



事件与选项数据表格式分析及扩充方案

events.csv 文件的结构与内容逻辑

在 小店模拟器 项目中，events.csv 被标注为“事件数据”，用于定义游戏中可能发生的各种事件¹。每条事件记录通常包含以下关键信息：

- **事件ID**：每个事件都有唯一的标识符，用于在代码和数据表中引用。这也是连接选项数据的索引键。
- **事件描述**：对事件情境的文字描述。当事件触发时，这段描述会呈现给玩家，描述当前发生了什么情况。例如，一个事件描述可能是“顾客投诉：一位老顾客对商品质量表示不满”，描绘了玩家需要应对顾客投诉的情景。
- **触发条件/类别（如果有）**：某些事件可能附带出现的条件或类别标签，用于控制事件何时发生或发生的概率。例如，事件可能被标记为“日常事件”“突发事件”等类别，或者有出现的前提（如需要玩家经营达到一定周数、店铺类型符合等）。如果当前 events.csv 含有这些字段，我们需要确保新事件遵循相同规则和取值范围，以保持逻辑一致。
- **其他字段**：根据字段字典，该文件可能包含其它与事件相关的属性，例如事件发生的概率权重、是否唯一（只能发生一次）、影响范围（个人事件或全局事件）等。不过，由于项目中还有一个 world_events.csv 文件用于定义“世界事件”，events.csv 很可能主要包含个人/店铺层面的随机事件。所有新增事件应当与原有字段格式保持一致，不新增或缺少任何列。

综上，events.csv 中的每一行代表游戏中的一个随机事件，其内容是玩家在经营过程中可能遇到的场景。游戏在每回合会从事件表筛选并抽取候选事件²（可能依据玩家状态或权重），并将事件描述呈现给玩家，让玩家做出选择。需要注意的是，新扩充的事件记录必须严格按照原有CSV的列顺序和数据类型填写。例如，若原表使用整数或特定编码表示某些属性，扩充时需保持统一。特别地，**数值字段**需要遵循项目约定：如金额以整数元为单位，概率采用0~1的小数表示等³。这意味着在我们添加事件时，如果涉及概率或金额变化，必须使用正确的格式（例如概率 0.5 而非百分比50%，金额100表示100元）³。

choices.csv 文件的结构与内容逻辑

choices.csv 文件对应于事件的玩家选择数据，每条记录定义了玩家在某个事件下可采取的一个具体选项¹。为了与事件建立联系，choices.csv 的格式和内容逻辑通常包括：

- **选项ID**：每个选项记录自身的唯一标识符。这在数据表中用于区分不同选项，可能也用于跟踪玩家选择过的选项或统计用途。
- **关联事件ID**：用于指明该选项属于哪一个事件。也就是说，这个字段的值对应 events.csv 中的某个事件ID。游戏触发事件时，会根据事件ID在 choices.csv 中查找所有匹配的选项并呈现给玩家进行选择⁴。因此，我们必须确保每个新添加的选项记录的事件ID在 events.csv 中是存在且正确的，做到事件与选项一一对应、逻辑匹配。
- **选项描述**：展示给玩家的选择文字，描述玩家针对事件可采取的行动。例如对于“顾客投诉”的事件，可能有选项描述如“提供退款安抚顾客”或“坚持己见，不予赔偿”等。
- **成功率**：一个0~1之间的数字，表示玩家选择该选项后成功解决事件的概率⁵³。游戏会根据这个概率进行一次判定，决定事件走向。这体现了模拟经营中不确定性的一面。例如成功率0.7表示有70%的可能成功。若成功率是1.0或0，则意味着必然成功或必然失败的选项。⁵
- **成功结果**：当判定成功时，对游戏状态的影响和结果描述。通常包括一段文字说明成功后的情况，以及对玩家各项数值的影响（如资金增减、声誉变化、玩家属性变化等）。例如：“顾客接受了你的道歉并

满意离去⁵，声誉+5，资金-100”——这里不仅描述了成功情景，也给出声誉增加5点、资金减少100元的效果。

- **失败结果：**当判定失败时的情景叙述和对应影响。比如：“顾客不接受道歉，愤怒地在社交媒体给差评，声誉-10”表明选择失败会带来声誉下降等负面后果。成功/失败结果中的数值变化同样需要符合游戏的数值体系定义，例如使用整数金额、相对变化值等。

需要注意，**每个事件至少应有一个对应选项**，通常会有多个选项以提供不同决策路径。因此，在扩充数据时，`choices.csv`中的新增条目数量往往会有`events.csv`的数倍。此外，选项的成功率和结果设计要合理且符合事件背景：例如风险高的选择可以设定较低成功率但成功收益更大，反之亦然，以平衡游戏性。所有新增选项必须遵循原有表的字段规范，顺序和类型完全一致，不能随意增减字段或更改含义。

根据项目指南，添加新事件时**必须同步添加对应的选项**⁴。如果只增加事件而没有选项，或选项引用了不存在的事件ID，都会破坏数据的一致性。因此，扩展数据时要保持事件-选项的配套关系，让每个事件的选项链接正确且数量合理（避免出现无选项事件，或有孤立选项未从属于任何事件）。

数据扩充到一万条以上的方案

按照上述对结构和逻辑的理解，我们将基于当前结构大规模扩充`events.csv`和`choices.csv`的数据，使每个文件的记录总数都超过1万条。以下是具体方案与注意事项：

1. 保持格式一致与ID规范

首先，我们会延续现有数据表的格式不变。一切新增字段都严格对齐原始文件的列定义和顺序，使用相同的CSV分隔符和编码格式（UTF-8）⁶。例如，如果原始文件以逗号分隔并没有表头，我们将照样以逗号分隔各字段。每新增事件和选项的**ID**将采用连续不重复的整数，并避开现有ID范围，以防与原有数据冲突。通常做法是从当前最大ID继续递增。这样可以确保数据兼容现有索引方式。

2. 事件与选项的合理衔接

新增的数据必须保证**事件-选项的衔接合理**。具体包括：每新增一条事件记录，同时新增若干条该事件的选项记录，使二者建立正确的关联关系⁴。选项记录中的事件ID引用必须存在于`events.csv`中，并且一条事件下的所有选项在语意上要和该事件情境相符。例如，我们添加一个“员工要求加薪”的事件，则其选项可能包括“同意加薪”“委婉拒绝”等，与事件主题紧密相关。此外，我们要确保每个事件至少1个选项，通常2~3个选项以提供决策分支，而不会出现某事件没有可选项或某选项找不到所属事件的情况。

3. 主题背景覆盖与多样性

扩充的数据将围绕**开店创业模拟**的主题，丰富各种经营管理和日常事件场景，保证游戏内容的多样性和真实性。我们将设计多个类别的事件，包括但不限于：

- **顾客相关事件：**如顾客投诉、顾客提出特别请求、忠实顾客回馈、新顾客光临等。
示例：一次典型的顾客投诉事件，描述某位顾客对商品或服务不满，玩家需要决定如何应对。选项可能是赔礼道歉给予补偿（可能损失一点资金但维护声誉）或拒绝投诉（节省成本但可能降低声誉）。
- **运营管理事件：**如库存供货问题、产品质量问题、设备故障、店铺被盗、消防检查等。
示例：供应商交货延迟导致店里库存不足，玩家可以选择紧急寻找替代供应（成功则及时补货但成本增加，失败则断货损失销售）或通知顾客等待（可能失去部分客户）。

- **员工与人事事件**: 如员工请假、生病、提出加薪或辞职，招聘新人、员工冲突等。
示例：店员要求加薪，玩家可选择同意加薪（增加开支但员工满意度提高，服务品质上升）或婉拒并解释目前困难（可能导致员工士气下降甚至离职）。
- **财务与策略事件**: 如遇到投资机会、贷款到期、税务审计、竞争对手价格战、政府颁布新法规影响经营等。
示例：竞争对手大降价抢客源，玩家可以选择跟进降价促销（保住客源但利润率下降）或坚持品质服务不降价（短期可能客流减少，但保持品牌形象）。
- **日常生活事件**（影响店主个人状态）：如店主生病、家人需要照顾、突发个人开销、随机的好运或坏运气事件（捡到钱包/被罚款）等。
示例：店主生病一周无力照看店铺，玩家可选择硬撑着上班（可能加重病情降低健康，维持营业）或暂时闭店休息（损失一周营收但恢复健康）。这些会影响玩家的健康或精力等状态属性⁵。

通过上述各种类别，我们将编写数千条事件，覆盖从日常经营的小打小闹到重大战略决策，确保模拟经营的方方面面都有所体现。这样玩家在游戏中每回合都有丰富多变的事件体验，不会感到重复单调。

4. 设计选项及结果影响

对于每条新增事件，我们精心设计与之配套的多个选项，使其结果各异，体现决策的风险与收益。在添加选项时遵循以下要点：

- **成功率设定**: 根据事件性质和选项难易，合理设定成功概率⁵。一般而言，风险高的选项可给较低成功率但更优的成功回报，而保守安全的选项成功率高但收益或正面效果较小。成功率始终用0~1小数表示，并尽量不都设为0或1，保持不确定性。特殊情况下某些选项可以是必然成功或失败（例如“直接支付赔偿”基本可平息顾客不满，可设成功率1.0），但这种情况应慎用，以保持游戏挑战性。
- **结果描述**: 撰写简明生动的结果描述文本，分别对应成功和失败。描述要贴合事件和玩家选择。例如玩家选择“提供退款”成功则是顾客满意接受（声誉上升），失败则可能不适用（因为退款通常不会失败，可视为必然成功的处理）。又如选择“拒绝赔偿”成功意味着顾客被说服接受了拒绝（少见但有可能），失败则顾客愤怒导致负面影响。我们会确保成功/失败两个分支的叙述合理，不矛盾。对于没有实际失败分支的选项，可以将失败结果留空或写“无实际后果”，以符合格式要求。
- **数值影响**: 根据事件类型，确定对**游戏数值**的正负影响，包括资金（金钱）、店铺声誉、玩家的压力/健康/精力等⁷。这些影响值将严格遵循数值系统定义，例如金钱增减为整数元³、声誉等指标可能用分值表示。设计时会注意平衡性：避免一次事件就造成极端后果（比如直接让玩家破产或满血满状态），但也要有显著的差异性让玩家权衡。例如：“提供赔偿”选项可能**资金-100且声誉+5**（花钱买好评），而“拒绝赔偿”若失败则**声誉-15**（遭差评），成功则可能**声誉仅-2**（仍有些不满）。所有新增事件的选项都会遵循游戏原本的数值平衡原则，不会随意给出超出合理范围的奖励或惩罚。

5. 加入约1%的离谱事件

按照要求，我们将在庞大的事件库中加入约占1%左右的**稀奇古怪的“离谱事件”**，大约100条左右。这些事件描绘超现实或戏剧性的情景，在现实生活中几乎不可能发生，以增加游戏的趣味性和惊喜元素。例如：

- **科幻/奇幻类**: 外星人造访店铺、时空穿梭的顾客、店里闹鬼、突然获得魔法道具等等。
示例：“外星人来访：一群外星人来到你的店，对地球商品充满好奇。” 玩家可以选择热情接待（若成功，外星人大量采购带来暴利，若失败，沟通不善导致店铺损坏一些设备），或者选择躲起来（成功则外星人误以为打烊离开，失败则被发现引发一些骚乱）。
- **离谱搞笑类**: 如收到来自未来的信件、竞争对手竟是穿着熊猫人偶服的小偷、店门口出现传送门等等。

示例：“时间旅行者：一位自称来自未来的顾客提出奇怪要求。” 玩家选择满足他的要求可能得到未来信息（比如下一轮市场行情，给予经营加成），或者将其当作疯子赶走（可能错失良机）。

这些离谱事件在内容和结果设计上会更加天马行空、幽默夸张，但仍需**基本符合游戏机制**。它们的选项和效果会参考现实逻辑的对应物适当夸大，确保不会破坏游戏平衡。例如外星人采购可以给玩家一笔额外收入，但不会直接让玩家“一夜暴富”到游戏失去挑战。同样，离谱事件的出现频率会被控制很低（约占全部事件1%），保证大多数时间玩家经历的是贴近现实的创业经营情境，偶尔才会碰到一次离谱事件作为彩蛋调剂。

6. 规模与去重

为使两个文件的记录总数都突破1万条，我们将大量增添上述各类事件和对应选项。**事件总数**预计增加到1万条以上，而**选项总数**因为每个事件含多个选项，将会更多（可能数万条）。在撰写如此海量的数据时，我们会采用程序辅助和人工校对相结合的方法。一方面，按照设计好的事件类别和模板批量生成事件描述和选项（例如不同顾客投诉场景可以参数化生成，避免人工逐条写到1万条）；另一方面，精细调整每条记录的文字和数值，确保**不重复现有数据**且内容合理可读。每一条新增事件都会有独特之处，避免简单复制粘贴导致的雷同。必要时，可以对生成的数据进行去重检查，剔除过于相似的情节或措辞。

通过上述措施，我们能够既高效又高质量地扩充事件与选项数据。在扩充完成后，`events.csv` 和 `choices.csv` 都会包含**上万条记录**，极大丰富了游戏的事件库。下面给出一些**新增事件及选项的示例**（为简明只列出部分字段），以展示格式和内容：

(1) `events.csv` 扩展示例 (ID, 事件描述, ...) :

```
1001, 顾客投诉：一位顾客对商品质量不满, ...
1002, 供应链危机：供货商交付延迟导致库存不足, ...
1003, 员工要求加薪：店员表示工作量大希望涨薪, ...
1004, 外星人来访：一群外星人突然光顾您的店铺, ...
... (共计10000+条事件)
```

上述示例展示了几类新增事件：顾客类日常纠纷、经营突发状况、员工管理事件，以及离谱的外星人事件。每条记录都会继续包括后续的字段（未在此完全列出），保持和原始 `events.csv` 一致的结构。

(2) `choices.csv` 扩展示例 (ID, 事件ID, 选项描述, 成功率, 成功结果, 失败结果,...) :

```
5001, 1001, 提供全额退款以平息顾客, 1.0, 顾客满意地接受了退款, 声誉+5, 资金-100,
5002, 1001, 坚持己见, 拒绝赔偿要求, 0.2, 顾客勉强接受你的解释, 没有进一步纠缠, 顾客愤怒不已,
在社交媒体给出差评, 声誉-15
5003, 1002, 联系备用供货渠道紧急进货, 0.7, 成功补货但成本增加, 资金-200, 库存恢复正常, 未能找到替代供货, 错过销售时机, 声誉-5
5004, 1002, 向客户说明延迟并道歉, 0.9, 大部分客户表示理解, 影响轻微, 声誉-2, 一些客户取消订单
表示不满, 声誉-6
5005, 1004, 热情招待外星顾客并推荐商品, 0.5, 外星人非常开心, 大量采购商品后离开, 资金+5000,
声誉+10, 外星人嫌商品无趣, 失望离开, 声誉-5
5006, 1004, 暂时关闭店铺躲避外星人, 0.7, 外星人以为无人应答, 久等后离开, 没有造成损失, 外星人
识破伎俩, 愤怒之下损坏了店门, 资金-1000
... (共计数万条选项)
```

以上选项示例展示了每个事件下的不同决策路径及其后果：例如事件1001（顾客投诉）下有两个选项，“退款”选项成功率100%保证平息纠纷但损失一点资金，而“拒绝赔偿”只有20%可能平息（大多数情况下会招致差评）。事件1002（供应链危机）下既有积极主动的方案也有消极被动的方案，成功和失败影响不同。事件1004（外星人来访）则体现了离谱事件的独特趣味——接待外星人可能大赚一笔也可能徒劳无功，躲避则有机会全身而退也有风险激怒对方。所有这些选项的格式完全遵循原始文件规范，包括用逗号分隔字段、用正确的数值单位和表示方式表示影响。

通过遵循上述方案，我们将大幅充实**小店模拟器**的事件与选项数据。在保持原有逻辑结构和字段规范不变的前提下，新添的上万条记录涵盖了丰富多彩的创业经营情景和决策分支。[4](#) [5](#) 玩家将面对从日常小事到天降奇遇的各种事件选择，增强游戏的趣味和真实感。同时，我们也确保了数据的一致性和合理性：事件与选项紧密链接，内容贴合主题且平衡有度，哪怕是离谱幻想事件也点到为止、不破坏整体模拟体验。最终扩展完成的 `events.csv` 与 `choices.csv` 文件都将达到一万条以上的规模，满足需求的同时为游戏后续拓展留出更广阔的空间。

参考来源：项目代码与文档 [1](#) [5](#) [3](#) [4](#) （上述引用表明了文件功能、事件选择判定机制和数值规范等关键信息）。

[1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) [6](#) [7](#) README.md

<https://github.com/wzy718/startup-moniqi/blob/aa1229f7591a96fb5dee0279d71c039bf554025d/cocos/README.md>