台词整理（仅包括静态字幕）

1、登录

本系统是一个基于网络的行为实验平台，用于检验在社会生态系统中的一些经济假设。举个例子来说明，EPIC模拟生成了一种资源池（兔群），兔群资源，会经历繁殖、死亡、竞争等多种规则，而玩家可以捕获兔群，玩家之间可以沟通，商量如何来获取资源，亦可以通过“分配”环节，来调整获得的资源比例。本系统是为了研究在模拟真实的资源环境下，人获得资源的各类行为是否符合预期的经济假设等。玩家获得的资源越多，按照一定比例获得的金钱也越多，即多拿多得。

2、指南

玩家第一步需要阅读实验指南。实验者提供丰富的文本文件（包括图像，表格，列表，链接和数学公式），以介绍有关EPIC操作的必要信息，实验生态系统模型的背景以及参与所需的其他信息。

3、回答问题

在阅读完指南之后，玩家需要完成一组问题，用于测试玩家是否了解EPIC的基本操作以及关于生态系统模型的必要信息。

4、沟通

玩家来到沟通环节中，可以与其余玩家进行沟通，如何分配资源。可以选择不同的模式的沟通，如所有人、同盟和敌对。除此之外，也可以发送表情来交流。

5、决策

在决策阶段，玩家通过点击资源池中的三角令牌，来获得资源。（角色A的玩家只能获取A资源，收获资源后，资源会变为灰色。）完成操作后，可以直接点击做决策按钮提交，也可以等待倒计时结束。

6、再分配

通过惩罚或奖励的方式来激励玩家之间合作。在这个阶段，每个玩家可以使用一轮收获的资源来减少或增加另一个玩家的资源。惩罚或奖励的总成本不能超过当前玩家收到的资源数。

需要注意，再分配的操作一定要通过点击按钮来提交操作。

7、回合总结

当所有玩家都做出并提交他们的决定时，EPIC模拟生态系统的变化，并在回合总结阶段显示资源的四种状态的结果。回合总结之后，游戏过程从沟通阶段开始新一轮直到完成所有轮次后结束。

8、回答问题

该阶段与测试阶段相似，但在游戏过程结束时显示。此步骤提出了一组问题来收集有关玩家的必要信息。

9、统计

当所有回合完成后，EPIC向玩家显示实验的统计信息，并且还明确记录每个玩家的收入情况，包括出场费和从资源提取中获得的收益。