**前提梗概：**

在传说中，无所不能的鲲具有将梦想变成现实的能力，能够满足找到他的人的一个愿望。人们为了找寻鲲趋之若鹜，但是外出之人再无归来，杳无音信。渐渐地，再没人相信这个传说。

新纪元2586年，圣灵村。父母双亡，年仅17岁的男主A（名称由玩家自定义，此处命名A），即将成年。但是他不像村中其他的少年一样成为学徒，而是整天游荡，喜欢去寻找刺激。这没少让大人们头疼。村中的其他少年也不愿意跟他玩耍，认为他不会有大成就。只有村长阿萨伊爷爷对他疼爱有加，常常给他讲曾经的冒险故事，和那流传下来的只言片语的传说。【动画？开头场景】

……..

虽然村长爷爷对A十分友好，但是其他人对他可不是这样。表面上的和气背面暗藏着不屑与轻视。日复一日，A再也受不了这样的偏见，就因为他向往冒险不愿成为学徒限制自我，就要被大家所嘲笑吗？无路可走的A最终决定离开村子，远走高飞，去寻找自己向往的生活！【可以做一些语言对话流程，比如按->进入下一句，按空格跳过对话等】

A收拾好行囊，本打算去向村长告别，但是很不凑巧，村长并不在家。正打算离开村长家的A忽然瞥见角落有一个积满灰尘的箱子。仔细一看，竟然是村长从不示人的宝箱。布满灰尘的锁眼暗示着这个箱子已经长久未被打开过，落满灰尘的箱顶示意着无人擦拭。A心想宝箱里面肯定放着最贵重的东西，那就当做村长送给自己的上路费吧，反正村正对自己这么好也肯定不会反对的。

就这样，A离开了圣灵村，踏上了旅程…..

【这里有一个操作：男主A进入村长家（甚至可以掉入迷宫之类的）并寻找到箱子，还要找到钥匙（这里应该需要引导找寻）。打开箱子并获得地图卷轴，放入背包。离开】【这里开始就有可能操作失败】【箱子上可以有一些图案，比如鲲的图案】

**大体背景：（但是不用写在剧情里，与结局有关）：**

曾经，世界各族为了自身利益，时常发生战争，人神混战，世界各族死伤惨重，大地一片死寂。此时，有一小族人类机缘巧合下找到了蛮荒境的入口，机缘巧合下进入了上古鲲神之地。一条鲲友善的接受了他们，并允许其在背上生活。这一年，被他们命名为：新纪元。

日子便这样慢慢流逝，万年后，曾经的那一小族人类已经繁衍生息成为一个大种族，但是第一波人族已经全部去世，无人再知他们脚下的土地源自何方。流传下来的，只有这片土地的名称，唤做“鲲地”。其余的，就只有那只言片语的传说，以及散落在各地的古文字。

**关卡思路：**

每一关卡通过后，会收集到一些古文字与图案（图案其实为指引鲲之地的地图的部分）的描述，这些文字记载了鲲的传说（但是不一定要出现“鲲”的字眼，传说看“大体背景”）。当通过所有关卡时，将所有的古文字/图案拼接起来，就能得到完整的传说与地图。然后找到鲲。

**玩法（会在补充）：**

可以参考《旺达与巨像》。

有可能会加入鲲的技能给玩家。

每一关有一些通关选择 ，可以选择直接打斗关卡boss然后通关，也可以采用解密方式通关，也可以采用收集物品方式通关（比如收集碎片合成钥匙等）。

**本游戏的主旨立意：**

游戏中的“鲲”，影射现实中我们苦苦追寻的事物。男主穷尽所有之力寻找鲲，然而鲲就在自己脚下，暗指我们所想要的、苦苦寻找的事物，可能就在我们的身边，但是被我们所忽视。这种事物可以是幸福、快乐等等美好的意象。

其次，男主这种不随大众的冒险精神、去探索自己渴望的生活的精神也是我们在现实生活中所推崇的。