

Project Refactor: 十年人生全景设计案 (The 10-Year Arc)

项目代号: Project Refactor (重构)

核心体验: 从 2015 到 2025, 在时代的过山车上, 完成自我的破碎与重构。

设计哲学: 这不是模拟经营, 这是**“幸存者偏差”模拟器**。

第一阶段: 象牙塔 (The Ivory Tower)

时间跨度: 2015.09 - 2019.06 (大学四年)

核心矛盾: 【认知差】 (Cognition Gap)

关键词: 贫穷 vs 富裕、天赋 vs 努力、理想主义。

1. 时代背景 (Background)

- 2015: "大众创业, 万众创新"的口号响彻校园。O2O 大战, 补贴满天飞。
- 2016: AlphaGo 战胜李世石。Xuan 第一次提到 AI, 你觉得那是科幻小说。
- 2017: 房价暴涨前夕。比特币第一次出圈。

2. 核心玩法机制 (Mechanics)

- 资源: AP (时间) 是最充裕的货币。
- 状态: 主要管理 【焦虑 (Anxiety)】。
- 成长: 积累 【沉淀值 (Settlement)】。此时选错方向 (如选了死记硬背而非底层逻辑) 后果还不明显。

3. 关键事件锚点 (Anchors)

- 【买电脑】: 第一次感受到生产资料的阶级差异。
- 【技术恐慌】: 看到 Xuan 用 Java 写出动画, 感受到执行力的碾压。
- 【选择】: 考研 (内卷路)、大厂实习 (社畜路)、还是回老家 (躺平路)。

第二阶段：绞肉机 (The Meat Grinder)

时间跨度： 2019.07 - 2022.12 (职场初期 + 疫情三年)

核心矛盾： 【异化】 (Alienation)

关键词： 996 福报、PUA、消费主义、杠杆、口罩。

1. 时代背景 (Background)

- **2019:** 互联网最后的高光。进大厂 = 光宗耀祖。
- **2020:** 疫情爆发。居家办公。世界按下暂停键，但工作没有。
- **2021:** 蚂蚁暂缓上市，教培熄火。寒气开始传递。

2. 机制质变 (Mechanics Shift)

- **AP 缩水：** 工作强制占用 60% AP。剩下的时间极其珍贵。
- **新属性 - 社会面具 (Social Mask):**
 - 在公司面对老板 PUA，必须消耗 【心力】 维持面具。
 - 面具破碎 = 崩溃/裸辞/社死。
- **新机制 - 杠杆 (Leverage):**
 - 富人 (Xuan): 家里资助付首付，买房上车，资产在账面上暴涨 (虚幻的繁荣)。
 - 穷人 (你): 被消费主义洗脑，背上房租和消费贷。

3. 关键事件锚点 (Anchors)

- **【父亲的手术】:** EVT_302 人情债的升级版。不再是面子问题，是生死与钱的直接拷问。
- **【同龄人抛弃你】:** 朋友圈里 Xuan 融资千万，Wula 做直播火了。你看着工资条陷入抑郁。
- **【深夜的打车排队】:** 晚上 11 点，西二旗/科技园排队 200 号。这是时代的群像。

第三阶段：大退潮 (The Great Recession)

时间跨度： 2023.01 - 2025 (现在与未来)

核心矛盾： 【重构】 (Refactor)

关键词： 裁员、AI 替代、祛魅、回归自我。

1. 时代背景 (Background)

- **2023:** 降本增效。大厂裁员信。35 岁危机提前到来。
- **2024:** ChatGPT/Sora 横空出世。平庸的脑力劳动者开始被批量淘汰。
- **2025:** 泡沫破裂，裸泳者现身。

2. 机制质变 (Mechanics Shift)

- **天赋清算 (Talent Payoff):**
 - 那些靠“风口”的技能（PPT、纯 CRUD、手动测试）收益归零。
 - 大学时期点的“苦修型天赋”（底层原理、写作、艺术）开始爆发复利。
- **资产爆雷：**
 - Xuan 的房子可能断供，创业公司资金链断裂。富人返贫的打击比穷人更狠。
- **胜利条件变更：**
 - 不再比谁钱多。
 - 胜利 = 焦虑归零 + AP 上限恢复 + 找到内心的秩序。

3. 关键事件锚点 (Anchors)

- **【裁员谈话】:** HR 拿着 N+1 的协议。
 - 分支 A: 崩溃，觉得天塌了。
 - 分支 B: 释然，终于可以去卖炒面了（Refactor Success）。
- **【Xuan 的崩溃】:** 曾经的天之骄子深夜给你打电话，借钱/哭诉。你发现他比你更脆弱。
- **【回旋镖】:** 大学时你写的那个没人看的“底层算法”博客，突然被 AI 时代的技术负责人看到了，给了你一份远程工作。

角色命运映照 (Character Arcs)

角色	第一阶段 (2015-2019)	第二阶段 (2019-2022)	第三阶段 (2023-2025)	隐喻
Xuan	天之骄子 技术天才， 富二代， 多线程人生。	弄潮儿 创业新贵，买房， 加杠杆， 意气风发。	负债者 资金断裂， 资产缩水， 被高焦虑压垮。	资本与激进 飞得越高， 摔得越惨。

角色	第一阶段 (2015-2019)	第二阶段 (2019-2022)	第三阶段 (2023-2025)	隐喻
Wula	堕落者 逃课, 二次元,甚至挂科延毕。	边缘人/网红 回老家考公,或做直播/副业。	幸存者 心态最稳, 没有杠杆, 活得最通透。	虚无与解构 因为无所求, 所以无所伤。
玩家	挣扎者 单线程, 死磕沉淀, 对抗自卑。	电池 大厂螺丝钉, 996, 戴着面具生存。	重构者 要么被淘汰, 要么重构内核, 成为独立个体。	普通人的韧性 我们无法改变潮水, 但可以学会游泳。

策划备注 (Dev Note)

关于结局的定义：

这个游戏不应该有传统意义上的 "Bad End" (死亡)。

真正的 Bad End 是 "**异化 (Alienated)**" ——

即到了 2025 年, 你依然在焦虑, 依然在通过透支身体换钱, 依然不知道自己喜欢什么, 活成了时代的耗材。

True End (重构成功) 是：

无论你现在有多少钱 (哪怕只有 2000 块), 你坐在路边吃炒面时, 内心是平静的。你拥有了对自己时间的掌控权。