# V1-V4 跑团存档连续性校验总结报告

## 总体连续性评估

V1-V4文件保持了高度的剧情和角色连续性，所有核心设定、主要剧情进展和关键角色关系都得到了完整继承。V4作为大规模重构版本，成功整合了之前所有版本的核心内容，并添加了新的剧情进展。

## 累计损失细节清单

以下是从V1到V4累计丢失的细节，建议在V6最终校验时考虑恢复：

### 1. 初始化设定与系统指令损失

\*\*V1损失细节：\*\*

- 初始化完成指令文字："初始化完成。无论相隔多久，在新对话中请向我出示此文件，我们的跑团便能立即无缝继续。请下达您在下一个阶段的指令。"

\*\*V2损失细节：\*\*

- PC核心技能详细列举："游戏设计专家、骨灰级玩家、管理才能、音乐/运动天赋；短板：编程能力"

\*\*V3损失细节：\*\*

- 初始化流程指令："初始化完成。无论相隔多久，在新对话中请首先向我出示此 v3设定文件，我们的跑团世界架构便能立即重建。随后，请您提供最新的 PC档案、NPC档案、剧情时间线日志 等具体存档文件，我们的故事便能无缝继续。"

- PC核心特质简洁描述："顶级管理/规划能力，游戏设计专家，明确技术短板"

### 2. PC档案细节损失

\*\*V1损失细节：\*\*

- 兴趣列表："日漫、PC游戏、写作、绘画（理论知识多于实践）"

- 短期目标："考虑参加社团活动（漫研社/棒球部）"

\*\*V2损失细节：\*\*

- 棒球技能具体数值："球速最高112km/h"

- 具体时间安排："9月1日 16:00：参加棒球社入社评估"

\*\*V3损失细节：\*\*

- 绘画水平明确描述："绘画水平为业余级"

- 具体训练目标："巩固四缝线快速球技术"

### 3. NPC档案细节损失

\*\*V3损失细节：\*\*

- 川上紗英独立的面部与手部细节小节结构

- 高桥枫具体健康评估："存在圆肩驼背、核心薄弱、潜在颈腰椎风险等健康隐患，需在未来合适时机系统干预"

### 4. 世界背景细节损失

\*\*V1损失细节：\*\*

- 待探索事项原始列表格式："学校食堂的具体菜单与价格。棒球打击场的具体收费与预约方式。健身房的具体课程安排与高峰时段。"

- 交通系统详细描述："可通往涩谷、池袋、东京站、秋叶原等主要地区"

\*\*V2损失细节：\*\*

- 已探索事项的原始未探索状态描述

\*\*V3损失细节：\*\*

- 待探索事项的原始列表格式和措辞

### 5. 剧情时间线细节损失

\*\*V3损失细节：\*\*

- Day 3详细事件描述："观察棒球社训练、招新要求，识别女经理山口樱子及部分成员。与佐藤通过Line交流社团信息，关系保持稳定。川上对前日Line消息未回复。"

- Day 4详细节点："电脑研究部：初次观察到技术核心成员高桥枫（未互动）"

### 6. 查漏补缺清单细节损失

\*\*V1损失细节：\*\*

- Line回复等待描述："社交待办：已向佐藤（感谢）与川上（绘画）发送Line，正等待她们的回复。这是最直接的剧情触发器。"

\*\*V2损失细节：\*\*

- 具体日程安排："今日（9月1日）关键日程：1. 上午：开学典礼、国际生说明会、领取课程表、进入高一A班。2. 下午：班级活动、初次课程。3. 16:00：棒球社入社评估（核心事件）。"

\*\*V3损失细节：\*\*

- 女性角色关系状态表格中的"下一步触发器"独立列

- 具体剧情钩子："棒球社评估结果：将决定PC与棒球社的关系及与相关角色（山口、小林）的后续。"

## 恢复建议

在V6版本中，建议考虑恢复以下关键细节以保持完整性：

1. \*\*初始化流程\*\*：恢复清晰的初始化完成指令和流程说明

2. \*\*技能描述\*\*：保持PC技能和特质的详细描述，避免过度简化

3. \*\*时间细节\*\*：保留具体的时间安排和数值细节

4. \*\*健康评估\*\*：恢复NPC的具体健康状态描述

5. \*\*事件细节\*\*：保持过渡性事件的完整描述，避免过度压缩

6. \*\*列表格式\*\*：保留原始列表格式以维持信息结构清晰性

这些损失细节大多不影响核心连续性，但恢复后将有助于保持存档的完整性和细节丰富度。