【塔艾】主角

溫柔帥氣的23歲正直好青年，與戀人一同遇上了意外但生還。

在昏迷期間陷入夢境之中，逃避著戀人死去的事實，而在夢境中忘了關於自己的事情。

如果前提是失約，如果有感過去感覺不會發生這樣的事情。但事實上沒啥關係。

1. 自責
2. 想逃避
3. 喵可去問他想起來了是嗎
4. 好好道歉
5. 其實不是你的錯
6. 故事的主軸：逃離以及面對現實，要怎麼接回去。

7.之後在遇到狐狸而開啟這段自我疑問>>>衝擊力不夠，高潮點是分散的

【喵可】女主角

代表：愛/小王子

活潑天真幹勁十足的可愛女孩，同時也是塔艾的戀人。

在靈魂進入輪迴之前來到塔艾的夢境開導塔艾。

與塔艾同樣在夢境中忘記了自己是誰，透過看到日記本的資料而想起來自己必須引導這個人走出去。

【Mr.G】G7

代表：合理性、邏輯

刁著菸斗的偵探先生，堅持著事物的合理性。認為塔艾的存在不合理，房間之間被鎖上也不合理，於是邊思考著人生邊要塔艾與喵可解決房間的謎題。

是玩家的指導員，會在需要時提供教學般的線索或話語。

【國王】

有領導力的男性，房間裡充滿了各式各樣的衣服。

有著自視甚高的缺點，自認為所有房客的領導者。

其實很害怕寂寞，整天都想著讓人留在自己的房間陪伴他。

【愛慕虛榮者】

企圖心很強的人女孩子，非常喜歡受到稱讚，只要被稱讚就會彷彿有小花在旁邊冒出一般。

由於喜歡被稱讚，因此會跟著主角一起想解謎的方法，但畢竟是小孩子，推理會有錯誤的地方。

【酒褓】

雖然有自己的房間，但更喜歡餐廳的酒吧。總是在裡面擦著酒杯，但會偷喝酒，是個酒鬼。

天性樂觀，會說冷笑話。喜歡音樂，也因此有許多唱片及樂譜甚至是樂器。

【商人】

頭腦非常好，相當擅長計算利益。喜歡有黃金比例的東西。

房間裡充滿了實用、能賺錢的營利工具。會跟主角推銷。

關於困難的計算可以問他。

【點燈人】

雖然有自己的房間，

【地理學家】

代表：

【狐狸】

代表：

【飛行員】

小王子覺得自己被討厭而離開了玫瑰，開始旅行。

狐狸帶著小王子體認到玫瑰的價值。

回到星球。

偏見與成見的危險，人生探索的啟迪，勇於承擔責任的重要。

像《童話治療》作者 Verena Kast 所說：

「那些童話必須在想像的層次引起我們的注意；它們也必須觸動我們自己心中的圖像，並使這些固著的圖像開始變化。……我們可以仔細觀察童話的圖像，它是我們的心像，同時又不是我們的心像，也正因為這樣，它常常能給予我們處理顯現在童話中問題的必要距離。」

因為現實太殘酷，讓我們無法用理性面對。所以透過夢境、透過故事成為一個引子，讓你重新與自己取得聯繫。

《小王子》終究距離你真實的生活太遠，無法指出對你有什麼幫助。不過，這樣也好，這些星球、狐狸、與玫瑰對你來說，就會成為你生活中看到的某些事物，你會敏感於你所發現的一切，你就都會喜歡看的。

小王子與飛行員的關係

小王子天真童稚，他為了感情感到矛盾、困擾。

飛行員則為了社會層面的事物困擾，失去了童稚、藉由外在事物的麻痺，忘記了初心。

小王子大方向談到了人失去了純真，並且提及大人的陋性。

小王子的一言一語，則帶領了飛行員找回夢想、理想。

失去純真，而失去了自我。小王子則帶你找回純真，去做自己。

失去愛人，而失去了前進的力量。小王子則帶你面對逝去，去做自己。

大人的陋性，給讀者反思。

角色們的吹毛求疵，給塔艾反思。但與原作一樣，都由小王子帶領。

互相擁有、將對方視為萬花叢中特別的一朵，才是愛情

狐狸象徵著智者，給予了小王子智慧的結晶，也成為小王子此行最大的收穫之一。

角色們：國王、虛榮的人、酒鬼、商人、點燈人與地理學家。

表陋性：自我中心、愛慕虛榮、自我催眠、自私貪婪、不知變通與不關心現實

合理化：領導力、企圖心、樂觀進取、精打細算、固執>>害怕改變與專心。

第一關物件

書櫃：書櫃上頭擺滿了書本，但有些似乎落在了地板上頭。

床：一張雙人大床，我剛從上面爬下來。話說回來，為什麼是雙人床？

壁燈：首次觸發(一盞壁燈，房間的光源似乎全都來自於他。/主角：燈罩上好像寫了些字。/\_ \_ \_ 3)

再次觸發(房間裡的光源，燈火在裏頭搖曳著。)

窗戶：首次觸發(主角：奇怪？/女主：怎麼了？/主角：這裡房間的窗戶是看不到外面的嗎？/女主：不……我的房間是看的到外面的呢。/所以是只有這間房間看不到外面的嗎？)

再次觸發(窗戶似乎無法看出去，外面只有一片漆黑。)

地上零散的書本：首次觸發(會被翻開/主角：嗯？/上頭好像寫了什麼。/\_ 4 \_ \_)

再次觸發(話說回來這裡的書本都是白的嗎？)

地毯：毛茸茸的地毯，邊角有狼的花紋裝飾。>>點擊邊角可以翻開

(藏在地毯底下的地板刻著字。/1\_ \_ \_)

窗簾：造型典雅的窗簾，拉繩上好像綁著一張紙。(調查紙/\_ \_ 8 \_)

公事包：規矩的黑色公事包，在房裡顯得有些突兀。

梳妝台：一組造型典雅的梳妝台，上面的鏡子倒映著房間。(主角：邊邊刻上了貓咪的雕花，真是細緻。)

床頭櫃：造型簡單的床頭櫃，櫃子似乎還打不開。

椅子：結實的木頭椅子，上面躺著一顆軟墊。(主角：坐起來感覺很舒服的樣子。)

時鐘：首次觸發(主角：這種房子的造型應該是鴿子鐘吧？/女主角：我還是第一次看到實體的鴿子鐘呢/主角：那你的房間時鐘是什麼樣子的？/女主角：我是用懷錶在看時間的，所以房間裡沒有擺時鐘呢。)

二次觸發(鴿子屋外觀的時鐘，這麼說來應該是個鴿子鐘了。)

解謎前觸發(主角：說道時間的話，就是時鐘了吧。/有沒有辦法調整呢/我將房間一旁的椅子搬了過來，取下軟墊踩上去看了看時鐘。/主角：太好了，似乎可以轉看看。/(玩家調整時間)/時鐘叮了一聲後，一隻貓咪從裡面彈了出來/主角：居然是貓咪嗎？/女主角：雖然跟想像的不一樣，但是好可愛喔~我也想裝一個在房間裡了。/如果是這麼可愛的東西，的確很適合她/我觀察了一下沒有回到時鐘裡的貓咪/牠的嘴上叼著一根金屬棒/得到金屬棒：不知道是什麼東西的零件，這間房子有金屬做的東西嗎？)

解謎後觸發(一個貓咪時鐘，我真的沒想到他居然是貓咪時鐘…….)

門：首次觸發(轉了轉手把，絲紋不動。/主角：真的被鎖上了呢……)

二次觸發(上了鎖的門，想要出去只能快點找到鑰匙了。)

獲得鑰匙後使用觸發(鑰匙剛剛好的放入了鎖裡。/門喀嗤一聲，被打開了。/女主角：打開了！/主角：真是太好了。)