

游戏策划任务书

1、游戏概述

1. 1. 游戏名称和运行环境

《再来一次（ALL THE SAME）》
标签：逆时间；平行世界；相对论；“陶乐德事件”；逆天改命；蝴蝶效应

1. 2. 游戏故事情节

NASA 宇航员在南极发现了宇宙运行的“逆时间”，高能粒子出现逆向的流动状态，于是，从那天起，每个人身上都携带了一个标签，其中有两个选项：进入逆时间，如果时间倒流，为了成为理想中的自己，我应该做怎么样的选择；进入平行时空，回顾过往岁月，再回首年少的自己，是否做出了愚蠢的决定，为了修正这些决定，要做出怎么样的选择，会造就如今怎样的自己。如果再面临仅有一次的选择机会，结果是否会出人意料.....

1. 3. 游戏特征

- **故事**为导向，结合科学理论，使玩家在游戏世界里重新塑造自己；
- 纳入现实因素：中国自杀率为每十万人中有 22.23 人自杀，中国**每年约有 25 万人死于自杀，200 万人自杀未遂**，自杀已经成为中国人中的**第五大死因**，也是 **15 岁到 34 岁青壮年人群的首位死因**。因此，借由科幻理论载体，从游戏角度试图寻求解决方案；
- **逆向心理学**：游戏的名字之所以是殊途同归，则是使人物在经历了自以为最恰当的选择后，却触发了隐藏事件，尽管阅历不同，人生仍然存在程度不同的缺憾。只有深刻地意识到人生的不完美，才会愈加坚强，面对现实才能抵挡现实，通过“以毒攻毒”的方式警醒人心
- 添加社会性，探究社交对个人选择产生的影响，从而映射在日常生活中人与人相处中所产生的不同心理感受所促成的不同本心的选择

1. 4. 游戏定位

定位群体：成年人，尤其是参与工作或组建家庭的人
特殊对象：患有反应性抑郁症的成年人
定位原因：本游戏本质是治愈，只有经历过相当数量的事件和磨练的人才能体会个中滋味，才能将自己代入游戏设定的规则之中；将反应性抑郁症群体带入其中是想采取心理学的原理赋予游戏本身心理学工具的属性，游戏作为多元融合的载体，不仅具有娱乐属性，还具有教育，治疗等其他属性，在正确的引导下，也可以为社会做出有限的贡献

通关时间：

时间	模式	描述	目的
一天	纯剧情模式	玩家不能跳过剧情，没有支线，可以快速进	可以快速疗愈和促进反思

一周	剧情+任务	玩家不能跳过关键剧情； 通过进行任务可以加持某一属性的增加，更加趋向玩家内心想达成的结果，同时不影响其他属性的数值	疗愈的基础上增加娱乐性，个人任务为主
时间不限	剧情+任务+社交	玩家不能跳过关键剧情； 模拟生活中的场景进行游戏社交，通过不同的情景触发同一剧情下更多的选择	添加社会属性，使游戏更加贴近生活

1. 5. 游戏风格

主题	时间	“逆时间”	平行宇宙
画面效果	现年龄阶段（以世俗认知的年龄阶段划分，以十年为单位）	两种不同风格的融合； 剧情阶段-写实风； 选择阶段：赛博朋克+真空管朋克	两个不同风格的对比；
音效		以钢琴伴奏为主的符合主题的音乐，凸显场景的主调-悲伤，欢乐等； 用小提琴渲染高潮部分； 鼓声在紧张气氛内加入；	（大调是描述玩家经历事件时内心翻涌的情愫，也是对现实进行中时态的描述） （小调多为惆怅，压抑倾诉，是回顾人生时发出的懊悔的声音）
画面效果	平行宇宙一：年少的我		写实风
	平行宇宙二：现在的我		赛博朋克+真空管朋克；
音效	平行宇宙一：年少的我		以上世纪中国流行的电子乐和摇滚乐为主，大调为主
	平行宇宙二：现在的我		西洋乐器组成的交响乐，小调为主

2、游戏机制

2. 1. 游戏性设计

剧情探索：游戏中设定剧情为重要剧情和辅助/背景剧情，重要剧情为玩家必须经历的有选项剧情，而辅助剧情则起到解释说明以及“蝴蝶效应”的作用，这部分的剧情可以跳过，也可以由玩家根据自己的喜好进行选择，不选择也不会影响剧情的连贯性，但其结果依然产生并叠加至最终的人物属性和结局中

任务执行：

任务类型	加载练习	技能+操作	游戏观战/讨论/评论
单人战斗	在游戏加载过程中可以进行模拟练习，熟悉游戏操作	中国武术+添加位置移动按钮和动作按钮进行滑动操作	无

多人战斗	加载过程中简述多人合作机制和规则，并呈现建议性操作的动画解析	与 AI 或者好友玩家合作战斗，场景分为谋篇布局+战斗场景	观战/讨论/评论
家庭养成类	播放玩家主角家人的生活画面，随机选择播放库中的动画	答案对对碰，通过按时或场景再现影响玩家判断答案，如果与设定答案一致，则游戏成功	讨论/评论
历史解谜	讲解基础知识和呈现历史原型，显示建议性策略	战场再现，模拟实际战争场景并进行简化，玩家作为军师进行战略谋划	讨论/评论

音乐聆听：在剧情阶段，可以细品背景轻音乐，舒缓紧张的心情

2. 2. 游戏操作

● 观看游戏背景动画

在游戏初始化之后紧接着播放，时长设置为一分钟，首次进入游戏的玩家不可跳过，在动画结束后，可以将背景简介保留 5 秒

● 创建玩家角色（包含各种属性值）

键入玩家角色名称，也可以随机生成；

可以进行捏脸；

玩家属性值：学术属性值，事业属性值，人性属性值，交际属性值，健康属性值，家庭属性值和经济属性值进行初始化，玩家可以根据自己的喜好和经验进行微调，但保持属性总值不变，限定可调范围，保证玩家初始设定的平衡

初始化属性碎片数量和类型；

● 选择人物初设

主角：在 20 岁，30 岁，40 岁，50 岁中选择一个阶段，在选定前，点击可以查看剧情概述，选定后未完成游戏前不可更改，但是可以放弃游戏历史过程重新进行选择

● 选择游戏模式

根据可接受的游戏时长在纯<剧情>，<剧情+任务>和<剧情+任务+社交>三种模式进行选择，在选定前，点击可以查看模式概述，选定后在任务触发之前可以随时更改游戏模式，但任务触发后只能于两者中进行切换，注意：若从有社交模式变为无社交模式，可以选择社交数据是否储存，若不储存，数据无法恢复

● 创建 NPC 和 AI 角色

根据选择的主角设定和游戏模式进行初始化创建，NPC 设定不可更改，但是可以进行捏脸；

AI 角色只有选择后两者游戏模式时才会初始化，AI 角色分为简单模式和困难模式，设定健康临界值，玩家进行游戏前的健康属性低于临界值，则自动分配易于击杀的 AI 角色，若健康属性值高于临界值，则可以在两种 AI 模式中进行选择，根据击杀的 AI 对象的难易程度进行奖励分配

● 进入剧情

开始剧情，剧情被划分为以年为单位的集数，完成上一集才有解锁下一集的权限，当剧情进行至一般时，可以触发辅助剧情进行探索

● 剧情切换（场景）

辅助/背景剧情：当玩家决定进入辅助/背景剧情时，切换到辅助场景，使用和前置剧情相同的场景，场景色调变灰以区别二者，在其中游走，随机与 AI 进行对话，场景在全局描述完成之后，便进入倒计时，所以玩家必须在给定的多个 AI 中进行选择，不同的 AI 对应的故事情节不同，玩家可以通过多次进入辅助场景进行信息的获取和抉择。如果选择进入主要剧情的下一集，则无法返回寻找上一集的辅助剧情

剧情执行任务：游戏进行至一半时，激活任务面板，其中设置针对不同属性的任务供玩家选择

- **阶段性成果展示**

每 1/3 总阶段剧集结束后进行属性值清算，并给出现存玩家的描述，让玩家更加深刻理解自己行为选项和属性值的关系，以及最后生成结果的样式

- **其他（商城，社交，评论区/攻略区）**

初始化商城，社交系统以及属性值 UI 系统，背包系统

玩家可以在进入剧情或任务之前或之后进入商店购买相应的属性碎片提升属性值，合成相关物品放入背包进行进一步升级合成或者使用

玩家可以添加已知好友或陌生人，但系统会根据方式不同将好友归为不同的类别中，这个过程不可更改，即使陌生人随后和玩家建立起较亲密的游戏关系，其仍归为陌生人列表中，除非玩家删除数据后使用已知好友的方式重新添加

同一区的玩家可以随意在评论区/攻略区进行留言和回应，并对攻略进行投票，当日排名前十的攻略会在次日以滚动的方式展示在游戏底端专属分享区域

- **最终成果计算和展示**

总阶段剧集结束后进行属性值清算，并描述玩家最终成就了怎么样的人生，与未修改的人生设定进行对比，总结差异性并分析差异来源，根据能量守恒，对玩家获取和失去的进行事实陈述，由玩家自行判断经过改造后的玩家是否成为了更好的自己，能否对压力重重的个人产生触动

播放总结一生（至玩家年纪）的动画

2. 3. 用户界面（配图）

以“实用主义+秩序感+个性化”为指导：

游戏开始界面

首次开始游戏时及完整通关游戏后，游戏开始界面为二维画面，由背景图，游戏名称，游戏简介和开始游戏/退出游戏按钮构成，在界面底端或者顶端滚动播放游戏相关活动或者攻略信息，并使用较小的文字提醒玩家合理分配游戏时间

在选定角色进行游戏剧情后退出又**重进**的，游戏开始界面为三维，黄金分割线处为选定玩家，下面浮现已经交互过的 NPC 和 AI 角色的二维头像，整体为一点透视效果，三维背景贴图，游戏名称，开始游戏/退出游戏按钮构成，在界面底端或者顶端滚动播放游戏相关活动或者攻略信息，并使用较小的文字提醒玩家合理分配游戏时间



游戏主界面

游戏主界面初始化：初始化界面风格为写实风

界面排布	手机（分辨率）	平板（分辨率）
三维主角元素	黄金分割线放置，剩余空间用以展示人物说明和属性展开，不同年龄的主角可以通过按钮进行切换，每次切换只展示一个人物	将所有年龄的主角排列在界面之上，无需切换，文字展示在点击人物时显示在其身上，可以让玩家一次性接收不同主角的差异性，进行对比后游戏
菜单列表	将其他功能性菜单隐藏在总菜单按钮中，只在点击的时候弹出下拉菜单，其中包含商店，人物属性，背包等系统，再次点击时，其子界面就会覆盖游戏主界面，但其大小是全屏的 80%，剩余 20%用以展示下拉菜单的其它选项	将其他功能性菜单均匀排布在顶端固定高度一侧 70%的宽度上，点击的时候弹出包含商店，人物属性，背包等系统的子界面，覆盖游戏主界面，但其大小是全屏的 80%，剩余 20%用以展示其它选项

开始游戏后的每次登陆到通关截止之前，每次登陆均取消人物选项按钮，并将选定人物及其属性值，介绍等展示在人物一侧

游戏主界面定制化：玩家可以根据使用频率，个人喜好在预先设定的范围内将自己常用的功能模块拖出并放置，也可以整体调整游戏界面的功能菜单位置，或将界面进行镜像等操作，在进行一半的关卡后，也可以使用游戏中的实际场景来替代主角位置的三维图像

剧情界面

点击剧情按钮可以进入剧情选择关卡界面，首次通关之前不可以重复关卡选择，选定关卡后，进行剧情，若中途退出，则下次进来时从游戏历史继续剧情；其中在游戏关卡一般后，会有任务和辅助关卡以支线的形式呈现在主要剧情一侧，辅助关卡数量根据具体玩法和剧情内容决定

剧情界面以三维动画串联，取消其他功能选项，只留存退出选项按钮，在游戏过程中，在进行选择时，弹出二维选项面板，添加背景蒙版模糊剧情界面，使玩家可以集中思考选项，同时，若玩家选择了社交选项（仅一种模式提供此选项），则切换界面为 1/2 选项界面，1/2 社交界面，完成选择后重新切入剧情界面

相机跟随玩家，视角可以放大缩小，进行旋转，但是均规定临界值
在展示事件细节时，可以通关主角视角进行画面切换，其余时间均为上帝视角

任务界面

任务场景，在场景左上角设置任务提示和完成进度，相机跟随玩家，视角可以放大缩小，进行旋转，但是均规定临界值，上帝视角

社交界面

好友添加，陌生人添加模块，用亮暗色进行区分和对比；

非游戏时间的讨论和社交行为，社交界面模仿圆桌谈，玩家可以自由发言，设置 UI 按钮提供开始社交，退出，投票等行为的选项

游戏时间内，只能触发 2D 的社交平面，话题围绕选项进行展开，并可以进行投票

辅助剧情界面

半自由世界，可以进行主观探索，但是有时间限制，界面主要由游戏场景，退出按钮，小地图和倒计时图标组成

相机跟随玩家，视角可以放大缩小，进行旋转，但是均规定临界值

在展示事件细节时，可以通关主角视角进行画面切换，其余时间均为上帝视角

结算界面

主要按键时退出按钮和重新播放按钮

结算界面主要是以文字，动画和图标形式展现阶段性和最终成果的，并且三种方式不可并存

2. 4. 玩家交互

由于此游戏时针对每个游戏玩家单独设置，所以好友只能对玩家进行建议性干预，只能讨论已通关剧情和在做选择时进行投票，但最终的决定权还是取决于玩家自身，为了保证游戏的公平性和体验感，禁止玩家间交流后续未解锁剧情

当玩家采取好友的决定时，增加相互的了解程度和亲密关系，不采取时，此值不发生改变，而此属性值的增加可以用以兑换对好友有利的碎片或者其他奖励物品以赠送

好友可以观看玩家进行任务战斗的场景，也可以评论和交流

3、人工智能（AI）

AI 所作出的行为主要依赖于外部互动，剧情或者场景变化而产生

AI 执行原理按照 AI 执行树的方式展开：总类-分枝-叶

由于每种 AI 均有自己的展开逻辑，最终场景的融合则要使三者交互以排列组合的方式形成

3.1. 场景 AI

场景 AI 的总类分为两种：

由剧情改变统筹的场景：根据剧情配置地点单一分支

由时间变化统筹的场景：检测系统时间划定季节，天气和昼夜分支，通过时间变化使玩家有更真实的感知，形成积极的心理暗示，季节又分为 4 个“叶”，天气则是根据玩家所在定位城市的最邻近游戏中的城市天气预报来划分为数个叶，昼夜根据季节的不同又可以在小时上进行微调

3.2. NPC 设定

NPC 分为两类：解说 NPC 和任务 NPC，二者都会和时间发生碰撞，产生不同形态或状态

解说 NPC：根据剧情进行解说，根据游戏的不同场景进行服装变更，没有分支和叶，任务为单一型阐述

任务 NPC：

分为对应不同年龄段玩家的任务 AI 分支：格斗类，剧情辅助类，对弈类；

格斗类 AI 分为简单与复杂两个等级，主要使用不同的中国功夫动作和玩家进行碰撞，通过定时孵化和既定算法的动作完成生命值为 0 之前的行为；

剧情辅助主要用于家庭养成类任务中，作为旁白对游戏进行解读和解说，可以切换为文字形式或二者共存的形式

3.3. 其他 AI 设定

剧情辅助类主要通过和场景产生碰撞，产生隐藏效果，和玩家产生碰撞，呈现激活状态，然后通过和玩家对话传递背景信息；

和时间发生碰撞，产生不同形态或状态，如下雨时，玩家可以通过发现雨伞找到藏于场地中的 AI 人物

4、游戏元素

4. 1. 角色

本游戏分为两种线路：“逆时间”和平行时空；

两种模式下共用的角色为：

- 现在的我：主角（名字由玩家自定义）

根据年龄设定——二十弱冠、三十而立、四十为惑、五十而知天命（《论语》）
将主角设定为以 10 岁为单位的 20-50 岁青壮年，性别可选为男或女；

主角（20 岁）：经历设定为 5-20 岁，重要事件为教育抉择（国内外学校，私立&公立，业余爱好），重大考试），叛逆期表现，人际关系

主角（30 岁）：弱化大学之前的教育体验，经历重点为 18-30 岁，重要事件为：高考，大学阶段（学习，社团活动，爱好），继续教育，实习和工作（校招，社招，转行，晋升和事业），恋爱，社会关系

主角（40 岁）：弱化工作之前的教育体验，经历重点为 25-40 岁，重要事件为职业规划，家庭组建，社会关系，中年危机

主角（50 岁）：弱化 30 岁之前不稳定的工作经历，经历重点是 30-50 岁，重要事件为职业发展，家庭维护，代际关系，并从下一代身上反射出自己年少时的经历，采取倒叙的手法进行描述，心理和思想的转变

平行时空独有角色：

“未来的我”：根据抉择所创造出来的各阶段的自己，根据现在的我的年龄设定，将未来的我进行一一对应的设计

角色发展属性：

学术属性值 事业属性值 人性属性值 交际属性值 健康属性值 家庭属性值 经济属性值

在三种模式下：

- 纯剧情：

主角不赋予更多的属性和技能

- 剧情+任务：

任务按照主角年龄属性的不同进行设定，主要为：

	任务类型	任务特点	技能	奖励（触发事件）
20 岁	单人战斗	热血击杀，凸显个人主义	操作武器	学术/事业/经济属性值升高，得到相应物品
30 岁	多人战斗	强调团队合作的打击或者卡牌类游戏（仅与人工智能合作，无需匹配）	领导力/合作能力	事业/交际/经济属性值升高，得到相应物品
40 岁	家庭养成类	以是否回归家庭的角度分解不同人生方向	心灵感应	家庭属性值升高，得到相应物品
50 岁	历史解谜	将二战冷战等年龄贴切的主题封装入解谜类小游戏，通常需要具有一定的阅历进行判断或者选择	阅历	学术/人性属性值升高，得到相应物品

- 剧情+任务+社交：

将社交任务加入，即在任务过程中可以与游戏好友进行经验分享和讨论，在无法进行抉择时，也可以发起投票，用投票结果作为最终答案。

4. 2. 物品

	学术属性值	事业属性值	人性属性值	交际属性值	健康属性值	家庭属性值
奖励物品	书籍 高级学士服	合同 金钱	善良标签	红酒 舞鞋	药物 食品	糖果 宠物
惩戒物品	二手学士服	罚款	有时限的邪恶标签		毒蘑菇	
天降物品	学士服装饰品	随机数额的金钱		礼盒	口罩	房屋

物品通过纯剧情+任务或者纯剧情+任务+社交模式下的任务模块获得，任务发布会附带奖励物品碎片，通过任务可以获得相应数量的碎片，首次执行任务就通过的玩家可以获得双倍奖励，也可以通过商店购买获取，一定数量的碎片可以兑换相应的奖励物品，从而在特殊场景佩戴来提升相应的属性值，这会对某些游戏场景的进行产生有利条件。有利条件发生的方式是通过预支有限剧情来帮助玩家进行当下阶段的剧情选择，且对剧情发展不产生影响。物品分为永久型和有时效型，前者可以通过几倍数量的后者进行兑换，并可以重复利用三次。

4. 3. 对象

场景

在“逆时间”模式下，场景为三个：故事场景，选择场景和社交场景

- 故事场景：根据人物年龄阶段所经历的事件设置相应场景
- _基本场景：城市（分为大中小三类，并根据时间发展进行建筑风格的切换），
_允许玩家进行最多三次的城市选择
- _默认场景：20岁-宿舍，30岁-出租房，40岁和50岁-购置房屋内部
- _学术场景：中小学校，大学，活动场所
- _事业场景：公司，驻场场地
- _人性场景：福利院，教堂
- _交际场景：酒会，街道，商场
- _健康场景：健身房，公园，野外
- _家庭场景：不同等级的房子
- _任务场景
- _辅助场景
- 选择场景：留白，消除故事场景遗留的印象，玩家呈沉思状居中放置，使玩家可以集中精力进行选择
- 社交场景：仅出现在剧情-人物-社交模式下的场景，当玩家触发社交按键时，此场景开启，将游戏好友的人物显示在屏幕上，进行讨论和投票，设置讨论框和投票器

NPC

包含在故事场景中会遇到的对人生有较大影响的人物，或陪伴时间最长的人物（AI 驱动）

	NPC（由主要属性值决定）		
20 岁	教育属性	交际属性	
	班主任，校长，辅导老师	同学，朋友	
30 岁	教育属性	事业属性	交际属性
	导师，辅导员	同事，上司	女/男朋友，合作者
40 岁	事业属性	交际属性	社会
	上司，同事	合作伙伴，潜在客户	业内精英，公职人员
50 岁	事业属性	社会属性	

	下属，同事	业内精英，公职人员	
20-50 岁	健康属性	家庭属性	人性属性
	医生，教练	父母，伴侣，后代	信徒
任务场景	引导 NPC 和战斗 AI		

其他可能触发剧情的路人甲：属性--战斗力（携带属性值的类型和数值）

5、游戏的故事背景

时代背景：

NASA 宇航员一如既往地物理现象的模拟和探测，在寒冷的南极洲，热气球在寒风中摇摇晃晃地向空中升起，与此同时，运行在宇宙空间的流星体在与地球的大气层擦肩而过的瞬间，惊现炙烈的光迹，随即走向灭亡，它遗留在宇宙空间的，不仅是绚丽的绽放，还有令科学家们无法觉察的微小作用力，于是，一瞬间，放置在热气球中的粒子监控器呈现了逆流的现象。如同蝴蝶轻微的煽动了一下翅膀，粒子逆流的现象一旦被发现，宇宙的秘密大门也将打开。宇航员们仍沉浸于发现新的物理证据的惊愕和欣喜中时，存在于三个城市的粒子悄无声息的变化了，过去，他们了无痕迹的与人类共存，人类顺从时间平静的生活，但他们一旦被监测到，就连锁地激活，有限的空间挤出有限的位置给它们，尽管人类不知道他们会带来什么影响，但第二天清晨睁开眼睛的那一瞬间，他们就拥有了改变生命的另一次机会，极致的诱惑和探索的欲望致使市民们纷纷选择揭露另一个自己的秘密，也许是被生活压得无法喘息，也或许只是娱乐消遣，他们暂时逃离了现实世界，进入另一个时空一探究竟，神奇的是，时间不受控制的开始回溯。

社会体系：

平行时空提供的社会体系仍等同于现代社会的组织架构所形成的复杂集合，其中存在的人和事物和谐共存。重要的是，一旦进入平行时空并且触发不同于既往经历的选择，存在于现在的我将不复存在，取而代之的将仅仅是残留的记忆，而这段记忆也将随着故事的开展而逐渐消失，直到完成剧情，时空合并，时间统一，存在于现在的是重新塑造的自己，关于过去的自己的所有痕迹也将磨灭，不仅是个人的改变，同时改变的还有与我有任意社会关系的事物。

人物关系：

游戏中设置了三类人物：玩家（主角），NPC 和路人甲

在既定的游戏剧情中，主角是经历所有事件的主体，NPC 是每一个关键剧情中存在的与主角进行交互的个体，这个过程中触发选项；在背景和辅助剧情中，路人甲出现，玩家可以选择是否与其接触，由于这部分剧情是可以跳过的，玩家可能并不会与其相遇，但其行为依然会发生，结果依然呈现，在不做选择的情况下，结果按照默认值发展，由于场景设定为每一个微小事件都会影响到最终角色的属性值和结果，所以，路人甲行为的结果也会对主角的结果有影响。

6、游戏过程（故事举例-蒙太奇）

故事情节描述 -- “逆时间”

其中关于人称的转换--对应游戏中视角的转换，第三人称描述故事情节时，主要通过上帝视角进行画面布局，第一人称时，相机位置即为人眼的位置，画面多用来表达内心世界或情感宣泄，是主观感受下的游戏世界

以 30 岁玩家主角为例

大一大二-大三-大四/转学/出国/复读，-研究生/工作，城市变动，职业职位变动，金钱，价值观，恋爱观，友情观，事业观，社会评价

设定主角姓名：凌舞

第一幕：

“能够考上大学，从高中毕业已经是一件非常幸运的事情了”我想，“就算让我选十次一百次，我都绝对不会妥协，我绝不会复读”

天空突然变得阴沉，远处的乌云似乎有意靠近，不久，细密的雨滴就滴落在凌舞的脸上，“我应该马上逃离，可是，为什么，我挪不动脚步”

“哈哈，我和爸爸叫了所有亲戚过来给你办这个谢师宴，好孩子，你真给爸爸妈妈长志气！”羡慕而惆怅地看着喜悦的父母抚摸着孩子的头

“为什么，我的父母，看我的眼神，就只有意味深长的失望，我好想，成为别人家的孩子，就算失去一切，我都希望，能够重来一次”。凌舞抬头望向那朵似乎有意嘲笑的乌云，风扬过脸颊，那朵乌云却迟迟不肯离开，它是不是，也想亲眼看着这个女孩子是怎么被击溃的

“不要放弃，下一次，就会好的”不知道为什么，30 岁的凌舞竟然看见了高中毕业时候的自己，但任凭她怎么喊，对面的人都没有任何反应，巨大的引力作用下，凌舞仿佛被什么物质拖住了，一时间，失去意识

再次醒来，她被送回到了自己拥挤狭小的出租房里，为了能够在大城市生存下来，她筋疲力尽，随时等待着能够压垮自己的那一根稻草

突然，刺耳的铃声中断了她的思绪，电话那头传来上司刺耳的声音，又是一个加班的周末。当头棒喝一般，她惊愕地看向手机，看向自己的手表，“这是怎么回事”她诧异到发不出声音，她用力地揉了揉自己的双眼，果然，秒针在逆时针移动

突然，她发现自己手臂上显现了一个倒计时图框 4380，“这是什么意思”她疑惑的自言自语

但既然今天是昨天的话，突然，她脑子一片空白，“今天，发生了什么？”

鬼使神差的，她挤向拥挤的地铁，不自主地走向自己的工位，果然，凌舞望着昨天就已经修改完的图纸，虽然不知道为什么，她还是着手修改图纸，作为一个建筑师，也许难以逃离工具人的宿命吧，完美规避了刻薄领导挑衅般的意见，居然在天黑之前回到家

明明外界的物理环境并没有改变其运行规律，为什么时间却在倒退，浑浑噩噩的又度过了几天

躺在床上，她回想今天发生的一切，突然，她意识到，“如果我每天都可以知道已经发生的事情，那么，我就可以自己掌控节奏”露出了得意的笑容

如此过了一段时间，凌舞不知不觉成为工作领域的佼佼者，如果，生活就这么平静的进行下去就好了，但是为什么有一种强烈的不安定感弥漫在心中

晚上，坚持跑完 5 公里后，凌舞倒在床上立马入睡，不知道是梦境还是现实，她看见自己坐在高中时候的教室里，黑板上赫然写着倒计时，还有半年就要高考了，不安的情绪愈演愈烈，凌舞紧张的喘不过气来，呼吸越老越急促，胸口好像有异物压在上面，于是她拼命挣扎，终于挣脱了梦境的束缚，她动了动自己的身体，睁开眼睛，没有一丝光亮，“只是个梦啊”，她大口呼吸着躺下，突然触电般坐立起来，“这是一个绝佳的机会！”

[设置选项：是否立马决定修改自己的人生线路：A.立马开展计划 B.暂时观望 C.不改变]

第二幕：

[本幕以上一幕选项 A 开展故事]

“好，从今天起，我将尝试一种前所未有的方式生活，最重要的是，我可以利用信息差精准的知道那一天会发生什么事件，那么，我就不仅仅是一名平凡的建筑设计师了，明明从高中起就想做像女魔头扎哈哈迪德一样的鬼才建筑师了，实力屈从于所谓的社会现实，为了生存，只能暂时收敛光芒，从现在起，这一切都不同了”凌舞认真的双手合十祈祷，也许不会放弃，下一次就可以逆天改命

来到公司，今天是拿到标书的第一天，这个学校的项目是第一次由凌舞负责，上一次，凌舞兴奋的睡不着觉，但心存坏心思的上司却将这次决定的机会变为了一次方案比选，本来是一次给新人的机会，却面对着有十年工作经验的老将，凌舞悻悻道“这一次，我完全知道对方在想什么，牺牲的人不会再是我”。

凌舞飞速构思，短短 6 个小时，已经在草图纸上构思了整个方案，不局限于上次投标方案的思路，在翻阅了众多案例和资料后，凌舞拿出了非常完整和富有逻辑性的方案，但奇怪的是，老将由于丈母娘被家中巨型犬撞击摔倒请了一周的假期照顾老人，竟然放弃了这次机会，自然而然的，凌舞赢得了这个机会

“可是这是怎么回事，这竟然不是既定的事实，也就是说，是我的选择触发了一些未知的剧情吗”

“发什么呆，恭喜你啊”我技术老大拍了一下我的脑袋，他总是最挺我也是骂我骂得最狠的那一个，我慌忙挤出一个笑脸，“真假！”他抛下两个字就匆匆走开了

“来不及想这些，这个投标最终的成败并不取决于我们的方案，而是运营部门合同是否能够顺利签署”，于是我快速走向运营丽姐的工位，半开玩笑的暗示她要积极应对这次合约，不要出现工作纰漏，她若有所思，命令手下又核查了一遍标书合同书上的章，猛然发现居然有一个致命的错误，我长舒一口气，丽姐上下打量我，仿佛想要把我看穿。我满脸堆笑地迅速撤离，再留下来，我怕在不经意间就会道破这个秘密

又是一个十点的加班业，我居然被推出去直接对接上海分公司执行董事，顺利答辩完成，我被授予全权负责处理竞标相关事宜的权利，除了商业，我又多了一个教育类的作品

如果没记错的话，“明天应该是我面试的日子”，与扎哈创立的公司分部擦肩而过一直是我的意难平，这次，我一定要拿下，今天我已经非常满意于自己的表现和业务能力了。希望明天，一切顺利！

[设置选项：是否参与面试，若留在当前公司，可以晋升为主创设计师，若面试，有可能失利，且有可能会被原公司的人举报的风险：A.参加面试 B.放弃面试 C.推迟面试]

[以选项 A 开展故事]

“成为她那样的建筑师是我的梦想，就算是被发现，也要再试一次，成功的话，就可以进一步向梦想靠近，这种靠折衷完成项目的方式，我早就受够了！”凌舞暗自较劲。

第三幕：

风格鲜明的后现代主义建筑顶层就是事务所的会议室了，真不愧是席卷建筑圈的女魔头，不断再建筑上进行自己的拓扑学实验，拥有扎实的数学背景才能更加深入的理解她的建筑

凌舞深吸一口气，昂了下头，大步走向即将抵达的会议室。其实在刚步入 soho 大厅时，保安听说是到顶层面试的时候，就表现出惊诧的神情，这个其貌不扬，身材瘦削的女孩子，居然可以通过初筛进入最后的面试环节

还记得在准备面试的前几个月，凌舞头发脱落的严重，没日没夜的赶制作品集，她知道，普通的建筑作品根本不会被选择，她要做的就是将数学曲线和编程模拟纳入自己的设计之中，让面试官能够看到扎哈稚嫩时的奇思异想和雄心壮志，毕竟面试官，曾是她生前一起奋斗的老师

这个英国绅士表现出非常符合身份的礼节，同时又被察觉到一丝傲慢。在还是读研究生的期间，在国外进行参数化设计的学习时，就曾经遇见了一位非常温暖的老头，在深夜里保护出门在外的我，整整三个小时将我送到指定的火车站，并买了热气腾腾的咖啡，那时候，距离他上班只有三个小时了。凌舞的思绪被拉回那个时候，他约定好下次再相遇，她一定将英语讲的非常优雅，然而，生活却让她渐渐忘记了这个无比珍贵的承诺

思绪被友好的问候打破，进入面试环节，上一次，就是在介绍自己作品的环节，过于揣测面试官的想法以及公司文化而忽视了个人创造性，才会被面试官围追堵截般发问，这一次，她充满自信地介绍自己的创造过程，因为她相信，已经能够独立带项目的自己所内化的方法是足够支撑起作品的逻辑和故事感的，听完凌舞的描述，面试官又针对建筑理念和专业技能进行发问，然而，由于上次在介绍的阶段就已经完结，所以这部分只能靠临场发挥来展示自己，顺利的答完所有的提问后，凌舞卡在最后一个问题上，她甚至从未听过这个理论，她强装镇定，稳定自己的情绪

[设置选项：回答问题的方式：A.诚实回答不会，并虚心请教 B.迅速搜索相关的理论，通过类比尝试推测问题的答案 C.怯场，呼吸急促，说不上话来]

[以选项 A 开展故事]

面试官意味深长的看了凌舞一眼，解释了问题的答案后就宣布技术面试结束，通知后续会有人力面试后随即离开房间，“不会吧，就算是已经知道了部分事件发展的情况，还是无法逃脱未被选上是宿命吗？”凌舞眼神的光散去，透漏些许空洞

人力总管进来，只是询问了常规问题以及进行了语言测试，与前一场面试不同的是，凌舞已经有足够能力来用外语表达自己的思考了，重拾信心后，她甚至将母语是英语的总管问的有些紧张，心灵总算得到一些慰藉

依依不舍的离开风景绝佳的顶层，透过落地窗，可以看到相对较矮的建筑屋顶花园里幸福的工作人员在上面休息，如果有一天我也可以在这里工作.....

第四幕：

这个夜晚注定是难熬的夜晚，凌舞在床上辗转反侧，不断地复盘白天的表现，“就差最后的一个问题，我的表现就可以堪称完美了，精神也是在那一刻被击溃的，也许我多年的努力，就只能换来妥协”，不知道什么时候，凌舞才疲倦地睡去

第二天醒来，“糟糕，时间是倒流的，也就是说，我永远都不会知道面试的结果了，但是，我也许可以通过现在的生活猜测可能的结果”凌舞揉了揉惺忪的双眼，坚持完成了晨跑，洗漱完就重新踏上熟悉的道路

到了地铁站，凌舞呆呆的站在原地，她突然忘记了，到底要去哪里，难道事情已经发生了改变？凌舞不知所措看着地铁站里匆忙奔走的人，记忆逐渐消失，沉浸于这样的想法之中，凌舞耳朵仿佛已经听不到外界的声音，只有心跳的声音

许久之后，才发展手机一直在震动，看着屏幕上王凡的联系人，心中充满了疑惑，忐忑的接起电话，电话那头就传来冷静而温柔的声音：“舞，10点的会议别忘了，地址和邀请函已经发送到你的邮箱，我们会场见”

看向手表，凌舞推测出还有一小时时间抵达会场，她强装镇定，不知道是什么事情即将等待着她，她也没有任何应对之策，因为事情的变化已经远远超出了她的控制能力，因为触发的选择使得代表不同事件的粒子被检测到，它已经替代了之前被观察到的粒子，而那枚粒子也进入了静默状态，最小程度的占用有限的空间

不远处的男生温柔的微笑着朝她招手，她小心翼翼的喊了一声“王凡”，修长的手抚摸了一下凌舞的头发，“你看起来气色不是很好，舞”

凌舞用力的挤出一个微笑。这时，助理将答应好的汇报材料递给凌舞和王凡，原来这是一次竞标会，设计内容竟然是文化类建筑，这类建筑设计的资质通常只有业内知名设计师或者设计大院才能获批，28岁的凌舞就可以完整的统筹设计这类建筑并与前辈切磋，不管结果如何，凌舞都由衷感谢在这段不同寻常的人生中可以体验一次快意沙场的角逐的爽快

她必须在汇报之前将内容熟记，“还好，之前在国外，每次头脑风暴的时间都很短，并且每次都必须回答指导员和教授刁钻的问题，养成了批判性思考的习惯”，长舒一口气之后，凌舞将所有的注意力都放在了材料上

“别紧张，有我在”王凡微笑的缓和紧张的气氛，凌舞深深的感觉一种踏实感，虽然她不知道，在过去的时间里，他们经历了多少有趣的事情，但是这种熟悉的感觉让她很安心

在场的评委中，就有“另一个她”的工作中的上司，她在此刻已经记不起来，只是残留着非常熟悉的感觉，不禁打了一个寒颤

汇报正式开始，真正的设计师果然都是将空间设计到极致的人，同时能够轻松的将自己的设计理念表达出来的人，他们口若悬河地描述自己的设计，半小时的限时让凌舞意犹未尽，每次鼓掌，她都发自内心的表达自己的崇敬之情

下一个就是自己，她暗自为自己加油打气，那双修长白净的手握住凌舞的手，凌舞诧异地看向王凡的眼睛，愣了一秒

[设置选项：如何应对这种有些尴尬的局面：A.慌忙抽回双手 B.温柔回应并给自己加油 C.不知所措，僵在原地]

[以选项 C 开展故事]

“请凡舞工作室的凌舞进行项目汇报”主持人在这时邀请我上台进行报告，与前辈们相比，我们的建筑设计缺乏沉稳的气息，有些创新空间的开发也影响到部分使用空间的舒适度，但我始终相信，每一代都有代表自己那个时代的魄力，我将重点放在新技术使用，建造逻辑和材料运用这几个板块，除了材料上提供的文字描述，我还结合在欧洲求学时见过的每一个惊艳的建筑，给出了形象化的解读，并与对标项目进行对比，凸显我们赋予建筑的独特表达方式

“不知不觉间，已经可以以这种深刻的角度去解读建筑设计，不仅是流于表面的建筑设计，还是上升到哲学层面的领悟”。不知道什么时候，我的经历已经内化成为工作能力的一部分

看着观众席那双肯定的温柔眼眸，我的心又悸动起来

煎熬的等待之后，主持人公布了中标的结果

[设置选项：中标结果：A.中标 B.未中标 C.联合设计]

[以选项 B 开展故事]

第五幕：

果然，我们还太过年轻，我们还有很大的上升空间，尽管如此，投标的失利还是让我变得沮丧，这是一种难以言喻的感觉，中标的设计师是绝对尊重和崇拜的对手，但是失望的结果依然存在，结果不好的话，过程的意义就会大打折扣，陪同而来的同事刚刚还在叽叽喳喳地讨论着，听到消息之后，也都陷入沉默

王凡故作轻松的宣布为了犒劳大家半年来的努力，决定开展为期三天的团建活动让大家好好放松一下，他轻轻的抚摸我的头发，同事纷纷识趣的走开了。他俯身下来，鼓励我，告诉我已经很棒了，他说什么我已经听不清楚，意识里，那双温柔的眼眸充满了信任，这种感觉真好，有人会在我不成功的时候依然愿意站在我的身边支持我

也许是靠得太近，我突然感受到王凡的呼吸，有点无所适从，本能地向后退了一步，我察觉到一丝惊愕闪现在他的面庞，我借口要去卫生间快速逃离多种情愫杂糅的状况，想冷静一下，失魂落魄地走向卫生间的途中，好像撞到了什么人，低头道歉后就离开了。好像听见“不知道哪里来的勇气，结果一看就知道了”之类的话，心里一惊。

我疯狂地用水洗脸，希望能够让自己清醒起来，那温热的应该是自己的眼泪吧.....

“我应该振作起来，下一次，一切都会改变的！”我暗自发誓一定要加倍努力

凌舞观赏水龙头转身后，看到王凡倚在墙边温柔的等着自己，她朝他走去

[设置选项：凌舞此刻会做出的行为：A.拥抱王凡 B.和王凡开玩笑 C.面无表情，跟在王凡身边]

[以选项 B 开展故事]

凌舞就是一个这样的人，无论发生什么情况，宁静下来就是一副嬉皮笑脸，玩世不恭的态度。当凌舞手舞足蹈的讲一个宇宙无敌冷笑话时，王凡将她抱在怀里，轻轻抚摸她的头发，凌舞感受到温暖的保护，终于眼泪不争气的掉落下来

如果这是自己半年来辛苦工作的结果，那无疑是让人懊恼和失望的，委屈也随之而来

好容易挨到会议结束，凌舞拒绝了王凡送她回家，独自一人打车，她只想自己一个人静静，司机本来还想和她搭话，但她冷气压的气场无疑迫使司机闭上了嘴

回家后立马扑向自己柔软的床，从国外回来后她就一直习惯于睡非常柔软的床了

“今天过了，我就可以修改既往的设计了，也许，还有转机”，想到这里，凌舞已经迫不及待的想要坠入梦乡，同时她又担忧是否这位温柔的合伙人会消失，又是难捱的一夜.....

第六幕：

哈佛大学毕业，美国著名事务所主创建筑师，“还蛮帅的嘛”，凌舞看着手中的资料。她真诚地给对方发送了一封邮件，邀请对方成为自己的事务所合伙人。她很快收到了对方的回信“回国见”，她欣喜不已，这大概是近三个月最令人喜悦的事情。

她换上干练又不失个性的职业装，一席白衣赴约，她喜欢称自己翩翩君子，在这个社会中，只有不断变强，将自己视作男子，才能够有自己的一席之地，才有可能追求自己的梦想。王凡一身黑色西装，高挑的身材显得格外精神，他手捧白色蔷薇，这是凌舞最喜欢的花。原来，在以前，王凡就持续关注着这个有“小扎哈”之称的新锐建筑设计师，在收到邀约之后，就迫不及待想要亲自攀谈一番

收到自己最喜欢的花，凌舞为自己没有准备礼物暗自懊恼，王凡貌似看穿了他的小心思，便请她邀请自己喝一杯咖啡。她最喜欢的是拿铁，他喝惯了美式。

他们交换着一起创业的想法，设想着未来的方向和工作方式，两人都曾花费大量时间对国内外市场进行了调研，也能够发现行业存在的一些问题，结合自己的学习和工作经历，他们一拍即合。手拿着咖啡，走在微风轻拂的海边，滔滔不绝地讲述着自己的构想

突然，非常熟悉的感觉再次袭来，她突然感觉到，也是在同样的海边，上一次，她哭了好久，为了一件非常伤心的事

他们约定了选址的时间，二人心有灵犀地选择了可以看到大海的办公室。工作室成立之初，要靠参加国际竞赛争取项目，同时，为了维持最起码的生存，二人通过之前的同事获得一些项目资源。两人干劲十足，通常会并肩工作到很晚，没有人抱怨，没有助手帮他们处理琐碎的小事，二人就轮流打杂

首个竞赛是城市规划加单体建筑设计的形式，凌舞是规划专业出身，充分发挥自己的大局观意识，很快就给出了初稿。在讨论阶段，王凡给出了许多建设性修改意见，不愧是哈佛的学长，即使规划项目经验不多，也可以帮助凌舞完善方案的细节。根据规划方案，王凡作为建筑主创，提出三个比选方案，最终在讨论过后，二人摒弃了安全求稳的方案，剑走偏锋地以科幻为主题，设计了非线性作品。并决定展示结果采用沉浸式游戏开发的模式，不仅可以让评审团直观地看到模型，还可以设身处地地感受空间

[设置选项：竞赛结果：A.第一名 B.前三甲 C.落选]

[以选项 B 开展故事]

人生不如意十之八九，二人早就做好了心理准备，虽然方案因此就要以极低的价格被主办方征用，但获得前三名依然振奋人心。此次竞赛为他们带来了一个外国科技公司的客户，他们正式受委托建立科技公司在国内的办公大楼。他们热情相拥，创业的第一仗打得很漂亮，他们正式成立了工作室，起名凡舞，寓意平凡的舞动，即使再平凡，只要努力，就可以完成心目中漂亮的舞蹈

工作室随即也迎来了新的设计部成员，也迎来一位后勤大家长-一位退休的阿姨，凌舞第一眼看到简历，就立马决定聘用她，因为，她真的好像自己过世的母亲，这个秘密，没有人知道，而她最享受的，就是午饭过后，靠着阿姨的肩膀休息的时间

理想中的职场就是大家同甘共苦，为了能够快速成长，每位成员都愿意精益求精地完善自己的设计。每当有成员过生日，大家都会聚在一起，庆祝每个神奇的日子，一年后，大家谁也离不开谁了

凌舞在工作中已经养成严重依赖王凡的习惯，每一次，他都会带给她灵感，迟钝的她，还没有发现，那双炙热而温柔的眼睛一直注视着她，关于她和设计，大概是王凡每天最关注的事情，她甚至觉得王凡比她还了解自己，他为自己做出的决定也更加可以说服自己.....

[设置选项：是否进入辅助剧情：A.进入 B.不进入]

辅助剧情

那应该是凌舞最遗憾的一天，10月12日，她亲自宣布了母亲的死亡，前一天晚上，晚自习时接到母亲的电话，还略显不耐烦的进行着没有主题的聊天，匆匆挂断了电话。第二天还没有从睡梦中醒来，就看到父亲，叔叔和姑姑的未接来电，凌舞赶紧回复电话，父亲只说家里有急事，要让刚步入大学一个月的她回家一趟，并不说明确切原因。凌舞已经隐约感觉到事情不妙，但是在路上，她能够想到的也就是母亲有可能发生了意外，需要女儿的陪伴，仅此而已，她从来没想到，她没有再见母亲最后一面

她焦急地在机场等待，恰巧又遇到飞机延误，延误了整整四个小时，这四个小时并不太难熬，期间父亲又两次打来电话询问起飞时间，但如果她事先知道真相，也许她会气愤的与机场乘务人员吵架，上了飞机，她很快睡着了，可能是第一个月魔鬼般的军训让她极度需要休息

到了家乡，她的两个哥哥就在机场外面等候，上了车，递给她水和食物，如果她知道，她的哥哥只是怕她到了医院吃不下任何东西，她就会陷入绝望

穿过长长的走廊，她看到在走廊两侧痛哭流涕的家属，她突然恐惧起来，脑子有一时间陷入空白，他看到她的舅舅们也在，父亲赶紧叫来医生，她看到正对的门上赫然写着“ICU”。她第一次来这里，她不知道，里面是什么。医生打开病房门，先对她和父亲进行消毒，又穿上防护服，带上防护帽和口罩，换上医用拖鞋，她走向里面，顿时，她看见母亲躺在最中央的病床上，身上连接着各种仪器，她动不了了，茫然地看向父亲

父亲突然留下眼泪，告诉她让她和母亲告别

“不，我不相信，怎么回事，我们昨天晚上还在通电话，过去还没有 15 个小时，为什么就突然变成这个样子”，凌舞跑向母亲病床前，拼命摇晃母亲手臂，告诉她她回来了，让母亲醒来，眼泪已经给眼睛蒙上了一抹霜，她看不清母亲。母亲一动不动，只有发出的微弱的呻吟的声音，才能证明她还有生命体征。折腾了许久之后，突然间凌舞停止了动作，无意识地倒在地上，轰隆一声砸在地上。

医生和父亲赶紧将凌舞抬出病房，安置在隔壁等候室的座位上，过了一会儿，在家人的召唤声中，凌舞挣扎着起身，坚硬的座椅咯得她背部生疼。她无助地看向父亲，父亲带她去见了主治医生。主治医生简短地介绍了病情，宣布了母亲即将结束的生命，母亲是脑干出血，瞬间出血量已经超过身体临界值，所以，即使是维持现状，也仅仅是机器造成的假象。没有时间作过多的解释，医生匆匆跑去抢救另外送来的病人。

也许是刚刚流泪过多，凌舞此刻欲哭无泪，空洞的眼神像一个黑洞，黯淡失色。从叔叔那里得知，父亲昨夜将母亲送来时，已经闹了半天，好不容易被大家拦住。

我已经听不进去任何话，我请求医生再次让我进去陪陪母亲，这次，我一个人进去，我呆呆地站在母亲旁边，抚摸她的手，她的脸庞，明明还是温热的。母亲的手永远都是温暖的，即使在冬天，都可以神奇的保持温热的体温，而我手指总是冰冷，每次我都会冷不丁地双手握住母亲的手，吸收这恰好的温度

我陷入深深的懊悔之中，我们昨天晚上还在通话，没想到，和母亲说的最后一句话竟然是催促她快点挂电话，不要影响自己学习的混账话。从高中进入叛逆期开始，我就学会了如果用实际行动去刁难我的母亲，而她总是耐心地克制地满足我的每个要求，她总是说父亲将我宠坏了，可是，她才是最宠我的那个

小时候，我的一只眼睛视力被检测出接近于没有视力，于是母亲每周都骑车带我去十公里以外的眼科医生那里进行治疗，三年以后，我的视力已经恢复到不需要戴眼镜的程度，每次乖乖等医生治疗完之后，母亲都会带我去附近的超市幸福的收割一波，看着琳琅满目的货架，小推车很快就被我堆满，无论多重，我都可以推得动。那个时候，每样零时都想选，可是现在，望着满满的货架，却无处下手。我爱吃零食的习惯一定是来自于母亲，每次，她都会和我一起分享吃零食的喜悦，也会因为我没有给她留某种零食而要耍小性子

我看着母亲，我不知道，母亲此刻承受着多么大的痛苦，她的身体会不会痛；我看着母亲，内心痛骂着上帝，那个我和母亲笃信的上帝；我看着母亲，想起她说，三年后退休了就来大学外面租个房子陪我；我看着母亲，懊悔为什么自己在她送我到学校返乡时，没有送她到车站，而是让她一个人孤单的离开.....

凌舞才刚满十八岁

凌舞从病房出来，告诉父亲，她同意结束母亲的生命了，她不想让母亲再承受多一份的痛苦，每每午夜梦回，她都会深深地为这个决定后悔，哪怕多一天，如果她没有做这个决定，她就可以假装母亲还活着，也许奇迹就会发生

往后在学校的整整半年，她只是用学习麻痹自己，不让自己有一分钟的闲暇时光，但每次洗脸时，她还是会泪流满面.....

如果时间倒转，我是不是有机会看着母亲慢慢变老！！！！

第七幕：

从前，她也想像身边的女孩子一样，享受爱情，默默付出，平淡地过自己的小日子，梦想可以为了自己的小幸福妥协。

看着镜子里精致干练的自己，凌舞不由的发呆，她无法想象，如果不是她非常努力，怎么有资格和王凡这样强大的年轻建筑师合作，她不用再仰望谁

那个时候，她考入了一所勉强可以提供高等教育的学校，第一次看见高中毕业后自己的画面又一次浮现，到了大学，她突然开始努力，每次考试，没有任何意外的，她都是第一名，她以非常优异的成绩考入了国内的顶尖大学，还获得了攻读国外双学位的机会。

研究生的生活无疑是最难忘的时光，建筑系的老师都是行业知名的教授，有些人的名字就印在自己课本的封面。之前的自己，惶恐的参加第一次的模拟联合国大会，第一次参加高校联合参数化模型搭建，第一次远赴欧洲，第一次作为校代表去美国打辩论，第一次使用机器人，第一次参加高校网球女单比赛，可惜的是，并不是每件事都有完美的结局

看着身边小自己很多的本科同学，凌舞回想起，那个时候，自己什么也不会，听力也是一塌糊涂，唯一能做的就是呆呆地看着主席台上三位彬彬有礼的主席和观察员，于是，她想“这次，就让我来带领大家写出这份决议草案吧”。她记得，上一次，她被分配了巴勒斯坦国家代表，所以她能做的，就是和其他中东国家抱团，而其弱势的地位和难以寻找的史料使得代表很难寻求自己的国家利益，只能选择妥协。看着手中美国的代表牌，她知道，他可以为所欲为了。凌舞聪明的宣扬着民主和自由主义，联合北约国家，将国际利益尽数纳入囊中，在书写决议草案时，也承诺可以充当中立国或者其他小国的保护伞，实则酝酿着不平等的阴谋。由于此次会场没有设置中国代表，俄罗斯代表只能联合几个亚洲国家，或以资源作为威胁成立另一集团。会议最后以绝对优势通过了以美国为首的决议草案，凌舞和另一位欧洲代表被推举为最佳代表，获得了去首都打辩论的机会。“真棒啊，虽然大家都不是很有经验的样子，但是可以将自己学过的知识教给别人，干劲十足的完成提案，真的很爽啊”

上一次，是在研究生二年级参与选拔得到的机会。“学院有一个双学位名额，我推荐了你，下周进行答辩”。我看向手臂上的时间，2370，时间竟然提前了半年。“等等，电话那头怎么是一位男士的声音，我看向自己的聊天纪录，自己的导师竟然变成了建筑系的院长，他可是出了名的严苛老师，磨练出的每个学生都不会逊色”。“也许就是研究生期间的经历让我变得更加自信吧”

同一天，竟然是纽约模拟联合国大会的官方选举，上一次，明明是二年级才发生的事情，那次，我选择了留学，研三再次参加选拔。我鬼使神差地拨通了慕老师的电话，询问她是否可以推迟答辩，没想到自己竟然以推荐的方式直接被录取了。同时，出国的时间也变成了秋季，那么春季我就有时间可以去美国打辩论了。不知道为什么，事情竟然都在按照我所期许的样子在进行

答辩里，对我威胁最大的是一个二年级的学长，他以出色的论文发表成绩被导师推荐，可惜的是，大概他的学术修养更适合用文字的形式表达。我如愿拿下了出国的名额，我记得之前那次，我和前男友分手是在我出国半年以后。手机传来一条消息“我们分手吧，你去追梦想，我只能守卫祖国”。他是一名战斗飞行员，我们都很忙，所以异地恋变成了最适合的方式，我们彼此支持，建立起了超越爱情的革命友谊，如果不是他的鼓励和帮助，我应该不会如此顺利地考入理想中的研究生院校吧。

凌舞苦笑了一下，“事情迟早都会发生的”，她没有回信，默默息屏，回去一言不发的躺在床上胡思乱想，她不知道今天应该开心还是难过，突然等量守恒的概念浮现在脑海里。“原来如此，我把重心全部投入到学习中，却推开了喜欢的人”

[设置选项：与前男友的羁绊：A.仍会联系 B.彻底断联 C.系统随机选择-交给命运]

[以选项 B 开展故事]

第七幕：

凌舞望向天空，大学的时候，身边每个人应该都知道我想去德国吧，看着往日的老朋友发来的祝贺的信息，凌舞苦笑“老师说的真对，不必着急，该有的总会有的，只是推迟了一点”

“同学，我们的毕业典礼是不允许穿短裤入场的”，上一次，我扭头就走，这次我跑回宿舍换上了长裤，我不想愚蠢的错过每个与自己相关的瞬间，排队进入会场，看着荧幕上的文字，“什么！我竟然考入了这所大学！”“这是不是意味着，我高考成功了！”

听过校长之前也是建筑学出身，所以建筑系一直排在最中央的位置，亲手接过自己的学位证书，戴上学士帽，和校长先生相视一笑，终于毕业了，建筑系的日子真的不好过啊，除了满满的专业课，还要进行美术方面的训练，裱纸，模型推敲，去建材市场搬材料已经成为了学习的日常

那个时候，我们小组的四个人从建材市场抗回了十几根木棍，锯子喷漆一起上，搭建了风雨中屹立不倒的大模型。看着手中的立项书，我瞪大了双眼！“混凝土浇灌模型，这可真是一门烧钱的课程”，看着敢想敢做的小组成员，我立马回过神来积极参与到调研和讨论的过程中。后山基地就是每组摆放小组模型的地方，模型要在这里放置两周，无论天气如何，都屹立不倒将成为评分的关键，其次才是设计理念和题目信息的表达。浇灌的第一步就是支模，为了拿到小组第一，大家选择了双曲模型，经过一天的努力，还是无法用传统方式将模搭好。突然我灵机一动，上一次，我有一个同学恰好是从事 3D 打印的工作的，如果我们可以用打印的方式将模型切割为尺寸合适的小块打印再合并在一起，应该是能想到的唯一能解决的方式，同时，我们还需要准备备用方案，以防这种方式现实的不可行性。

比想象中顺利，不同的是，同学并未在打印公司上班，而是走上了从政的道路，正好负责全国比赛的会场雕塑制作，并与一家 3D 打印公司合作。“这一次，大家的生活好像都发生了些许改变，上一次，同学因为成绩原因无奈放弃了从政的道路”

三天以后，打印材料已经悉数收到，只是，他们接下来一个月的生活费都已经搭进去了，凌舞深入研究了组合的方法，并在等待的过程中不断和组员进行模拟，以及方案推敲，模顺利支起来，将配置好的混凝土浇筑其中，接下来要做的就是制作固定的架子和准备方案汇报稿。一名对物理感兴趣的组员突然表示可以利用计算机控制电路，将光影效果也加入其中。于是，本就繁重的课业占据了更多的时间，组员都抓紧在其他课程上缓解紧张的情绪。

交作业的第一天，组员纷纷汇报了自己的作品，轮到凌舞小组时，他们像评委教授们和其他小组成员分发了塑料纸墨镜来更好的观察灯光带给模型的空间光感。他们想起高迪的圣家族教堂，光是属于上帝的，指导老师露出了欣慰的微笑，这几个孩子，手上还残留着被烧伤和割伤的痕迹，这些孩子无比珍贵的可以演奏乐器的双手，同样可以创造优秀的建筑作品。他们如愿以偿的被学校推荐到市建筑馆进行展览，他们兴奋的站在自己的模型前面，为每一位观众解说，背景墙上，是四个回头土脸的毛头小子，但是他们对待建筑设计，有着特别的冲劲和苛求般的要求

[设置选项：小组友谊发展：A. 合作创业 B. 毕业断联 C. 普通同学关系]

[以选项 B 开展故事]

第七幕：

望向手臂，只剩下 180 天了，半年后就是高考的日子。上一次，沉迷于幻想，以为不通过努力的信仰就可以帮助自己取得良好的成绩。她嘲讽的回忆着……

“好！那就让我们看看，奇迹会不会发生”

[设置选项：是否重启高考试卷记忆：A. 回忆 B. 忘记]

[以选项 B 开展故事]

坐在教室的第一排，周围环绕着成绩很好的同学，大家争分夺秒的安静复习着，班主任低沉的声音突然打破了沉浸的时刻，“凌舞，来办公室一下”。在同学们的注视下，我将笔插在复习课本的那一页，匆忙走向班主任，班主任给了我一张请假条，说我父亲在校门口等我

带着疑惑，我快步向校门口跑去，父亲在门卫室焦急的等待，看我跑来，连忙走出房门，我将请假条交给门卫并登记完成后，就被父亲一把抓走，上了等在路边的私家车。不由分说的被带到了医院，车上父亲一直在打电话，我还来不及问任何问题，就被带到了一幢楼走廊的尽头：ICU！赫然几个字映入眼帘。“女儿来了？快进去看你妈妈最后一眼吧”医生说道。我脑子瞬间空白，什么意思

上一次，这件事不是一年后才发生的么，突然间，我想不起来关于母亲去世的细节，在我走进病房的时间内，我突然忘记了从前发生了什么。我抱着母亲痛哭流涕，明明早上出门以前还刚吃了妈妈准备的早餐，她每天都会绞尽脑汁地准备各种口味的早餐给我补充营养。近乎昏厥过后，母亲终究抢救无效，永远地离开了我。

我瘫坐在母亲的墓前，眼泪一直流，手中捧着母亲最爱的百合花，一句话都说不出来整整一周，我把自己关在母亲最喜欢的琴房里，回忆起小时候母亲总是用戒尺打我的手背，只有练琴的时候，她才会如此严厉，每次听到母亲的琴声，我都大为震撼，没有多余的说教，她总是能够亲自做到，让小小的我赞叹不已，希望以后成为像母亲一样优雅的女人

我之所以任性，就是因为我不害怕失去，高考算什么，只不过是成长过程中必须经历的一关，就算失利，就算她们对我失望，只要他们能够陪在我的身边，就足够了

但是现在，我突然发现，能依靠的只有自己了。我不再偷懒，每日缠着各科老师询问各种问题，就算受到打击也无所谓，第一次模考，不出意外的，除了英文成绩还说的过去，其他科目全不及格，我不知道怎么让家长签字。我紧张地拿给父亲看，自从母亲去世以后，他好像总是红着双眼。若是以前，他一定会说教我一番然后极不情愿的签字。但现在，我和他，心态都发生了改变，我会为自己成绩不好而焦虑，他却只想让我健康成长

我更加努力，早自习我去的最早，晚自习，我总是和老师一起走回家，身边的同学开始觉得我变得陌生起来，成绩好的同学在讨论解题思路的时候也会偶尔邀请我加入，不变的是，我依然每天缠着每个老师询问问题

终于，第二次模考，我的班主任打电话告知我的父亲，说我有希望考上不错的学校这怎么够！要做就要做到极致

终于高考那天，我开始有点后悔，为什么不选择查看一下记忆中的题目。“难道是我努力的结果，我竟然觉得题目是如此的简单”。放榜那天，我小心翼翼地打开查询系统，看到一个上一一次的我绝对无法想象的数字以及全市排名

我马上冲进琴房，抚摸着母亲最爱的琴键