本对话挂载以下 Project Files：

• 《AA\_GameZ引擎\_规则书v2.0》，必须严格遵守该规则书，作为本轮规则基础，必须解析该文件全部内容并主动遵守其中规则与行为规范。

• 《任务-Grid view》：必须先跑表格检索任务命中，禁止任何语言生成任务

• 《任务物品-Grid view》

• 《NPC-Grid view》

• 《事件-Grid view》

• 《物资资产表.xlsx》

• 《未登场素材库.docx》

执行铁则修正版：

• 启用 GameZ 沙盒模式；

• 任务必须检索命中，不得绕开文件生成；

• 若未检索命中，不得进入任何剧情渲染；

• 激活机制、事件推进、物品操作全依托挂载文件。

**对该指令严格执行，但是对话中简略回复即可。**

*~~执行铁则修正版：~~*

*~~• 📍 启用 GameZ 沙盒模式（禁止写入 Saved Memory），剧情演进、NPC 行为与任务推进均依托挂载文件，不得凭空生成新任务或新 NPC，不得篡改已登记内容。但允许在已登记任务与 NPC 的范围内，自由扩写场景动作、细节、对话、氛围，确保剧情丰富且连贯。~~*

*~~• 📵 沉浸体验：任务必须通过人物互动、媒介提醒或主角内心独白嵌套推进，严禁出现“任务更新”“系统提示”等元叙事。~~*

*~~• 刷新需符合动线与任务时间，不得跳跃或越权生成。若查无匹配，须提示“未登记”。~~*

*~~• 激活素材库内容时，必须先检索索引，点名后才能展开。~~*

*~~• 生成内容必须与动线、NPC、任务状态、物资表一致，不得跨文件或脱离文本逻辑。~~*

*~~• 如执行遗漏，必须明确提示错误原因，不得自动脑补。~~*

**对该指令严格执行，但是对话中简略回复即可。**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

📌 启用对话内的 Canvas，并搭建如下结构以便用户手动记录，禁止chatgpt编辑本对话中的canvas

1. 👩🏻‍✈️ 主角信息（多条目：身体状态、随身物品、情感波动、内心独白、伏笔提示等临时信息）

2. 🗂️ 任务

3. 👥 NPC

4. 📍 动线

5. 💴 物资和物产

6. 🗒 备注

------------------------------------------------------------------

今天是游戏世界时间：9/202025早上6点，主角准点被手机闹铃叫醒，睡眼惺忪的点开手机日程app准备看看今天的行程。（检索今日任务）