1-4天

失落的摄像师，老一点

1 图书馆

2 照相馆门庭冷落

找碎片

和摄像师对话

找线索

画师

1 博物馆

2 美术教室/家

找名画->找颜料

找画笔

和画家对话

织者

1 教堂

2 学校

找钥匙

两个人的联名 + 得到大家的联名

找织者对话

邻居

公寓

第一天：

惊愕醒在房间里，冲出房间，就在你惊讶于自己还活着，见到一个上楼的行动不便的老人，给一个选择，去帮他扣。。。行动点，不帮他，如果帮他，邻居会说：“又到夏天了呢”（给一图片老人的脸放大）玩家的寒暄：“是的”（内设好的）邻居接着说：“希望那个可怕的Summersara的传说不要成为现实啊。”搀扶上楼，结束。

roadmap选择

可以点进照相馆：（行动点扣。。。）

照相馆门庭冷落

摄像师：“年轻人有什么可以帮您的吗？”

主角：“没什么，就看看”

摄像师：“如今大家拍照片都变得随意起来，我这照相馆恐怕也快要关门大吉了”

主角：“。。。”

摄像师：“可是看那一张张照片的时候，拍照时的心情和回忆还是如此清晰。”

摄像师：“谢谢你，年轻人，有客人光顾真是一件好事，希望每天都有客人。”

可以点进图书馆（行动点扣。。。）

电梯里三层信息

第一层：小镇历史

第二层：诞生之初

第三层：金色回忆（摄像师图片线索）

点击进入书架场景（行动点扣。。。）

金色回忆：

一个关于页数的谜（不是小游戏）

第二天：

从房间醒来，进入大的roadmap

可以点进照相馆（行动点扣。。。）

摄像师：“年轻人又是你啊，有你的光顾这一天天也变得有趣起来”

摄像师：“年轻人你想知道自己的过去吗？给我一张你曾经的照片，我就可以找到你的过去。”

摄像师：“只是有一段近期的回忆却怎么也想不起来，也许能找到相关的照片就可以找回失去的记忆。”

摄像师：“谢谢你，年轻人，有客人光顾真是一件好事，希望每天都有客人。”

点击进入书架场景（行动点扣。。。）

金色回忆：

一个关于页数的谜（不是小游戏）

第三天：

从房间醒来，进入大的roadmap

有碎片才能点进照相馆（行动点扣。。。）

摄像师：“年轻人，你有东西要交给我吗？”（让玩家拖动/点击碎片到场景）

摄像师：

（碎片没找齐）“哦这看起来确实是我拍过的照片，可是这些碎片似乎还不够来还原它本来的样子。”

（碎片找齐了）“能找到这么多碎片真是辛苦你了。可是真奇怪啊，我拍摄的照片一直都会存放在图书馆的相册里，这张怎么跑出去了呢。”

摄像师：“谢谢你，年轻人，有客人光顾真是一件好事，希望每天都有客人。”

（碎片找齐了，相册也搞定了）“年轻人辛苦你了，我今天就先将照相馆打烊了，让我好好看看这些破碎的照片。一定要再来光顾哦。”

点击进入书架场景（行动点扣。。。）

金色回忆：

一个关于页数的谜（不是小游戏）

第四天：

从房间醒来，进入大的roadmap

有碎片才能点进照相馆（行动点扣。。。）

摄像师：“年轻人，你有东西要交给我吗？”（让玩家拖动/点击碎片到场景）

摄像师：

（碎片没找齐）“哦这看起来确实是我拍过的照片，可是这些碎片似乎还不够来还原它本来的样子。”

（碎片找齐了）“能找到这么多碎片真是辛苦你了。可是真奇怪啊，我拍摄的照片一直都会存放在相册里，这张怎么跑出去了呢。”

摄像师：“谢谢你，年轻人，有客人光顾真是一件好事，希望每天都有客人。”

（碎片找齐了，相册也搞定了）“年轻人辛苦你了，我今天就先将照相馆打烊了，让我好好看看这些破碎的照片。一定要再来光顾哦。”

点击进入书架场景（行动点扣。。。）

金色回忆：

一个关于页数的谜（不是小游戏）

摄像师线（没有关系的场地全部锁掉）

进入要求：碎片找齐，线索找到

第五天：

开始的场景是照相馆

摄像师：“年轻人你终于来了，你带来的碎片可真有意思，我感觉拼好的照片一定会给这个世界带来些什么。”

自动进游戏界面

（碎片华容道3次机会，第一次免费的，后面用一次要扣行动点。。。）

拼出来的话：“年轻人，你带来的照片很awesome，带给给我很大的启发。”

没拼出来的话：“年轻人，不要气馁，你带来的碎片很有意思，但没拼成图案有点遗憾。”

摄像师：“谢谢你，年轻人，有客人光顾真是一件好事，希望每天都有客人。”

第六天：

如果拼成功，那就醒过来在照相馆

摄像师：“你那天拼成的图片确实让我找回了一些丢失的记忆，但那段记忆实在太可怕了，不如还是让照片碎掉的好。”

主角：“痛苦的回忆就算再不堪也是真实存在过的东西，连接着人们的过去与未来，任何人不可以任性地毁掉！”

自动进游戏界面

（拦球游戏，不要让球砸碎一些东西）

如果游戏失败，照片重新碎掉

摄像师：“太好了痛苦的回忆就让它终结在我的手上吧！”

如果游戏成功

摄像师：“年轻人，你直面过去的勇气打动了我，谢谢你，我想你是正确的，不论回忆是什么人类都应当正视，而不能随意抹杀。下一次你来拜访我时，我也想要直面过去。”

摄像师：“谢谢你，年轻人，有客人光顾真是一件好事，希望每天都有客人。”

如果没拼成功，在roadmap（重复第五天的相关）

摄像师：“年轻人你终于来了，你带来的碎片可真有意思，我感觉拼好的照片一定会给这个世界带来些什么。”

自动进游戏界面

（碎片华容道3次机会，第一次免费的，后面用一次要扣行动点。。。）

拼出来的话：“年轻人，你带来的照片很awesome，带给给我很大的启发。”

没拼出来的话：“年轻人，不要气馁，你带来的碎片很有意思，但没拼成图案有点遗憾。”

摄像师：“谢谢你，年轻人，有客人光顾真是一件好事，希望每天都有客人。”

第七天：

如果拼成功/还没拦截过

摄像师：“你那天拼成的图片确实让我找回了一些丢失的记忆，但那段记忆实在太可怕了，不如还是让照片碎掉的好。”

主角：“痛苦的回忆就算再不堪也是真实存在过的东西，连接着人们的过去与未来，任何人不可以任性地毁掉！”

自动进游戏界面

（拦球游戏，不要让球砸碎一些东西）

如果游戏成功

摄像师：“年轻人，你直面过去的勇气打动了我，谢谢你，我想你是正确的，不论回忆是什么人类都应当正视，而不能随意抹杀。下一次你来拜访我时，我也想要直面过去。”

摄像师：“谢谢你，年轻人，有客人光顾真是一件好事，希望每天都有客人。”

如果没拼成功/碎掉

摄像师：“年轻人你终于来了，你带来的碎片可真有意思，我感觉拼好的照片一定会给这个世界带来些什么。”

自动进游戏界面

（碎片华容道3次机会，第一次免费的，后面用一次要扣行动点。。。）

拼出来的话：“年轻人，你带来的照片很awesome，带给给我很大的启发。”

没拼出来的话：“年轻人，不要气馁，你带来的碎片很有意思，但没拼成图案有点遗憾。”

摄像师：“谢谢你，年轻人，有客人光顾真是一件好事，希望每天都有客人。”

如果拼成功并且已经拦截成功了

摄像师：“年轻人，你知道吗，在这个镇上有这样一个传说，每一代人都由一位织者守护着，她们在教堂里编织着圣洁的时间的绸带，我们那一代的织者是一个毫不仁慈的家伙，不论是前一天发生的快乐的悲伤的痛苦的回忆，都会在第二天醒来的时候清晰地呈现在脑海中。但如今发生了记忆缺失的事情实在是蹊跷的很，也许你可以去找找这位新上任的织者，和她谈谈。”

摄像师：“谢谢你，年轻人，你拯救了我，这段缺失的记忆帮我正视了我的一生。也许我下次醒来依旧沉浸在轮回中，我把这段记忆交给你，一定要拯救这个“没有痛苦”的世界啊。”

摄像师线结局：

HE：

“亲爱的旅人，你收获了一段刻骨铭心的记忆，请永远铭记”

HE&BE：

“世界终结，一切归于尘土”

Photographer personpage 5-7d

从第4天结束开始判断

k赢了吗？ b2赢了吗？天数到第八天了吗？

天数没到第八天

k没赢->A

k赢了b2没赢->D

K,b2都赢了->G

天数到第八天

K,b2赢了->H

K,b2有任何没赢的->I

A: Start klotski

B: Klotski win

C: Klotski failure

k赢了吗？不赢->A ; 赢->D

D: Win Klotski, Start Ball\_Two

E: Ball\_Two win

F: Ball\_Two failure

G: Win Klotski, Win Ball\_Two, hint weaver

H: nice ending

I: bad ending (all the same)

Painter

从第4天结束开始判断

B3赢了吗？天数到第八天了吗？

天数没到第八天

B3没赢->A

B3赢了->F

天数到第八天

B3赢了->G

B3没赢->H

A: Before Ball\_Three

B: portrait

C: Start Ball\_Three

D: Ball\_Three win

E: Ball\_Three failure

F: hint about weaver

G: nice ending

H:bad ending

Phase

P1: 1-4

P2: 5-7 P2 A

Weaver

从第4天结束开始判断

B4赢了吗？天数到第八天了吗？

天数没到第八天

B4没赢->A

B4赢了->F

天数到第八天

B4赢了->G

B4没赢->H

A: Before Ball\_4

B: Ball\_4 win

C: Ball\_4 failure

F: dialogue

G: nice ending

H:bad ending

1-4d

Painter:

Apple/blue cloth/grass ring出口：

I拿到了

J没拿到

1-4d

Weaver:

Blue cloth fragment出口:

I拿到了

J没拿到

Personpage characteridentity phase content

Photographermodel List gamestatus [Undecided Klotski,Undecided Ball\_Two ]

Paintermodel [Undecided Ball\_Three]

Weavermodel [Undecided Ball\_Four]

Type gamestatus =

Pass GameKind

| Fail GameKind

| Undecided GameKind

GSPerson =

Boy (b1)

| Bookkeeper (k)

| Gardner (c)

| classroom (b3)

1-4d

Photostudio:

碎片拿没拿？是不是第一天？

是第一天 A

碎片没拿

A: first meet

B: second meet hint about photos

C: after getting some fragments

D: after getting all fragments