

# 命运石扭结

“所有机缘的相遇与意外的错过”

凤凰院凶真（ほうおういん きょうま）——冈部伦太郎（おかべ りんたろう）

牧濑红莉栖（まきせ くりす）——克里斯蒂娜（Christina）

比屋定真帆（ひやじょう まほ）

椎名真由理（しいな まゆり）

## 【原案】

时间线偏移——当凤凰院/红莉栖举起手机后，世界线会随着他们的行动而偏移，辉光管能显示他们偏离原来世界线的度数，但他们无从得知世界线偏离的方向，是走向相遇还是走向分离。

SERN——企图独占时间机器的神秘组织，在故事开头刺杀了凤凰院/红莉栖。当凤凰院/红莉栖短时间内进行频繁的世界线迁移后会解析他们的位置，并进行击杀。

事件奇点——冈部在路途中遇到的障碍。

视线界限——世界线偏移的极限为 1.0271828，越过这条线后将无法返回原线。

偏移方向——只有辉光管一直增加的方向才是正确的方向，选错路线会进入到其他世界线。

真结局：凤凰院安全越过了 1.0271828 的视线界限，在真帆那里拿到了一把枪，将辉光管清零，走向远方。这时画面开始回溯，回溯的同时辉光管开始反向增加，一路到游戏开始红莉栖死亡之前，冈部一枪打死了 SERN 的特工，辉光管开始疯狂增加，冈部牵着红莉栖一直走出屏幕。

逆结局：冈部在路途中错过了真帆，越过界限后，凤凰院无法再返回，只能继续向前。与此同时，原世界线的红莉栖在与真由理擦肩而过后逃过了被刺杀的命运，但两人的故事不再相交。

循环结局：冈部/凤凰院没能越过 SERN 的追杀，被子弹射倒在地，过了一会儿红莉栖看到了这一幕，开始寻找拯救冈部/凤凰院的方法（主角切换）

随着游戏时间的推移，速度会越来越快，SERN 的围堵也越来越激烈。

# 命运石扭结

“致敬时间单行道上所有命运的相遇与意外的错过”

——基于《命运石之门》故事设定与《时空幻境》游戏理念启发的原创小游戏

## 【现案】

### 1. 游戏目标

让男主（凤凰院凶真）与逆行的女主（牧濑红莉栖）在同一条世界线的同一时刻相遇。

相遇亦可，错过亦可，都会成就一段不一样的故事。

### 2. 游戏设定

① **时间之矢**——一条由过去指向未来的箭头，物理学家爱丁顿在根据热力学第二定律即熵增定律提出的概念，沿着这一个箭头的方向热力学熵会只增不减，理论上无法从未来回到过去；

② **事件奇点**——当时间线上发生一个有多个可能结果的事件时，会产生不同的未来。这些影响时间线走向的事件称为事件奇点；

③ **世界线**——基于不同的过去会产生不同的未来，位于过去的某个事件奇点的不同结果会产生不同的未来世界，这些彼此相异的世界因各种事件缠绕在一起成为世界线簇，而其中每一个不同的世界称为一条世界线。理论上可以通过改变过去某一时刻的选择而实现在不同世界线之间的跨越；

④ **世界偏移量**——由辉光管显示的世界线偏移度数，从 0.0000000% 到 9.9999999% 连续表示当前世界线与由当前世界线可跨越到的最远的世界线。由于一个世界线簇的世界线通过无数个事件奇点彼此纠缠，所以理论上可以根据两条世界线的相似程度来定义两条世界线之间的距离。这个距离由辉光管以数字的形式表现出来，称为世界偏移量。世界偏移量只能表示当前世界线与原世界线的相对关系，而不是绝对关系，即相同的世界偏移量会对应到不同的世界线，但原世界线（即 0.0000000%）只有一条；

⑤ **世界线收束**——一个世界线簇彼此之间高度相似，该簇中的每条世界线会因回归性原理走向同一个未来（即世界线簇呈过去收束，现在发散，未来再次收束的糖果状），只有当相似度降低到一定阈值后才能逃出这个既定的未来；

⑥ **电话微波炉**——男女主自己研发的时间机器：通过电话将当前的信息以电磁波的方式传给过去每个时刻的自己，从而使过去的某个事件奇点的结果发生改变，进而跳跃到另一个世界线的方法，但这种方法无法再返回到原来的世界线，是单行道。于是，男女主打电话时会在时间倒退的同时进行世界线单向跨越，离原世界线越远男女主的时间流逝速度越快（参考相对论中的闵可夫斯基四维空间理论）；

⑦  **$\alpha$ -世界线**——世界线偏移量 0.0000000%，男主（凤凰院凶真）所在的世界线，这条世界线的过去女主（牧濑红莉栖）被某神秘机构射杀，男主为了真相打算通过电话微波炉的方式跨越到  $\beta$  世界线寻找尚未被射杀的女主；

⑧  **$\beta$ -世界线**——世界线偏移量约 1.0000000%（会有所偏差），女主（牧濑红莉栖）存活，过去未知，未来未知，世界线收束度未知；

⑨ **逆行者**—— $\beta$ -世界线的女主（牧濑红莉栖）在未来遭遇到\*\*\*\*【机密信息】后为了回到  $\alpha$ -世界线而研发的逆行技术，通过该技术，女主可以通过遗忘部分记忆的方式逆熵而行回到  $\alpha$ -世界线的过去\*\*\*\*【机密信息】。女主也只能通过电话微波炉退回未来来实现世界线跨越，与男主反向而行；

⑩ **命运石扭结**——凤凰院和红莉栖相遇是命运石之门的选择！男主由过去的  $\alpha$ -世界线跨越到未来的  $\beta$ -世界线，而女主从未来的  $\beta$ -世界线跨越回过片的  $\alpha$ -世界线，如果男女主在相邻世界线（世界偏移量差值 0.02%）的相同时间（现实时间差值 5s）相遇，即构成命运

石扭结。但若两者相互错过，由于他们都无法回到原来世界线，最终只能渐行渐远，但游戏不会结束，因为他们还将在自己的路途上继续走下去，感受不一样的现实。

### 3. 游戏规则

- ① 男主（凤凰院凶真）顺着时间之矢从过去走向未来，世界偏移量由 $\alpha$ -世界线（0%）跨向 $\beta$ -世界线（约1%）；女主（牧濑红莉栖）逆着时间之矢从未来走向过去世界偏移量由 $\beta$ -世界线（约1%）跨向 $\alpha$ -世界线（0%）；
- ② 使用电话微波炉后，男主回到过去的同时世界偏移量逐渐增加，女主回到未来的同时世界偏移量逐渐减小；
- ③ 游戏成功条件：如果男女主在相邻世界线（世界偏移量差值0.02%）的相同时间（现实时间差值5s）相遇，则两者相遇。
- ④ 游戏结束条件：游戏成功、男主或女主跃出屏幕、男主越过 $\beta$ -世界线、女主越过 $\alpha$ -世界线达成其中之一。

### 4. 键位设置

#### 游戏进行时：

- ① 按下旋转编码器按钮：切换男女主视角，当位于其中一人视角时另外一个人会根据当前操作继续前行（不会停下），游戏是男女主并行的。
- ② 向左旋转：男女主由未来走向过去，即在男主视角时男主正常前行，在女主视角时女主使用电话微波炉进行世界线跨越。只会控制当前视角下的角色的行为方式，不会影响另一个角色；
- ③ 向右旋转：男女主由过去走向未来，即在男主视角时男主使用电话微波炉进行世界线跨越，在女主视角时女主正常前行。只会控制当前视角下的角色的行为方式，不会影响另一个角色。

#### 游戏结束时：

- ① 按下旋转编码器按钮：切换男女主视角；
- ② 向左/右旋转：开始下一局游戏。

# 不存在的选择

“致所有机缘的相遇与意外的错过”

邓磊走进汇报厅，映入眼帘的是一排丰盛的午茶，有风格各异的小蛋糕、小块状的清秀烤肉以及价格不菲的红茶。不过邓磊对这些都不感兴趣，他是来听这场关于时间纠缠的报告，但在来的路上因为迷路耽搁了半天，只得在会议中间到达。周围的工作人员都没有注意到他的到来，像他这样衣着朴素、眼神呆滞而犀利的研究员这里一抓一大把。不过邓磊知道他自己其实是不速之客，只是因为报纸上看到了一个感觉莫名熟悉的人，他觉得只是幻感但又不知道自己为什么会如此在意，正好这个话题他之前也有所接触，所以他决定前来试一试。

绕过大厅，在一楼角落里找到一个被遗忘的入口。在他刚准备走进去时一个红发女子从里面走了出来，仿佛没看到他一样从他身边直接走出去。走进汇报厅，找了一个边缘的座位坐了下来，他有些恍惚。

“好的，感谢从美国远道而来的克里斯女士刚刚为我们带来的……”主持人说道。

“美国？但是她看起来也不像美国人啊”邓磊略感疑惑。

“作为一名卓越的科学家，她用她惊人的洞察力一览时间漩涡的奥妙……”

“漩涡？什么漩涡？”

“现在到了我们的茶歇时间！”

邓磊思索了一会儿，发现她就是前些天在报纸上看到的那个天才研究员。

\*\*\*\*\*未完待续\*\*\*\*\*