

Protogen 设计指南（增补稿）

本篇指南涵盖了官方故事线、三视图/解剖图和 Protogen 的相关能力。

后文还有创作指南、常见问题和稀有 Protogen 的持有者名单。

什么是 Protogen？

发音：/'prəʊtəʊ,dʒen/ | 'Prow-toe-jen'

Protogen 是存在于苍穹之巅*的半机械半生物外星种族，担负着探索太空和行星的使命。Protogen 高度依赖“基因编辑”*系统，并以此获得一系列不同的特征和功能。

Protogen 的核心特征是显示面罩、人造胸甲和股甲、生物耳朵*和半机械半生物的四肢。这些是 Protogen 区别于其他种族最重要的特征。



*苍穹之巅：Zenith's Outer Reach, ZOR

*基因编辑：DNA Infusion

*生物耳朵：区别于 Primagen 的机械耳朵

Translated By Navigator Kepler in NAVILAB

DNA 的来源和种族历史

Protogen 的创造和生产始于天顶历第十二巡^{*}，监管者^{*}们想创造一种能够自主学习并适应宇宙环境的模块化生命体，还不像机器人那样需要没完没了的维护。尽管这时 AI 技术已经十分成熟，但是让 AI 直接去学习或探索多变的宇宙仍然存在一定的困难，还会让有机生命体们的研究效率变得低下。因而，科学家们创造出了 Protogen 这一“生物”和“机械”的混合体作为替代品。

Protogen 的 DNA 源自瑞达斯星云^{*}中的 Synapsid 种族。这一种族的特性已经被监管者之中的科学家们完成了大致的分类，其中真正能够让它们承担起探索太空和行星任务的，是强大的适应性。在获得了目标 DNA 后，科学家们便即刻着手于 ARC 计划^{*}——他们将“极能微晶”^{*}的溶液注入到 Protogen 的大脑中，以完全控制“样品”们的意志。这一系列举措使得监管者们取得了绝对优势，控制了新生的 Protogen 种族，并防止了他们的暴动。

天顶历第十三巡之初，随着体力劳动需求的增长和军队的扩增，Protogen 的产量也在不断上升。Protogen 非常适于填补这些“重复劳动性”岗位的空白，因为“极能微晶”操纵着他们服从命令，使之成为这一星系的“工蜂”。他们的待遇和 AI 没什么区别——这是作为人造生物的耻辱；而自由意志的缺乏更是让他们毫无“人权”可言。这些事件导致大批 Protogen 在他们的使命完成后便被抛弃甚至摧毁。

即使是后来设计的功能更复杂的 Protogen，也都屈从于“极能微晶”的控制。原本 ARC 计划中后续的实验想要创造一种功能更多、能够执行更多任务的 Protogen。但是，更多的肢体、更强大的飞行功能和更复杂的变异，使升级后的“极能芯片”短路继而导致中控系统过载，最终导致这些 Protogen 冲出了“极能微晶”的枷锁，不再屈从并脱离了创造者们的控制，成为了创造者们的一大“威胁”。这些“精英 Protogen”，也就是 RARES，被认为是最稀有的种类，因为“额外的功能和复杂的变异”让他们比一般的 Protogen 更为强大。

有观测表明，在这一巡中，部分被抛弃的 Protogen 已经在 ESMIRE 4 的一颗小卫星上建立了小型殖民地。这些殖民地的资源非常匮乏，因而被监管者们视为“无害群体”。与此同时，RARES“逃犯”团体也正在秘密地学习如何驾驭极能——极能是一种非常古老的跨维能量，能够操纵其他能量流，或是用作魔法的驱动能源。并且，极能使得 Protogen 脑中的“极能微晶”失去了作用，激活了 Protogen 们的自由意志。极能为 Gen^{*}所用，导致了更多的“微晶失灵”——这种失灵原本只局限于 RARES 中——最终部分 Protogen 摆脱了极能芯片的控制并形成了一次“大反叛”运动。

“大反叛”让监管者们分裂成了两派。一派认为，这些实验和 Protogen 都是彻头彻尾的错误；另一派则对这一人造种族的智慧和先进性大加赞赏。这两派就是后来的 Nehixim 和 Syantika。前者想改造或终结这些“不良品”，后者希望两者能够和谐共生。

在两派监管者争辩不休的同时，Protogen 们早已在 ESMIRE 4 的那颗卫星上形成了他们自己的社会；另一颗卫星 E1，则已经被改造成了 Protogen 的大本营。Protogen 也因此能够自由生存，并在这颗给予他们学习极能机会的卫星上蓬勃发展。Protogen 和监管者之间的休战协定，令彼此形成了基本的和平关系。而 ESMIRE 4 仍然控制着所有 Protogen 的制造，并继续发展 ARC 计划。

^{*}巡: Cycle, 是时间计量单位 ^{*}监管者: Primogenitor ^{*}瑞达斯星云: Reddus Nebula

^{*}ARC 计划: Project ARC, Artificial Remote Control, 人造生命遥控计划

^{*}极能芯片: Arcaite ^{*}Gen: Protogen 的缩写

Translated By Navigator Kepler in NAVILAB

Protogen 的核心特征

- 短而圆润的面罩
- 生物耳朵
- 胸甲或外骨骼
- 纳米面罩（可以开合）
- 半生物半机械的肢体
- 40%的人造组分
- 双足直立行走
- 习性更倾向于哺乳动物
- 活跃的消化系统
- 头部两侧的板块有突起

Protogen 的身高和体重

由于 Protogen 能够不断地升级各个组件，其并没有确切的年龄上限，唯一的限制是 Protogen 的兼容性——不断适应新组件、获得新功能的能力。器官移植等技术的发展，让 Protogen 可以永远维持“全器官活跃”的状态；而不能更换旧的器官或过时的机械组件的 Protogen，有可能失去某些功能，甚至造成死亡。

普通 Protogen 的身高一般在 120cm~180cm 之间，大约是 4~6 英尺；体重从 40kg 到 200kg（88 盎司到 440 盎司）不等。体重会由于外设组件的不同而略有变动。

某些型号的 Protogen 有着非常规的尺寸，例如“Micro-gens”和“Colossal Protogens”。而这些“非常规”Protogen 的身高可以从 10cm 到 10m 不等。但是这类非常规体型 Protogen 的“极能微晶”用量更加难以确定，因此“微晶失灵”问题发生在它们身上发生的更为频繁。

Colossal Protogens - 200cm 以上

Microgen - 90cm 以下

面罩

Protogen 的面罩由许多微粒，也就是“纳米机器人”组成。纳米机器人是 Protogen 内外界的屏障，能够自由移动、调节自身的位置，Protogen 也因此能够完成口部的开合。当 Protogen 进食时，其面部到食管之间会出现一道“沟槽”，使食物得以摄入体内。

但面罩本身并不能被移除，因为这道“屏障”内部还有血液循环系统。如果遭到破坏，面罩能产生一种类似于“免疫反应”的响应，并聚集“纳米机器人”以保护内界。受伤时，Protogen 的面罩可能会损失少量的纳米机器人，面罩的外层也会相应产生划痕或裂纹，但是内部总会被保护着。因为，如果内部的纳米机器人遭到了损伤，就会产生永久性的伤害，甚至导致 Protogen 的死亡。

面罩让 Protogen 的视力有所提高，也能提供透视或热感成像等功能。其中，一组特殊的纳米机器人受体能够感受气味，并将其传送至大脑。但是，纳米机器人并没有被指派某种特定的功能，仅有内层或外层之分，以保证 Protogen 的正常运转。

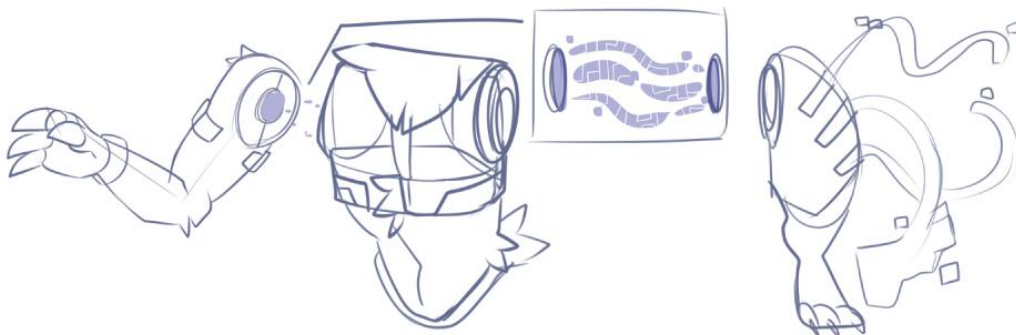
为了提高“兼容性”，有些 Protogen 安装了下翻式面罩。这种面罩在内层和外层间添加了额外的“中层”，或是增强了面罩整体的防护能力。这些非必须组件可以被卸载。



即插即用的肢体

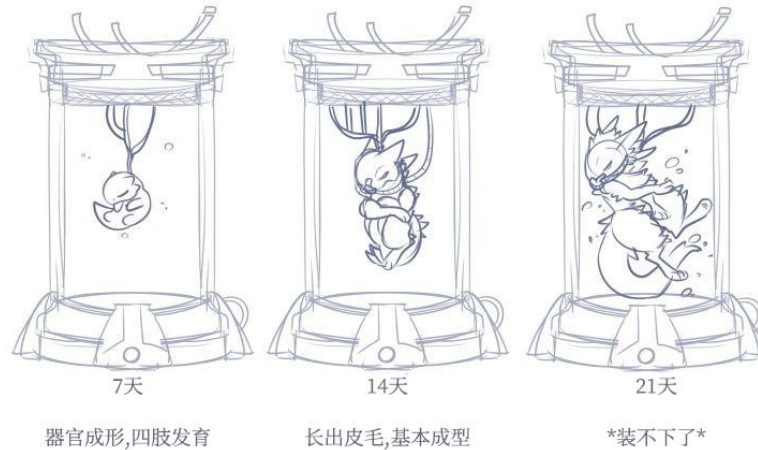
Protogen 高度机械化的胸部和更下沉的躯干，让肢体像潮流品一样可以随心更换，这就是所谓的“即插即用的肢体系统”。肢体先接驳到插槽上，然后由特殊的磁力纳米机器人将其与躯干稳固连接，并在大脑和肢体间传输神经信号。Protogen 能够自由的安装、卸载或更换肢体，以便迅速替换掉严重损坏的肢体或更好地适应环境。

一般情况下，每只 Protogen 有 2 条胳膊、2 条腿和 1 条尾巴，这满足了大多数 Protogen 对环境的适应需求。监管者们发现，当给 Protogen 添加飞行之类的复杂功能或更多的肢体后，“极能微晶”会变得异常不稳定，导致“复杂版”Protogen 的“重构”——可能会因此变得更有攻击性。



Protogen 的发育过程

所有的 Protogen 都在 ESMIRE 4 的生产设施中完成制造。卵子在实验室条件下完成人工授精，然后在人工培养器中生长。整个生长进程大约需要 21 天完成；还需要 14 天进行人工同步化和后续的训练。

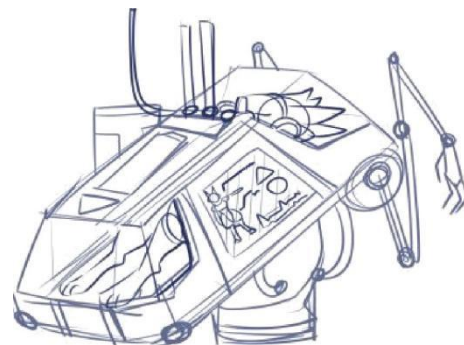


7 天时，“纳米芯片”会被逐渐注入到大脑中。在此期间，Protogen 都会保持无意识状态，直至完成整个发育和同步化过程。

Protogen 的基因已经被改造以适应特定的需求，这也使得 Protogen 能够完全按照预设的配置，发育成需要的外形。一旦时机成熟，Protogen 就会被移植人造器官，并安装所需的机械组件。此后，Protogen 还要被安置到另一个容器中，完成“生物器官”和“机械组件”的契合。以上操作都在 Protogen 生物学意义上的“出生”之前完成。

Protogen 身体发育完善后就到了最后阶段——大脑监控与数据烧录。这时，Protogen 会被链接到中控系统上，接受基础功能、目的设定和行为训练等神经信息。一系列的信息输入，能够确保 Protogen 在第一次唤醒时就已“身心健全”。Protogen 的“极能微晶”资讯和兼容性会被持续监控，并在后续的训练期间不断调整。

接下来，Protogen 会在 VR 房间中继续训练，以提高他们的体力和心理素质。如果 Protogen 和“极能微晶”达成了同步，它就会被送出“生产设施”。



Translated By Navigator Kepler in NAVILAB

基因编辑、稀有度系统及各稀有度的特征

什么是基因编辑？

“基因编辑”允许 Protogen 拥有不同的外观和功能。“注入”让每只 Protogen 成为相对独立的个体，并且，根据“注入”程度的不同演变出了不同的稀有度种类。稀有度有 3 种：常见、不常见和稀有。稀有度系统设立的初衷，是为了确定 Protogen 种族的标准，并决定哪些特征能够出现在哪些 Protogen 身上。

常见(Common)*

常见特征是整个 Protogen 种族的基准，所有 Protogen 都可以拥有常见特征。

常见 Protogen 进行了最基本的“基因编辑”，但仍然保持着驯顺的习性，服从于他们的创造者，因为他们所有的“性格设定”都是为了满足监管者的需求而存在。

不常见(Uncommon)*

不常见特征相对复杂，但是所有的 Protogen 也可以拥有不常见特征。

不常见 Protogen 的“基因编辑”水平达到了 50%，也就是说，半数的基因信息都已经被更改。不常见 Protogen 的自由意志更加强烈，有能力掀起对创造者的“大反叛”运动。

罕见(Rare)*

罕见特征，无论在外观还是功能上，都极为复杂，不能在普通的 Protogen 身上出现。

罕见 Protogen 的“基因编辑”水平基本超过 50%，因而拥有了一些“激进”特征——飞行、更多的肢体（槽）等，他们的纳米机器人也有更多功能。罕见 Protogen 的数量很少，因为监管者已经受够了那些因为“基因编辑”水平超过了 50%而导致的“大反叛”和“微晶失灵”。

// 罕见特征(及罕见 Protogen)不能公开获得，但是可以从某些渠道购买，例如社区活动、领养计划、半常稿和常稿*等。此条限制是为了维护 Protogen 种族的基本设计与种族知识的纯洁性，同时为想要获得这些特征的人们保留机会。

*此处如有意义混淆，以英文为准。

*半常稿和常稿：Custom Slots & MYO Submission

角色 | 职业 | 目的

监管者们创造 Protogen 的目的是满足一系列多样化的需求；而对每一只 Protogen 而言，他可能是某职业的定制品。Protogen 常从事的职业如下：

- 医护人员*
- 保安、军人
- 研究者、科学家
- 数据安全工程师、数据挖掘工程师
- 建筑工人
- 极能科技研究者
- 飞行员

Protogen 也能够从事这些领域之外的职业，因为这些 Protogen 没有预设职业或功能偏好。



来源：田雨阡 QQ:747806819

技术问题 | 病毒感染 | 成长缺陷

技术问题

Protogen 有可能遭遇一些技术问题，包括但不限于：无法转换能量、极端条件下的辐射损伤、“跳变综合征”*和来自宇宙尘埃的危害。若受到钝器打击或由于强大的磁力，致使面罩破裂，那么 Protogen 可能会损失面罩上的纳米机器人。“肢体丢失”并不常见，但如果真的丢了也不会造成太大影响，因为 Protogen 可以更换肢体。

跳变综合征：在某些罕见情况下，内部的纳米机器人细胞在短时间内陷入死循环。这将导致整个系统的短时宕机，随后重启，即为“跳变”——该 Protogen 可能会在短时间内摇晃不止。虽然这不会对“发病”的 Protogen 有损害，但是可能会对旁观者造成危险。跳变综合征正确的名字应该是“纳米机器人重启综合征”^{*}，但是跳变综合征更符合观察到的实际症状，因而成为了这一症状的别名。

病毒感染

自从 Primagen 单元投产后，计算机病毒感染和黑客攻击的次数就下降了许多。他们的信号发生器工作在不同的频率下，而这些信号即便使用最先进的探测设备也找不到。病毒感染的症状包括但不限于失控、混乱、内部电力中断和四肢弹出。

成长缺陷

由于 Protogen 的成长进程高度可控，基因的质量也很高，“成长缺陷”已经非常罕见了。偶尔，一些小的基因差异会被监控系统忽略，因为它们并不会直接对 Protogen 的功能造成影响，这类基因的表现型包括但不限于：毛的分布、手指和脚趾的数目、体重、体型和耳朵的大小。

*医护人员：Medical Response

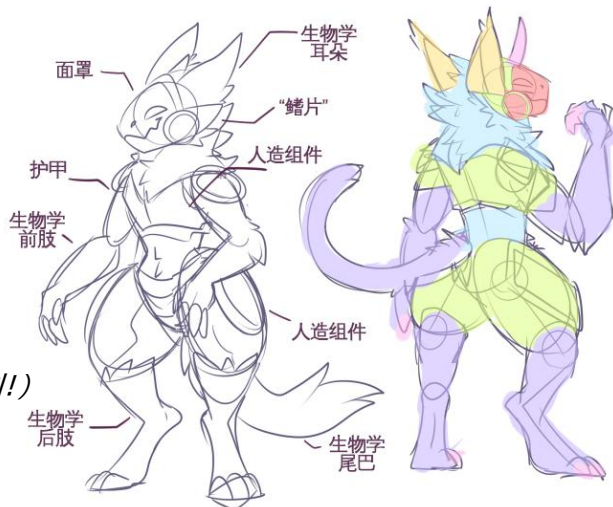
*跳变综合征：Jumpy robab syndrome, JRS

*纳米机器人重启综合征：Nanite Restart Syndrome

稀有度系统详解

常见(Common)*

- 1组(2只)耳朵
- 1条独立的尾巴(不限形状和种类)
- 2条胳膊, 2条腿
- 哺乳动物或水生动物的特征
- 面罩外有护甲
- 脊柱固定
- 允许在面罩上添加裂痕, 允许被感染(严格遵循守则!)



不常见(Uncommon)*

- 2组(4只)耳朵
- 爬行类、昆虫类、禽类或龙类的特征
- 允许“混血”
- 角(位置固定)
- 悬浮的肢体(仅限于胳膊、腿和尾巴)
- 小翅膀(翼展小于等于躯干的宽度)**
- 附加组件(例如天线、獠牙等)
- 小型辅助机械臂(严格遵循守则!)

罕见(RARE)*

- 3组(6只)耳朵
- 头部和胸部同时有显示板(这是 Primagen 的特征)
- 大翅膀(翼展大于躯干的宽度), 而无论是否能够飞行; 形

似“大翅膀”的任何物件也在此范围内

- 额外的肢体(前/后肢超过2条, 或尾巴超过1条)
- 悬浮的角(严格遵循守则!)
- 极为复杂的纳米机器人布局(严格遵循守则!)



一只罕见 Protogen。

来源: Aermos QQ:1257249366

所有 Protogen 都可以有常见和不常见的特征, 并允许在本世界观范围内进行最大化的创作。如果想要拥有罕见特征(罕见 Protogen), 请访问我们社区的页面, 并关注当前的活动、拍卖、领养和常稿计划。

(译者注)此处稀有度的判定标准是“符合任意一条”, 优先级为 RARE>Uncommon>Common。

例如:

如果某只 Protogen 有悬浮的肢体, 但没有“罕见”一栏的任何特征, 则稀有度为“不常见”;

如果某只 Protogen 有大翅膀, 则直接划归“罕见”一类(目前, 罕见 Protogen 必须从官方渠道获得, 从非官方处购买或自行创作罕见 Protogen 均视为违规, 不会被社区认可)。

*此处如有意义混淆, 以英文为准。

** (译者注)参考天使龙翅膀的尺寸。

创作自己的 Protogen

在创作自己的 Protogen 之前，请务必通读该指南，以确保您设计的 Protogen 合规。圈子中的科幻种族都有着自己独特的设计、特征和背景故事，因此才需要“创作指南”来引导想要创作自己设定的人。此外，这里还包括一些常见问题。

目前，Protogen 已经向公众开放创作！并可用于售卖（例如直售、拍卖、盒蛋等方式）。

即使你已经拥有了 Protogen 的设定，你也能创作另一只 Protogen。如果画技欠佳，也可以考虑用成品线稿模板进行创作，或者直接委托其他画师。Protogen 种族的设定允许被出售，只要确保设计合规。

界定 Protogen 的最低标准？

Protogen 的核心特征是显示面罩、人造胸甲和股甲、生物耳朵和半机械半生物的四肢。因此，想要声明某设定的种族是 Protogen，这个设定就必须包含这些特征。

创作前应当思考的问题：

- 该设定是否符合 Protogen 的最低标准？（即上一条问题）
- 该 Protogen 的职业是什么？在群体中的角色如何？（可以被二次修改）
- 该 Protogen 的特征及稀有度？（只有罕见 Protogen 不能免费创作）
- 最重要的是开心，不要羞于提出问题，并且跳出思维定势。

想对 Protogen 的创作者和拥有者说的话

Protogen 的创作完全取决于你，只要它符合各项要求，能够被称作 Protogen。所以，你可以自由地为 Protogen 添加盔甲、装备、服装、生物学限制以及小饰品之类的组件。我先抛砖引玉一下：你最喜欢的环境是什么？然后可以根据这个想法进行创作，例如，要在这种环境下生存需要的条件等。

除了外观设定，你也可以自由地为你的 Protogen 添加背景故事和个性特征。你的 Protogen 能够生活在自己的宇宙中，而不必遵循“苍穹之巅”的故事线。

允许完全自定义的细节有：

- 背景故事，角色身世、个性与特征
- 年龄、性别、姓名
- 部分特征和功能细节
- LED 布局、侧板符号、面部设计

外观设计与例图

面罩外形

Protogen 有着短而圆润的面罩（长宽高三者的最长长度基本一致）。以下是一些例图。

Protogen 的面罩可以比下面的例图更方正或圆润，只要确保是短面罩*即可。



(Nil 形状的面罩被划归到了罕见特征中。由于缺乏例图，此处仅起备注作用。)

角和突刺**

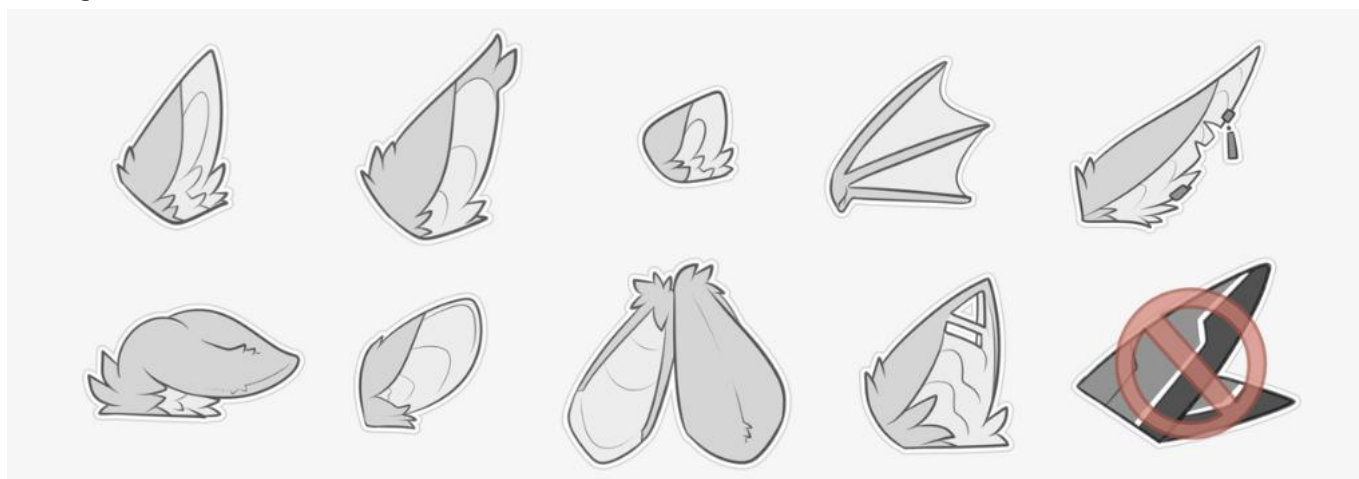
Protogen 可以有几乎任意外形的角，但“角”是“不常见及以上”稀有度的 Protogen 才能拥有的特征。Protogen 也可以在身体的任意部位安装小突刺，即使是小的浮空刺也没问题。

但是，**悬浮角**，无论软硬，都是**罕见** Protogen 的特征——悬浮角在官方故事线中意味着“非常善于使用极能”，因此这一设计与官方故事线冲突。

耳朵

Protogen 的耳朵形状可以有不同的形状和尺寸，对此唯一的限制是必须为“生物耳朵”。

常见 Protogen 最多可以有 1 对耳朵，不常见 Protogen 最多可以有 2 对耳朵；实际上，Protogen 的耳朵不必覆毛。下面是一些例子。



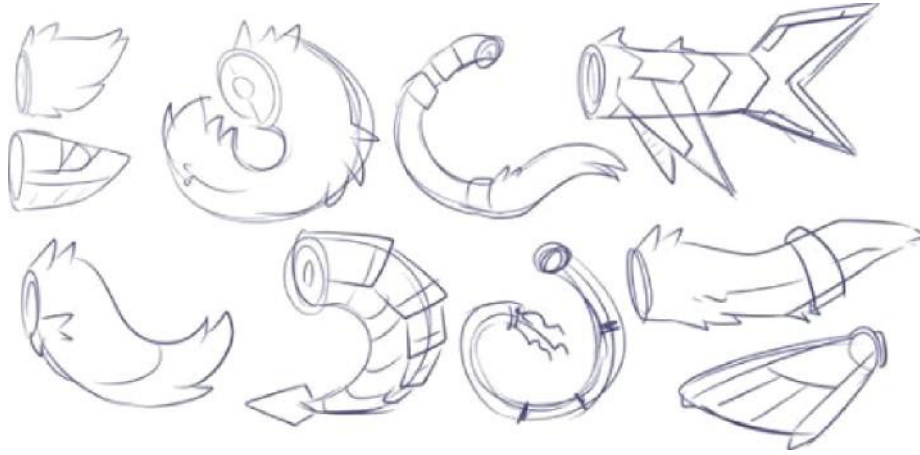
3 对以上的耳朵是**罕见** Protogen 的特征，而**机械耳朵**是 **Primagen** 的特征，因此都不对公众开放创作。

*长面罩是 Primagen 的特征。

**长度和直径基本相等的是突刺，长度超过直径 2 倍的的视为角。

尾巴

Protogen 的尾巴可以有多种形状和尺寸，也可以有不同的功能。在这一点上，请尽情发挥你的创造力吧，因为 Protogen 尾巴的机械化程度并没有限制。



常见和不常见的 Protogen 同时只能有一条尾巴，但是可以更换。

盔甲造型和机械化

盔甲的造型相对自由，也可以自行选择是否额外添加“下翻式面罩”、拳甲、臂甲、胫甲甚至尾甲等。但无论如何，Protogen 必须暴露出如下特征：

- 面部的侧板
- 人造胸甲和股甲
- 腹股沟处的护甲

这些特征是界定 Protogen 的重要特征，因此不可被遮挡。肩部的护甲或显示板并不是必要的，但面部的侧板一定要暴露出来。

某些机械化特征是罕见特征，例如全机械化的双腿，或在头顶和胸口同时存在显示板。这些特征都是 Primagen 的特征，因此不能出现在 Protogen 上。

以下部位允许全机械化：

- 胳膊
- 尾巴
- 腿(仅限一条)
- 同时机械化胳膊和腿(仍然仅限一条腿)



爪子和双足 | 四肢 | 额外的机械组件

Protogen 的手和脚也可以有不同的形状和尺寸。最常见的手是 4 指或 5 指的“爪子”。常见或不常见的 Protogen 有 2 条胳膊、2 条腿和 1 条尾巴，而**额外的肢体**(胳膊、腿、尾巴)是**罕见** Protogen 的特征。Protogen 的手和脚可以不同程度地机械化，胳膊也是如此。*

Protogen 可以有机械外挂组件，例如工具背包或固定在背部、胳膊或腿部的武器等。这些特征不受稀有度的限制。*(但不得与已有的特征限制形似或冲突)*

Protogen 的四肢允许浮空，或者“不完全”和躯干连接。这是“不常见及以上”稀有度的 Protogen 才能拥有的特征。



上面是一些例子。需要注意的是，“**类似于猛禽或恐龙的足**”和“**机械腿**”**不能同时出现**在任何 Protogen 身上，因为这是 Primagen 的特征。

小翅膀和喷气背包

常见和不常见的 Protogen 允许有**小翅膀****、**滑翔翼^**和**喷气背包**。但是，喷气背包的尺寸和功能受限；而小翅膀的翼展也不能宽过躯干。

大翅膀或多组翅膀(超过 1 对)是**罕见** Protogen 的特征，而这类翅膀的机械化程度可以不相同。在 Protogen 上，大翅膀必定有实际作用，小翅膀必定无实际作用。

禁令

以下是 Protogen 的设计禁令：

- 四足行走
- 多个头颅或多个躯干
- 肢体完全丢失(如果只是丢失一条肢体，或一条肢体接上了义肢，则不会触犯此条禁令)
- 任何类似于 Primagen 的特征(参见 Primagen 种族指南)
- 没有胸甲或腹股沟处的护甲(非官方设计)
- 尾巴或肚子上有大嘴(不在 Protogen 的功能范围内)

*原文在此处的说辞含混不清，因此译者只保留了最明确的部分，并确保与上下文照应。

** (译者注)参考天使龙翅膀的尺寸。

^参考蝙蝠，是从躯干一直延伸到胳膊的膜状结构。

常见问题

什么是开放种族？为什么 Protogen 是开放种族？

开放种族是由独立艺术家创作的，独特的科幻种族。“开放”指的是面向公众开放使用，能够免费创作。即使如此，此类开放种族往往也有一些规则和背景故事，以将其同其他种族区分开来。Protogen 就是开放种族之一，允许公众在规定的范围内免费创作角色、故事等。

自从我把 Primagen 种族封闭化之后，我就一直在思考一种替代方案。我希望 Protogen 是 Primagen 的前身，能够显示出两者之间的技术进步。并且我想让 Protogen 有更多的感情，而不像 Primagen 那样呆板。

我可以创作自己的 Protogen 吗？

当然可以！你可以免费创作常见或不常见的 Protogen。只要确保你遵循了本指南。

为了避免“设定囤积”的问题，每个人最多可拥有 8 个罕见 Protogen。

我可以在我的绘画/故事/书籍/游戏/产品中加入 Protogen 吗？

可以。将 Protogen 加入到这些作品中也不需要额外费用*。除非是从 Cool Koinu 处购得的作品被二次出售用于盈利，才需要向作者缴纳额外费用*。所有与 Protogen 相关的、符合指南的作品，其一切权力都归属于你。

但是，将 Primagen(Protogen 的近亲种族)加入到这些作品中需要缴纳“特许权使用费”*，因为它们的使用权受限。

为什么罕见特征/罕见 Protogen 被禁止使用了？

因为这一类特征不是 Protogen 种族的核心特征，也不是必需特征。官方故事中，Protogen 是一种双足步行的服务型机器人，而飞行的能力会对监管者造成威胁。并且，此类特征也被其他的开放或封闭种族使用着，因此限制这些特征的公开使用能够让 Protogen 保持自己的特色。**

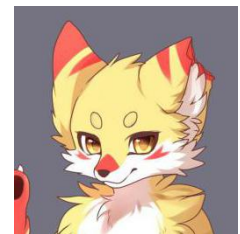
我可以在官方故事线之外创作 Protogen 吗？

当然可以。你可以在官方的故事线，甚至世界观之外创作 Protogen。但一切设计仍然要遵循以上守则，包括但不限于稀有度系统、外观设计限制等。还要充分考虑，这只设定是否能够称之为 Protogen。

例如：

- 腹股沟处无护甲或没有胸甲的 Protogen
- 完全由无生命物质(例如食物、绒毛、胶液等)组成的 Protogen
- 僵尸、不死族或鬼魂 Protogen
- 兽拟 Protogen 或 Protogen 拟兽

(即 Protogen 和非 Protogen 设定之间的互转/互拟)



来源：赤弦 QQ:1583438367

*额外费用，特许权使用费：royalty

**原文此处还有一段，但因为表述不清且同前文重复(参见“罕见特征”之下灰色部分)，故删去。

如果我不遵守设计守则会如何？

Protogen 的设计守则已经相对成熟，以便于将其同其他种族区分开。而这些特征正是 Protogen 和其他机械种族最大的差异。如果不遵守设计守则，请考虑考虑是你大还是圈子大，是不是圈子里的人都围着你转。*

我能否创作 Protogen 的成人向内容？

可以。

但是，我们不会在官方社区中自行发布(或允许发布)任何成人向内容——我们可是全年龄社区！请确保您已知晓各平台对成人内容的控制政策。

Protogen 依靠什么运作？

Protogen 有活跃的消化系统，能够消化食物并将其转化成能量。食物进入胃中后，会被一个先进的、能够储存供能分子的人造器官完成后续处理。随后，一部分能量被转化成电能，驱动各机械组件的工作，其余的能量用于支持生物组分的运转。

虽然不太常见，但是 Protogen 也可以依靠极能运作。Protogen 在没有食物的条件下可以存活数年，只要确保电能、极能或者其他替代能源的供应即可；但是我们不建议这样做，因为生物组分会由于缺乏营养而退化。

Protogen 会排泄废物或喷出废气吗？

Protogen 将食物消化后剩余的物质会在体内气化，废气会逐步释放，以防从各种角度，例如听觉或嗅觉上，引起他人的注意。因此他们并不会“喷出废气”，但……大概算是放屁的一种？

Protogen 需要睡眠吗？

需要，但稍作小憩即可，以便进行固件升级。有必要的话，Protogen 甚至可以冬眠。

Protogen 有嗅觉和味觉吗？

有。Protogen 能够通过特殊的纳米机器人完成味道的辨识。它们会将气味信息传递到大脑，就像人类和动物一样。Protogen 确实有味觉，但是味觉感受器已经非常稀少了，因此 Protogen 感受味觉的能力只有人类的一半左右。

Protogen 的固件为什么要升级？

这些升级通过 Proto 神经网络完成，以支持 Protogen 下载/安装特定机械外设的驱动或补丁。Syantika 编写了多数的升级包，能够让 Protogen 工作的更好；代价是，Protogen 要向他们提供服务。

Protogen 如何呼吸？

Protogen 需要氧气，但是可以根据环境的不同而控制需求量。Protogen 的呼吸通过面罩完成，面罩上的纳米机器人会将氧气分子送入 Protogen 喉咙后部的接收器。接着，Protogen 的机体会吸入这些分子，其余就和普通的呼吸没什么区别了。如果 Protogen 淹水了，这套“分子传送系统”会立即停止工作。

水生的 Protogen 内部有“鳃”系统，以允许这些 Protogen 适应水下的环境。

Protogen 能够在太空中生活吗？

能，但是活不长，因为 Protogen 的生物机体仍然需要氧气。Protogen 能够在无保护状态下进入太空，但是并不推荐这样做，因为 Protogen 可能遭到来自宇宙射线的伤害。

Protogen 有铁磁性/磁性吗？

有。虽然确切的组分并不清楚——因为监管者们非常喜欢保护他们研究的秘密——但是 Protogen 确实有一定的铁磁性，会被磁铁干扰。

Protogen 的声音呢？或者说，他们如何讲话？

Protogen 能够用多种方式交流。他们可以学习特定的语言，无论是外星语或是地球语，也能使用机械音进行交流。Protogen 之间也可以通过“Protogen 电话网络”进行交流。

Protogen 基本的对话和语言都是从监管者们说的话派生过来的，但是这只是默认设置。

Protogen 能够有哪些外设？

Protogen 的外设种类不限，只要不和已有的设计规定冲突。

例如：

- 扬声器或唱片机
- 枪、炮、激光枪
- 小型辅助机械臂
- 医疗设备或手术装备
- 服装或配饰

Protogen 使用什么交通工具？

Protogen 可以驾驶很多交通工具，例如太空飞船或 EVA。绝大部分都是由监管者制造的，但有些 Protogen 也打造出了自己的座驾。

== THE END ==

感谢您阅读本增补指南。原文所有图片均来自“苍穹之巅”(Zenith's Outer Reach)。

我会继续完成这个种族的创作！

大家在疫情期间都很不容易，我也在努力争取在 2020 年创作出正式稿。

感谢所有赞助过我的朋友们，如果没有你们我可能无法坚持到现在！

如果想赞助原作者，请移步至 <https://www.patreon.com/CoolKoinu>

== MORNING DAWN & SUNSET GLOW ==

翻译：纳维戈特 // QQ:1042010126

校对：Aermos // QQ:1257249366

润色：田雨阡 // QQ:747806819

时间：2020-6

纳维戈特保留对译文的一切权利，任何公开的使用必须事先征得同意。

