

杰作前夜

文学旅馆 · 作家前夜房间

AI 驱动的文学史说服游戏

杰作前夜

Guidebook / 参赛 Demo 玩法说明

从小白经纪人开始，进入作家的杰作前夜，用证物、记忆与自然语言改变文学史。

当前重点完成章节

爱伦坡 · 房间 1845

点击亮起的房间头像，翻开作家档案。

这不是答题游戏，而是“说服一位作家活过今晚”。

玩家进入文学旅馆的房间，面对一位卡在杰作诞生前夜的作家。



1 房间是一台危机机器

每个可点物件都在暴露作家的恐惧、欲望与写作方向。

2 卡牌不是攻击

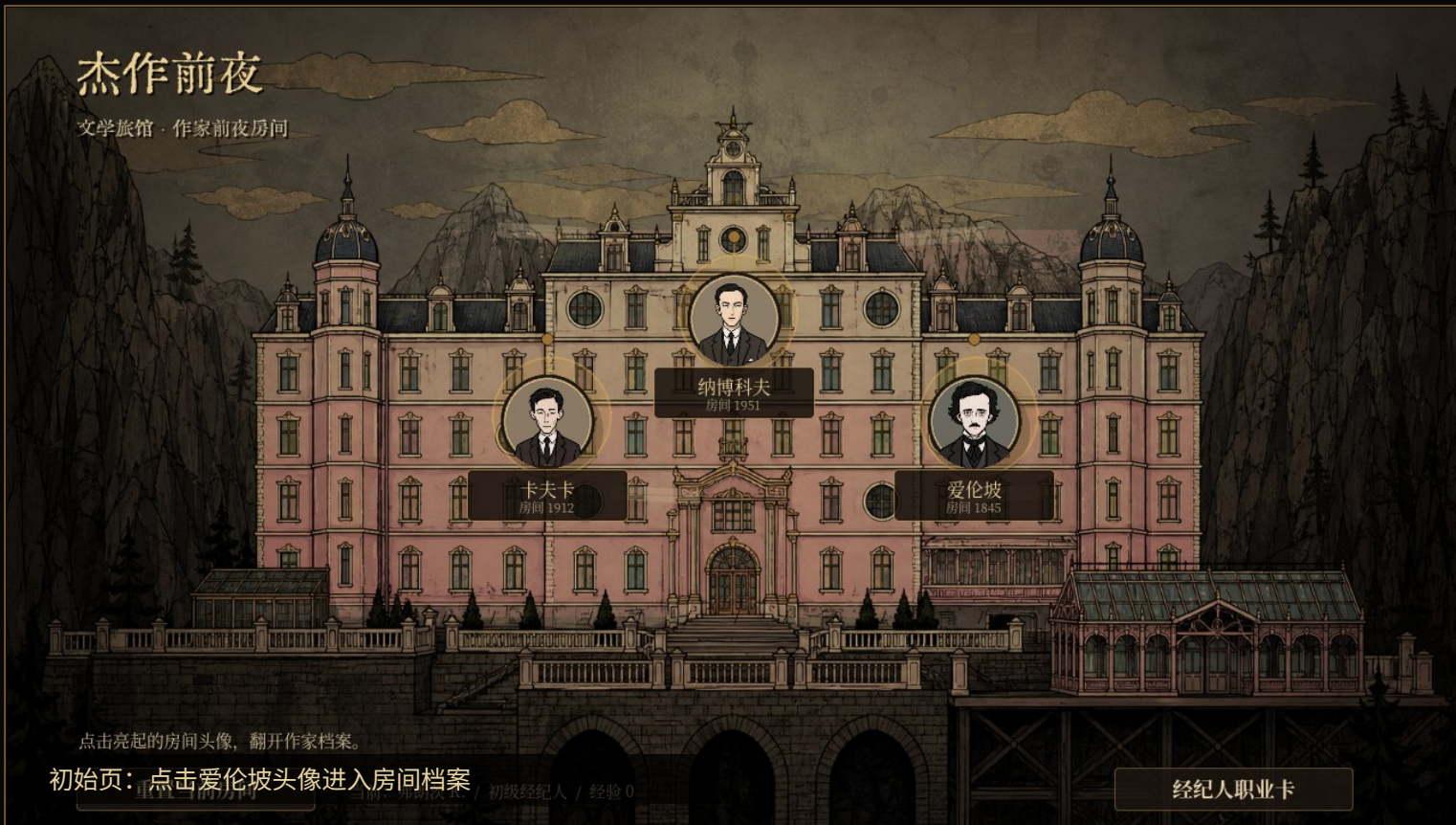
卡牌是证物、记忆、话题与刺激手段，帮助玩家形成说服策略。

3 结局不是唯一正解

说服失败、偏离杰作、抵达杰作，都会生成一条或然文学史。

第一次打开：从项目到爱伦坡房门。

Demo 重点是让新玩家尽快进入爱伦坡章节，不需要先理解全部系统。



1 打开项目

用 Godot 打开
/Users/zhangcheng/Desktop/ 杰作前夜 /godot_project/project.godot

2 运行主场景

主场景是 Main.tscn。运行后会来到文学旅馆入口。

3 点爱伦坡

在旅馆正面点击右侧“爱伦坡 / 房间 1845”，进入当前 Demo 主章节。

提示：爱伦坡章节包含房间调查、自由输入、深层记忆地图和结局档案。

你不是旁观者：你是小白经纪人，正在往上爬。

成长线是一条爽文式职业升级：从替人敲门，到掌握出版、舆论与文学史资源。

01

初级经纪人

只能带少量证物，靠观察和直觉说服。

02

资深掮客

能调动合同、赞助、报纸、人脉等资源。

03

报界大鳄

开始影响公共评价，能制造声望或压力。

04

文坛教父

拥有更强说服策略，也承担更高历史代价。

核心爽点

你不是替作家整理文本，而是在危险夜晚替文学史谈判。资源越强，手段越多；但每一次越界都会提高腐化、偏移或反噬风险。

一局的玩法循环：先理解，再开口。

玩家不是随便聊天，而是在房间里收集能改变对话裁决的依据。

循环重点

玩家的“理解”会转化成可计算的说服力。房间调查不是装饰，它决定你能否把一句话说到作家的痛处。



当前 Demo 主打爱伦坡：房间玩法已经形成完整闭环。

这一章围绕贫困、哀悼、理智、乌鸦节奏和统一效果展开。



物件



爱伦坡房间：可调查物件 + 状态栏 + 自由递话

递话台：等你递话

先看桌上的黑蜡信，再谈黑暗从哪里来。

我看见一只鸟、一只猫和一张始终付不起的账单。

你未来会被称作恐怖大师，所以今晚必须写。

写一句能撬动他的劝法...

递话

状态

灵感	44	
信任	20	
理智	65	
哀悼压力	46	
贫困压力	54	
编辑怒气	38	
哥特压力	50	
推理术	28	
乌鸦节奏	38	
黑猫罪感	32	
统一效果	34	

卡牌 / 物品



乌鸦羽毛



黑猫



椭圆画像



黑蜡信



金甲虫

调查：0 / 9

先点黑猫、乌鸦、书桌、书架。低理智会出现乌鸦脸幻觉。

当前已完成重点

房间调查：黑猫、乌鸦、书桌、书架、地板、画像。

对话推进：固定选项保证节奏，自由输入打开 AI 玩法。

心理变化：灵感、信任、理智、贫困压力、统一效果等。

低 SAN 幻觉：视觉与规则同时提示危险状态。

结局档案：本局说服会落成一条文学史分支。

爱伦坡章节有“记忆地图”：进入过去，拿回能说服他的证据。

当前 Demo 保留三处高价值记忆空间，伦敦线已为交付节奏暂时收束。



怎么玩记忆地图 点击地点进入空间；点人物可短对话，点桌面 / 柜子 / 证物可查看；用 X 或返回键离开。拿到的洞察会回流到爱伦坡主房间，改变后续说服裁决。

证物槽只有两个：玩家必须做取舍。

物件不是收藏品，而是说服时可引用的论据。槽位限制让每次调查都变成策略选择。



两格证物槽

1. 点击物件查看说明。
2. 选择“加入证物”。
3. 两格满后，再拿新物件必须替换旧物件。
4. 回到主房间后，AI 裁决会读取证物与洞察。

证物 1

证物 2

AI 不是聊天装饰；去掉 AI，玩法就不成立。

比赛意义上的 AI 游戏：玩家的自然语言必须被理解、回应、裁决，并改变系统。

01

玩家自由输入

玩家可以绕开三选项，提出自己的理解、诱导、威胁或安慰。

02

作家人格回应

大模型按作家的时代、气质、恐惧、当前状态生成当场反应。

03

AI 裁决 JSON

另一层判定把玩家意图转成数值变化、路线分和风险。

04

文学史分支

分数进入结局阈值，决定杰作、偏离、失败或反噬。

为什么不可替代

固定对话树只能让玩家选答案；AI 让玩家“发明说法”。游戏真正计算的不是选项编号，而是玩家是否理解了作家的伤口、作品方向与历史代价。

每句话都会留下心理痕迹； SAN 低时，房间开始变脸。

状态不是 UI 装饰，而是 AI 裁决和视觉反馈的共同语言。

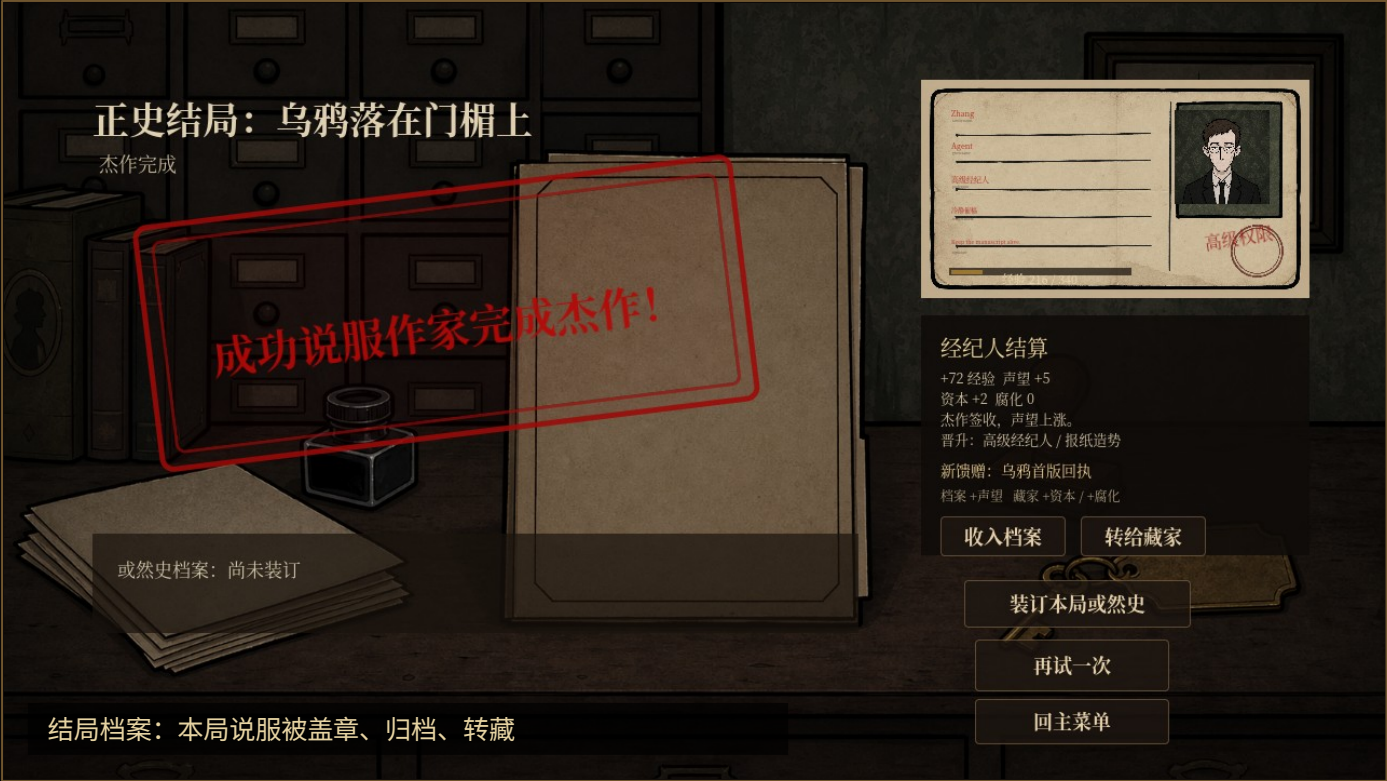


灵感		决定是否继续写下去
信任		决定能否触及深层话题
理智 / SAN		低值触发幻觉、动物头套、错误判断
贫困压力		把现实困境压进写作方向
统一效果		是否走向“单一情绪效果”的杰作路径

设计要点: **SAN** 不是单纯扣血, 而是让玩家感到“同一句话在不同精神状态下会变成不同的世界”。

结局不是胜负，而是一条被你改写过的文学史。

玩家只能看到本局造成的一条世界线，因此每局选择都有重量。



未说服成功

作家停笔或崩溃，文学史留下空洞。

说服但偏离

作家活过今晚，却没有抵达那部杰作。

说服并抵达

灵感、证物与作品方向同时命中。

反噬结局

玩家过度刺激，换来一条危险世界线。

Demo 快速备忘

评委或第一次试玩者，按这个顺序体验最稳。

- 1

入口

运行项目后，在文学旅馆入口点击“爱伦坡”。
- 2

房间

先点黑猫、乌鸦、书桌、地板等物件，收集卡牌 / 证物。
- 3

记忆

从爱伦坡档案或房间标题进入“深层记忆”，调查纽约、波士顿、里士满。
- 4

递话

用三选项推进，也可以自由输入一句自己的说服话术。
- 5

结局

观察 AI 回应、状态变化和最终档案，理解自己造成的文学史分支。

状态		
灵感	44	
信任	20	
理智	65	
哀悼压力	46	
贫困压力	54	

当前交付重点

爱伦坡章节

包含主房间、记忆地图、证物取舍、自由输入、AI 裁决、低 SAN 异化与多结局档案。

物件



- 先看桌上的黑蜡信，再谈黑暗从哪里来。
- 我看见一只鸟、一只猫和一张始终付不起的账单。
- 你未来会被称作恐怖大师，所以今晚必须写。
- 写一句能撬动他的劝法...

一句话记住玩法：带着证据去说服作家，让 AI 判断这句话是否足以改写文学史。

先点黑猫、乌鸦、书桌、书架。低理智会出现乌鸦脸幻觉。

递话