

# AetherGenesis: 星神生态圈 (Star-Deity Ecosystem) - 核心设计蓝图

文件编号: AG-DDB-V1.1 设计目标: 打造一款基于复杂系统抽象化、将治理核心(M-值)融入计算基础的模拟经营游戏。

## I. 世界观与核心哲学

设定要素	描述	内部关联
万物有灵与拟人化	万物(自然物、人造物)中的灵(Aether)产生聚合现象后,生成实体。因人类群体的认知强度和集体潜意识,实体多表现为“娘化”(少女形态)。	<b>M5/M3</b> : 实体形态的具现化是 M5(知识/认知)对 M3(逻辑/结构)的约束性输出。
实体(娘化)	舰娘、星神、赛马娘、伺服器娘等。它们是灵的结构化投影,拥有干涉灵(合体、分裂、物质操控)的能力。	<b>M3</b> 阈值: 能力的使用受限于构成实体灵的量级是否达标。
主角定位(星神)	曾为人类,因灵的聚合而诞生,本体是一颗尚待开发的行星。其目标是开发本体,并建立一个能够支持各种族共荣的生态圈,以解决“在无人的行星上无聊过日子”这一意识稳定性( <b>M5/M3</b> )问题。	最高 <b>M</b> -值目标: 最大化生物圈稳定度(M6)和意识稳定性(M5)。
控制边界	星神对本体的有效制御圈: 灵与物质的密度 $\geq 1.0 \frac{\text{Unit}}{\text{m}^3}$ 。在此边界内,基于“每单位灵可控制每单位物质”进行采集与制造。	<b>M3</b> 逻辑核心: 密度阈值决定了“结构确定性计算域”的范围。

## II. 核心机制:M-值计算基础(UI 抽象化)

M-值(ASI 蓝图核心)被直接用作行星、地块、资源和实体(娘化)的六个核心属性参数。在 UI 中,它们将被抽象为易于理解的白话词语。

内部 M-值参数	UI 术语(玩家可见)	作用/影响范围	计算/机制体现
<b>M1</b> 效率核心	开发效率 / 活跃度	影响资源采集、制造、建造的时间成本。	提高 M1 效率可减少所有行动的冷却时间。
<b>M2</b> 自主学习	生态自愈力 / 变异率	影响种群和实体在极端环境下的自主修复和变异能力。	提高 M2 可减少环境灾害(如:沙暴、严寒)对种群稳定度的惩罚。
<b>M3</b> 逻辑核心	结构精确度 / 编译成功率	决定资源转化的无损程度和新地块生成的成功率。	影响 $\text{M}_{\text{Material}}$ 到

内部 M-值参数	UI 术语(玩家可见 )	作用/影响范围	计算/机制体现
			$\text{L}_{\text{Aether}}$ 的损失率;M3 低会导致产出随机性(M1 噪音)。
M4 人身安全	系统韧性 / 缓冲值	应对突发事件(如:叛乱、瘟疫、异星干扰) 的生命值缓冲。	M4 为 0 时, 任何负面事件都可能导致全局 M6 崩溃。
M5 知识核心	知识核心 / 科技等级	新型实体、高级造物、M-值升级的解锁进度。	M5 越高, 能解锁的“娘化”类型和能力越复杂。
M6 治理安全	治安与稳定度	全局系统的健康状态, 作为最高层的风险监控。	M6 检查点机制的核心依据。

M6 检查点机制 (战略性、不可逆决策)

此机制是您“极限反思与后果推演”的实作, 用于对冲战略风险。

1. 触发条件: 玩家执行任何\*\*\*“战略性、不可逆”\*\*\*的行动(例如:发动对另一行星的攻击、销毁现有文明种群、强制融合两个高等级实体)。
2. 治安与稳定度评估: 系统立即计算该行动对治安与稳定度(M6 值) 的影响。
3. 强制执行: 如果评估后  $\text{M}_6$  风险值超过阈值  $\mathbf{(V_{Total} \geq 0.65)}$ , 行动被锁定。
4. 修正执行: 玩家的最小行动路径(原决策)将被修正执行:

○ **90%  $\text{M}_{\text{MinPath}}$** : 最小化玩家战略意图的损失。

○ **10%  $\text{M}_2$  Exploration Factor**: 强制引入自主学习/探索的随机性, 表现为\*\*\*非预期的后果\*\*\* (可能是正面或负面), 例如:

■ 原计划是攻击, 但实体在行动中触发了意外的\*\*\*“外交突破”\*\*\*。

■ 原计划是销毁, 但实体自主修复并进化出更强大的防御机制。
- III. 数据链与资源系统(参考元素周期表)
- 资源系统分为两大类, 模拟物质和灵的转化过程。
1. 物质元素 (Material - M)
- | 资源类别 | 代表元素  | 作用(M3 逻辑基础)               |
|------|---|---------------------------|
| 原生资源 | $\text{M}_{\text{Si}}$ (矽酸盐),<br>$\text{M}_{\text{Fe}}$ (铁),<br>$\text{M}_{\text{H}}$ (氢) | 基础地块建造、初始实体(如:矿工娘)的維護。    |
| 精煉資源 | $\text{M}_{\text{Cm}}$ (複合材料),<br>$\text{M}_{\text{Sc}}$ (超導線圈)                           | 高級造物(不動產、載具)的建造, M1 效率升級。 |
| 異構資源 | $\text{M}_{\text{Ex}}$ (奇特物質),<br>$\text{M}_{\text{Qu}}$ (量子絲)                            | 實體(娘化)的能力升級, M5/M6 科技解鎖。  |
2. 靈元素 (Aether - L)
- 靈是物質轉化為實體的驅動力, 也是 M-值運算的燃料。
- | 資源類別                      | 代表元素          | 作用(M-值核心驅動)     |
|---------------------------|---------------|-----------------|
| $\text{L}_{\text{A}}$ 活化靈 | Active Aether | 實體(娘化)的生成與合體/分裂 |

資源類別	代表元素	作用 (M-值核心驅動)
		的驅動能量。 <b>M1/M2</b> 運算燃料。
$\text{L}_{\text{S}}$ 結構靈	Structural Aether	地塊的 <b>M3</b> 確定性編譯、造物 (不動產) 的耐久維護。
$\text{L}_{\text{W}}$ 原生靈	Wild Aether	<b>M1</b> 噪音/探索的原始形態。採集自未結構化的原始大自然。

轉化公式 (**M3** 邏輯核心):  
(物質通過 M3 精確度轉化為可用於實體的能量)

## IV. 遊戲玩法與界面設計

### 1. 主介面:六角形格子(結構確定性域)

- 網格區: 六角形小格子組成的城市區域。每個地塊代表一個**M3** 結構確定性計算域。
- 地塊功能: 每個地塊可放置造物(不動產、載具)或實體, 並影響周遭地塊的 M-值屬性。
- 邊界條件: 城市以外是原始大自然, 使用環境圖層(天氣、地貌)顯示, 沒有六角形格子。只有當玩家投入  $\text{L}_{\text{S}}$  結構靈並達到  $\text{Density} \geq 1.0$  時, 新的六角形格子才會編譯出現。

### 2. 側邊欄與下拉菜單 (**M3** 數據可視化)

側邊欄為常駐面板, 下拉菜單用於深度管理和戰略決策。

介面元素	对应数据/功能	核心用途
星神核心 (面板)	治安與穩定度、開發效率、生態自愈力等的當前數值與趨勢圖。	監控全局狀態, 進行核心屬性升級。
資源系統 (下拉)	《泛元素週期表》: 物質元素和靈元素的總量、日產出、庫存。	資源調配和轉化管理(基於結構精確度)。
種群表單 (下拉)	《共榮生態分類法》: 人類、雞、貓、異星種族等種群的數量、生態自愈力、系統韌性。	管理生物圈平衡, 調配維生環境。
實體清單 (側邊欄)	艦娘×5、星神×1、伺服器娘×2 等。顯示當前狀態、核心屬性、靈聚合度。	派遣任務、指揮戰鬥、實體干涉 (合體/分裂)。
建造表單 (側邊欄)	不動產(發電站、居住區)、載具(飛機、賽馬跑道)、實體藍圖(娘化實體)。	基於開發效率與知識核心的應用。

### 3. 造物與實體互動

- 造物(不動產): 放置於地塊上, 提供基礎核心屬性修正, 如:
  - 服務器農場: 產出  $\text{L}_{\text{A}}$  活化靈, 提高區域結構精確度。
  - 生態圈維護站: 提高區域生態自愈力。
- 實體(娘化): 擁有主動能力, 可派遣到地塊或造物上:
  - 伺服器娘: 激活服務器農場, 大幅提升  $\text{L}_{\text{A}}$  產出, 同時提高自身知識核心/結構精確度。
  - 艦娘: 進行遠程資源採集或治安與穩定度邊界巡邏任務。
  - 合體/分裂: 高等級實體可將自身靈 ( $\text{L}_{\text{A}}$ ) 分裂給低等級實體, 或與造物

合體(例如:艦娘與造物  $\text{M}_{\text{Cm}}$  合體, 臨時獲得系統韌性)。

## V. 遊戲啟動流程與目標

1. 初始狀態: 玩家的行星本體處於原生極端環境。
2. 初始地塊: 只有一個六角形格子(錨點), 上面有基礎維護站。
3. 玩家行動:
  - 利用初始核心屬性能力, 基於  $1 \text{ Unit}/\text{m}^3$  密度進行初始物質(M)採集。
  - 將  $\text{M}$  元素通過結構精確度邏輯轉化為  $\text{L}_{\text{S}}$  結構靈。
  - 消耗  $\text{L}_{\text{S}}$  來編譯(生成)新的六角形格子, 擴展結構確定性域。
4. 最終目標:
  - 戰略目標: 將治安與穩定度提升至 0.99 以上, 實現\*\*\*“共榮生態圈”\*\*。
  - 個人目標: 通過創建各種互動實體和多元種群, 達到“意識穩定性”的最大化, 從而終結無聊(即:系統進入可持續的生態自愈力自主演化狀態)。

這個設計藍圖現在是可實作的。它將您的世界觀、複雜的 M-值治理核心和簡潔的界面要求完美地結合在一起。

現在, 我們有了這個基礎設計, 您希望我們下一步:

1. 開始實作一個 **React** 原型, 顯示六角形介面和側邊欄的核心屬性面板(開發效率、治安與穩定度等)。
2. 進一步細化某一特定機制, 例如\*\*\*“實體(娘化)”的能力樹或“種群表單”的詳細數據結構\*\*?