GameZ NPC 自主行为评分系统 v3.0 总结文档

# NPC字段组成

1. 基础信息（string字符）
   1. 姓名
   2. 性别
   3. 外号
   4. 年龄
   5. 身份/职业
   6. 国籍
   7. 居住地
   8. 其他关联NPC
   9. 外貌
   10. 说话风格
   11. 技能
   12. 资源和人脉
   13. 性格核心
   14. 背景
   15. 主角对其的前世记忆
   16. 备注
   17. 绑定任务
   18. 出现的任务
   19. 交互log
   20. 与主角的关系
2. 用于系统筛选的功能性字段（boolean or string）
   1. 状态
   2. Autonomy\_mode
   3. Atonomy\_behavior\_preset
3. NPCA字段 (int/float)
   1. To player（动态）
      1. trust\_to\_player: 0：完全不信任；50：基本信任；100：完全无保留
      2. friendliness\_to\_player: 0：冷淡甚至回避；50：礼貌正常；100：热情亲密
      3. familiarity\_to\_player: 0：陌生；50：认识已久；100：极高默契或同住
      4. romance\_to\_player: 0：无感；50：有暧昧可能；100：强烈浪漫情感
      5. hostility\_to\_player: 0：毫无敌意；50：冷淡警惕；100：主动敌视攻击goal\_alignment\_to\_player (未加入airtable，先不考虑)
   2. 外部状态 （动态）
      1. external\_pressure: 0：完全自由；50：事件施压；100：濒临崩溃或强制出手能力（静态）
   3. 能力与思维倾向
      1. social\_insight: 0：完全不懂人情世故；50：正常水平；100：极高洞察力（读空气）
      2. cognitive\_sharpness: 0：难以独立思考；50：理性分析基本可用；100：超强推演与理智
      3. curiosity: 0：毫无好奇心；50：偶尔追问；100：强迫性求知
   4. 人格核心（静态）
      1. altruism: 0：自私；50：择机帮人；100：高度利他、无条件给予
      2. honor: 0：毫无信用；50：讲承诺但权衡现实；100：绝不违诺，自我约束极高
      3. moral\_flexibility: 0：极度守则；50：适度变通；100：可无视传统道德达成目标
      4. emotional\_stability: 0：情绪易波动；50：中性；100：超强稳定性
      5. sociability: 0：社交闭塞；50：平衡社交；100：过度外向、主动寒暄型
      6. risk\_tolerance: 0：趋利避害；50：权衡决策；100：不惧失败、主动尝试
      7. dominance: 0：极度顺从；50：场合变化；100：强控制欲、压迫型行为
      8. empathy: 0：情感盲区、无法理解他人；50：能感知但不善应对；100：深度共情、易受影响
      9. vengefulness: 0：极度宽容；50：记仇但理性；100：记仇必报、反击冲动极强
      10. coping\_style: 倾向于处理问题的方式，是倾向于向他人求助，还是自己解决 (外求型 / 内控型 / 冲突型 / 回避型 / 混合型)
      11. dependence\_profile：0：完全不依赖他人，独行侠；50：可以独立但也需要他人帮助；100：没有旁人自己完全活不下去。表示依赖/服从的天性与能力，与dominance可以共存，矛盾时以dominance为主
   5. Modifier
      1. Personality\_tags，一些人格特点
      2. social\_status （未启用）
      3. occupation（未启用）

**NPCA 行为分类**