如果说有什么话题是我们这代人一听到就生出些情感的，也就那么几个话题。对于大多数“普通人”来说，他们的烦恼大概可以概括为：看到国家的宏大与强烈一致的社会趋势的无能为力、看到财富的积累和做实事的价值的无能为力、看到外来文化以及逐渐兴起但原先处于边缘化的本地文化与现实巨大误差的无能为力，以及对自身的极度不自信，即使有目标也会感到迷茫的无能为力。

概括起来的关键词就是，无能为力。

而我们将要做的这个游戏，它不应该待在象牙塔里，待在小众的、满足小数社会群体情感需求的、如同烟酒咖啡因一般只能解决当前需求的东西；它更不应该是宏大的、狂热的、充满着鼓动性的乐观的、不给读者以思考空间而急于给出答案的东西。

它应该是什么？

它应该是陌生却又熟悉的、抽离却又贴切的、来自生活又绝不脱离生活的、含蓄却不避讳读者真正在意的问题的东西。

既然要陌生却又熟悉，那么它就不能直接落地于现实，而是在一个完全架空的世界中进行，但它必须跟这个世界息息相关；既然要抽离却又贴切，那么它所给出的细节现实理念等东西就不能显而易见，而是用大量的线索和暗示来进行阐述，但其大体要符合我们这个社会的主流思想，不能丢掉主体而去寻些晦涩情调加以歌吟、投机取巧；既然要来自生活又绝不脱离生活，那么其最终得出的结局一定是要回到现实中来，而不是被拔高而悬浮在生活之上，夸夸而谈，浪费玩家的时间；既然要含蓄却不避讳，那么其就要实事求是，而不是顾左右而言他、面对问题不去反映和解决。

该怎么做？

既然要写大家都在意的东西，那么很自然的就可以想到，去构造这么一个主角，她是迷茫的，是无色的。这个主角一开始并不用去引起玩家的共鸣，引起共鸣的应该是她在游戏进程中不断遇见的各种人、各类事，是这些引起了玩家共鸣的人或物给了她颜色。

那么这个角色该以怎样的结果作为结局呢？

这是一个很棘手的问题，对于旅行者这类题材，我看过的包括电影小说动画游戏等等，基本上都是把重心放在旅行者自身的提升上。他们笔下的旅行者都会遇到很多问题，一些尖锐的、难以改变的、来自很多方面的原因的问题，但他们基本都回避了，留给了读者自行思考。我觉得这是可行的，但套用在我们的游戏上，就行不通。为什么呢？因为我们直指的是青年们最在意的问题，而不是那些很悲惨但离我们太远的问题。

我不是说我们就要在游戏中给出关于这些问题的明确答案，我们也肯定没有资格，也没有能力去做这件事。但我们可以让我们的主角时不时参与其中，用她的力量去做一些事，一些可以证明她的存在的事情。

任何人都不是一座孤岛，同时，任何人的经历都一定有其令人感叹的地方，让我们把关于故事叙述的重心放在“人”身上，让各色人去驱动主角的前行，也让主角去与这百种姿态的人交互，去了解他们的想法，他们曾经有的、将会有的或是正怀有的愿望，还有他们的遗憾。

这一点，要求在主线这一条叙述线上做到细致入微。到什么程度？到了引起了玩家的普遍共鸣的时候，就够了。

显而易见，主角所担负的绝不仅仅是一个“试图找回记忆的旅行者”的身份，她还需要在旅途探索中拥有与之所匹配的共情、信心、坚韧、勇气，这要求主角一定是不断成长的。这也和我们刚开始的人物设计想法并行不悖。

主角要介入战斗，战斗的原因来自各个方面，比如无缘无故受到的敌意和看似没有来由的攻击、为了他人而激起的战斗欲望等等。这是主角用自身的实际行动体现自身存在的体现之一；另一个体现便是收集游戏中的线索不断触发人物剧情，不断参与与游戏人物的互动。

我不想让主角以一种昂扬的姿态，抑或是悲观的态度来结束游戏。我希望她是以一种冷静的、客观的、剥离开自身从旁观者的角度出发的姿态来宣告游戏的结束。我不希望游戏在结尾给人不切实际的热情和希望，我更希望玩家能在结局之前就达到情绪的最高点，留下一个平淡的结尾，把时间留给玩家自己。

那么，我现在就说说具体情节。

我觉得没必要交代主角的身世，因为我们要做的是引起与我们同代的青年们的共鸣，那么这个形象就没必要被具体化、标准化。我希望主角的故事仅仅发生在她试图找回记忆的这一段时间线里。

当然，提到记忆，就肯定要给主角一定的背景资料。这里我想夹带一点私货——我还是想留一点不同于现实的美好（至少说是不典型）故事给主角的。什么意思呢？举个例子，就没必要把主角的身份设置成她国家的高考生，而是可以从西方或者我国西部和西北地区找例子。就比如将她设置成一个森林中的乡下大家族中不起眼的某对父母的女儿，在此基础上给她加各种故事（但没必要加太多，我觉得这个游戏只需要在每章时不时含沙射影地给个纸条或者笔记提醒一下就可以了）。

这样，环境、NPC、Boss，都可以从每章她所到的地方取材，不必纠结于是否要和她相关。当然，也不是不相关，因为她也需要从这些经历中获得相应的能力。

暂时就写这么多吧。