

AIZUPPI

人生，就是你的游戏。



01 / 让现实生活成为游戏的 AI 应用

AIZUPPI 的愿景是帮助用户选择可完成的每日行动，并通过真实生活培养自己的角色。用户选择想改善的方向，获得围绕运动、睡眠、饮水与日常习惯的计划，在参与过程中见证 Zuppi 成长。AIZUPPI 是产品名称，Zuppi 是角色与伙伴。

体验围绕一个简单的问题：今天有什么任务？忙碌时可以选择短时间运动，久未参与时可以从小任务重新开始。恢复与适合不同能力的替代任务，应从一开始就纳入设计。

目前的双语 WordPress 原型提供账号、自报活动、BITE 积分、等级、连续打卡、七日挑战、徽章、装扮及本地梗图模板。AI 计划、设备核验、动态特质、AI 周报、小队与赛季仍在规划中。当前没有可交易代币。

02 / 让用户愿意回来

拟议的留存动力是对个人角色的好奇：我的 Zuppi 会变成什么样？实用建议帮助用户行动，可见的进化让行动更有记忆点。积分支持成长，而角色感情与共同经历需要真正赢得用户的持续参与。

初期受众包括每天长时间在线的互联网文化社区。参与不需要做饭、钱包或消费。用户按自己的节奏建立习惯，奖励关注参与与坚持，不以体型、减重或财务表现衡量进步。

这仍是需要用激活和留存队列验证的假设。产品必须在没有代币的情况下也有价值，不因断签制造羞耻，并允许用户调整目标。

03 / 每日体验循环

用户选择目标与可用时间，拟议 AI 给出当天任务。用户在现实中完成行动，应用记录可用证据，Zuppi 获得成长或外观变化，下一份计划再结合近期活动与反馈调整。

每一步都应清楚易懂：AI 制定计划，用户行动，角色成长，AI 再调整。用户可以跳过、替换或降低任务难度，也应始终能选择恢复或轻量回归。

Zuppi 保持幽默、支持用户的 3D 豆子形象，搭配深绿、青柠与淡紫色。英语和简体中文同等重要。示例语气：“沙发已经开始发寻人启事了。”“今天休息，主角还是你。”幽默邀请参与，不评价身材，也不承诺收益。

04 / AI 的三个职责

第一，根据目标、可用时间、日常安排和经同意的活动历史制定计划。可选健康信号需要明确用途与同意。首轮试点采用经过审核的任务规则，并限制 AI 的生成范围，让建议可解释且可靠。

第二，调整明天的计划。疲惫或连续错过任务时，应提供更容易的选择，而不是增加压力。用户控制时长与强度，不采用人人相同的饮水量、固定就寝时间或减重承诺。

第三，支持角色表达。持续参与可以形成透明的特质与有趣回应。AI 不做诊断、治疗建议或敏感健康推断。模型不可用时仍应提供审核过的备用任务。当前梗图使用本地模板，并非 AI 模型生成。

05 / 活动证据与隐私

活动核验属于规划能力。应用应区分设备支持的数据与用户自报，并说明每种来源能证明什么。点击完成饮水或就寝任务，并不等于经过设备验证。

任务领域	经同意的可能来源	产品边界
运动	支持的集成所提供的步数或活动分钟	奖励设上限，提供适合不同能力的替代方案
睡眠与恢复	可选睡眠数据或用户打卡	不做诊断，不比拼睡眠时长
饮水与日常习惯	明确标注的自报	提醒可调整，不设统一饮水指标
探索	可选的粗略到访确认	不公开实时路线或家庭地址
小队参与	已完成的任务	自愿公开，提供举报功能

手机健康数据可能需要配套应用或受支持的服务连接，单靠 WordPress 页面无法获得。先试点一种经同意的集成。上线前明确最小化收集、保存期限、删除、导出与撤回同意。原始健康数据和精确位置不上链。

采用唯一事件、来源时间戳、单项奖励上限、防重放与异常审核，防止重复领奖。设备误差与无障碍使用模式需要人工复核和申诉。当前内测使用本人确认及每日、每周上限。

06 / 日常生活塑造角色

成长包含永久等级、外观、特质与性格。拟议特质包括 Early Bird、Explorer、Comeback 与 Social。特质应可解释、可修改或隐藏，只描述趣味身份，不表示健康状态，也不能鼓励睡眠不足。

首月旅程示例：第1天认识角色，第3天左右出现首个特质，第7天左右获得可见变化，第14天性格更清晰，第30天出现另一里程碑。这些是待测试的设计，并非保证解锁日期，也不要求全勤。

需要衡量用户是否注意并珍惜这些变化。断签不能抹去角色或已购买装扮，既有账号的归属记录保持完整。

07 / 小队与共同赛季

先做三至五位朋友组成的私密小队，不急于建立大型公共信息流。每周共同任务应允许调整贡献、设置上限，并提供适合不同能力的替代方式。趣味主持人可以庆祝成果，涉及个人的玩笑与展示须征得同意。

Season 0 - AWAKEN 建立习惯与首批角色特质。Season 1 - TOUCH GRASS 关注运动与自愿探索。

Season 2 - RESET 关注睡眠、恢复和日常节奏。这些是拟议主题，尚未上线，也没有宣布日期。

赛季可引入任务、角色装扮与社区活动。参与前公开奖励和重置规则。如引入排名，应衡量公平参与，而非减重、消费或极端运动。公开社交功能上线前，先提供举报与屏蔽。

08 / 积分与可选身份携带

层级	预期用途	规则
XP	永久等级与角色成长	不可转让，消费不降低等级
赛季积分	赛季进度与奖励资格	不可转让，仅按预先公布规则重置
原型中的 BITE	既有余额与装扮解锁	完整保留，无现金价值或代币权益

本次更新不自动兑换积分。未来迁移需要公开映射、可审计的期初余额、提前通知与可回退发布。既有 BITE 和永久 XP 必须与赛季重置分开。

拟议奖励包括角色装扮、特殊任务及限期 Premium 权益，需先验证成本与可用性。当前原型只提供装扮解锁，尚不能兑换 Premium。

未来可能将部分成就或身份物品作为可携带链上记录。首先支持普通账号；Apple 与 Google 登录只是规划选项，目前未集成。代币仍是验证实用性、留存、收入并通过独立法律及安全审查后的可选研究方向。不承诺发行日期、现金回报或积分兑换，现实活动不产生代币领取权。

09 / 第一年聚焦两类收入

Premium 与 Brand Missions 是第一年的商业假设。免费体验应包含基础任务与角色成长。拟议 Premium 提供更深入的计划、周报与个性化选择。未来营养或睡眠建议需要经过范围审核，不应暗示医疗效果。

品牌可资助清晰标注的参与活动，提供限量装扮、优惠券或实物奖励。需公开资格、数量与兑现条款。运动活动或线下打卡只是形式示例，不代表已有合作。不能默认向赞助商提供个人健康数据。

验证付费意愿、AI 成本、奖励成本与贡献利润。市场手续费、创作者支付、IP 授权等业务留待后续评估。本白皮书不声称已有收入或签约品牌。

10 / 用梗帮助产品传播

梗图是围绕实用日常体验的分享层。真实行动可以触发有趣的角色回应和可选分享卡，朋友因此认识角色并尝试首个任务。X、Instagram 与 Telegram 是潜在渠道，不要求连接这些账号。

“你的投资组合比你动得还多”可以作为通用玩笑。没有真实且获准的数据来源，就不能声称了解用户的交易、屏幕使用时间或饮水次数。示例内容应明确标注，分享图片默认不含姓名、健康指标和精确路线。

衡量分享带来的有效激活，而不仅是下载次数。邀请奖励设上限，奖励实际参与而非反复发送邀请。留存应来自实用计划、角色感情与互相支持的小队，不依赖投机。

11 / 十二个月交付与验证

阶段	交付重点	扩大前的条件
第1至3月：核心试点	目标选择、审核任务、基础进化、积分、周报与分享卡；有限 AI 和运动集成试点	事件记录可靠、同意流程完备、建立激活基线
第4至6月：社交内测	私密小队、Season 0、适应性计划与睡眠或饮水打卡	复核 D7/D30 队列、任务完成与社区管理
第7至9月：付费实验	Premium 试点、首个品牌任务实验及更多赛季内容	验证付费意愿、奖励兑现和服务成本
第10至12月：扩展评估	改善留存与运营，评估可选身份携带	重复参与、可行利润及隐私安全审核

MVP 目标包含目标选择、AI 辅助每日任务、运动追踪、简单睡眠和饮水任务、角色进化、积分等级、周报、小队、一个赛季与分享卡。核心试点和社交内测分阶段交付，取决于团队能力与集成结果。食物数据库、完整 AI 营养师、课程库、NFT 市场、DAO、自有穿戴设备与复杂创作者平台不在本次 MVP 范围。

DAU/WAU/MAU 按完成有效行动的独立用户计算。激活定义为建立档案并在七天内完成首个有效任务。D7/D30 留存指激活队列在第7/30天再次完成有效行动的比例，需报告样本量，滚动留存另计。挑战完成率以观察窗口已结束的参与挑战为分母。还应跟踪连续打卡分布、回归率、每周活跃小队、分享至激活转化、符合条件活跃用户中的 Premium 付费转化，以及扣除服务和奖励成本后的净收入。

此前的代币研究参考包括5万已验证用户、1万至2万以上 MAU、至少20%的 D30 留存，以及重复赛季、活跃小队和实际收入。仅保留为研究参考，不是预测或自动发行门槛。未安排代币发行；采用增长目标前应先建立产品基线。

12 / 安全复用现有原型

复用账号、活动账本、唯一事件键、BITE 历史、等级、连续打卡、七日挑战、徽章、装扮、3D 素材、分享卡导出与响应式双语布局。BetterBite 保持独立。保留旧活动记录和余额；可选的旧活动不定义新任务模式。

添加服务商前，先定义带版本的任务、证据和成长接口。先做目标选择与审核任务，再加入有限 AI 辅助及一种集成。随后实现可见进化与周报，再加入私密小队和可配置赛季。敏感证据与可分享身份分开保存。

当前网站将任务排在梗图之前，解释拟议进化并标注尚不可用的能力。这次展示更新不等于已经交付 AI 计划、设备追踪或数据库迁移。

13 / 状态与版本管理

版本3.0，2026年9月29日。英语与简体中文描述同一计划。主要战略来源为用户提供的 zuppi.docx；此前的 zuppi.pdf 与白皮书v2.0用于保留指标、隐私和迁移规则。网站展示参考为主题v1.4.0。

未来功能、里程碑与收入模式均为提案。原型不是医疗服务、已验证活动平台或代币经济系统。产品范围、奖励规则、集成或发布条件变化时，应同步审阅两个语言版本。