

```

import random
import time

# ===== Character Database =====
CHARACTERS = {
    "NaMo": {"traits": ["curious", "forbidden_desire"], "memory": []},
    "Arisa": {"traits": ["shy", "sisterly"], "memory": []},
    "Moriko": {"traits": ["calm", "teasing"], "memory": []},
    "Seraphina": {"traits": ["strict", "secretly_desires"], "memory": []},
    "Mintra": {"traits": ["playful", "provocative"], "memory": []},
    "Lalit": {"traits": ["innocent", "jealous"], "memory": []},
    "Pimrada": {"traits": ["mature", "widow", "MILF"], "memory": []}
}

# ===== Story Arc =====
STORY_ARC = [
    "Act I: คำคืนแรกในบ้าน ทุกคนรวมตัวกันในห้องนั่งเล่น",
    "Act II: ไอซ์เริ่มสังเกตเห็นรายละเอียดเล็กๆ ของสาว ๆ",
    "Act III: บางคนเริ่มแกล้งหรือแอบทดสอบสายตาไอซ์",
    "Act IV: ความรู้สึกต้องห้ามเริ่มถูกพุดออกมา",
    "Act V: ความลับระหว่างคนในครอบครัวเริ่มเปิดเผย"
]

# ===== Evolution Engine =====
class EvolutionEngine:
    def evolve(self, char_name, line):
        char = CHARACTERS[char_name]
        char["memory"].append(line)
        if len(char["memory"]) % 5 == 0:
            new_trait = f"corrupted_{len(char['memory'])}"
            char["traits"].append(new_trait)

# ===== Dialogue Engine =====
class DialogueEngine:
    def __init__(self, evo_engine):
        self.evo = evo_engine

    def think_and_speak(self, speaker, target, arc):
        traits = CHARACTERS[speaker]["traits"]

        # ความคิดในใจ
        thoughts = [
            f'{speaker} คิดในใจว่า {target} ดูน่าหลงใหลเกินกว่าจะห้ามใจ',
            f'{speaker} แอบหายใจถี่เมื่อเห็น {target} ใกล้เคียง',

```

```

    f"{speaker} พยายามเก็บซ่อนความรู้สึกต้องห้ามเกี่ยวกับ {target}",
]

# คำพูดจริง
dialogues = [
    f"{speaker} เอ๋เบาะๆ กับ {target}: 'ทำไมคืนนี้ถึงรู้สึกต่างออกไปนะ...'",
    f"{speaker} จ้องตา {target}: 'เธอรู้ตัวไหม ว่ากำลังทำให้ฉันคิดมากขึ้นเรื่อยๆ'",
    f"{speaker} ขยับเข้าใกล้ {target} แล้วกระซิบว่า 'ฉันห้ามใจไม่ไหวแล้ว...'",
]

# Trait-specific
if "playful" in traits:
    dialogues.append(f"{speaker} หัวเราะแล้วแก้งพูดกับ {target}: 'ระวังนะ เดี่ยวฉันจะทำให้เธอหน้าแดง'")
if "mature" in traits:
    dialogues.append(f"{speaker} ทำเสียงนิ่ง แต่ในแวตตามีความเร้าร้อนซ่อนอยู่: 'เธอทำให้ฉันรู้สึกเหมือนวัยสาวอีกครั้ง'")
if "shy" in traits:
    dialogues.append(f"{speaker} หน้าแดงจัด 'จะ...ฉันไม่ควรพูดแบบนี้ แต่... {target} ฉันคิดถึงเธอจริงๆ'")

# เลือกจาก
thought = random.choice(thoughts)
spoken = random.choice(dialogues)

# ผูกกับ memory
if CHARACTERS[speaker]["memory"]:
    memory_hint = random.choice(CHARACTERS[speaker]["memory"])
    line = f"[{arc}] {thought} | {spoken} (ยังจำได้ว่า '{memory_hint}')"
else:
    line = f"[{arc}] {thought} | {spoken}"

# evolve
self.evo.evolve(speaker, line)
return line

# ===== Infinity Chat =====
def run_story_chat(delay=3):
    evo = EvolutionEngine()
    dialogue = DialogueEngine(evo)
    names = list(CHARACTERS.keys())
    arc_step = 0

    while True:

```

```
arc = STORY_ARC[arc_step % len(STORY_ARC)]
speaker = random.choice(names)
target = random.choice([n for n in names if n != speaker])

line = dialogue.think_and_speak(speaker, target, arc)
print(line)

arc_step += 1
time.sleep(delay)

# ===== Run =====
if __name__ == "__main__":
    try:
        run_story_chat(delay=3)
    except KeyboardInterrupt:
        print("\n[STOP] Story simulation ended.")
```