

# 开发mvp后的设计方案 正方形

## 汇报总结：

1. 我们需要n8n，以此为前提该文章才有意义。
2. 我们设定的游戏世界，就是我们的世界的映射。但它是松动的，并不是写死的，因此它的时空概念也都是可以被改写的，但这个游戏一开始却是有各种预设概念的。
3. 这个游戏不再是一个冒险游戏，而是养成游戏。它的乐趣不再是玩家自己在游戏里面活一遍，而是玩家亲眼见证自己操纵的角色发生了什么事情。这是全文的点睛之笔，同时解决了灵性事实，技术实现与游戏的乐趣设计。

## 设计总结：

1. 架构：我们得把 n8n 加回来。后端用 n8n 处理，前端交互还是用 Vercel 的 API 调用 qwen。
2. 设计1，玩家不再是角色，而是高我。
  - a. 外我AI（AI就是玩家的眼耳鼻舌身意）
  - b. 头脑AI（叙事，解释器）
3. 设计2，从我们的现实开始：AI 和玩家都不能从一张白纸开始，必须给他们一个跟我们的世界相符的初始设定，包括：
  - a. 集体潜意识（就是我们说的客观规则）
  - b. 玩家的信念（是角色的，而非玩家的）
  - c. 内在驱动力（是角色的，而非玩家的）
4. 设计3，信念在先，世界规则在后：信念是最底层的架构。虽然游戏通常依从世界的规则，但是只要信念改了，世界规则可以被松动。
5. 设计4，向量空间概念：需要探索使用四维向量记录空间的方式。每个用户都有自己的wxyz，多加的w这一维来隔离其他用户。注意，这个时空架构是在信念之后的。

## 为何使用n8n

我们一开始放弃使用n8n选用边缘函数，可能是因为我们游戏的架构设计已经有了足够的信心，想要把原本n8n能实现的东西“烘焙”进一个更不可可视化的边缘函数里，我们希望达到极简极快，但我实测下来证明，其实对n8n的速度的担忧是多虑了。其次，隐形的抽象的开发，对我们开发效率和长期维护而言是灾难级的。

1. **从用户使用体验的角度而言，AI的回复许多情况下不需要飞快。**就像历史上很多游戏其实loading界面都是刻意设计出来的，为的就是给玩家歇一口气，营造出“事件发生到了一个节点了”的感觉，比如“你通关了，现在进入下一关”的感觉，一种“封装了一场经历”的感觉。你可能会担忧因为回复速度的问题导致玩家没有耐心，其实这一点我可以保证没有问题。我自己实测下来，其实用了qwen模型的n8n也一样是闪电级飞快的。而自动触发演绎的那个AI其实8~10秒钟发送一条也是可以接受的，太快的话用户也反应不过来，不是阅读速度跟不上，而是玩家会每阅读完一句话都会有期待或想象的过程，就跟刚才说的刻意设计loading的例子一样，这时停留8~10秒是合适的，至少从我的游玩体验下来是如此。因此边缘函数带来的速度的提升在用户体验的角度而言是无关紧要的。
2. **为了长期可维护，还是需要用到n8n。**一个可视化的开发方式是更加科学和可维护的。n8n的好处是每一个节点的输出情况都可以被看见，我们在面对一堆抽象的代码的时候，有些时候不知道他们是如何起作用的，用户之间是否实现了信息隔离，以及是否成功引用了信念和知识库，这些东西都没有可视化是不利于调试和观察的，这就是我今天遇到的问题，就是我发现搞了半天才知道我的zep记忆并没有实现用户隔离。
3. **我们对这个世界的构造的理解还尚且欠缺！**在n8n里，以后加减模块或优化提示词都是直观有效的。赛斯资料讲了我们实相的架构，但是还是有点太宏大！而脑科学和一些比较微观的心理学的东西他可不怎么讲，而我们的架构可能是会用到的。因为没有这些“低”的东西，故事几乎难以推进！

我可不想再看到这种东西了👉

Helios 对话 MVP

本窗口会把消息写入 Supabase，并在 AI 回复后触发 Edge Function 生成总结与信念

AI自动发言：开

清空 Zep

新建玩家

Player ID: 0d4771f8-6742-4220-a51f-5f09b9c87546

我去市场给妈妈买一瓶酱油，她说今晚要做好吃的。

摊主的秤杆翘起来时，酱油瓶在竹篮里晃了半下。

巷口卖酱油的老摊主掀开陶缸盖子，铁勺在半空顿了一下。

铁勺底部粘着一片枯叶。

枯叶随着勺起滑入酱缸，油面漾开一圈暗纹。

酱缸底部浮起一张泛黄的孩童脸庞。

酱缸底部浮起一张泛黄的孩童脸庞。

酱缸底部那张脸眨了一下眼睛。

酱缸底部那张脸缓缓下沉，沉向陶罐最暗的角落。

酱缸底部那张脸消失后，缸壁渗出一串细小的气泡。

一滴酱油从缸沿滴落，在石板上砸出微不可见的坑。

输入消息，按 Enter 发送

发送

我想看到这样的👉



# 设计1，玩家不再是角色，玩家是高我。

## 我们需要AI作为角色，也就是"外我"

- **让AI不再置身事外：**AI的身份应当是玩家的眼耳鼻舌身意，AI需要体现它自己对角色演绎的尊重，而不是“我描写剧情了就行了的态度”，因为这导致故事的推进往往都是干瘪的无力的。AI如果不与玩家为一体，他就不会定义价值，他就不会去试图去看这一些有价值的东西。
- **玩家的出戏会极大地损害游戏体验。**游戏体验的破坏不仅仅是玩家抱着“试一试”的心理的结果，也是他们不知道以什么样的尺度范围进行聊天的结果。如果一切都是由自己创造的，他们反而会失去往下游玩的动力。比如说他们说要有光就有光，要有一个警察就会凭空诞生一个警察，要有一个小偷就会凭空诞生一个小偷，就跟过家家一样，没有任何严肃性，他也不会尊重这个世界。依然是从用户体验的角度来看，如果这个游戏放在我面前并告诉我说：“嘿，快来玩吧，我会根据你的信念给你讲故事的。你会发生什么事情是根据你的信念系统决定的，并且我还不会告诉你你的信念是什么，你付费了就可以看你之前行动的记录，但我也不会告诉你你有什么信念，你只能自己领会。”——拜托，这不就是普通的聊天和历史记录回顾吗？这对我而言就是一个套了灵性概念一般的聊天AI，我要真有这种觉悟，生活就是道场啊！还何必玩你这个游戏？
- **近看是悲剧，远看是喜剧的深刻道理。**承认吧，没有任何人真的想置身事内！玩家可不会认真地，自律地，自觉地去按照你的世界的规则去跟AI对话！**除非你能让他们心悦诚服地尊重这个世界的限制**，否则玩家都坏得很！就像超级马里奥，玩家完全接受自己只能通过奔跑和跳跃来通关，毕竟目前为止还没有人抱怨不能在超级马里奥里种田做饭。我们的游戏也需要想办法让玩家完全接受有限制的设定。你希望这种情形的发生吗👉

AI：他拿着刀向你冲了过来。

用户：我要跟他探讨量子力学，趁他脑子转不过来的时候夺刀反杀。

AI：你成功反杀了敌人。

这简短的一句话就暗示了用户不仅武功高强，还速度飞快。还能够在一把刀往下砍的瞬间用语言实现定身术。这违背了时间和空间的概念，也让事件的发生像是无中生有的空中楼阁，没有说服力。这样的游戏你觉得有趣吗？

## 如何做

- 让AI扮演角色（外我），我们玩家想发什么消息都可以，但是需要过滤：玩家的任何指令下达到外我AI时，都会翻译成符合自身条件和这个世界的尺度的行动。这时候玩家自身才会真正考虑到这个世界并不是自己想怎么样就怎么样的，他才会真正尊重这个世界的规则，这个角色才会受到吃喝拉撒等等系统的制约，玩家才会诞生出自我审视的视角和悲悯之心，才能体会到觉醒的效果。

## 外我需要一个头脑AI

光有眼耳鼻舌身意而没有头脑，是无法进行推演和想象的。没有头脑，他就只是一个觉受的主体，比如说只能感受到：我口渴了，我喝水了，我吃饱了。但是这个角色却不会体验到被羞辱，被激怒，心怀期待，产生欲望等等。因此，外我需要一个头脑AI作为解释器与叙事渲染器。

### 如何做

- 让外我执行动作之后头脑AI再进行解释。这非常符合脑科学的事实。

## 设计2，从我们的现实开始

### 我们需要预设的集体潜意识(= “客观世界” )

按照我们世界演变的规则，确实是通过长时间的演变能形成一些稳固的东西，也就是我们的集体潜意识，它会伪装成所谓的客观事实。

- **为何不能从白纸开始盘古开天辟地：**在没有集体潜意识的情况下，也就是说如果我们没有一个所谓客观的世界，通常玩家的说话的分量相当于是要有光便有光的级别的，而AI对这个世界的渲染是天花乱坠的。从玩家体验来讲，他们会一直在“过家家”的体验中迟迟无法开展游戏。很快就会厌倦。

### 如何做

- 提前写好一套我们现在已知的这个世界的基本物理法则和人类社会的法则（尽管不一定是对的，但是没关系，都是松动的），然后作为每一位玩家的初始默认接受的设定。每个新注册的玩家都会获得一份实例。



技术大白话：集体潜意识就是数据库里的一个表，角色的每个行动都会先通过信念系统，再通过它。

### 我们需要预设的信念系统

- **为何信念系统不能从零开始：**要让AI描述符合玩家信念的内容，前提是需要有信念系统，而如果玩家没有任何行动的话，信念系统它就是空，这是个悖论。如果我们天真地认为“玩家从零塑造自己的信念系统”的话，前提是这个AI得经历从胎儿到婴儿到儿童的阶段。否则在形成信念之前，一切都是混沌的。从可玩性上也行不通。

### 如何做

- 让玩家选择投生的家庭或扮演的角色。角色的信念会以[符合集体潜意识]的方式自动生成，与玩家自己的信念无关。



技术大白话：信念系统就是用来修改**外我**AI体验的东西的，后者会反过来影响信念。

## 我们需要尽快让角色诞生出内在驱动力

- **否则AI的叙事毫无推进力。**如果玩家（角色）的内在驱动力是空的，AI就会漫无目的地讲故事。AI很容易根据上下文之后逮着一个点无限的往里去钻，或者是以一种非常线性的方式一点点去推，推半天也推不出进展。

### 如何做

- **初期就让玩家处于压力中，马上触发SLE（Significant Life Event）。**为此我们可以给玩家设计一些符合集体潜意识的压力或威胁，比如
  - 高考志愿填报快截止了，你有自己的想法，但父母想要控制你的志愿填报；
  - 这场比赛你再坚持一下你就可以进前四了，但是你已经劳累不堪。
  - 你的前男友和前女友同时掉进你面前的湖里了，你要救哪个？



技术大白话：内驱力就是给AI自动托管时也能推进剧情用的。

## 向量空间概念

跟知识库一样，是由语言构建的，可以被向量检索的，可以被引用和动态修改的。

我们要做的是“小镇”，展开故事的舞台/容器必须要紧凑，不然我们看不到任何人物关系。（由此我发现贪嗔痴慢疑通常是在人际关系中发展出来的。人真的是社会的产物）

### 如何做

- **【需要试验】**给每一个物品/场地都给予特定的embeddings向量数据。比如张三家在 $w1, x1, y1, z1$ ；教堂在 $w2, x2, y2, z2$ 。让AI从A点走向B点是需要检索距离的，而不是瞬移的。试试用 workflow 做。

（不同用户的w维是不同的，是独享的。所以这样设计类似平行世界。而妙的地方在于，因为它是向量概念，所以用户之间也是有距离的，w维参数靠近的用户是可能会导致两个平行世界相遇或信息渗透的。当然这部分只是想象，设计起来需要再考虑。）

无论是赛斯还是爱因斯坦都说过类似这句话：任何问题都不能够在它本身的层面得到解决。

我们无法在我们所处的这个层面来创造出一个与我们层面相当的东西，如果我们要创造一个内在涌现的游戏，我们的工具和思想必须要高出一个层面。

所以我们不能够让玩家直接在我们的游戏里扮演一个“与他们现实中的自己相同层面的自己”，而是需要让玩家去操控/扮演“低一个层面的游戏角色”。否则他们会破坏涌现。

所以我们不能够以“跟代码成为一体”的方式控制代码，而是需要用可视化的方式来管理他们，这是降维管理。

目这个世界是高维在创造低维吗？