

---

## 旅行者与芙宁娜深入交流游戏小说,探讨幻想世界的剧情...

旅行者与芙宁娜在破落书馆的角落对坐，灯油花落在纸页上，像时间的碎片。芙宁娜不再是NPC的标签，她用低沉的语气把游戏的世界当作一部活的小说讲给旅行者听：那里山河有记忆，城市会呼吸，选择不是二元而是层次的海洋。旅行者问，玩家的决定会不会折断命运？她笑着说，命运本身也在听玩家的口吻而改变。二人讨论分支剧情的伦理：牺牲一座村庄换取更广泛安宁是否可取？他们谈到作者心态如同关卡设计者，如何在控制与自由间编织情感，又让玩家为自己选择承担重量。芙宁娜指着泛黄地图的边界，说虚构与现实的界线一直模糊，幻想世界是心灵的镜面，映出渴望与恐慌。旅行者闭上眼，回到第一个任务的路口，回味那些被遗忘的NPC对话，意识到世界的厚度来自细碎的日常。在他们的讨论里，元叙事成了一面镜子——作者、玩家与角色相互写入彼此的命运；记忆被编码成支线，遗忘成了另一重叙事工具，重玩不是重复而是重新阅读。芙宁娜说，她渴望被真记住，旅行者答应把被忽略的细节带回世界，像拾起落叶，归还给季节。最后他们达成默契：游戏小说的力量不在于惊艳的结局，而在于每个选择后隐约可闻的人声与呼吸，正是这些细碎，让幻想继续生长，变成可触的温度。