总体过程：

1.初始界面，先是一片黑幕，接着白字独白出现，一段独白出现完毕后，过5秒，消失，进入选择（见流程图）。

2.初始界面选择结束后，画面跳转至废城界面。接着进行流程图

3.废城界面结束后，弹出地图界面，进行选择，已经选择过的地图，名称变为灰色，并且点击无反应。

4.点击完毕进入该地图对应界面，然后跟着流程图走。

5.该界面结束后，再次选择地图，依次重复，直到四个地图都变为灰色，此时，画面变为黑色，接着白字独白出现，根据结局不同，出现不同人物。

6.最后，变黑幕，出现结局名称，再过5秒，变为黑幕，出现制作组信息。

细节过程for程序

1. 背包系统

（1）获取：探索中，收集到道具后，出现框图，框图中间为道具图片，右下角为确认按钮，点击确认按钮后，框图消失，玩家继续探索。

（2）使用：剧情中特殊环节，玩家对话后，弹出道具栏，玩家点击相应道具后，弹出道具信息窗口，在道具信息窗口右下角有一个确认使用按钮，点击后，即可使用道具，左下角有一个取消按钮，点击后返回道具栏。

剧情对话后，弹出道具窗口，进行选择，

1. 地图界面

在除废城外的另外三个游戏界面结束后，弹出地图，充满整个游戏屏幕，已经选择过的地图，名称变为灰色，并且点击无反应。点击非灰色的地图，进入下一个界面

1. 成就系统

成就系统除了关卡中，随时可以查看。

1. 存读档

除了关卡，剧情和探索模式均可存档，只有在开始界面可以读档。存档可以覆盖。

（1）存档：存档的时候，点击存档界面窗口中任意一个画面，弹出窗口，窗口中间为确认存档，左下角为取消，右下角为确认。点击确认后，若此处无文件，直接进行进行存档。若此处已有存档，弹出窗口，是否覆盖此文件？左下角为取消，右下角为确认。点击确认进行覆盖，点击取消重返上一个界面。

（2）读档：在读档界面窗口点击任意画面，若有画面则进行读档，若无画面，直接进入难度选择界面。

For美术

1. 背包系统，（1）获取：道具图片的窗口样式；框图中间为道具图片，右下角为确认按钮 （2）使用：道具的信息窗口样式，道具信息窗口右下角有一个确认使用按钮，左下角有一个取消按钮，
2. 地图界面：四个地图及对应文字的灰色表示
3. 成就系统：over
4. 存读档：（1）存档：确认窗口和覆盖窗口。确认窗口中间为确认存档，左下角为取消，右下角为确认。覆盖窗口，是否覆盖此文件？左下角为取消，右下角为确认。

（2）读档：over