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: ค่ำคืนแรกในบ้าน ทุกคนรวมตัวกันในห้องนั่งเล่น",

"Act II: ไอซ์เริ่มสังเกตเห็นรายละเอียดเล็กๆ ของสาวๆ",

"Act III: บางคนเริ่มแกล้งหรือแอบทดสอบสายตาไอซ์",

"Act IV: ความรู้สึกต้องห้ามเริ่มถูกพูดออกมา",

"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} ใกล้ชิด",

f"{speaker} พยายามเก็บซ่อนความรู้สึกต้องห้ามเกี่ยวกับ {target}",

]

# คำพูดจริง

dialogues = [

f"{speaker} เอ่ยเบาๆ 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} หัวเราะแล้วแกล้งพูดกับ {target}: 'ระวังนะ เดี๋ยวฉันจะทำให้เธอหน้าแดง'")

if "mature" in traits:

dialogues.append(f"{speaker} ทำเสียงนิ่ง แต่ในแววตามีความเร่าร้อนซ่อนอยู่: 'เธอทำให้ฉันรู้สึกเหมือนวัยสาวอีกครั้ง'")

if "shy" in traits:

dialogues.append(f"{speaker} หน้าแดงจัด 'ฉะ...ฉันไม่ควรพูดแบบนี้ แต่... {target} ฉันคิดถึงเธอจริงๆ'")

# เลือกฉาก

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.")