第一阶段：主角团集合

序盘部分。需要安排与舍友女主妹妹程序员4人的事件。

大致按照顺序，初步构想如下：

1. 舍友。一开始带领男主参观校园，路过【某些地点】时，向男主讲灵异故事。男主不以为意，但是被舍友强塞了很多【相关资料】（可以是前人遗留物）。
   1. 某些地点：可以是后面真正出现灵异的地点，但是灵异故事可以和后面真正发生的不同，最好越可疑越不可能越好。
   2. 相关资料：可以是前人的遗留物，暗示校园里从前可能也有灵异事件。保持神秘感。
   3. 舍友的身份：此时不涉及校庆，舍友以单纯的游手好闲型角色登场。会长的身份将暂时保留。
2. 女主。以经典的转角碰撞作为认识的契机，因为看到男主手里的“相关资料”很感兴趣，追着男主问东问西。男主一开始有些不知所措，渐渐地被热情所感染，也开始研究其资料来。女主提出要和舍友见一下。男主联系舍友之后，舍友当下决定成立一个社团。
   1. 串联：可以在提出决定成立社团之后，想到妹妹，串联到妹妹事件，以回忆的形式插叙。
3. 妹妹。以之前我写过的小事件作为引入（插叙回忆）。舍友邀请妹妹加入社团。
   1. 邀请加入：可以有半骗半引诱的感觉，凸显妹妹的天然，打下舍友逗妹妹玩的人物关系基调。也可以是单纯的妹妹对这个很感兴趣，凸显只有男主一人对灵异不太上心，衬托后文的转变。
4. 程序员。社团需要（情报来源/技术支持），需要一个技术人才。程序员因为（是论坛/树洞的管理员/在通选课上表现出惊人的能力）被注意到，顺势邀请加入。加入的动机倾向于否定灵异事件，以科学的方式给出解释。‘
   1. 否定：否定是另一种程度强烈的关心。另外对于灵异的不同立场可以引发激烈的讨论，用于体现男主难以加入话题/难以融入的气氛。
5. 爷爷。和爷爷打电话作为一个【一周一次？】的活动，标示一个小段落。电话内容是听爷爷讲一些过去的往事，兼调节故事节奏用。故事大概有以下几个：
   1. 上学时会被老教授拉着出去，在校园里散步，讲过去的故事，一讲就是半天
   2. 未名湖当时环境不是很好，有时候会去湖边捡垃圾。
   3. 石舫在夜晚会动。
   4. （其他闲聊）
6. 路人。路人的聊天会影响男主角的内心。路人设置在地图上几个必经之处。路人的一些闲聊如下：
   1. 两个研究生谈论专业课上不靠谱的队友。“这人本科不知道哪儿的，根本算不上北大的啊”。
   2. 两个本科生谈论不靠谱的老师。“这老师在北大混了这么多年，就一直教个基础课。也没见他拿出什么科研成果，就天天混日子，还经常发微博以北大老师自居，他也配？”
   3. 其他碎碎念。缓解紧张气氛。上面两个必然刷新，这里可以随机刷新一些。

第二部分：事件发生

1. 引入：众人获得一些情报（程序员的情报渠道/众人独立来源分别听说），石舫在夜晚会动，众人决定前去调查。
2. 事件：众人夜晚来到此处，发现确有其事，众人对此反应不一。只有男主看不到这一现象，面对热情高涨的众人不禁略微感到尴尬。众人走上石舫，大家都小心翼翼，但男主并不觉得石舫会动。夜晚的石舫和水面的边界模糊，水面随风泛起微微的波纹，男主不禁觉得内心有点动摇……就在此时不慎掉入水中。男主狼狈爬上岸。

回去？路上问了一些路人（地图交互），有的说确有其事，有的嗤之以鼻。

1. 思考：晚上男主正好想到给爷爷打个电话。爷爷像往常一样说着故事。平常男主会悠闲地听着，但是这次不禁有些焦躁。回想起白天听到路人的碎碎念，便唐突的问起爷爷，什么才算一个北大人。男主听到回答之后，陷入沉思，缓缓睡去。
   1. 【爷爷回答】：你觉得你是，你在乎的人觉得你是，你当然就是。
2. ~~独自思考：众人决定去吃个夜宵，顺便商讨事件。男主随着去了，但加入不了讨论，随声附和让他感觉越来越尴尬，因此借口身体不适离开。 之后的展开可能有数种：~~
   1. ~~伙伴们的鼓励。女主察觉到了男主的情结，鼓动大家去和男主聊天。最终男主解开心结。仅女主一人也可。~~
   2. ~~偶然的推动。路过的路人游客问路，激起了男主对于北大的归属感。~~
   3. ~~家人。可以结合北大爷爷的设定，进行一些讨论。~~
   4. ~~自己的反思。心理系学生对自我的精神分析。可以结合b) c)。~~
3. 会长说校园其他各处可能还有类似的事情，于是拉着大家去校园各处乱逛。众人参照前文【资料】找寻各处。
   1. 【资料】：类似图鉴一样，可以让玩家随时在游戏中查看。
   2. 各处发生的事情：发生和爷爷类似的事情。男主感同身受，觉得自己无疑是属于这里的一份子。
      1. （遇到散步的老教工被拉着听故事）。走着走着回头一看大家都溜了之类的王道展开。
      2. 遇到路人不小心掉了塑料瓶在未名湖里。男主不假思索地探身把塑料瓶抓了回来（可以在地图上用男主的强制行动、q版人物变换表现）。
      3. 遇到之前路人闲聊的反转。“没想到这人干起某某活还挺厉害的”。“原来这个教授有两把刷子”。结合上面两个事件，逐渐衬托出男主渐强的归属感。

第三部分：事件解决

1. 男主回归团队，提出再去灵异地点考察一次。到了石舫，男主提出“为什么我们一定要解决这个问题呢？就让石舫在那里，有人觉得它会动，有人觉得不会，又有什么不可以的呢？”同时心想“就像有的人认为自己属于这里……而有的人不这么认为。”
2. 众人提出“再有人像你一样掉到水里怎么办？”男主微微一笑，胸中突然感到一股自信，这次自己不会再掉水里了、于是快速地跳上石舫，沿着边跑了一圈。众人微微惊叹。男主最后说道“在意这件事的人，自己自然会注意；不在意这件事的人，可能总也不会踏上石舫吧。”，并提议众人在石舫上坐下赏月。众人相应，在石舫上聊天欢笑彻夜。

总时间线

1. 舍友早上提议带领男主参观校园。男主接受之后二人在校园浏览。路过【某些地点】（包括石舫）时，舍友讲述灵异故事。一圈游览下来，舍友把【资料】强塞给男主。晚上发生爷爷对话1.
2. 男主前去上课，因为路线不熟悉差点迟到。转角正好撞到女主。男主忙于去上课，没有注意自己掉了东西。女主捡到了【资料】。男主冲去上课。课程（可以就是公园大纲中提到的课程）留了一个小作业，男主见识到了坐在旁边的程序员用超高技术力瞬间写完。 下课之后出门，恰巧遇到女主。男主这才反应过来自己掉了东西。女主表示看过这份资料，觉得很有意思。男主一开始不以为意，但是在热情的解说下渐渐提起了兴趣。女主问道这资料这么详细，相比你做了很多研究吧？男主拖出资料来源于舍友，女主顺势要求见一下舍友。舍友这时突然出现（“我全都听到了！”），提议成立灵异部。程序员在一旁注意到了此事，但是保持了沉默。
3. 我之前写过的小事件。舍友顺势邀请妹妹加入社团。晚上，爷爷对话2
4. 众人在活动室（新太阳？）集合。室友提出要搜集目击情报。男主想到课上令人印象深刻的程序员。下一节课的时候男主鼓起勇气向程序员提出此事，程序员令人意外地一口答应，理由是想要否定灵异事件。
5. 事件发生。程序员在论坛、树洞上发现石舫传言。女主在系图书馆查到了相关资料。妹妹说她亲眼看到。舍友说他听朋友的朋友的朋友说的（不禁让人怀疑真实性）。总而言之，众人决定前去调查。调查途中听到路人关于北大人的碎碎念。晚上调查，男主落水。爷爷对话3.
6. 舍友提议的乱逛。可以设计一些反应主角团其他几人性格的事件（未确定）。遇到和爷爷相似的时间，提升了自己的归属感。遇到路人碎碎念的反转。
7. 重回石舫，向众人展示自信。最后给爷爷打电话，向他讲述整个故事。爷爷听后笑道看来你在北大也有了自己的生活，以后少给我打电话，多陪朋友们吧。主角也恍然意识到，主角团众人早已是朋友。主角向爷爷的点拨道谢，并表示就算是偶尔也一定会再打电话来的。（可以在后续事件遇到瓶颈的时候再搬出爷爷来，待定。）

补充：

注1：第一夜，舍友带领男主参观校园。（小时候，男主曾经来过北大，对于湖光塔影以及石舫上的少女，有着模糊的印象）未名湖边，眼前景色与童年回忆在脑中交织，心头百感交集。男主将目光投向石舫，月光倾注其上，宛若回忆中的光景。突然，男主听到了室友的惊呼——石舫上仿佛凭空多了一座建筑。定睛瞧去，却并无发现。待室友回过神来，那座建筑已经消失了。

此后，室友发现灵异，同时察觉到校内的流言。在校庆筹办会议上反馈此事，X教授联想到四十年前的事件，给予「资料」要求室友调查此事。室友邀请男主来帮忙。/X教授注意到男主入学，知道男主是老同学的后人，因此钦定男主来调查，要求室友把「资料」给男主。

注2:四十年前事件的资料，以此为驱动力，在学校巡礼，逐渐解锁地图。

起初，男主不知道这些资料是“四十年前的”，“校庆的”，仅当作“校园怪谈”。

第一夜发现石舫的灵异后，学校内也出现了有关其他灵异的传闻，这吸引男主进一步调查。

男主一开始抱着“找乐子”的态度，到资料中的地点调查，仅作为一种茶余饭后的消遣。（深层原因：想要见证灵异，从而证明自己融入北大，在几次扑空后这一冲动增强）

男主唯一能察觉的灵异，是燕元燕火。

注3:男主在调查过程中邂逅了女主（“她仿佛在跟踪我”，总是出现在相同的地方）/男主救了女主（某个灵异导致女主遇到困境，要仔细设计，落水什么的太平凡了；不一定是拯救性命，参考冰菓，把女主从上锁的房间捞出来也是一种救）

这样更美一些，傍晚的樱花树、入夜的未名湖、清晨的静园草坪，男主凭借好奇心调查神奇之事，于是遇到了女主。（参考Clannad，前天是小兔子，昨天是小鹿，今天是你）在课堂的相遇带有教学楼的拥挤和嘈杂感，不够美。

舞台的选取：北大足够丰富，可以选一些有异于其他校园作的场景，这也是我们的特色。

女主为什么会在？民俗学作业。民俗学是X教授讲的。邀请男主选民俗学。后续猫事件围绕民俗学展开。成了。

新增：在此之前

男主的两段历史：

北大梦：祖父故事，中学努力，高考失利

北大行：夏令营，独自出走，夜游北大，月下少女

前一个是开头就可以交代的，后一个是在校园生活中逐渐发挥作用的。当男主迈入北大时，应该是何种心情呢？（要刻画这一个瞬间，表现思路类似于clannad灰色-彩色，但具体手法要换一换）“我选择从西门进入北大”“灰白的世界，透明的面孔”

时间轴：

D1夜，未名湖，唤起回忆，初见灵异。

D2 早期剧情双线并行：灵异线，室友提供资料，男主调查。校庆线，发现有人在筹办校庆，体验现充活动。

D3 遇女主，解决小困难小挑战，类似于冰菓开头的事件（待补充）。与女主交流情报，与女主约课民俗学，认识了程序大佬（来证伪的）。同时在论坛中发现了网络巨人。

D4 校庆线，调查室友行踪（花花公子）的一天，解锁妹妹，暗示室友和校庆的关系。顺着女主遇到的小困难，需要程序大佬的加入。队伍组齐，夜探未名湖，再次验证了灵异（只有男主没看见）。

祖先托梦等，解决灵异，待补充……

最终 解决第一个灵异。揭示室友真实身份，校庆线与灵异线汇为一条。社团（部门）正式成立。在石舫上，扣舷而歌之，不知东方之既白。