\* 原本的剧情设定：（过去发生的事情）

1. 意外的发生（对应最终谜题）：

地震那一天主人公跟主人公的朋友在上课的时候老师让主人公到黑板前回答问题，然而那时候主人公不会做那道题，所以老师就叫主人公的朋友去回答问题，结果他的朋友在回答问题的时候被黑板砸死了（回答问题的时候正好地震了）。

1. 过渡阶段：

主人公一年后回到原来事发的小学，原本是为了要来给过世的朋友们跟老师献花的，结果进入学校后发现学校却是原本记忆中的样子，进入自己本班的教室后开始游戏。

1. 开始游戏：

在意外发生的教室开始游戏。。。。（待定）

\* 游戏气氛渲染方面：

游戏中背景是一个游戏进度的Indicator，随着玩家知道的事情增加，他就应该越接近真相，而代表幻觉的完好的学校背景跟朋友（鬼）的形象应该更加贴近现实（背景 完好->残破，朋友 黑影->真实的朋友形象 ）

1. 游戏阶段每深入一下场景就要更加贴近现实（废墟）一点，鬼的形象就要更加细致（贴近主人公朋友的形象）一点。

\* 首尾呼应：

游戏开始在主人公原本的那个教室里面，这个时候教室应该是完整的（游戏刚开始背景是最虚幻的），然后开始游戏后主人公出去这个房间后开始解谜，主人公在解密的过程中无法进入这个房间，直到最后的倒数第二个谜题（还没设计）会把它带回这个房间，最后进入这个房间后房间应该是破损的，并且会进入最终谜题。

主人公开始跟结束都在同一个房间但是背景有区别。

\* 游戏道具设计：

1. 前期获得：手电筒（以前主人公喜欢跟朋友在晚上抓萤火虫玩，这个就是回忆中的手电筒）
2. 放烟花
3. 合照，照片上的日期可以解开新的谜题

\* 最终谜团+道具：

最终谜团就是主人公回到了事发的教室，然后看到了那个黑板，黑板上还是原来那一道主人公不会回答的题目，现在揭开了之后就可以进入最后的剧情线。

最后的剧情线

主人公终于见到了朋友（鬼）的真面目，也终于回忆起来了所有的事情，并且把初始进入游戏时带着的花献给他了，最后道别后回到现实。

回到现实后主人公原本以为是做梦，但最后发现原本带着的鲜花不见了。