教堂

没有he的时候就锁起来

有he出现

1-4天

状态1：有一句hint “若要与时间的守护者交谈，请展示出你对时间的守护。”

没有东西可以点=>lock（维持一天）=>状态2

状态2：出一个textfield，让玩家输入gspoints

gspoints给一个限制，如果玩家输入>? 格式(GS123) => correct=>personpage=>lock（维持一天）

格式正确=>not enough=>状态2

Else =>wrong=>状态2

状态3:（条件：拼好了蓝布）

Personpage (告知玩家每次都要gs）=>lock

5-7天（要求：有蓝布，而且gspoints要大于？）

统一的：每次进church都要gspoints

状态1:character dialogue => ball\_four=>success=>状态2

Fail =>状态1

=>lock（维持一天）

状态2:

personpage

图书馆

History：clue

学校的校史馆有一块碎掉的蓝布

碎片华容道=》成功=》item get

玩游戏要耗行动点，成功的话就加gspoints

1. Square

Personpage=>Ball\_one

1. Library

Memory personpage => Klotski

1. Lawn

Personpage => colorgame

1. Classrrom

Personpage => Klotski

织者

第一天

教堂锁了，只有一句古语

“若要与时间的守护者交谈，请展示出你对时间的守护。”

可以点进图书馆

小镇历史

定格在某一页，有句话“所谓时间不过是遇到的人以及和遇到的人一起发生的事，应当一直好好守护，不当某一刻为了利益而不恰当的弥补。”

有一些做好人好事的机会

事件1

帮图书管理员整理出书的顺序（一次行动点扣。。。）

进游戏界面，华容道，只不过这次是真正的数字的华容道

成功后

（好人好事的分加。。。）

可以多次尝试，但每次好人好事的分真正加的有限

事件二

打扫草坪，我想还是那个颜色游戏，但可以做一点难度的变化，最终一定要改回绿色（一次行动点扣。。。）

成功后

（好人好事的分加。。。）

可以多次尝试，但每次好人好事的分真正加的有限

第二天

可以点教堂

出现一个谜“请输入你对时间的守护”（其实就是前面这么多轮回加起来，你好人好事赚了多少分）

如果输的确实是好人好事的分数（比如以GS100就是好人好事100分）

如果超过标准了

“你是一个合格的一件守护者，教堂的大门很乐意向你打开。”

进了教堂，见到了织者，在哭泣着编制绸带，你点她会出句

古语：“织者哭泣，时间已逝，圣布擦拭，时间可追。”

教堂重新锁起来、好人好事分数减少

蓝布在这一刻再次出现在校史室

如果没到标准

“你是一个还在修行的守护者，再接再厉吧年轻人，教堂的门中有一天会想你打开。”

如果输的不是好人好事的分，比如不是GS开头

“年轻人，你理解了守护的含义吗？你明白何谓时间吗？”

可以点进图书馆

小镇历史

定格在某一页，有句话“所谓时间不过是遇到的人以及和遇到的人一起发生的事，应当一直好好守护，不当某一刻为了利益而不恰当的弥补。”

有一些做好人好事的机会

事件1

帮图书管理员整理出书的顺序（一次行动点扣。。。）

进游戏界面，华容道，只不过这次是真正的数字的华容道

成功后

（好人好事的分加。。。）

可以多次尝试，但每次好人好事的分真正加的有限

事件二

打扫草坪，我想还是那个颜色游戏，但可以做一点难度的变化，最终一定要改回绿色（一次行动点扣。。。）

成功后

（好人好事的分加。。。）

可以多次尝试，但每次好人好事的分真正加的有限

事件三：

有一个喜欢打球的孩子但没人陪他打

你可以陪他玩

投球游戏

成功后

（好人好事的分加。。。）

可以多次尝试，但每次好人好事的分真正加的有限

可以点进学校

三个房间都开放

事件4

教室内有散落在地上撕碎的书

拼起来，碎片华容道（消耗行动点）

加好人好事的分（其实这个时候也没啥用了不过）

拼出来就是那句古话“织者哭泣，时间已逝，圣布擦拭，时间可追。”

校史馆有蓝布，拿到蓝布就是要交上去拼出来的那一页

美术教室屁都没有

第三四天

教堂我想每次要进就一定要满足好人好事分数达标，所以每次都要输入

如果好人好事分数达标，过一下场景，然后把蓝布交上去

古语：“织者会在合适的时机开口，在此之前请继续好好守护时间，记住敲开教堂的门的人始终都是合格的时间守护者。”

事件1

帮图书管理员整理出书的顺序（一次行动点扣。。。）

进游戏界面，华容道，只不过这次是真正的数字的华容道

成功后

（好人好事的分加。。。）

可以多次尝试，但每次好人好事的分真正加的有限

事件二

打扫草坪，我想还是那个颜色游戏，但可以做一点难度的变化，最终一定要改回绿色（一次行动点扣。。。）

成功后

（好人好事的分加。。。）

可以多次尝试，但每次好人好事的分真正加的有限

事件三：

有一个喜欢打球的孩子但没人陪他打

你可以陪他玩

投球游戏

成功后

（好人好事的分加。。。）

可以多次尝试，但每次好人好事的分真正加的有限

第五天

你还是凭好人好事分进教堂

织者：“感谢你擦掉了我的眼泪，你有什么事情吗？”

主角自动接：“我想你看到这个就明白了。”

出一个框，玩家把画拖进去

织者：“这是聚集了人类痛苦情绪的回忆，我以为这些被污染掉的回忆再也找不回来了。你真是一个年轻有为的时间守护者！”好人好事的分加。。。

织者：“但是如今绸带被污染，虽说是七天的反复轮回，但人再也不用带着这些痛苦生活了，这样不好吗？”

主角自动接：“我不愿意再待在看似没有痛苦的轮回之中，我想要时间恢复正常的流逝，给与时间意义。”

投球游戏，把球穿过网子，避免被反弹或者被网子网住（寓意不要轮回而要直线下去）

3次机会

游戏成功

织者：“年轻的时间守护者啊，感谢你让我明白了时间流逝的意义，正是因为时间在流逝，所以守护时间才真正有了意义，我想就让我把这一块伟大而勇敢的人类时间长河中画布的一帧重新织进人类的时间长河中吧。”

成功的话就直接进织者HE：

“亲爱的旅人啊，你疏通了时间河流的淤塞，请永远自豪。”

BE

“世界终结一切归于尘土”