

# DDL

---

- 星期四晚上
  - 一杰：物品、看对话的实现
  - 欣妍：人、物品
  - 其他五个同学：找自己部分的场景、熟悉MC、游戏玩法的确定
- 中期汇报
  - 第三周星期三
- 结尾
  - 第五周汇报

## 小组分工

---

### 美工（欣妍）：

- 角色（欣妍、晓萍）
  - 主角（2）
  - 魔鬼
  - 姐姐
  - 助手
- 封面
  - 欣妍、晓萍
- 背景
  - 云帆、一杰、欣妍（物品，交互）、相关游戏的找自己的
- 游戏素材
  - 收集元素（物品）
  - 宝箱

### 代码：

晓萍、一杰、云帆、良玉、梓鑫

### 宣传：

- ppt
- 视频
- 文档（不超过屋面）

## MC玩法讨论

---

- 建造，搭东西
- 收集
- 对战玩法

# TODO

---

## 1、游戏设计

- 故事设计
- 玩法设计

## 2、场景搭建

## 3、关卡编程

# RPG游戏

---

- 版本
  - 基岩版
- 游戏类型
  - RPG剧情游戏
- 游戏名称
  - 学士与魔鬼 (Faust and the Devil)
  - 只做上
- 故事主线
  - 场景一：郊外
    - 对话 (一杰)
    - 猫猫头上出现感叹号，去猫猫身边触发剧情
    - 宝箱
  - 场景二：学士的家 (冯良玉)
    - 对话
    - 解密 (红石、魔法符文)
  - 场景三：路上 (杨云帆)
    - 对话
    - 骑马 ☆，传送点
  - 场景四：村庄 (庾晓萍)
    - 对话
    - 收集材料，进行合成 ☆
      - 土 (石头、木头)、水 (水杯)、火 (炉火，外面的篝火)、风
  - 场景五：房间 (宋梓鑫)
    - 和魔鬼对话，离开后出现姐姐的角色，对话，雾气的动画之后出现魔鬼，继续对话。
    - 游戏部分：帮助魔鬼和姐姐对战
      - MC的对战系统
      - 帮助魔鬼打小怪
      - 然后进入强制剧情杀
- 故事脚本
  - <https://shimo.im/docs/5bqnr9XolCWLOqy/>
- 人物初设

- <https://shimo.im/docs/m8AZV9eoLmIdO8Ab/>