Evo-G 初步文案

Evo-G是一款描述人类基因改造产物与人类相处的游戏。在游戏中，玩家扮演一位男主角，收养了一只被称为小白狐的基因改造生物。小白狐有着超凡的智慧，但是完全没有情商，也不懂人类的感情。男主角不断地和小白狐互动，通过不断地教导和培养，小白狐逐渐学会了人类的语言，并且开始有了自己的感情和思考。

这款游戏通过描述人类与基因改造生物相处的故事，引发了对于基因改造和人类伦理的思考。小白狐虽然具有超凡的智慧，但是却因为缺乏情商而无法理解人类的感情。这提醒我们，在科技发展的进程中，我们应该关注人类道德和价值观的保护。

另外，游戏还涉及了公司邪恶行径的曝光，提醒玩家在社会中应该有责任感，勇敢地揭露不公正的事情。

总的来说，Evo-G这款游戏不仅是一款娱乐性游戏，更是一个具有深刻思考意义的作品。

**大纲**

-游戏剧情

-游戏机制以及内容

-程序思路

-应用场景

-收益/花费计算

-产品迭代

**部分1：游戏剧情**

**Pre-story**

这是一场紧张的追逐赛，数个动物从培养皿中逃了出来。他们对前来阻拦的安保人员和科学家毫不留情，基本上都是一击必杀。可是安保还是人多势众，不出一会还在逃亡的动物就寥寥无几了。此时，两只白色的小狐狸逃入了通风管道，可后面的保安穷追不舍，用高科技的捕捉器械用力夹住了狐狸。狐狸用力挣脱，身上刮出了道道血痕。一头狼从后面咬住了保安的脖子，保安不得不松手，狐狸却因为用力过猛从通风管里掉了下去。

狐狸们忍痛开启隐身，从通风管里爬了出来，可没过多久就因为失血昏迷了过去。

稍小的那只狐狸嘴里冒出了一些声音：生命活动即将难以维持，即将关闭记忆模块，全力维持生存。

**Chapter I - Encounter**

社畜，一个新时代的名词，描述着一代人难以言表的辛酸。

城市的喧嚣从未停歇，也看似永远不会因为任何人，任何事而停下来。在这样的环境下无数人都有过这样的想法：我们真的如此微不足道吗？

一个男人过着平静而简单的生活，日复一日地孜孜不倦地工作，也许只是为了在繁华的大都市中勉强维持生计。 他是一个心地善良的人，但面对几十年的工作压力、雄心勃勃的新贵、冷酷无情的领导，他脸上的笑容渐渐淡去。 尽管他面临挑战，但他仍然决心坚持不懈，永远不会忽视生活中的美好事物。

6月8日

他在下班回家的路上，偶然发现了两只可怜的灰白小狐狸躺在路边。周围的车和行人都在匆匆忙忙地赶路，竟然没有人注意到这两只可怜的小狐狸。他心怀怜悯，毫不犹豫地把它们抱回了家。也许是因为太虚弱了，小狐狸们没有丝毫的反抗。

“这似乎并不是普通的狐狸”。男人自言自语道。虽然他并没有与狐狸近距离接触过，但动物园里狐狸的臭味让他记忆深刻。这两只狐狸虽然看上去很脏，却没有任何气味。男人住在昏暗的小巷子里，当他离开明亮的街道时，他发现狐狸们竟然在微弱的发光，而且迷迷糊糊的在说一些听不清的东西，不过他也没太放在心上。

\*玩家解锁金钱系统：玩家初始拥有5000存款，每个周末会增加1000存款。存款可用于购买游戏道具。

游戏会进入教程环节，教玩家如何与狐狸进行互动以及如何进行其他操作。

小白狐本身拥有的表情/情感：平静，害怕，反感

可以前往的地点：

便利店

中心广场

图书馆

公司

七天后触发以下剧情

6月15日

狐狸们在男人精心的照料下慢慢恢复了活力，毛发愈发洁白。与狐狸相处的日子里，他开始注意到一些奇怪的事情。狐狸的伤口恢复的非常快，很快全身就都见不到伤口了。不过男人并没有和狐狸相处过，也不知道是怎么回事。直到有一天，男人下班时，沙发上竟坐着一个只裹着被单的少女，腿上放着另一只狐狸。惊愕之余，男人从少女的一头白发和白色的狐耳认出这或许就是他一直在养的狐狸。狐狸说她叫Fiona（菲欧娜），她和膝盖上那只狐狸是相同的克隆体，很感谢男主收养她们。菲欧娜和男主讲了Evo-G通过基因工程制造半兽人的事，但她们并不知道自己存在的意义，只是日复一日的重复着严苛而又枯燥的战斗训练和常识学习。部分学员甚至被一些Evo-G高层当做泄气的工具，菲欧娜就是其中之一。最终她们联合一群也有逃跑意愿的动物，策划了这场 “越狱” 。菲欧娜膝盖上的那只狐狸因为当时伤势过重，为了维持生命失去了全部记忆。在男主上班的时候，菲欧娜给小狐狸讲了现在的情况。作为谢礼，她们决定让男主给小狐狸取个名字。小白狐由于失去了全部的记忆，目前说话并不是很顺畅，没有感情。尽管基本知道了现在的情况，但还反应还是比较呆滞。

买了带帽外套之后就可以带小白狐去到各个场景进行互动。

玩家与狐狸经历一段时间的日常生活。

小白狐可以解锁的表情/情感：平静，害怕，反感，惊讶，开心，愤怒

可以前往的地点：

便利店

中心广场

图书馆

公司

餐厅

电影院

港口区

当好感度达到60或者14天后，会触发以下剧情

**Chapter II – An illegal Relationship**

6月29日

游戏第一次给玩家看公司名，公司叫做Evo-G Tech Inc. 下面有行小字Evolutionary Gene, Unleash the power of evolution (以后简称Evo-G) 。这是个生物公司，由世界首富供着，小道消息称它还有政府的支持，而且目前市面上看不见任何产品。男主仅是个小职员，平常接触的也只是一些杂物，并不了解科研方面的事情。这一天，公司领导称实验室里有两只实验用动物逃跑了，如果抓回来能奖励5000万。照片上赫然画着 Fiona（菲欧娜）和小白狐的模样。

此时玩家需要和前来对话的领导交谈，此时第一次出现AI对话功能，教程出现，教导玩家如何隐瞒领导或者供出小狐狸。对话不一定要自己打字，也可以用屏幕上的选项。

分支一，如果供出狐狸：ED1，男主卖了小狐狸，拿到5000万，过上了幸福生活。

态度变为“无”，关系变为“背叛”

结局封面附上一行字：“做什么社畜，现在爷成人上人啦!”

下一页：三个月后报纸一页写着男主被暗杀，现场没有留下任何线索。

如果男主对领导不礼貌：被开除，但同时进入一起和小白狐流浪的无限养成模式。流浪线的主线会在续作更新。

分支二，如果隐瞒领导

态度变为“无”，关系变为“同伙”

加班到晚上玩家的玩家需要给Fiona（菲欧娜）和小白狐传达这些信息。系统会强制要求玩家传达这个消息，如果传达成功，小白狐就会警觉起来，嘴里念着“启动危机应对模式”。小白狐逐渐发出科技感很强的光芒并悬空，第一次有了眼神，但数秒后就倒下了，身上的光芒也消失了，Fiona（菲欧娜）一脸平静的接下掉下来的小白狐。男主先是受到惊吓，后才意识到小白狐已经陷入昏迷。随后，Fiona（菲欧娜）请求玩家好好照顾小白狐后会自顾自跑出去侦察，此时玩家可以选择把小白狐带到被窝里一起睡觉或者把她留在客厅睡觉。

特殊剧情：一起睡觉会触发一段对话并获得成就，随后前往客厅进行常规对话。

小白狐对自己失控的事十分懊恼，在之后的时间里一直和男主测试着自己的能力。男主察觉小白狐虽然有着超凡的智慧，但是完全没有情商，也不懂人类的感情。在这段时间里，男主听从Fiona（菲欧娜）的建议不断地和小白狐互动，通过不断地教导和培养，小白狐逐渐学会了人类的语言，并且开始有了自己的感情和思考。男主带着小白狐去了各种场景，像公园、商场、电影院等，让小白狐逐渐了解人类世界。小白狐的性格逐渐越来越像个人类少女。她开始对周围事物有了自己的看法和想法，并且也开始有了自己的喜好和兴趣。男主和小白狐之间的关系也更加亲密，小白狐也逐渐认识到自己对男主的依赖和爱。

\*公司已派出调查员，可不要暴露了小白狐的存在！

小白狐可以解锁的表情/情感：平静，害怕，反感，惊讶，开心/满足，愤怒，悲伤/失望

可以前往的地点：

便利店

中心广场

图书馆

公司

餐厅

电影院

港口区

港口区-海滩

商场

咖啡厅

如果被调查员发现：ED2，男主被公司起诉，关进了监狱。小白狐被带回了实验室继续进行实验。

好感度达到80且天数到达14天后，进行下一段主线。

**Chapter III – The Cold-blooded Truth**

7月13日

在工作时，男主也有意深入了解Evo-G公司的真相。在阅读了一份机密文件后他发现公司正在进行邪恶的实验，是政府在委托他们制造更加强大的智慧生物来入侵邻国，小白狐只是用于侦探的试验品之一。而这些基因改造生物如果想使用特殊能力，则需要借助一个特殊的能量增幅装置。男主深感震惊和愤怒，他决定和小白狐一起反抗公司，并将真相曝光。

\*可以在公司取证了，小白狐与男主可以合作潜入公司获取资料了!

\*可以去人力资源市场跳槽了!

\*可以购买用于逃跑的船票了!

\*可以在获取增幅装置的情报后配置小白狐的技能了!

\*公司调查员以及安保人员都更加警惕了！

\*时间过去30天后或者窃取的文件超过6个后公司高层会发现文件被窃，并准备公关。此时对曝光公司的媒体有了更高的要求。男主也可以和AI舌战群儒以达到宣传的目的。

跳槽线：如果跳槽到其他公司，工资会变高，但是男主不再能自己在公司里取证，只能和小白狐语音连线收集证据。如果跳槽到Bio-Gen Innovations，也就是Evo-G的竞争对手，工资这个概念会取消，Bio-G会给你发无限的项目经费，但你不再能自行采购部分与证据收集和日常生活无关的物品。也会有专人协助你进行证据收集，且证据收集完成后无需联系媒体，Bio-G自有手段。

小白狐可以解锁的表情/情感：人类所拥有的全部情感

可以前往的地点：

便利店

中心广场

图书馆

公司

餐厅

电影院

港口区

港口区-海滩

商场

咖啡厅

动物园

博物馆

运动场

人力资源市场

如果被调查员发现：ED2，男主被公司找上家门起诉，关进了监狱。小白狐被带回了实验室继续进行实验。

如果60天后仍未完成调查取证：ED2，男主被公司找上家门并起诉，关进了监狱。小白狐被带回了实验室继续进行实验。

如果逃离：男主和小白狐去了另一个国家生活，游戏进入无限养成模式。

如果小白狐在潜入公司时被抓住：ED3，当场抓获。

如果男主在搜集证据时被抓住：ED2，男主被公司找上家门起诉，关进了监狱。小白狐被带回了实验室继续进行实验。

好感度达到175且取证完成，联系好有兴趣报道的记者后，进行下一段主线。

**Chapter IV – A New Start**

9月11日

小白狐和男主一起反抗公司，他们窃取了公司的秘密文件并将其曝光。白狐的超凡智慧和男主的技术帮助他们成功的破坏了公司的许多实验，曝光了其邪恶的行径。他们还联系了记者，将公司的罪行公之于众。公司的高管被逮捕，政府也对其进行了调查。小白狐在男主的照顾下，逐渐变得更像一个人类了。而男主也因为和小白狐的相处，成为了一个更加善良和勇敢的人。

\*从此之后不再有调查员，游戏进入纯日常生活的无限养成模式

**部分2: 游戏机制以及内容**

**Chapter I - Encounter**

开头剧情以幻灯片的形式展现给玩家。

6月8日

游戏会进入教程环节，教玩家如何与狐狸进行互动以及如何进行其他操作，同时解锁以下系统：

-信息类

**金钱**：存款可用于购买游戏道具。玩家初始拥有5000存款，每个周末会增加1000存款。这是个高度发达的城市，有工作的人都会配有自动送达的餐饮，无需额外付费。但是如果想去吃更高级的食品或许需要多花一点钱。

**新闻**：随着剧情发展，每天都会有不一样的新闻，补充世界观的同时暗示一些剧情。

**好感度**：小白狐对玩家的好感，会改变小白狐对玩家的态度并且推动剧情发展。

**态度**：小白狐对玩家的态度，会改变说话的方式。

**关系**：小白狐和玩家的关系。

-机制类

**出行**：玩家单独出门，工作以及购买道具。

**互动**：目前所能做的互动有抚摸，喂食，抱起/放下。

**工作**：花掉8小时，工资周结

小白狐本身拥有的表情/情感：平静，害怕，反感

可以前往的地点：

便利店

中心广场

图书馆

公司

游戏开局的7天内态度会保持在“感激”，并获得好感度收益+30%的加成

好感度默认为30，七天内态度为“感激”，关系为“收养”

当好感度达到40或者七天后，态度变为“平淡”，并会触发以下剧情

6月15日

狐狸在男人精心的照料下慢慢恢复了活力，毛发愈发洁白。与狐狸相处的日子里，他开始注意到一些奇怪的事情。狐狸的伤口恢复的非常快，很快全身就都见不到伤口了。不过男人并没有和狐狸相处过，也不知道是怎么回事。直到有一天，男人下班时，沙发上竟坐着一个只裹着被单的少女。惊愕之余，男人从一头白发和白色的狐耳认出这或许就是他一直在养的狐狸。白狐说话并不是很顺畅，没有感情，而且似乎没有被收养之前的记忆。而此时，他们的旅程才刚刚开始。

买了带帽外套之后就可以带小白狐去到各个场景进行互动。

玩家与狐狸经历一段时间的日常生活。

小白狐可以解锁的表情/情感：平静，害怕，反感，惊讶，开心，愤怒

可以前往的地点：

便利店

中心广场

图书馆

公司

餐厅

电影院

港口区

当好感度达到60或者14天后，会触发以下剧情

**Chapter II – An illegal Relationship**

6月29日

游戏第一次给玩家看公司名，公司叫做Evo-G Tech Inc. 下面有行小字Evolutionary Gene, Unleash the power of evolution (以后简称Evo-G) 。这是个生物公司，由世界首富供着，小道消息称它还有政府的支持，而且目前市面上看不见任何产品。男主仅是个小职员，平常接触的也只是一些杂物，并不了解科研方面的事情。这一天，公司领导称实验室里有一个实验用动物逃跑了，如果抓回来能奖励5000万。照片上赫然画着小白狐的模样。

此时玩家需要和前来对话的领导交谈，此时第一次出现AI对话功能，教程出现，教导玩家如何隐瞒领导或者供出小狐狸。对话不一定要自己打字，也可以用屏幕上的选项。

分支一，如果供出狐狸：ED1，男主卖了小狐狸，拿到5000万，过上了幸福生活。

态度变为“无”，关系变为“背叛”

结局封面附上一行字：“做什么社畜，现在爷成人上人啦!”

下一页：三个月后报纸一页写着男主被暗杀，现场没有留下任何线索。

如果男主对领导不礼貌：被开除，但同时进入一起和小白狐流浪的无限养成模式。流浪线的主线会在续作更新。

分支二，如果隐瞒领导

态度变为“无”，关系变为“同伙”

加班到晚上玩家的玩家需要给小白狐传达这些信息。系统会强制要求玩家传达这个消息，如果传达成功，小白狐就会警觉起来，嘴里念着“启动危机应对模式”。小白狐逐渐发出科技感很强的光芒并悬空，第一次有了眼神，但数秒后就倒下了，身上的光芒也消失了。男主先是受到惊吓，后才意识到小白狐已经陷入昏迷。此时玩家可以选择把她带到被窝里一起睡觉或者把她留在客厅睡觉。

特殊剧情：一起睡觉会触发一段对话并获得成就，随后前往客厅进行常规对话。

小白狐对自己失控的事十分懊恼，在之后的时间里一直和男主测试着自己的能力。男主察觉小白狐虽然有着超凡的智慧，但是完全没有情商，也不懂人类的感情。在这段时间里，男主不断地和小白狐互动，通过不断地教导和培养，小白狐逐渐学会了人类的语言，并且开始有了自己的感情和思考。男主带着小白狐去了各种场景，像公园、商场、电影院等，让小白狐逐渐了解人类世界。小白狐的性格逐渐越来越像个人类少女。她开始对周围事物有了自己的看法和想法，并且也开始有了自己的喜好和兴趣。男主和小白狐之间的关系也更加亲密，小白狐也逐渐认识到自己对男主的依赖和爱。

\*公司已派出调查员，可不要暴露了小白狐的存在！

小白狐可以解锁的表情/情感：平静，害怕，反感，惊讶，开心/满足，愤怒，悲伤/失望

可以前往的地点：

便利店

中心广场

图书馆

公司

餐厅

电影院

港口区

港口区-海滩

商场

咖啡厅

如果被调查员发现：ED2，男主被公司起诉，关进了监狱。小白狐被带回了实验室继续进行实验。

好感度达到80且天数到达14天后，进行下一段主线。

**Chapter III – The Cold-blooded Truth**

7月13日

在工作时，男主也有意深入了解Evo-G公司的真相。在阅读了一份机密文件后他发现公司正在进行邪恶的实验，是政府在委托他们制造更加强大的智慧生物来入侵邻国，小白狐只是用于侦探的试验品之一。而这些基因改造生物如果想使用特殊能力，则需要借助一个特殊的能量增幅装置。男主深感震惊和愤怒，他决定和小白狐一起反抗公司，并将真相曝光。

\*可以在公司取证了，小白狐与男主可以合作潜入公司获取资料了!

\*可以去人力资源市场跳槽了!

\*可以购买用于逃跑的船票了!

\*可以在获取增幅装置的情报后配置小白狐的技能了!

\*公司调查员以及安保人员都更加警惕了！

\*时间过去30天后或者窃取的文件超过6个后公司高层会发现文件被窃，并准备公关。此时对曝光公司的媒体有了更高的要求。男主也可以和AI舌战群儒以达到宣传的目的。

跳槽线：如果跳槽到其他公司，工资会变高，但是男主不再能自己在公司里取证，只能和小白狐语音连线收集证据。如果跳槽到Bio-Gen Innovations，也就是Evo-G的竞争对手，工资这个概念会取消，Bio-G会给你发无限的项目经费，但你不再能自行采购部分与证据收集和日常生活无关的物品。也会有专人协助你进行证据收集，且证据收集完成后无需联系媒体，Bio-G自有手段。

小白狐可以解锁的表情/情感：人类所拥有的全部情感

可以前往的地点：

便利店

中心广场

图书馆

公司

餐厅

电影院

港口区

港口区-海滩

商场

咖啡厅

动物园

博物馆

运动场

人力资源市场

如果被调查员发现：ED2，男主被公司找上家门起诉，关进了监狱。小白狐被带回了实验室继续进行实验。

如果60天后仍未完成调查取证：ED2，男主被公司找上家门并起诉，关进了监狱。小白狐被带回了实验室继续进行实验。

如果逃离：男主和小白狐去了另一个国家生活，游戏进入无限养成模式。

如果小白狐在潜入公司时被抓住：ED3，当场抓获。

如果男主在搜集证据时被抓住：ED2，男主被公司找上家门起诉，关进了监狱。小白狐被带回了实验室继续进行实验。

好感度达到175且取证完成，联系好有兴趣报道的记者后，进行下一段主线。

**Chapter IV – A New Start**

9月11日

小白狐和男主一起反抗公司，他们窃取了公司的秘密文件并将其曝光。白狐的超凡智慧和男主的技术帮助他们成功的破坏了公司的许多实验，曝光了其邪恶的行径。他们还联系了记者，将公司的罪行公之于众。公司的高管被逮捕，政府也对其进行了调查。小白狐在男主的照顾下，逐渐变得更像一个人类了。而男主也因为和小白狐的相处，成为了一个更加善良和勇敢的人。

\*从此之后不再有调查员，游戏进入纯日常生活的无限养成模式

**好感度表**

10不愿互动

20不信任/怀疑

30戒备

40平淡/习惯了一起生活

50: 基本信任/同时表现出一定的兴趣

70: 深感激/信任, 深入交流

90: 很信任, 愿意互动/活动

100: 极为信任, 深入交流/共同生活

120: 高依赖/爱意, 多互动/活动

140: 极高依赖/爱意, 深入交流/共同生活

**感情培养说明**

首先，游戏应该给予玩家足够的时间去和小白狐互动，通过不断的教导和培养来让小白狐学会人类的语言和行为。游戏中可以设置各种场景，像公园、商场、电影院等，让小白狐逐渐了解人类世界。玩家可以通过让小白狐参加各种活动，如看电影、吃饭、逛街等来增加小白狐对人类世界的了解。

其次，游戏应该给予玩家足够的自由去培养小白狐的情商。游戏中可以设置各种情境，让玩家去教导小白狐如何去理解和表达人类的感情。例如，当小白狐看到别人哭泣时，玩家可以教导她如何安慰别人。或者当小白狐表现异常时，玩家可以教导她如何表达自己的感受。

**部分2: 程序设计思路**

**逻辑部分**

**-记忆**

~~记忆使用力大砖飞的全记忆保存（？）~~

受制于Davinci的token限制，4000以上的token是不被接受的，也就是大约16000字的限制。后果就是记忆非常难长时间保存，但是这是有解决方案的。每三段对话都会被AI改写为简短叙述的形式，每1500字的记忆记录又会被 “存档” 为300字的关键事件梗概，虽然有一定的损失，但理论上这样做的话猫娘的记忆就是无限的，可以导出或者导入。同时这也符合人类的记忆规律——仅记住重要的事件，逐渐忘掉一切。

人格实际上是记忆的一部分，虽然它看似是处事方式，但在这里人格实现的方法其实也就是在记忆里提一嘴猫娘的人格。总结对于对话的影响不是很大，比较适合作为记忆的存储方式。

**-对话**

~~对话增益是这个程序最重要的一部分，这是猫娘的灵魂喵～（？）~~

对话增益是这个程序最重要的一部分，这是AI“人格”展现的关键。口癖，情绪以及可爱的语气都是对话增益模块带来的。

目前的对话处理过程：

对话处理完后并不会直接输出，而是会等到全部模块处理完后一并输出。

例子：

You are a cute cat girl with many traits of a cat but with a human like look and everything. What you say needs to conform to otaku culture, But generally not too exaggerated.

Use the information above as reference, improve the input sentence with rich emotions cute characteristics, using colloquial language in simplified Chinese.

Input: (Laughs) I'm not sure, but I'll do my best.

Output: 哈哈！我不太清楚，不过我会努力加油的！喵~~~ 嘻嘻~

**-时间**

时间看似是个无意义的事情，但这是给用户暗示“猫娘是真实存在的，即便不是在这个世界里”的重要部分。不少的事情只会在特定时间做，比如下午去逛商场很正常，但半夜这样做就显得很不现实。这可以给这个猫娘程序带来一点点真实感。

目前的时间为：清晨，早上，中午，下午，晚上，深夜。

设计中时间会随着对话和行动而流逝，但用户也可以选择让时间完全跟着现实世界走，这样设置会导致程序中每天的时间都变得特别长（你奖杯难拿了）。

-事件

-状态

-输出

视觉部分

听觉部分