

「抽个签」App：全量加权分发架构与 36 维路由字典

⌚ 架构愿景

彻底摒弃“一对一”的静态死板匹配。为每条签文赋予一个 `match_weights`（多维权重雷达），使其能在不同场景下被灵活召唤，实现“跨界降维打击”与“高频复玩”。

■ 第一部分：36 维路由映射字典 (The 36-Dimension Grid)

前端系统共有 4 大场景 \times 3 种情绪子类 = 12 个基础 Tag。用户点击任意 Tag 后，弹出 3 个归因选项 (A贪/索取，B嗔/对抗，C痴/迷茫)。在 JSON 的 `match_weights` 字典中，键名 (Key) 必须且只能从以下 36 个标准字符串中选取，绝不可错字或自造词：

1. 【樊笼】职场/生存 (R3)

- 樊笼-形如槁木

- "樊笼-形如槁木_Option_A" (因渴望升迁/暴富却不得，干脆躺平)
- "樊笼-形如槁木_Option_B" (因遭遇不公、被打压，用摆烂来无声反抗)
- "樊笼-形如槁木_Option_C" (纯粹的系统性耗竭，觉得毫无意义，想逃离)

- 樊笼-戾气横生

- "樊笼-戾气横生_Option_A" (自己想掌控一切，别人不配合就暴怒)
- "樊笼-戾气横生_Option_B" (面对烂人烂事和荒谬规矩，充满敌意与攻击性)
- "樊笼-戾气横生_Option_C" (莫名烦躁，看什么都不顺眼)

- 樊笼-疲于奔命

- "樊笼-疲于奔命_Option_A" (既要又要，什么项目都想抓，导致过载)
- "樊笼-疲于奔命_Option_B" (被迫背锅、处理烂摊子，边干边骂)
- "樊笼-疲于奔命_Option_C" (多线任务并发，没有头绪，大脑死机)

2. 【沉浮】外物/得失 (R4)

- 沉浮-求之不得

- "沉浮-求之不得_Option_A" (野心极大，疯狂抓取金钱/地位，充满匮乏感)
- "沉浮-求之不得_Option_B" (付出了很多却没得到回报，深感委屈不平)
- "沉浮-求之不得_Option_C" (迷茫，不知道自己到底该追求什么才对)

- 沉浮-无常忽至

- "沉浮-无常忽至_Option_A" (为了挽回失去的东西/人，陷入偏执)
- "沉浮-无常忽至_Option_B" (对突发的灾变感到愤怒：“凭什么是我？”)
- "沉浮-无常忽至_Option_C" (被变故吓傻，惊惧交加，丧失行动力)

- 沉浮-意平难伏

- "沉浮-意平难伏_Option_A" (强烈的同辈压力与嫉妒，想要超越别人)
- "沉浮-意平难伏_Option_B" (受了委屈，一直在心里盘算如何反击或证明自己)
- "沉浮-意平难伏_Option_C" (心有不甘，但又不知道怎么破局，反复内耗)

3. 【尘缘】家庭/关系 (R2)

- **尘缘-嗔心顿起**
 - "尘缘-嗔心顿起_Option_A" (极强的控制欲，以爱之名强迫对方按自己的意思来)
 - "尘缘-嗔心顿起_Option_B" (觉得被辜负、被冒犯，互相飙狠话伤害)
 - "尘缘-嗔心顿起_Option_C" (因为沟通不在一个频道上，感到窒息和暴躁)
- **尘缘-力不从心**
 - "尘缘-力不从心_Option_A" (圣母/拯救者情结，试图无限兜底，导致自己被吸干)
 - "尘缘-力不从心_Option_B" (在关系里长期忍气吞声，压抑自我，濒临崩溃)
 - "尘缘-力不从心_Option_C" (被沉重的家庭责任捆绑，觉得失去了自我)
- **尘缘-孤影自怜**
 - "尘缘-孤影自怜_Option_A" (极度渴望外界/伴侣的完美理解与救赎，求而不得)
 - "尘缘-孤影自怜_Option_B" (觉得别人都不懂我，产生高傲的排斥与自我隔离)
 - "尘缘-孤影自怜_Option_C" (单纯的孤独感，觉得人与人之间无法真正相通)

4. 【方寸】自我/内省 (R1)

- **方寸-妄念纷飞**
 - "方寸-妄念纷飞_Option_A" (严重的知识焦虑与完美主义，疯狂向外寻找方法论)
 - "方寸-妄念纷飞_Option_B" (深夜反刍，不断回放过去的遗憾或别人的错误)
 - "方寸-妄念纷飞_Option_C" (过度思虑，脑内疯狂推演未来的灾难，死循环)
- **方寸-百念皆灰**
 - "方寸-百念皆灰_Option_A" (努力维持的人设或信仰崩塌，陷入虚无)
 - "方寸-百念皆灰_Option_B" (为了不受伤，强行关闭情绪感知，变成麻木的行尸走肉)
 - "方寸-百念皆灰_Option_C" (觉得人生就是一场空，毫无意义，拔掉电源摆烂)
- **方寸-灵台清明**
 - "方寸-灵台清明_Option_A" (渴望在世俗中获得一种清醒的、掌控一切的极简状态)
 - "方寸-灵台清明_Option_B" (看透了二元对立的争斗，试图寻找一条超然的中道)
 - "方寸-灵台清明_Option_C" (没有特定烦恼，仅仅是盲抽，希望获得一句高级的箴言)

🛠 第二部分：JSON 结构与字段全景规范 (生成铁律)

在接下来的所有生成任务中，输出的 JSON 对象必须包含以下 **11 个字段**，缺一不可。

```
{
  "tag": "必须是 12 个基础标签之一，代表此签文的【第一主推/原生场景】",
  "scene category": "职场/生存 | 外物/得失 | 家庭/关系 | 自我/内省",
  "emotion state": "基于原生场景的心理机制描述（不对其他场景做限制）",
  "dimension v": "V1 对抗态 | V2 悬浮态 | V3 沉坠态 | V4 舒展态",
  "dimension e": "E1 高能 | E2 中能 | E3 低能",
  "sutra title": "经文标题(4-6字)",
  "sutra text": "原典原文",
  "ui_translation": "白话直译",

  "blind_safe": true, // 布尔值。true: 普适签, 无风险, 可用于C选项兜底盲抽; false: 狙击签

  "match weights": {
    "方寸-妄念纷飞_Option_A": 100, // 【核心绝杀(80-100)】: 与这根签文最完美匹配的1~2个痛
    "樊笼-疲于奔命_Option_A": 60, // 【跨界降维(30-70)】: 能在其他场景中产生奇效的痛点(如
    "方寸-灵台清明_Option_C": 10 // 【普适兜底(5-20)】: 如果是 blind_safe: true 的签,
  },
  "ui mapping": "【极其重要】因为有跨界权重的存在, 这里的文本【严禁】出现具体的场景名词(如老
  "ui action": "给出极具反直觉松弛感的物理阻断动作, 语言要冷酷、极客。如: 强制终止、拔掉电源、
  "ai_instruction": "给AI的后台参考指令。"
}
}
```

44 第三部分：AI 生成器权重打分原则 (Weighting Rules)

- 不要满网撒网：**每条签文的 `match_weights` 中，最多配置 **3 到 6 个 Key**。多了会导致概率稀释，失去狙击感。
 - 必有一个 100 分：**必须有一个最完美契合的 Key 拿满分，确保核心场景必定出招。
 - 跨界打击的精妙性：**在配置 30-70 分的“跨界权重”时，必须思考：“一个因为家庭吵架（尘缘）而点击选项的人，看到这篇原本写给职场（樊笼）的解析，会不会觉得被降维点醒了？”
- 如果拿 100 分加 10 分这个权重