玩法机制：

关于鬼：

鬼看不到一段时间就会被甩开，被甩开后就会自由移动。

鬼转身很笨拙，直线速度快。

美工：

- 环境：

* 特殊教室
* 此处不得入内的贴图
* 手电筒
* 钢笔
* 橱柜
* 钢笔在橱柜上
* 会改变的地图

- 剧情：（游戏里面会有三个重要选项，然后根据选择给不同的Ending）

回家乡，到学校献花，陷入回忆，回忆道发生了地震，回忆完了之后，开始操作是在教室（开始游戏）。

展示游戏教程（说明）

橱柜在教室里，然后刚刚开始游戏的时候手电筒从柜子上掉到地上（开着的）。

此时教室应该是不能被打开的，等到他把手电筒捡起来之后教室的门就打开了。

此时主人公开始说话，说自己要出学校，引导玩家到大门去。

玩家到大门之后，选择打开大门无果之后教室里的橱柜开始响起来。

以防玩家找不到所以设定成声音会随着玩家的接近而增大。

等到玩家找到橱柜之后，会发现有一只钢笔挡住橱柜。

---- 第一个大选择 ----

可以选择把人从厨柜里面解救出来或者逃开。

如果解救出来的话就打开橱柜且获得钢笔（走第一种过程动画）

逃开的话橱柜会自动打开，并且钢笔会掉落在地上。

无论做出什么选择都需要把钢笔捡起来

拿到钢笔后进入下一个谜题

捡手电筒（保持开着的状态）