情景对话游戏设计上机实验

**软件工程1302 U201317460 常明明**

假设下面的特定情节：一个冒险家到达一个旧的废墟，主入口的大门由一个巨大的石头人看守，只有说服了这个石头人冒险家才能通过。玩家手头有三种不同的对话方式：胁迫、赞美或者托词。为这种情况编写一个有底稿的交谈，在这个交谈的每一个菜单中，玩家对应每一种方法都有一个可供选择的选项。你的交谈至少应该包含四个交换（\*+,-./0\*），对介绍和分隔对话语句进行计数。如果玩家选择从头到尾都选择一种一致的方法，那么石头人就打开大门；如果玩家没有，那么石头人就拒绝打开大门然后交谈就结束。

场景（冒险家在前行的必经之路上遇到了石头人挡住了去路）

冒险家：啊，终于到了。

石头人：年轻人，你的行程到此为止了。

冒险家：为什么？

石头人：我是这里的看守，我不能让你通过。

冒险家：

1、 是吗，可是我不这么认为啊。（胁迫）

2、 难道我历经千辛万苦到达这里，要前功尽弃吗？（托词）

3、 啊，如果是石头大哥在这看守的话，确实任何人都进不去了。（赞美）

石头人：呵呵，在你之前也有很多年轻人尝试过，但是至今为止还没有任何一个人可以进去的。

冒险家：我很想知道在这片废墟之中究竟藏着怎么样的秘密，值得召唤一个石头人来守护。

石头人：这是我主人的命令，是主人创造了我，所以我也有责任去看守这个废墟，至于废墟中有什么，我就无从而知了。

冒险家

1、 其实我觉得石头大哥你主人创造了你也是因为自己的私欲的，你并没有欠他什么，完全可以走自己的路。（托词）转A

2、 要是我一定要进去看呢？（胁迫） 转B

3、 石头大哥你真是一个重义的人啊。（赞美）转C

A：石头人：不，没有他的创造，就没有我这个生命，不管他有什么的企图，我都应该忠于我的主人的。

冒险家：但是你为他守了那么多年的门，应该也已经还清了债了吧，去外面的世界看看吧，外面的世界更加的精彩啊。

石头人：……（心动）你给我说说外面的世界吧。

冒险家：

1、 不，外面的世界要自己去体验才能感受它的美好（胁迫）

2、 外面的世界很复杂的，正需要你这样的人来拯救啊。（赞美）

3、 这个我现在也无法描述完全，总之外面的世界很精彩。（托词）

石头人：也许我真的应该去外面的世界走走。不过我走了的话，这里就没有人看守了啊

冒险家：

1、 放心吧，我来代替你的职责好了，放心的去吧（托词） 成功（石头人：那我去了，你一定要好好看守这里。）

2、 那你就一辈子待在你主人的阴影下吧。（胁迫） 失败（石头人：还是不行我要尽职，你走吧。）

3、 如果像石头大哥那么英明神武的人都不能被世人了解知道的话，那就太可惜了。（赞美） 失败 （石头人：不，我没有那么伟大我只是一个石头人。你走吧）

B：石头人：那你必须打败我才行。

冒险家：难道就没有别的办法了吗？

石头人：有的，你可以回头绕道而行。

冒险家：可是在我必须过去，这是我的梦想。你无法阻挡。

石头人：哈哈，就你这身板，哈哈，能挨我一下吗？

冒险家：

1、 你该听说过封印之盒这个东西吧？（胁迫）

2、 看那，是什么？（托词）（石头人回头忘，冒险家想冲过去被石头人反应

过来一拳打死）失败

3、 石头大哥你这么大力，我肯定挨不了一下的。（赞美）（还没有说完，石头人一拳打死了冒险家）失败

石头人：你有封印之盒？（惊恐状）

冒险家：（拿出一个盒子）嗯，在冒险的旅途中或多或少会有些收获的，比如说这个

1、 难道你还要我念咒语才走？（胁迫）（石头人落荒而逃）成功

2、 石头大哥你不怕吗？（赞美）（石头人：哈哈，就你这小子也会有封印之盒骗我啊，一拳打死）失败

3、 怎么不相信这个是封印之盒？（石头人：我感受不到封印之盒的压力啊，你一定是骗我的，这个是假的， 一拳打死）失败

C：

石头人：重情义吗？也许吧，不过我觉得我可能没有什么感情可言的吧，作为一个石头人。

冒险家：不啊，从你刚才对主人的感情就可以看出来你还是有感情的，不过只是把感情寄托错了对象而已。

石头人：噢，是吗，我真的是有感情的吗？

冒险家： 是啊，对于另一个人的寄托不就是感情吗？你对于你主人的服从和感恩也是感情的体现啊。（赞美） 你不相信我？（胁迫） 感情是培养出来的，你在这培养了那么多年了，怎么会没有呢。（托词）

石头人：啊，我也是一个有感情的啊，谢谢你，年轻人，带我一起去外面的世界游历吧。

冒险家：

1、 哦，不，我和石头大哥你的差距是明显的，和你一起游历会拖累你的。（赞美）（石头人：哦 那好吧我先走了）成功

2、 不好吧，我还有事呢，你先走吧。（托词）（石头人：有事？ 看了一下门口， 你在骗我…. 一拳打死。）失败

3、 你敢和我一起走？（石头人： 一拳打死， 说了句： 为什么不敢，然后潇洒的走了）失败

完