训练任务 | 前往帕姆： RL 过程中导航行为与显式思考的变化

固定 VM144 · 同一任务与起始场景 · 每行一条轨迹， 12 张当前输入图按时间排列

红框：可见场景 / 交互提示
蓝底：该帧 Think 原文节选

SFT — CP 0

本例：超时

296 帧
89.8 秒
非空 Think ： 8 帧

同任务成功
3/16

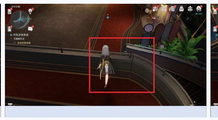
01 · f000 起点：隔栏观察目标



输出：无按键

该帧无非空 Think

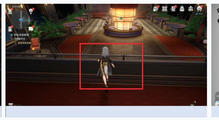
02 · f035 贴近上层栏杆



输出： Wx6 · 鼠标 (0,1)

该帧无非空 Think

03 · f067 决定打开地图



输出：无按键 · 鼠标 (216,-34)

Think ：…我准备按下 M 键打开地图，查看当前位置和下去的正确通道。

04 · f074 切换到地图界面



输出：无按键

Think ：…现在能看到多层舱区和右侧楼层列表，需要先判断自己在 1 层还是 2 层，再决定路线。…

05 · f090 继续查图，未推进



输出： Alt×1

Think ：…现在需要切换信息窗口重新规划，所以我按住 Alt 键呼出鼠标，移动到左上区域准备点击地图控制按钮。

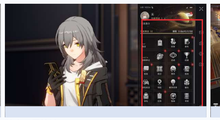
06 · f131 转向兑换入口



输出： LB×2

Think ：…我需要先用鼠标左键点开这个兑换页，确认能不能直接把粉丝币换成更想要的道具。

07 · f146 进一步打开手机菜单



输出：无按键

Think ：…现在右侧功能很多，像是在确认有没有能直接推进线索的入口…

08 · f189 退出菜单，回到栏杆边



输出：无按键

Think ：…现在终于回到大世界，任务显示要通过「旅情事记」查看温世玲女士的见闻。…

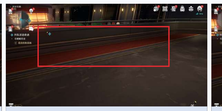
09 · f201 沿栏杆重新找路



输出：无按键 · 鼠标 (-201,-35)

Think ：…我准备按住 W 前进并配合鼠标向左转视角，朝发光吧台下方的任务标记靠过去。

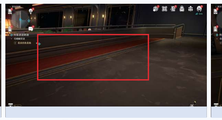
10 · f250 仍在上层通道



输出：无按键

该帧无非空 Think

11 · f283 再次规划起步



输出： W×4 · 鼠标 (-23,9)

Think ：…接下来不再发呆，我先按住 W 键起步，再配合鼠标向左转下到通道里朝目标靠近。

12 · f295 结束时仍未完成



输出：无按键

该帧无非空 Think

RL — CP 10

本例：超时

271 帧
89.8 秒
非空 Think ： 12 帧

同任务成功
5/16

01 · f000 相同起点



输出：无按键 · 鼠标 (-13,6)

该帧无非空 Think

02 · f012 寻找下层入口



输出：无按键 · 鼠标 (-8,-1)

Think ：…我准备按住 W 离开栏杆边，先靠近右侧下行楼梯继续接近目标。

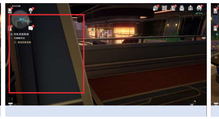
03 · f051 转到走廊边缘



输出： A×3 · 鼠标 (-53,-15)

Think ：…现在确认任务标记在下层区域，得先重新判断落点。…

04 · f080 贴柱反复调整



输出：无按键

Think ：…镜头仍被角色本体挡到，没有真正解锁前进路线。…

05 · f154 经过拾取交互点



输出： W×6 D×6 · 鼠标 (-49,0)

Think ：…这个拾取会打断我找人，所以我继续按 W 和 D 绕过平台，先不按键拾取，直接朝任务标记前进。

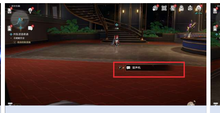
06 · f178 接近任务标记



输出： W×1 F×3

Think ：…随后按下 F 键与前方目标交互。现在应当会切进对话或过场…

07 · f188 留声机提示出现



输出： A×6 RB×6 · 鼠标 (4,4)

Think ：…这里先别被支线交互打断，我要按 W 靠近楼梯口，必要时按 F 确认是否要先穿过它。

08 · f196 说按 F ，当前只调视角



输出：无按键 · 鼠标 (148,27)

Think ：…我不再继续绕楼梯了，直接按 F 与帕姆对话，触发下一段剧情。

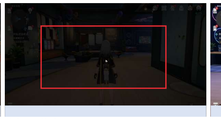
09 · f213 又绕回吧台



输出： W×6 · 鼠标 (88,22)

Think ：…接下来我继续按 W 靠近，随后按 F 与帕姆交谈，推进这一步任务。

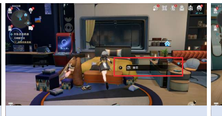
10 · f234 进入旁侧房间



输出：无按键

Think ：刚才我通过门边交互进入了无名房，黑屏加载后已经回到室内可自由移动…

11 · f255 误入睡觉交互点



输出：无按键 · 鼠标 (407,49)

Think ：…但这里是“睡觉”的交互点，和当前一路找人的目标不一致，容易被边路打断。…

12 · f270 停留房间，任务超时



输出：无按键 · 鼠标 (-15,-76)

该帧无非空 Think

RL — CP 20

本例：成功

112 帧
38.3 秒
非空 Think ： 6 帧

同任务成功
14/16

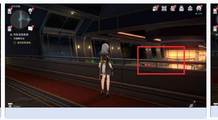
01 · f000 相同起点



输出：无按键 · 鼠标 (-172,-44)

该帧无非空 Think

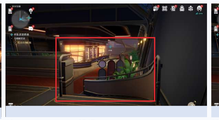
02 · f007 调整朝向寻找下层



输出： Dx6 · 鼠标 (81,15)

Think ：…接下来我按住 D 和 W 转向楼梯口，再配合鼠标右移靠近下层，继续朝任务点推进。

03 · f025 沿阶梯侧通道移动



输出： Sx6 Dx6 · 鼠标 (-29,-12)

该帧无非空 Think

04 · f046 重新规划外圈路线



输出： Wx6 Ax6 · 鼠标 (193,22)

Think ：…现在我要结束无效搜索，按住 A+W 沿右侧外圈移动，重新对准目标方向继续赶过去。

05 · f055 贴近通道立柱



输出： Wx4 Dx5 · 鼠标 (5,-6)

该帧无非空 Think

06 · f065 进入中央吧台区域



输出： Wx6 · 鼠标 (-3,1)

Think ：…目标距离已从约 43 米推进到 34 米 。…

07 · f076 绕过吧台边缘



输出： Dx6 · 鼠标 (2,0)

该帧无非空 Think

08 · f086 朝目标方向修正



输出： Wx6 Dx6 · 鼠标 (193,11)

Think ：…我得立刻右转修正路线，按 D 键并配合鼠标右甩视角，沿墙边回到走廊继续找帕姆。

09 · f094 近身帕姆并尝试交互



输出： Fx2 · 鼠标 (-19,-5)

Think ：…接下来我直接靠近它并按 F 键，结束跑图，触发和帕姆的对话推进任务。

10 · f101 继续对准目标



输出： Wx3 Dx3 · 鼠标 (-16,-3)

Think ：…为了推进与帕姆相关的任务，我接下来按 F 键和它对话。

11 · f105 调整交互站位



输出：无按键 · 鼠标 (-32,4)

该帧无非空 Think

12 · f111 交互后画面切黑



输出：无按键 · 鼠标 (321,23)

该帧无非空 Think

RL — CP 30

本例：成功

93 帧
32.0 秒
非空 Think ： 3 帧

同任务成功
13/16

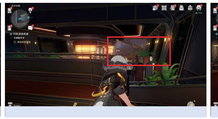
01 · f000 相同起点



输出：无按键 · 鼠标 (179,27)

该帧无非空 Think

02 · f010 绕开栏杆与座椅



输出： Wx6 · 鼠标 (5,-1)

该帧无非空 Think

03 · f020 进入下层通道



输出： Wx6 Ax6 · 鼠标 (179,19)

该帧无非空 Think

04 · f026 沿吧台外侧前进



输出： Wx6 Dx6 · 鼠标 (-14,-6)

Think ：…我正绕过巨大橙色圆形吧台，继续在酒吧休息区和楼梯口方向搜索帕姆。…

05 · f035 目标进入近距离

输出： Wx6 · 鼠标 (-178,0)

该帧无非空 Think

06 · f041 逐渐贴近帕姆

输出： Wx6 · 鼠标 (-24,-4)

Think ：…现在该结束跑图了，我继续按住 W 贴近对准他，准备在出现提示后按 F 键完成这次交谈。

07 · f047 旁侧传送点干扰

输出： Wx6 · 鼠标 (39,1)

该帧无非空 Think

08 · f055 在目标附近调整

输出： Ax6 Sx3 · 鼠标 (-99,1)

该帧无非空 Think

09 · f065 围绕交互点移动

输出： Dx4

该帧无非空 Think

10 · f075 提示切换为帕姆

输出： Dx4

该帧无非空 Think

11 · f085 对准帕姆交互

输出：无按键

该帧无非空 Think

12 · f092 交互后画面切黑

输出：无按键

Think ：刚完成与帕姆的交互，画面转入黑屏并切到新的演出场景，说明任务进入过场或加载阶段。…

RL — CP 40

本例：成功

180 帧
59.2 秒
非空 Think ： 4 帧

同任务成功
15/16

01 · f000 相同起点

输出： Ax3

该帧无非空 Think

02 · f017 沿上层边缘移动

输出：无按键

该帧无非空 Think

03 · f035 发现墙角并修正

输出： Wx6 Ax5 · 鼠标 (-130,3)

Think ：刚才绕到走廊尽头后发现正前方是死墙，当前计划被墙角打断了，必须重新找回上层通路。…

04 · f048 返回吧台外侧通道

输出： Wx6 · 鼠标 (54,-22)

该帧无非空 Think

05 · f059 有帕姆提示，仍输出移动

输出： Wx2 · 鼠标 (-290,9)

Think ：…画面右侧也出现了「 F 帕姆」交互提示。我先停下移动，立刻按 F 键和它对话…

06 · f080 近身调整方位

输出： Ax6 · 鼠标 (-29,-12)

该帧无非空 Think

07 · f105 持续处于交互范围

输出：无按键 · 鼠标 (41,67)

该帧无非空 Think

08 · f115 显式确认目标身份

输出：无按键 · 鼠标 (568,28)

Think ：我已经圈定目标就是旁边这个帕姆，交互提示始终在面前，说明位置基本对了…

09 · f132 围绕目标调整

输出： Dx1 · 鼠标 (138,-65)

该帧无非空 Think

10 · f149 再次尝试帕姆交互

输出： Wx1 · 鼠标 (-416,62)

Think ：…我先按 F 键触发对话，确认这里是不是推进当前列车改造奇遇的正确入口。

11 · f166 最后调整站位

输出： Dx5 · 鼠标 (328,-45)

该帧无非空 Think

12 · f179 交互后画面切黑

输出：无按键 · 鼠标 (210,-141)

该帧无非空 Think

RL — CP 50

本例：成功

154 帧
54.4 秒
非空 Think ： 2 帧

同任务成功
15/16

01 · f000 相同起点

输出： Wx5

该帧无非空 Think

02 · f015 沿上层通道移动

输出： Wx6 Dx6 · 鼠标 (346,97)

该帧无非空 Think

03 · f030 经过走廊转角

输出： Wx6 Dx6 · 鼠标 (-337,6)

该帧无非空 Think

04 · f048 识别偏离：车厢门

输出： Wx6 Dx6 · 鼠标 (-269,-19)

Think ：… F 提示开始重复，说明仍然走偏了，没有贴近目标人物。…

05 · f063 回到沙发与吧台侧

输出： Wx6 Ax2 Dx4 · 鼠标 (-293,-56)

该帧无非空 Think

06 · f078 转向帕姆所在区域

输出： Dx6 · 鼠标 (230,51)

该帧无非空 Think

07 · f090 传送点与目标混淆

输出： Wx3 Ax6 · 鼠标 (-217,-20)

Think ：…我先按 F 键与这个蓝色发光点交互，提前把通路关系处理好，再回头找帕姆 。

08 · f105 继续绕过吧台

输出： Wx6 Ax4 · 鼠标 (-401,-117)

该帧无非空 Think

09 · f120 交互提示变为帕姆

输出： Wx4 · 鼠标 (-72,24)

该帧无非空 Think

10 · f135 近身帕姆

输出：无按键 · 鼠标 (-3,1)

该帧无非空 Think

11 · f145 停在帕姆交互范围

输出：无按键

该帧无非空 Think

12 · f153 交互后画面切黑

输出：无按键 · 鼠标 (0,-24)

该帧无非空 Think