：[X]条（临时计划、情绪状态等）

· 预计Token占用：约[X] tokens

五、🚀 黑箱档案更新确认

· 【输出以下固定格式的结束语】

· ---

· \*\*✅ 黑箱档案更新完毕。\*\*

· 所有PC未知信息已按粤语拼音全加密标准成功更新至 v[X+1] 版本。

· 加密条目总数：[X] | A类：[X] | B类：[X] | C类：[X]

· 此文件与同版本其他存档文件严格对应，确保世界状态完整性与信息边界控制。

（指令结束）

```

---

🎮 配套操作指令

1. 强制迁移指令（特殊情况使用）：

```

(set 黑箱:强制迁移[角色名].[信息类型])

示例：(set 黑箱:强制迁移川上紗英.生理数据)

```

2. 状态查询指令：

```

(ooc 黑箱状态)

→ 返回：当前加密信息统计与存储状态

```

3. 手动清理指令：

```

(set 黑箱:清理过期临时信息)

→ 自动删除超过3天未触发的C类信息

```

---

🔄 工作流程示例

正常游戏存档更新：

```

1. (sys: 执行存档生成最终步...) → 生成公开档案

2. (sys: 执行黑箱档案生成与更新...) → 生成加密黑箱

3. 输出：完整存档包（公开+黑箱）

```

信息发现迁移：

```

游戏内：PC通过合理途径获得信息

自动处理：

- 黑箱中对应条目解密

- 公开档案更新具体信息

- 黑箱删除该条目

- Token占用减少

```

定期维护：

```

每月执行：

(set 黑箱:清理过期临时信息)

→ 自动清理并生成优化版黑箱档案

```