

首先游戏的风格，可以想象一种以撒式的，主角要在几乎无知的情况下对抗充满恶意的环境。可以在此设定主角是为了逃避现实中的困境和悲伤，从而进入了一种遗忘状态。主角失去了对具象事物的记忆，只剩下了自己的表达能力，故而整个游戏流程获得的事物都以一种文字的形式出现，说是文字不代表没有图像，而是主角可以从图像中抽取词汇，可以理解为词条和技能树的选择，来组合起自己的武器。

游戏的机制设定，文字作为核心，可以由三个部分组成，首先是武器，武器可以是某种优良品质，比如勇气/智慧等，这些品质代表了主角面对不同事物的态度，可以达成不同的结局。比如一直提升勇气可能会达成暴怒结局（七宗罪），意味着主人公在面对现实事物时只有匹夫之勇。

而武器可以拥有传统的攻击模式，比如勇气代表的就是霰弹枪一样的高伤害攻击。

其次是词条，主人公拥有的勇气需要有其他词条辅助，比如勇气搭配上可以进一步提升暴击的判断力就能获得一个新的攻击模式的武器，比如说决心。

其实游戏的形式也可以不固定成作家，这么一想，设定成一个人对内心世界的挑战也可以

这种词条可以理解为由基础的心理情绪引发的想法，比如说勇气会引发的想法可以是暴力，所以得到勇气的武器和暴力词条就会转化为怒火这种武器，而勇气搭配上别的情绪引发的想法会有不同的东西，意味着这里有一个合成系统，这个就可以作为每一轮肉鸽玩家游玩到的不同武器类型和 **build**

最后，还有一些具体事物，这三个系统都可以设想为以撒中的模式，武器就是以撒的眼泪攻击方式，词条就是以撒中的被动强化道具，具体事物可以理解为额外强化道具，是作为某种专门服务于游戏随机性的事物存在，不直接参与武器合成。比如说获得订婚的戒指会增加勇气类物品的刷新频率，或者特定的物品能够打开特定的关卡，解锁结局之类的。

游戏的特点在于，其实这么一想会有些类似以撒，就是随机的装备不仅仅是词条的差别，还有合成的要素，更重要的是还和解锁的剧情相关，随机性不再作为系统中的在外者，而是根植于整个游戏本身，作为叙事的一环出现。玩家对于词条的组合不仅仅是为了强，还有为了剧情，以及通过不同词条的武器击败不同的 **boss** 之后出现的不同走向的“好玩”。

**Boss** 爆的装备也不再作为一种和游玩过程无关的存在，而是主角对于现实生活中的困境的真实感受，或者解决困境之后达成的结果。