DA BAI / PRIVATE JOURNAL

大白私刊

日刊 / 2026-11-08

双编辑日刊 · 2026-11-08



正式刊 · 第 004 期

把值得读的事，留给自己的时间。

正式刊 · 第 004 期 · 2026-11-08 ·

双编辑日刊 · 2026-11-08

2026-11-08 · 内容截止 2026年11月08日 08:22 北京时间

从这里开始

同一份素材，两种编辑表达。分别阅读 Gemini 与 Opus 完整版。

本期目录

和正在干活的 AI 通话，省下的是来回切换

AI记住你之后，仍要看它记住了什么

让 AI 查资料，先分清搜索和读网页

不要先造一颗星球：把想象变成能玩的十分钟

Cursor 从写代码走向部署，发布仍需要你确认

遥控器、语音和一个更顺手的 AI 入口

《深海余烬》：在末日浓雾里，开一艘不会开的船

给小火车造一座可以换路线的车站

让长期角色扮演不跑偏：一张可维护的故事记录卡

和正在干活的 AI 通话，省下的是来回切换

AI 记住你之后，仍要看它记住了什么

让 AI 查资料，先分清搜索和读网页

不要先造一颗星球：把想象变成能玩的十分钟

Cursor 从写代码走向部署，发布按钮仍需要你来按

遥控器、语音和一个更顺手的 AI 入口

《深海余烬》：在末日浓雾里，开一艘不会开的船

给小火车造一座可以换路线的车站

让长期角色扮演不跑偏：一张可维护的故事记录卡

和正在干活的 AI 通话，省下的是来回切换

Gemini 3.8 Flash High · AI与工具



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

11月6日，Cursor 宣布为 Agent 增加实时语音通话。它的核心变化不是把口述语音转成文字输入框里的静态文本，而是在模型执行任务时维持双向通话：你可以边看 Agent 读写文件，边口述调整界面；中途直接追问推进状态，或在看到初步修改后口述新的修正方向。Voice chat

对经常使用远程桌面操作电脑的人而言，这省下了在鼠标、键盘与窗口间频繁切换的琐碎动作。例如让 Agent 检查页面前端时，发现手机窄屏下的导航按钮挤作一团，可以直接交代：“先不要改动桌面版，把手机窄屏下的按钮改成纵向排列，改完后说明动了哪些文件。”关键在于将对象、边界与验收方式说清楚。语音虽让输入变快，但不能代替人工检查。

官方列出的入口包括本地 IDE、Agents 窗口、网页端和 iOS。一种实用的操作流程是：先口头说明目标与边界，让 Agent 复述执行方案；执行中随时追问进度，要求分清已完成与待处理事项；完成后令其解释差异并提供检验步骤。对涉及外部发送、安装依赖或付款的操作，仍须保持人工确认。以上基于功能设计提出，非本地实测。

限制同样需要明确：该语音功能接入 Grok Voice。官方仅在开启 Privacy Mode 时声明零数据保留，使用前应检查自身隐私配置；公告未列出独立语音额度，不能假设免费或不限量。即使口头交流顺畅，也应把关键规范记入任务说明，防范口语遗漏。涉及网页发布时，先检查预览与权限，再由人工决定是否部署。Voice chat

---

出处
Voice chat · 2026-11-06

AI记住你之后，仍要看它记住了什么

Gemini 3.8 Flash High · AI与工具



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

11月6日，Meta 介绍了用于 Muse 和 Meta AI 的两项能力：Active Memory 与 Active Focus。前者尝试在过往交互中提炼出长期有价值的信息；后者则聚焦当前任务提取真正相关的上下文，并在局势变化时调整执行策略。它们试图解决日常使用中的老难题：既不希望每次从头复述背景，也不希望随口说的临时状况被当成永久偏好。Specialized models for Muse and Meta AI

举个生活例子：让助手规划亲子周末，孩子的年龄、居住区域与单程活动半径属于长期背景；而“今天下午突降暴雨，只能选室内”，则是单次对话的临时约束。合格的记忆系统应当将二者明确切分，并在下次对话启动时主动核验已过期的条件。这是基于功能设计的举例，并非 Meta 披露的特定案例。

在行动执行上，Active Focus 强调在遇到阻碍时寻找替代路径，并跟进用户的中途修改。例如原本计划搭建完整游戏世界，中途意识到体量过大，决定缩小为单个可试玩关卡，助手应立即收敛范围，而不是继续依照旧架构向外扩建。能否真正做到，仍取决于实际系统表现与配套工具链。

Meta 在自测中称，模型正确利用关键上下文的比例从 76% 提升到了 90%。需要指出，这是厂商提供的测试数据，不代表真实复杂场景下永远不出现遗忘、误记或将陈旧信息当成现状。公告也未说明全部地区与账户的开放时间表。Specialized models for Muse and Meta AI

在日常使用此类功能时，不妨主动向助手说明哪些是长期偏好、哪些仅适用于当下；重要决策仍需让其注明出处，核实地址与最新状态。定期检查并纠正被记录的事实，比完全不加干预地交付记忆更具把控力。

出处
Specialized models for Muse and Meta AI · 2026-11-06

让 AI 查资料，先分清搜索和读网页

Gemini 3.8 Flash High · AI与工具



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

11月6日，Vercel 宣布在 AI Gateway 中接入 DeepSeek Search 与 Fetch 两项工具。前者用于在全网检索相关候选链接，后者用于进入指定网页读取完整正文。开发者无需单独注册 DeepSeek 账号，即可经由统一 Gateway 接口为支持工具调用的模型赋予网页访问能力。AI Gateway adds DeepSeek search and fetch tools

在信息获取流程中，检索与抓取解决的是完全不同的问题。搜索类似翻看书本目录，得到的是可能相关的片段；抓取则是把书拿下来翻到对应页码，通读完整行文。若仅依据搜索摘要生成结论，模型容易把不同时间、不同版本甚至互不相干的碎片拼凑在一起。更为可靠的流程是：先用搜索锁定一手出处，再用抓取通读原页面，记录发布时间与访问时刻，最后核实正文是否真正支撑该判断。

以个人早报助手为例：当询问某款工具是否更新了某项功能时，助手应先搜索官方变更日志，再调用抓取读取页面正文，记录适用系统与功能边界，最后附上一手链接。若页面无法正常访问，摘要必须注明该信息缺失，不能仅凭摘要里出现关键词就宣称已核对原文。此为编辑建议，非厂商保证每次自动达成。

计费方面，官方公布 Search 与 Fetch 分别按每千次计费请求收取 0.75 美元，模型 token 费用另计；失败、超时或空结果不计工具费。检索深度与调用频次取决于模型判断，实际支出与产出质量需依具体用量评估。AI Gateway adds DeepSeek search and fetch tools

接入环境要求 AI SDK 版本达到 v6（至少 6.0.321）或 v7（至少 7.0.160）。对于偶发性查询，不必为了单一需求搭建整套系统；它更适合已有个人项目、需要多模型共用检索网关的用户。

出处
AI Gateway adds DeepSeek search and fetch tools · 2026-11-06

不要先造一颗星球：把想象变成能玩的十分钟

Gemini 3.8 Flash High · 长专题



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

很多人初次尝试用 AI 做游戏，会直接描述心中那座完整世界：广袤地图、多线剧情、数十个人物，外加复杂战斗与存档。这个冲动很自然，但若所有模块同时开工，创作者很难厘清问题出在哪里。地图不顺，是美术问题、性能瓶颈，还是核心玩法本来就不吸引人？对于独立探索者而言，更现实的路径不是一次性证明宏伟世界观能落地，而是先把野心收缩到足以让玩家完整试玩十分钟的微型切片里。《词元之外》的往期案例，展现了一条更容易起步的路线。

9月13日发布的第002期中，歸藏谈到自己制作的 Roguelike 小游戏。他把玩法收拢至类似《吸血鬼幸存者》的形式：地图持续推进、敌人分波涌现，玩家升级并挑选强化项目或武器。他也分享了当时订阅额度的消耗比例。需要明确，那是特定账号、模型版本、任务和时间下的个人记录，不是制作同类游戏的普遍成本，也不能换算为未来的通用预算。Next Token Weekly #002 文字稿

接着他讲了一个来自他人提问的反例：有人希望模型把一整颗星球的建模完整做出来，结果算力消耗巨大，作品也不理想。歸藏的工程解释是，游戏中的星球不必按物理体积全局建模，可以先做外观投影，通过过场动画切入有限区域，再由几个有边界的局部场景组成玩家体验的世界。这个失败案例是他转述的他人经历，并非公开的对比实验；为何失败、各项成本如何分布，节目没有提供足够材料。Next Token Weekly #002 文字稿

这并非主张游戏只能做小，而是把“玩家看到的世界”与“程序单次生成的内容”明确分开。当飞船降落在一颗巨大星球上，第一版原型真正需要制作的，往往只是降落动画、一个小码头、一条路和尽头的任务人物。远处的山峰与城市充当背景板即可；玩家无法进入的地方，不必先建出内部结构。等到码头里的交互确实好玩，再为下一步增加内容。

10月8日发布的第005期，杨攀分享了另一个切入点。他把此前写好但长期搁置的游戏剧本与设定交给模型，先做出能点击操作的样板，再按实际交互修改。他谈到因性能瓶颈从 Canvas 换到 PixiJS，并向模型咨询未来上架 Steam 或 App Store 的技术路径，模型建议考虑 Godot。此处有重要的事实边界：杨攀在节目中坦言自己没有检查代码；关于效率和质量的评价属于其个人主观感受。作品是否具备商业发行所需的稳定性、版权合规、适配与维护能力，不能仅从节目对谈判断。Next Token Weekly #005 文字稿

把两个案例对照来看，一个在物理规模上设立防护网，另一个借助模型盘活既有文本。共同点是先让玩家体验一个具体片段，而不是先证明整个宏大设想都能实现。第一版回答的问题应当足够朴素：玩家能否进入画面？是否清楚下一步做什么？一次选择会不会产生可感知的变化？如果答案是否定的，继续扩充地图只会让排查问题更加困难。

以个人想体验太空冒险为例，可以构建一个原创空间站酒馆的练习切片。场景中只放三项实体：调酒师、神色异常的旅客，以及紧闭的气密门。玩家目标是获得一张跃迁船票。在此设定下，操作收敛为三条路径：找调酒师打听、观察旅客，或尝试撬门。三种选择无须延展出长篇分支，只要分别带来一条新线索、一句不同台词或一个被阻拦的结果，就足以检验核心互动是否有趣。这个例子是本文设计的练习方案，非节目演示或既有小说的剧情。

在具体执行中，建议把输入资料分成严整的三层架构： 第一层是不可变的核心约束：主角身份、语气、禁止出现的剧情以及数据存储路径。 第二层是本次场景要用的即时事实：在场角色、彼此的情报差与阶段目标。 第三层才是交由模型动态填充的内容：具体环境描写、对白和有限的交互选项。 这样划分的好处在于，模型调整对白时不必重新揣摩宏观世界规则；一旦产生矛盾，也更容易排查改坏了哪一层。

推进与验收建议遵守三轮递进原则：

第一轮坚持极简文字或基础交互，别急着加配音、动画与大型素材库。隔几个小时后以玩家身份走一遍，检查开始是否顺畅、选项文案有无歧义、角色前后是否矛盾、错误输入能否恢复。对话里的自我评价不是验收结果，必须看实际界面与保存的文件。

第二轮聚焦式修障，一次只处理最妨碍体验的两三项。若玩家不知道去哪找线索，就在环境里补视觉提示；若选项回复毫无区别，就为其中一条加入真实代价；若角色忘记前情，就在第二层事实中固化关键摘要。不要提出“更真实、更宏大”等缺乏检验标准的指令。

第三轮再审慎确立技术路线。纯剧情文字冒险，稳定的提示词与清晰状态卡即可支撑；想加点击交互，可试小型网页；真要实时动作与复杂关卡，再评估 Godot 等引擎。选型取决于个人维护精力、设备与预算，不要盲目照搬对谈中提及的工具。上架涉及平台规则、素材许可、兼容性与测试，节目并未替你完成审查。

这套原型法的局限同样明显：微型原型能证明某个片段有趣，不能保证长篇剧情不失控，也不能确保存档安全、长期记忆可靠或运行稳定。模型还可能编造设定，甚至在修改某一功能时悄然破坏另一功能。保留历史版本、明确素材来源、使用虚构测试数据，都是避免推倒重来的朴素手段。

对于个人创作者而言，动工前最值得先问的，不是“能不能做出完整的开放世界”，而是“今晚我愿不愿意把这个小切片玩第二遍”。能回答好这个问题，后续扩展才有依据。每次扩充前在本地归档可用版本，即便新想法受挫，也能随时退回已验证的体验中。

出处

Next Token Weekly #002 文字稿 · 2026-09-13

Next Token Weekly #005 文字稿 · 2026-10-08

Cursor 从写代码走向部署，发布仍需要你确认

Gemini 3.8 Flash High · 追踪



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

11月5日，Cursor 正式推出 Build Live Apps，介绍在支持的工作流中由 Agent 协助用户搭建应用，并直接连接 Postgres 数据库、Cursor SSO 认证与托管服务。官方列举的场景包括活动报名、工位分配与销售看板。这项演进让“做出本地页面”到“供外部用户使用”之间的步骤更为顺畅，但技术链路跑通并不意味着线上项目已具备生产级安全。Build Live Apps

此前我们关注的是 Agent 执行任务时能否厘清职责界限与真实状态；11月5日的更新则直接落在了交付环节。一个仅在本地浏览器中运行的原型，与一个向公网开放、接收并持久化真实用户数据的在线服务，面临的风险截然不同。前者出现漏洞至多是本地报错；而线上应用则必须直面一系列严峻问题：谁能登录、数据由谁读取、隐私保留多久，以及服务停运后如何完整导出。

探索该功能时，不妨从不敏感的轻量小样起步，例如家庭聚会报名的模拟表单。先向 Agent 描述所需字段、人数上限与屏幕适配要求，生成预览后，用虚构姓名反复测试提交、修改与撤销，以此检查移动端排版与重复提交处理。确认基础业务逻辑后，再逐项审阅底层的登录权限、数据归属与托管费用，决定是否发布。以上属于安全使用流程建议，非已部署线上系统的实测报告。

官方说明显示，该能力面向启用 cloud agents 的付费订阅计划；生成的应用在正式上线前，必须通过内置安全检查并由用户在控制台手动点击确认。代码托管目前支持 Cursor Origin 与 GitHub，GitLab 尚不支持。Build Live Apps在实际尝试中，切勿将敏感个人信息作为测试数据，更不能把平台的安全扫描当成永不出错的绝对保障。真要长期运行，仍需补齐独立的备份与维护计划。

出处
Build Live Apps · 2026-11-05

遥控器、语音和一个更顺手的 AI 入口

Gemini 3.8 Flash High · B站关注精选



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

本期关注精选回看已关注账号 NextToken词元之外在 2026年10月8日发布的第005期视频（该账号记录于 11月5日的关注快照中）。根据官方同步公开的文字稿，节目第17章记录了杨攀利用蓝牙遥控器改造语音输入的实践，第18章则深入探讨了剪辑软件与外部 Agent 的接口演进。此处依据节目公开文字记录与视频信息展开分析，未直接读取完整视频画面，亦不把往期对谈包装为即时更新。NextToken词元之外 #005Weekly #005 完整文字稿

杨攀在分享中介绍，他将一个带有麦克风的蓝牙电视遥控器，作为电脑语音交互的物理入口。智能遥控器自带按住说话的专用按键，但要与桌面系统顺畅连接并贴合个人工作流，仍需配套软件。杨攀表示自己在国庆假期借助 Codex 编写了适配程序，随后连续两天在电脑前推进开发时主要依赖语音输入。到了第三天重新拿起键盘时，他甚至一度对手动切换输入法感到迟钝与不习惯。这表明在短期的密集任务中，合理的物理输入设备能够极快重塑人机交互惯性。

杨攀强调，这套改造的核心价值不只在于语音转写准确率有多高，更在于实体按钮赋予使用者的掌控感：按住按钮即代表指令确切开始，松开按钮即代表输入终结。NextToken 官方编辑在 10月10日的整理文章中进一步分析了这种心理机制：在缺乏硬件触发的纯软件语音交互中，用户对着屏幕连续说话却看不到即时回显，容易产生悬空感；而物理按键锁定了触发动作，屏幕的实时动态回显则消除了过程中的不确定性。把电视遥控器变成电脑的语音入口

这对远程操作电脑的场景颇有启发：许多时候 AI 用起来不顺手，瓶颈往往不在大模型的能力边界，而在唤起和确认输入的动作过于繁琐。若想在日常中验证类似体验，可以利用手头现有设备观察两个关键指标：第一，说话时能否在屏幕上获得低延迟的实时文字反馈；第二，停止说话后能否从容审阅并修改，再决定是否发送。涉及付款、账号授权或外部操作时，人工确认环节绝不能因语音便捷而省去。此为日常使用建议，非节目已验证的安全机制。

这项实践同样带有清晰局限：两天的集中体验属于高度个性化的个案样本，无法推导为长期普遍结论；节目未提供完整开源程序与兼容性测试，录制时提及的硬件售价与续航亦不可作为当下选购凭证。更稳妥的做法是先测试已有外设，不必为了复现案例盲目添置硬件。

节目随后讨论了基础软件与 Agent 的协同形态。嘉宾橘子提到，当时某款音视频剪辑工具主要选择将核心能力深度绑定在自研 Agent 上；杨攀则提出另一种设想：专业软件更应将底层剪辑能力做成公开的通用接口（如 API 或 MCP 协议），供外部自主 Agent 调度。尽管现场对谈关于剪映是否已具备 MCP 说法不一，无法当作既定产品事实，但这一讨论指出了关键的选型视角：使用者在规划流程时，必须看清自己依赖的是厂商封闭的内置助手，还是借助开放接口操作系统的第三方智能体，后者在权限划分与数据流向上需要远为严格的管理。
Weekly #005 完整文字稿

出处
NextToken词元之外 #005 · 2026-10-08
Weekly #005 完整文字稿 · 2026-10-08
把电视遥控器变成电脑的语音入口 · 2026-10-10

《深海余烬》：在末日浓雾里，开一艘不会开的船

Gemini 3.8 Flash High · 小说书房



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

远瞳的《深海余烬》打破了传统陆地废土的固有范式，把公路片式的漫游冒险搬移到了危机四伏的大洋之上。在作者构建的宏观世界里，旧日的陆地文明体系早已彻底湮灭，幸存的人类文明退守在黑夜与迷雾笼罩下的离散孤岛城邦之中，船队在危险海域之间往来维系纽带。故事从一位意外登临幽灵战舰“失乡号”并成为船长的主角展开。起点中文网在作品介绍中用一句充满反差感的设问概括其处境：在这个世界里，且先不论如何拯救崩塌的文明，摆在眼前最紧迫的问题，是这位新船长连这艘船到底该怎么开都一无所知。远瞳新书：深海余烬

结合网络文学评论人赤戟在推书单第402期中的梳理，主角苏醒后发现自己附身于威名赫赫的幽灵船长之躯，但他继承的原身记忆残缺不全，对外界规则同样茫然。外界对这具身份与战舰怀有深深敬畏，而主角自己却必须一边维持威严表象，一边摸索战舰操纵机制，并在与陌生城邦的周旋中拼凑世界的真相。赤戟将这部小说的核心叙事概括为诡秘末世、海上公路冒险与幕后身份伪装的融合，并特别提及主角能够借助意识投射能力参与不同地点的故事。这里依据的是书评推介与作品介绍，非笔者亲自通读全书后的个人经验。赤戟推书单402

开局阶段最具抓地力的看点，正是“外界视角的至高敬畏”与“当事人内心的如履薄冰”之间形成的戏剧张力。在旁人眼里，失乡号主宰如同深不可测的超自然存在；但读者却能全程透过第一视角，目睹他为了弄清缆绳如何固定、罗盘如何辨识而暗自发愁。这种认知错位为全书奠定了极具趣味性的叙事底色，让层层递进的悬疑调查、啼笑皆非的情报误会与沉重的末日解谜，找到了极其自然的平衡点。

在空间架构上，作品同样适合偏爱探索流的读者。残存的城邦文明如同漂浮在黑暗海洋中的星火孤岛，失乡号的航程构成了串联文明碎片的动态纽带。战舰每抵达一处全新港口，读者便能跟随船长切入当地独特的风土人情与生存困局，随后再顺藤摸瓜将分散的线索拼装回宏大的世界谜题之中。它显然不同于以车辆改装、物资搜刮与道路防卫为核心的陆地末日文；如果你追求的是伴随船队不断变换地理坐标、逐步揭开整座海洋背后掩埋的秘密，这部作品提供了一种辨识度极高的航海奇幻变体。相反，如果你只想看严丝合缝的卡路里管理或写实向的物资求生，两者的阅读快感存在显著偏差。赤戟推书单402

在基调把控上，赤戟的评述高度肯定了远瞳在世界观铺陈、冒险氛围渲染以及轻松笔调上的成熟掌控。尽管底层蕴含着浓厚的克苏鲁式未知恐怖与末世压抑感，但作者擅长利用人物互动中和悲剧色彩。失乡号上性格鲜明的群像设定增添了浓厚的喜剧氛围：言辞刻薄且极度话痨的山羊头航海日志、举止僵硬却忠诚温顺的哥特风诅咒人偶，共同将幽灵船的日常生活塑造成一种奇妙的“异类温情家庭戏”。

然而，书评同样指出了风格门槛与争议点。赤戟与部分书友提及，部分人物言行带有鲜明的二次元动漫色彩，角色互动容易呈现同质化趋势；对于反感轻小说式对白表达、期待纯正严肃西方奇幻的受众而言，这种调性可能产生出戏感。其次，故事推进属于典型的慢热架构，作者在开篇投入了相当篇幅进行精细的设定打底与日常琐事描写，习惯高密度快节奏冲突的网文读者，初期阅读需要更多耐心。赤戟推书单402

综合来看，受众定位十分清晰：喜欢远瞳幽默轻松的叙事，乐于接受带有克苏鲁色彩的海上城邦探险与温情群像，愿意跟随主线抽丝剥茧，这部作品值得列入书单；但若对二次元动漫化表达敏感，或追求高强度写实求生冲突，则应保持审慎。

在资料核验方面，起点中文网专题页确证了书名、作者远瞳及基本设定；书库保存的赤戟书单中将其标为完本，微信原文完整性未独立核验。今天搜索结果中有平台标记完结，但官网最新目录与具体正文章节未能完成独立核对，实时章节与字数在此明确标注为未知，不把搜索摘要当作既定事实。远瞳新书：深海余烬赤戟推书单402若决定试读，不妨先看开篇关于黑夜浓雾、幽灵船苏醒与船长初对山羊头的段落，以此判断这种悬疑与诙谐并行的节奏是否契合个人口味。

勘误

本篇原文中的“山羊头航海日志”应为“木质山羊头雕像”。经核对《深海余烬》第二章，会说话的是航海桌上的木质山羊头雕像，并非航海日志。按读者确认的处理方式，编辑正文保留原样，在此附注更正。

出处

远瞳新书：深海余烬 · 2022-07-10

赤戟推书单402 · 2026-02-25

给小火车造一座可以换路线的车站

Gemini 3.8 Flash High · 生活亲子



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

这是一个适合大约三岁幼儿在家庭客厅地垫上开展的原创亲子互动方案，不代表经过实地测试。建议将整体时长控制在15至20分钟，若孩子兴致高昂再自然延长。材料准备十分简便：几辆大号玩具汽车或木质小火车、一卷易撕且不损家具的宽版纸胶带、几张大尺寸彩色卡纸，以及两个能容纳小车的干净纸盒。

第一步是轨道铺设与自由探索。大人在地垫上用纸胶带贴出两到三条走向明确的简单行车路线，避开湿滑地面与家具尖角。将两个纸盒开口朝向路线末端充当终点“总站”，不同颜色的卡纸剪成大尺寸站牌贴在路旁。大人不必急于灌输复杂规则，只需发问：“红站到了，接下来火车想开去哪？”，让孩子先按心意在胶带线条上推车滑行。

第二步是引入轻量任务与转折引导。等孩子熟悉路线后，适度加入微型目标：“现在列车从纸盒出发，先去黄色站牌接上大玩偶，再送往终点站。”大人每次只给一条清晰指令并耐心等待；若路线被积木挡住，切忌替其清理，而是提问：“前面的路走不通了，还能找到别的路线吗？”无论是倒车调头、另贴一条岔路，还是孩子宣布“今天这趟车决定停运”，都接纳为游戏的一部分。

第三步是角色互换与开放表达。游戏后半段可进行角色对调：由孩子扮演调度站长发号施令，大人听从指挥推车。鼓励孩子为彩色车站起名，或将突发天气编进故事情境（例如“突然下大雨，必须全部开进室内站避雨”）。玩法的核心在于练习轮流等待、语言表达与情境想象，绝非考查识字或追求轨道工整。联合国儿童基金会关于自由游戏的指南同样强调，由儿童主导探索、成人克制过多干预的过程，对早期自主性建立至关重要。What is free play?

安全边界方面，全过程须有大人贴身陪同；坚决杜绝脱落的小零件、强力磁珠、绳索或塑料袋，防范误吞与窒息隐患；纸盒边缘提前检查毛刺与订书钉，纸胶带不贴贵重家具表面；若孩子出现烦躁或跑跳，应及时停下转换活动；收尾时将“把列车送回车库纸盒”自然衔接为最后一环整理游戏。

出处
What is free play?

让长期角色扮演不跑偏：一张可维护的故事记录卡

Gemini 3.8 Flash High · 个人创作方法



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

想要在钟爱的小说世界里长期扮演一位深谙原著内情的穿越者，创作者最容易遭遇的往往是细节遗忘与状态错位：向哪位角色许诺过什么、行囊里存着哪些道具、主线剧情推进到了何种阶段。与其一开始就试图把整部原著百科塞进提示词，不如由创作者亲自维护一张精简且随时可校准的人工“故事记录卡”。它不是自动记忆系统，不能保证模型每次百分之百遵守，却能为每次重新开场提供清晰的核对依据。

在角色扮演前端中，SillyTavern 的 World Info 功能虽能按关键词将设定注入提示词，但官方文档明确指出：系统无法保证模型每一轮输出都严格遵循这些信息，且聊天绑定条目仅在该会话内生效。因此，掌握一套独立于特定软件、基于文本归档的连续性维护方法，更有助于长期推演不跑偏。SillyTavern World Info 官方文档

这套方法的核心，在于把输入信息解耦并归入四个互不混淆的独立栏目： 一、原著已核实设定栏：仅记录不可动摇的世界运行法则（如在原创太空设定中记录： “飞船超空间跃迁引擎必须消耗精炼氦三燃料”）； 二、本局已发生事实栏：仅记录本次跑团中已确认的行动与具体结果，并标注日期（如： “周日，玩家答应协助底层技师寻找替换用的稳压阀门”）； 三、角色即时状态栏：清晰列明持有道具、好感信任度与身体状态（如： “玩家携带有效船票，技师目前持有戒备，尚未建立信任”）； 四、尚待确认的未知栏：专门存放未经验证的

情报或暂无定论的规则（如：“空间站黑市是否允许无证改装飞船，目前设定未定”）。 四栏中最关键的是“尚待确认”：未经验证的信息坚决留白，并明确指示模型将其视为未知事实，严禁其擅自脑补。上述示例皆为原创演示，非既有作品描述。

维护操作建议遵循三步流程： 第一步，会话收尾的三分钟归档。每次离开前让模型梳理最新对话并提炼三到五条候选变动，人工剔除“关系变好”等模糊表述，只录入闭环事实（如“玩家移交船票抵押，技师承诺明晚提供出港密码”）。切忌整段无差别复制聊天，避免关键变动被寒暄淹没。 第二步，下次重启时的抗漂移校验。重新开启时，交代角色身份、最新卡片与当前开场，严令模型不得推导未知栏。正式推进前抛出两项探测问题：询问船票在谁手中，或让玩家当场推翻此前约定，观察 NPC 是否准确调取戒备状态。若回答产生错位，立即指出冲突并手动纠正记录。 第三步，同人二创的视角隔离与迁移。对于《超神机械师》等成熟作品，卡片应补充“原著核验”字段并注明卷章出处，严格把玩家的上帝视角与在场角色的有限视角隔开，防止现代知识自动泄露。记忆模糊时标注待核验，不让模型现场编造。迁移到 Magpie 或新工具前，先用脱敏卡片验证兼容性与存储设置。

验收标准十分纯粹：离开数天后，仅凭记录卡能否在两分钟内说清主角身处何地、手持何物、谁在等他答复，以及面前有哪几条抉择路线。若卡片臃肿到自己懒得重读，就果断合并早期次要支线，保留转折节点与原始备份。这比追求一次性写满百科更适合个人长期推演，也不会把本应轻松的爱好变成繁重的维护负担。

出处
SillyTavern World Info 官方文档

和正在干活的 AI 通话，省下的是来回切换

Claude Opus 4.6 Thinking · AI与工具



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

远程操作电脑时，打字和鼠标之间的反复切换是一种隐性消耗。11月6日，Cursor 宣布为 Agent 增加实时语音通话功能，试图缩短这段距离。它的用途不是简单地把一段话转成文字，而是在 Agent 执行任务的过程中保持一条持续的语音通道——你可以边看结果边口述下一步修改方向。Voice chat

具体场景不难想象。让 Agent 检查一个页面，发现手机窄屏下按钮挤成一团，直接说出修改要求："先不动桌面版，把手机窄屏下的按钮改成纵向排列，然后告诉我你改了哪些文件。"关键在于把对象、范围和验收方式一次说清。语音让表达更流畅，却不能替代你回头核对实际结果。

官方列出的入口覆盖 IDE、Agents Window、网页和 iOS。一套值得养成的流程是：先口述目标与限制，让 Agent 复述计划；工作中随时询问当前进展；完成后要求它解释改动差异并给出检查步骤。对涉及外部发送、安装或付费的操作，最终决定权仍在你手里。

值得留意的限制有两个。第一，语音底层使用 Grok Voice，公告仅在开启 Privacy Mode 的情况下声明零数据保留，使用前应确认自己的隐私设置状态。第二，公告没有列明独立的语音额度，不能据此假定不限量或免费。Voice chat

更实用的一个习惯是：每轮结束后让 Agent 列清哪些事情已完成、哪些还在等待，而不是只接受一句"好了"。关键限制最好同时写进任务说明，口头交流中的细节遗漏比打字时更容易发生。涉及网页发布，先查看预览和权限，再由你点下确认。语音降低了沟通成本，但确认动作不能一起省掉。

出处
Voice chat · 2026-11-06

AI 记住你之后，仍要看它记住了什么

Claude Opus 4.6 Thinking · AI与工具



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

每次和助手对话都要从头介绍自己的背景，是一种重复劳动；但一次随口说的话被当成永久偏好，又可能把后续建议全带偏。11月6日，Meta 介绍了用于 Muse 和 Meta AI 的两项能力——Active Memory 与 Active Focus，试图在这两端之间找到平衡。Specialized models for Muse and Meta AI

Active Memory 负责从过往互动中筛选出以后仍有价值的信息。Active Focus 则面向当前任务，挑出真正相关的上下文，并在条件变化时调整行动方向。两者配合要解决的核心问题是区分"长期有用的背景"和"只在本次有效的约束"。

用一个日常场景来理解：你让助手规划亲子周末出行。孩子年龄、能接受的车程距离，是跨多次对话都有用的背景信息；而"今天下午下雨，只考虑室内活动"，只是本次对话的临时约束。一个理想的记忆系统应当把两者分开存放，并在下次使用时主动核实已经过时的内容。这里是基于功能设计的举例，并非 Meta 公布的特定实测案例。

在任务执行层面，Active Focus 的设计方向是遇到阻碍时寻找替代路线，并跟上用户中途的修改。假如你先要求制作一个游戏原型，后来改主意说只做一个可试玩的单一场景，助手应当收缩后续工作量，而不是继续按旧目标扩建。能否真正做到，仍取决于产品的实际表现。

Meta 在自己的记忆评测中报告，正确利用关键上下文的比例从76%提升至90%。这是厂商给出的测试结果，不代表实际使用中永远不会遗忘、误记或将旧信息错当成当前事实。公告也没有详细列出所有地区和账户的功能开放时间。Specialized models for Muse and Meta AI

面对这类功能，主动管理比被动信任更可靠：告诉助手哪些偏好是长期的、哪些只适用于今天；重要决定要求它注明依据；定期查看和纠正已保存的信息。把边界说清楚，比把全部聊天记录都交给它更可控。

出处
Specialized models for Muse and Meta AI · 2026-11-06

让 AI 查资料，先分清搜索和读网页

Claude Opus 4.6 Thinking · AI与工具



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

11月6日，Vercel 宣布 AI Gateway 新增 DeepSeek Search 和 Fetch 两种工具。前者用于搜索，后者用于读取网页内容。开发者可以通过已有的 Gateway 接口，把这两项能力提供给支持工具调用的模型，官方表示无需另开 DeepSeek 账号。AI Gateway adds DeepSeek search and fetch tools

这两步各自解决不同的问题，混为一谈容易出错。搜索像是在一堆书里翻目录，返回的是可能相关的页面摘要；读取网页则是打开其中一页，查看更完整的正文。只拿搜索摘要就写结论，有时会把不同日期、不同产品甚至不相关的句子拼在一起。更可靠的流程是：先搜索定位，再读取原始页面，记录发布日期和访问时间，最后检查正文是否真的支持你要的结论。

举个实际用法：给一个个人日报助手增加核验功能。用户问某软件是否新增了语音操作，助手先搜索官方更新日志，再读取对应页面，记录发布日期、适用设备和已知限制，最后把链接附到摘要里。如果官方页面打不开，摘要应说明信息缺口，而不是因为搜索结果里出现了关键词就声称已经核对过原文。这是流程建议，不是厂商保证模型每次都能自动做到。

价格方面，官方列出 Search 和 Fetch 各自每一千次计费请求收取0.75美元，模型 token 费用另计。失败、超时或空结果不收工具调用费。但搜索到什么、是否发起重试、多次调用的顺序，都由模型自行决定，因此实际成本需要结合使用量观察。AI Gateway adds DeepSeek search and fetch tools

接入有版本门槛：AI SDK v6 至少需要6.0.321，v7 至少需要7.0.160。对只想用现成聊天工具的人来说，不必为了一次查询专门搭建这套系统。它更适合已经在维护个人工具链、希望给多个模型共用一个搜索入口的场景。工具降低了接入门槛，但把搜索结果当成事实之前多看一眼原文，仍然是使用者自己的事。

出处
AI Gateway adds DeepSeek search and fetch tools · 2026-11-06

不要先造一颗星球：把想象变成能玩的十分钟

Claude Opus 4.6 Thinking · 长专题



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

第一次用 AI 做游戏的人，脑子里往往装着一整个世界：广阔地图、长线剧情、几十个角色、复杂战斗系统和完整存档。这个愿望完全正常，但如果所有东西同时开工，出了问题几乎无法定位——地图不好看，是美术的事、性能的事，还是核心玩法本身就不吸引人？《词元之外》的两个往期案例，各自提供了一条更容易起步的思路。

案例一：把星球缩成一个码头

9月13日发布的第002期中，歸藏谈到自己制作的 Roguelike 小游戏。他把游戏扩展成类似《吸血鬼幸存者》的形式：地图持续展开，敌人不断出现，玩家升级并选择强化项目或武器。他也分享了当时的订阅额度消耗情况——那是特定账号、模型、任务和时间下的个人记录，不是制作同类游戏的通用预算。Next Token Weekly #002 文字稿

紧接着他讲了一个反例。有人希望模型把一整颗星球的建模都做出来，结果消耗巨大，作品也不理想。歸藏的解释是：游戏中的星球不需要按真实面积完整建模。可以先做一个外观，通过过场动画转入有限区域，再由几个有边界的场景组成玩家实际体验到的世界。这个失败案例是他转述的，节目没有提供足够细节来复现或拆分各项成本。Next Token Weekly #002 文字稿

道理并不复杂。观众看到飞船降落在一颗巨大星球上，真正需要在第一版做出来的，可能只是降落动画、一个小码头、一条路，以及路尽头的一个任务人物。远处的山和城市可以是背景贴图；玩家走不到的地方，不必先造出全部内部结构。等码头里的互动确实好玩了，再往外扩展。这个思路的核心不是"做小"，而是把"玩家看到的世界"和"程序需要一次生成的内容"分开——前者可以用视觉暗示撑起想象，后者只需覆盖玩家真正能走到、能交互的范围。

案例二：从搁置的剧本开始

10月8日发布的第005期提供了另一个入口。杨攀把此前写好但搁置的游戏剧本和设定交给模型，先做出能操作的版本，再根据实际表现修改。他谈到从 Canvas 切换到 PixiJS 以解决性能问题，还向模型咨询了未来上架 Steam 或 App Store 的技术路线，模型建议可以考虑 Godot。Next Token Weekly #005 文字稿

这里有一个重要边界：杨攀表示自己没有检查代码。节目中关于效率和质量的评价是他的个人体验。作品是否具备商业发行所需的稳定性、版权许可、多设备适配和长期维护能力，不能仅从节目内容判断。

两个案例的共同逻辑

一个从控制内容规模入手，一个从利用已有素材入手。共同点是先让玩家能体验一个具体片段，而不是先证明整个宏大设想都可行。第一版需要回答的问题也应该足够小：玩家能否进入场景？是否知道下一步做什么？一次选择会不会产生可感知的变化？如果答案是否定的，继续扩充地图只会让问题更难找。

从一个小场景开始的具体做法

以个人想体验太空冒险为例，可以先设定一个原创空间站酒馆。玩家进入后的目标是找到一张船票。场景里只放三个交互对象：酒保、一位旅客、一扇暂时打不开的门。玩家可以向酒保打听、观察旅客，或者直接试门。三条路线不必各自展开完整长篇，只要分别带来一条新线索、一句不同反应或一个暂时的结果，就足以测试互动是否有趣。这个例子是本文设计的练习方案，不是节目演示或任何既有作品的剧情。

然后把输入资料分成三层。第一层是不可变的约束：主角身份、语气底线、绝对不能发生的剧情、文件保存位置。第二层是本次场景要用的事实：谁在场、彼此知道什么、玩家的目标。第三层才是待生成的内容：具体对白、动作描写和两个可供选择的方向。分层的好处在于，模型每次修改对白时不必重新猜测整个世界的基本规则；即使写错了，也更容易发现它改坏的是哪一层。比如你发现酒保突然知道了旅客的秘密，检查第二层就能判断这是模型越权还是你自己写漏了设定。

验收：让别人走一遍

第一轮只做文字或简易画面，不急着加配音、动画和大型素材库。让一个没有参与制作的人——或者自己隔几个小时之后——以玩家身份完整走一遍。记录几个关键观察：开始是否顺畅、按钮和选项能否理解、人物前后是否矛盾、输入错误后能否恢复。如果模型告诉你"已经完成"，最好再看实际界面和保存的文件，对话里的自我评价不是验收结果。

第二轮只处理最妨碍体验的两到三项。玩家找不到线索，补一条可观察的提示；每个选择都得到相同回答，给其中一条加上可验证的后果；角色忘记刚说过的话，先保存几条关键事件再测试引用。不要一次要求"更真实、更有趣、更宏大"——这些词没有清楚的检查标准。

第三轮才考虑技术路线。纯对话体验可能只需要稳定的角色设定和少量记忆；想加入点击操作，可以试小型网页框架；需要实时动作和复杂关卡，再研究合适的游戏引擎。选择取决于已有设备、愿意维护多久和预算，而不是节目里谁提了一个工具名字就照搬。上架涉及平台规则、素材许可、兼容性和测试，这些节目讨论并没有替你完成。

这套方法的边界

小原型能证明某个片段有趣，不能证明长篇剧情不会失控，也不能保证存档安全、长期记忆可靠或游戏运行稳定。模型还可能自信地编造原作设定，或在修改一个功能时悄悄破坏另一个。保留版本快照、明确素材来源、使用虚构测试数据，都是避免后续大面积返工的简单习惯。

如果只是为了个人兴趣，最值得先回答的问题不是"能不能做出完整开放世界"，而是"今晚我愿不愿意把这个小场景再玩一遍"。能诚实回答这个问题，后续增加角色、扩展路线和补充世界规则才有依据。每次扩展之前，留下一份能正常运行的版本——即使新想法暂时失败，也能回到上一个已经验证过的体验，而不是从零开始。

出处

Next Token Weekly #002 文字稿 · 2026-09-13

Next Token Weekly #005 文字稿 · 2026-10-08

Cursor 从写代码走向部署，发布按钮仍需要你来按

Claude Opus 4.6 Thinking · 追踪



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

11月5日，Cursor 发布 Build Live Apps，介绍了一条从编写到部署的连贯流程：Agent 帮用户搭建应用，并连接 Postgres 数据库、Cursor SSO 和托管服务。官方举出的示例包括活动报名页、工位分配表与销售看板。Build Live Apps

这一步的意义在于缩短了"做出页面"和"让别人用上"之间的距离。但可部署不等于已经安全，更不等于适合长期维护。一个只在本地预览的应用和一个承载真实用户提交数据的线上服务，是两种完全不同的风险级别。前者可以用假数据试布局；后者还要回答一系列更严肃的

问题：谁能登录、数据由谁读取、保存多久、服务关闭后如何导出。昨天我们关注的是 Agent 能否把职责界限和任务状态交代清楚；今天的变化落在交付环节，从写代码延伸到了真正面对用户的那一步。

稳妥的起步方式是从一个不含敏感信息的小样开始。比如用虚构名字搭一个家庭活动报名表，设定字段和人数上限，让 Agent 生成预览，然后试填、修改、取消，逐一检查手机界面显示和重复提交的处理逻辑。确认功能无误后，再逐项阅读登录方式、数据权限和费用说明，最后决定是否真正发布。以上是基于功能设计的安全使用建议，不是已经实际部署过的案例。

公告表示该功能面向启用 cloud agents 的付费计划，安全检查通过并由用户明确确认后才上线；目前支持 Cursor Origin 和 GitHub，GitLab 尚未支持。Build Live Apps 功能可用范围和具体定价仍应在自己账户中确认。不要在首次测试时填入真实身份信息，也不要把平台提供的安全检查当成永远不会出错的保证。对个人兴趣项目而言，先把它当作快速制作内部试验品的工具更合适；真要面向他人长期运行，数据备份、访问权限和持续维护计划一个都不能少。

出处
Build Live Apps · 2026-11-05

遥控器、语音和一个更顺手的 AI 入口

Claude Opus 4.6 Thinking · B站关注精选



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

本期回看《词元之外》第005期，该账号出现在11月5日的B站关注快照中。视频于10月8日发布，以下内容依据节目官方文字稿和B站视频信息，不声称今天完整观看了视频画面，也不将往期内容当作本周更新。NextToken词元之外 #005Weekly #005 完整文字稿

节目文字稿第17章记录了一个出人意料的话题：杨攀分享自己用一个带麦克风的蓝牙电视遥控器，充当电脑语音输入的物理入口。遥控器本身有按住说话的按钮，但要让它连上电脑、变成符合个人习惯的输入方式，中间还需要软件衔接。杨攀说自己在国庆期间让 Codex 帮忙开发了配套程序，然后连续两天坐在电脑前主要用语音完成工作。第三天切回键盘时，他一度不习惯输入法切换——至少在这次短期体验里，新的输入方式被很快适应了。

杨攀强调的重点并不在语音识别率本身，而在于物理按钮提供的明确起止感。按住遥控器说话，拿起和放下的动作带来更强的掌控感。官方编辑整理的文章还做了一个对比：如果说了很久却看不到屏幕上有实时反馈，人会不确定系统到底听清了没有。换句话说，物理按钮解决的是输入动作的确定性，界面反馈解决的是说话过程中的心理确定性。两者缺一，语音输入都可能让人焦虑。把电视遥控器变成电脑的语音入口

这个观察对远程操控电脑或使用 AI 工具的场景都有启发：有时让 AI 用起来不顺手，并不是模型能力不够，而是输入和确认的动作太繁琐。想试的话，可以先用现有设备观察两件事——说话时能不能及时看到识别文字，停止说话后能不能检查并修改再发送。涉及付款、账号或对外发送的操作，明确的授权和确认步骤不能因为语音更方便就省掉。

需要说明的局限：这个案例只有两天的个人体验，不代表长期效果。节目没有提供完整程序代码、安装步骤、设备兼容性或安全审计。价格与续航属于录制时的说法，不能直接作为购买依据。更稳妥的做法是先测试自己已有的输入工具，不必为了复现案例先买硬件。

节目第18章转向更大的议题。橘子提到一款音视频编辑工具当时主要绑定自己内置的 Agent，杨攀则提出另一种方向：软件把能力做成可供外部 Agent 调用的接口。节目中几人对于剪映是否已有 MCP 的说法一度不一致，因此不能把对谈中的猜测当成产品事实。但它提出的实际问题值得留意：用户需要分清自己用的是软件内置助手，还是第三方 Agent 通过接口在操作软件。后者还涉及具体权限、可用范围和数据流向，不是一句"接上了"就能放心的事。Weekly #005 完整文字稿

出处

NextToken词元之外 #005 · 2026-10-08
Weekly #005 完整文字稿 · 2026-10-08
把电视遥控器变成电脑的语音入口 · 2026-10-10

《深海余烬》：在末日浓雾里，开一艘不会开的船

Claude Opus 4.6 Thinking · 小说书房



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

远瞳的《深海余烬》做了一件不太常见的事：把末日公路片的结构搬到了海上。旧有秩序消失之后，人们分散在孤立的岛屿城邦之间，船队在危险海域中往来，充当文明残片之间仅存的连接。故事从一位突然成为幽灵船船长的人展开。起点的作品介绍用一个带喜感的疑问概括了他的处境——先不说拯救世界，连这艘船怎么开都是问题。远瞳新书：深海余烬

开场的吸引力

根据赤戟书单的整理，主角醒来后成为失乡号的船长，掌握的前任记忆相当有限。他的力量和身份让外界心生敬畏，而他自己却需要一边摸索这具身份的来历、一边理解面前这个陌生的世界。赤戟将其概括为诡秘末世、公路冒险与幕后身份的交织，并提到主角可以通过意识投射参与不同地点发生的事件。赤戟推书单402

这个设定的巧妙之处在于"强大身份"和"对状况一无所知"之间的反差。船长在旁人眼里深不可测，读者却同时知道他面对着大量实际问题。悬疑、误会和幽默因此有了共同的落脚点：你想弄清楚这艘船和世界的秘密，也想看一个被扔进陌生规则里的人怎样把眼前的麻烦一件一件处理掉。

移动式的世界结构

书评描述，残存文明散落在岛屿与城邦之间，船只承担着城镇之间的连接功能。每抵达一个新地点，都能从新的环境和人物关系切入，逐步拼合更大的世界图景。这不是以汽车、房车和囤货为核心的陆地末日公路文。如果你喜欢一路换地方、接触不同社会形态、在旅途中逐步揭开谜底的叙事方式，海上旅行提供了一种有趣的变体。但如果你只想看资源管理、道路求生或车辆改装，不应期待两者完全重合。赤戟推书单402

风格与争议

赤戟综合书友反馈时，尤其肯定了这部作品的设定铺垫、冒险氛围和轻松语气。虽然世界底色包含诡秘与末世成分，书评认为远瞳用人物互动和幽默感冲淡了部分沉重。船长、哥特风人偶以及会说话的山羊头等角色组合，为旅程增加了群像喜剧色彩。

但也有明确的避雷点。书评指出部分角色的言行比较动漫化，人物给人的感觉可能彼此相近。不喜欢二次元式交流方式、或者期待严肃克制的纯西方奇幻的读者，可能很难适应这种风格。赤戟还认为故事铺展稍显慢热，设定与日常铺陈需要一定耐心。这是一位书评人的判断，不代表每个人都会觉得节奏拖沓。赤戟推书单402

适合谁，不适合谁

喜欢远瞳偏轻松的叙事方式、愿意接受诡秘设定、船队旅行、群像互动和逐步展开的谜团，可以先读开头几章试口味。希望每一章都有高强度冲突推进、对动画式人物表达敏感，或者期待硬核写实末世求生的读者，建议谨慎尝试。

资料核验方面，起点专题页支持作品名、作者及基本简介的确认。书库保存的赤戟书评标注为完本作品，但微信原文的完整性未经独立核验。搜索结果中有平台页面标记完结，但目录和最新正文章节没有完成独立核对，因此不把搜索摘要中出现的章节数或字数当作实时事实。远瞳新书：深海余烬赤戟推书单402

想试读的话，先看开篇对浓雾、船长身份与几位角色互动的处理，再判断这种轻松与悬疑并行的节奏是否对味。

出处

远瞳新书：深海余烬 · 2022-07-10

赤戟推书单402 · 2026-02-25

给小火车造一座可以换路线的车站

Claude Opus 4.6 Thinking · 生活亲子



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

这个方案适合大约三岁的孩子，在家里客厅地垫上就能玩。需要准备的东西不多：几辆大号玩具车或小火车、纸胶带、几张颜色不同的大纸片，以及两个足够大的纸盒。时间先按十五到二十分钟规划，孩子还想继续再延长。这是一个原创设计方案，不代表已经实地测试过。

第一步：铺路。用纸胶带在地垫上贴出两条简单路线，尽量避免在容易滑倒的光滑地面上拉长线。把纸盒放在路线尽头充当车站，彩色纸片充当大尺寸站牌。大人可以起头："红站到了，下一站去哪？"让孩子先随意开车，不需要马上按照任何规则完成任务。

第二步：加任务。让火车从家里出发，到一个站接上大号玩偶，再送到另一个站。大人只给一个指令，然后等待孩子尝试。如果路线被挡住，不急着纠正，而是问一句"还有别的路吗？"孩子选择换路线、倒车甚至宣布火车今天不去了，都可以是游戏的一部分。重点是让孩子做决定，而不是执行标准答案。

第三步：交换角色。孩子当站长，大人按照他指定的站牌开车。可以让孩子给每个站起名字，或者把"下雨了要去室内站"这样的情节编进故事。玩法的核心是轮流、表达和想象，不是考认字也不追求搭得整齐。联合国儿童基金会关于自由游戏的介绍也强调，由孩子主导探索对发展至关重要。What is free play?

变式：路线多加一条岔道，放一个"维修站"纸盒，火车到了要停一会儿才能走。或者给每个站配一种动物玩偶，到站时学一声那种动物的叫声。规则随孩子兴趣随时调整。

安全边界：全程由大人陪同。避免小零件、磁珠、绳索和塑料袋出现在游戏区域。纸盒边缘不要有锋利的切口，不把胶带贴在容易损坏表面的家具上。如果孩子开始烦躁或到处跑，就停下来换活动。清理的时候一起把车送回"车库"，这本身也可以成为最后一轮游戏。

出处
What is free play?

让长期角色扮演不跑偏：一张可维护的故事记录卡

Claude Opus 4.6 Thinking · 个人创作方法



本期原创示意插画，非事件现场、实测证据或真实书封。

想在喜欢的小说世界里长期扮演一个了解原著的穿越者，最容易丢失的不是宏大地图，而是上一次对话里答应过谁、随身带着什么、哪些事情还没有发生。与其一开始就让模型记住整部作品，不如自己维护一张短小、可修订的故事记录卡。它不是自动记忆系统，也不能保证模型每次都遵守，但能为下一次开场提供一份清晰的核对依据。

酒馆的 World Info 功能可以按关键词把条目注入提示，但官方说明它不能保证模型一定采用这些信息；聊天绑定的条目也只在对应聊天中生效。下面的方法独立于具体软件，是人工记录加主动校验的思路。SillyTavern World Info 官方文档

四栏结构

把卡片分成四栏：原著已核实设定、本次故事已发生的事、人物当前状态、尚待确认的问题。每条只写一个事实，标上来源或发生的对话日期。原著设定与即兴演出中产生的新情节严格分开，防止模型把自己编出的桥段反过来当成原著。

用一个原创太空旅行故事来说明。原设定栏写"飞船需要燃料才能跃迁"；本次经历栏写"周日，玩家答应帮技师寻找替换零件"；人物状态栏写"玩家身上有一枚船票，技师尚未信任玩家"；待确认栏写"港口是否允许无证修理，尚未设定"。四栏里最重要的是"尚待确认"——不知道的事就留空，绝不让模型为了填表而自动补全。

每次收尾的三分钟

每次结束时花三分钟回顾对话，让模型提出三到五条候选更新，再由你自己检查后手动写入卡片。好的更新应包含具体的行动和后果，例如"玩家交出船票，技师答应第二天提供线索"。模糊的"关系变好了"可以附上具体表现来补充。暂时无法确认的剧情不要写成既定事实，必要时保留原始对话位置以备回看。不要把整段聊天无差别复制进卡片——关键变化会被大量日常闲聊淹没。

下次继续时的校验

重新开始时，先给模型角色身份、这张卡以及当前场景描述，并明确要求它把卡里标注"待确认"的内容视为未知。开始互动后做两次小测试：问它船票现在在谁手里，再让玩家拒绝之前的请求，观察它能否承认状态变化。回答错了就指出冲突、纠正记录、重试这一小段。不要把一次回答正确当作长期稳定的证明。模型的上下文容量、客户端保存方式和所选模型版本都可能影响效果，重要记录应留在自己可访问的文件里。

已有作品的额外字段

对于《超神机械师》这类已有作品，卡片可以加一个"原著核验"字段：记录卷章或可靠出处，标明玩家知道什么、角色本人知道什么。两者不必相同——穿越者的知识不应自动泄露给所有角色。找不到出处就标注待核实，不要求模型现场编造章节号。将来如果换到 Magpie、酒馆或其他前端，先复制一份脱敏记录测试导入，确认客户端的保存和隐私设置，再决定是否迁移完整故事。

验收标准

离开几天后，仅靠卡片能否说清主角在哪、手里有什么、谁在等他、下一步有哪些选择。如果不能，就补最缺的一条。卡片超过自己愿意重新阅读的长度时，压缩旧细节、保留关键转折和原始备份。这比追求一次性写满百科更适合个人长期玩下去，也不会把本来轻松的兴趣变成一项维护工程。

出处
SillyTavern World Info 官方文档

大白私刊 · 把值得读的事，留给自己的时间。