

剧情提案

目的：

- 为了衬托休闲类游戏的主线玩法，
- 增加黏着度，
- 增加游戏世界的代入感，
- 成为玩法机制的合理解释，
- 并且增加悬念隐藏要素，成为继续游戏动力的一部分。
- 不成为玩家的负担

故事大纲

故事明线：

一个金发小女孩在梦境一样的花园中冒险并找回记忆的故事。她会遇到小狗，小猫，小精灵等等帮助她的可爱宠物，并且每几章主要是一种情感基调（例如爱情，友情等）。

故事暗线：

通过记忆片段的拼凑，和梦境中所掩盖的各种潜意识的内在表象，讲述了珀瑟芬当年如何错误的使用了魔界的力量以致于让身边至亲的亲人一个一个离自己而去，并且最后被自己最亲爱的人封印的故事，最后明白自己错误的珀瑟芬了解身边的人对自己的爱，。

故事大纲

珀瑟芬（Persephone）是一个 18 岁的女孩，正在上高中。她意外（原因）得到了魔界的力量，成为了不死之身。不了解如何使用的她把让自己身边的人也一个一个死去，自己也丧失了理智，并且把整个世界毁灭了。但是在最后，她重生了整个世界，但是她为了避免自己再次进入这样的状态，于是将自己的全部智慧和力量封印起来在梦境之石之中。自己进入了沉睡。对于梦境世界来说，珀瑟芬就是创造神。

在梦境世界中，珀瑟芬创造了一个塞蕾蒂丝（Feledés）来维持这个世界的纪律，为了防止智慧之源的觉醒。与此同时为了防止智慧之源最终找回记忆，她在梦境世界中设立了许多扇大门，上面都设有六角形的十分难解的魔法阵。

直到有一天，梦境世界的第一个场景梦境花园里面，觉醒了一个小女孩斯佩莎（Speicher）。

斯佩莎在梦境花园中遇到了小狗，小狗带着她开启了第一扇门，没有记忆的斯佩莎就这样往前走着，渐渐的遇到了狗、猫、猪、小妖精、兔子、小鹿、小鸡、马等等动物，与他们成为了好朋友并一同冒险。但随着她寻找到的记忆碎片越来越多，她也同时发现了自己过去记忆的一些线索。与此同时，梦境女王塞蕾蒂丝也在一直阻挠着她。她最后究竟有没有找回记忆，她和她的朋友们又命运如何呢？

第一关的剧情感觉：

（CG：斯佩莎没有任何记忆在花园一般的地面上觉醒，一个温顺的小狗过来向她说话）



斯佩莎：我什么都不知道.....我.....流眼泪了？似乎做了一个很孤单的梦.....

斯佩莎：这.....是哪里？花园一般的地方，真漂亮.....

斯佩莎：小狗.....你.....是谁？

小狗：汪.....

斯佩莎：你别跑啊.....别丢下我.....

（斯佩莎来到一扇巨大的门前，门上有一个六边形的魔法阵）

小狗：汪.....

斯佩莎：这是.....你想要到门那边去么？

（小狗朝着斯佩莎摇着尾巴，点点头）

斯佩莎：我似乎.....明白这个.....我来帮你。

（斯佩莎用手接触了魔法阵，白光闪过）

人物介绍

主角：斯佩莎（Speicher）

斯佩莎是一个天真的 12 岁的小女孩。她失去了自己的一切记忆。诞生在梦境花园中。

她的感觉主要是要体现天真、但是有内心比较坚强（所以不是表情会特别外露懂得感觉）。

她本身并不是一个很外向的人，内外向的感觉是中等。

头发是黄色的。参考图见下：



梦境创世神，中学生：珀瑟芬（Persephone）
哥特萝莉，黑发，黑色连衣裙。





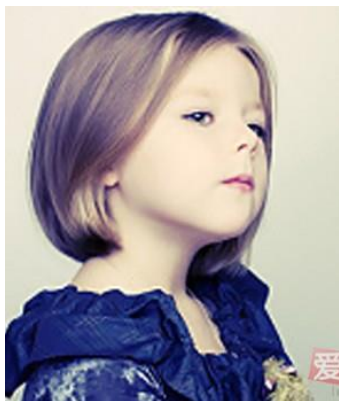
梦境女王：塞蕾蒂丝（Feledés）

红色的主色调可以配以另外一种辅色例如紫色。（不一定是头发）

印象图：



神态则接近这张图：



狗：当年暗恋泊瑟芬的人

【忠诚可靠的】



猫：闺蜜，潜在的情敌

猪：男友

小妖精：母亲

兔子：仇人

小鹿：情敌

小鸡：她的妹妹

马：父亲

象：她的老师