游戏剧情设计：

第二章：利用

旁白：对话没有写到但需要操作（包括按键，移动等）都可以用旁白“请按‘。。。’键（对话、耕地等）”或“请前往‘。。。’处”来进行提示又或者“这里似乎需要。。。”或“（某样东西）似乎可以用来。。。。”进行提示

内容：夜里，主角回到房间，摆弄起白天在田间得到的东西，,正摆弄着，一道电子声响起，（机器一）“身份识别成功，装置启动”，紧接着一道白光充满房间，当光芒消失后，主角发现自己周遭的完全变了样，自己已经不再房间中了，四周的景象十分陌生，而他手中的装置飞了起来，在他的眼前停下，

对话一：

“你好操作员”。

“这是哪里啊？”

“查询失败。”

“你是什么东西？”

“我是……是… …报错！！！”

白光再次充满视野，光芒消失后，主角发现自己又回到了房间之中。

对话二：

“提示：请操作员遵循引导指令进行调试。”

“什么意思？”

“再次提示：请操作员遵循引导指令进行调试。”

“好好好，我调，我调。”

于是在机器的指导下，主角在屋内按照指示完成了扫描定位（对话三—旁白一—对话四）后；又依次在村庄各处都进行了定位（同样的流程），使得地图完全显示。

完成定位后，与机器（对话五——独白一——旁白二）

到达农夫处，与农夫（对话一），（机器二），与机器（对话六），（旁白二）

到达村庄南面（或南面某个标记点），与机器（对话七）

传送后与机器（对话八）

找到肥料后（主角独白三）返回村庄与农夫（对话二）。

农夫告诉主角他是在一个“东西“（其实就是休眠装置）里被发现的，告诉他想要知道就去问村长。

来住前往村长处，与村长（对话一）

又来到农户家，与农夫（对话三）

（旁白四）

之后又前往猎户家，与猎户（对话一）

几张图片形成的动画，描绘庄稼长得好，村民生活快乐，之类的。第二章完。