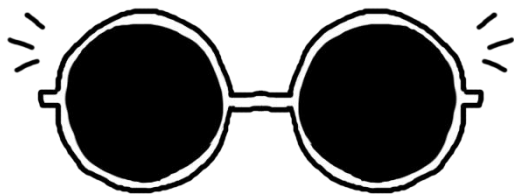


交互中期汇报：学士与魔鬼

——《浮士德》剧情交互游戏



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

小组：cf是真的！！！！

CONTENTS

1、 Our
Progress

2、 Unsolved
Problem

3、 Future
Plan



1

Our Progress



学士与魔鬼

游戏设计 ✓
—————>

玩法设计 ✓
—————>

脚本编写 ✓
—————>

角色设计 ✓
—————>



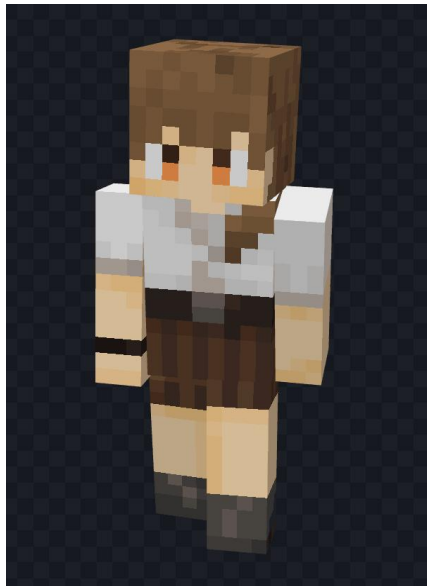
部分场景搭建 ✓
<—————

村庄关卡搭建 ✓
<—————

传送门实现 ✓
<—————

红石玩法实现 ✓
<—————

人物展示



魔鬼与学士签订契约，魔鬼满足学士的一个愿望，而学士需要将自己的灵魂交给魔鬼……

年轻学士



- 这是一个久居书房、沉迷学习于是单身二十年的学士。
- 她/他的愿望是找到真爱。
- 玩家扮演学士，与魔鬼一同开启冒险。

人物展示：魔鬼



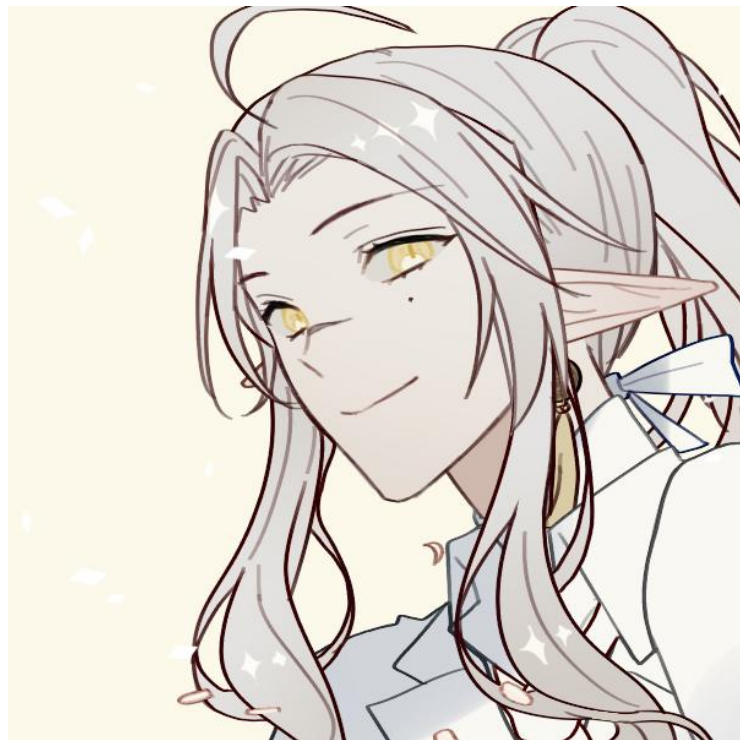
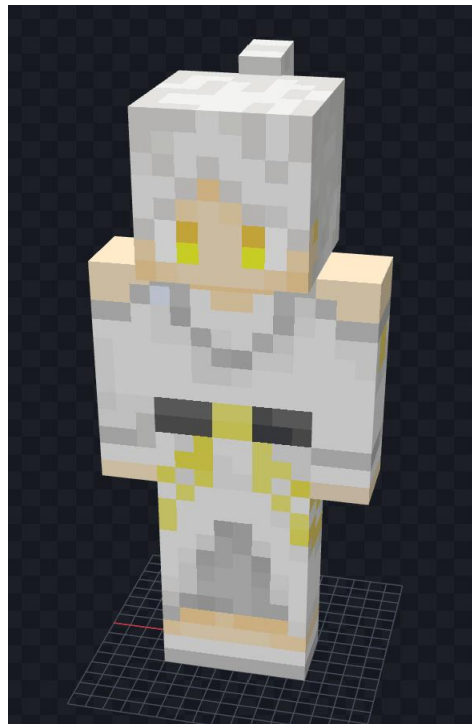
- 以黑猫形态出现在学士面前，被一心撸猫的学士捡回家
- 满足学士心愿后可以得到学士的灵魂
- 地狱之子，但打架总是打不过姐姐



人物展示：姐姐



- 魔鬼的姐姐，游戏最强战力
- 与魔鬼争夺地狱最高位，学士的灵魂是他们赌约的一部分



人物展示：助手



- 帮导师催学士写论文的工具人
- 害怕猫
- 最近新买了一条裤子



玩法展示



场景一：郊外
红石解密、对话



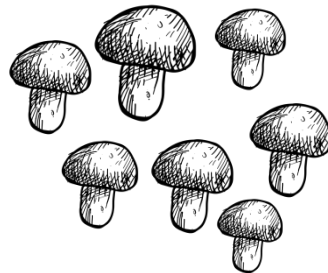
场景二：学士的家
对话



场景三：村庄
收集元素、对话



场景四：村民的房间
战斗、对话



场景展示



场景一：郊外 ——红石解密



场景展示

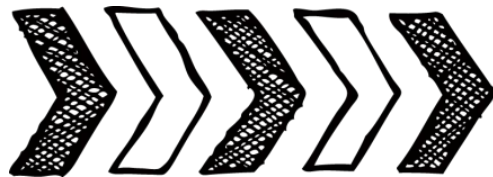


场景三：村庄 —— 收集元素

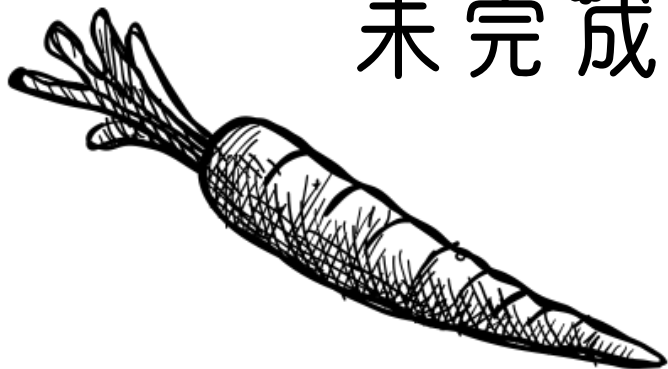


2

Unsolved Problem



未完成



Unsolved Problem

- 美工未完成

- 人物动画，导入游戏（欣妍）

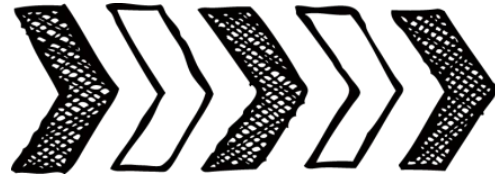
- 游戏未完成

- 对话的实现（一杰）
- 场景三：村庄的完善（晓萍）
- 场景四：房间的搭建，与魔鬼姐姐战斗的实现（梓鑫）
- 场景一：郊外，红石（良玉）
- 游戏整合，地图拼接，传送门（云帆）

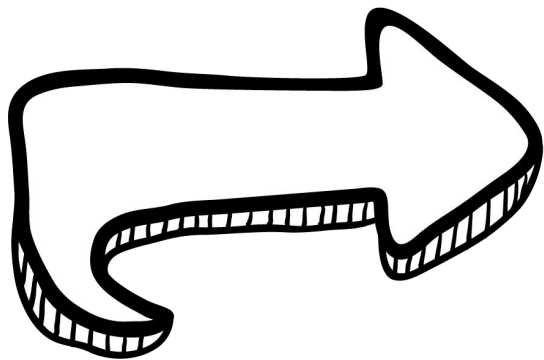
- 或许有更多的游戏内容？

3

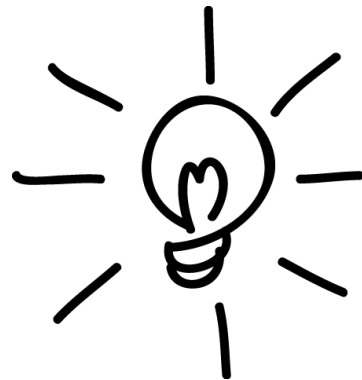
Future Plan



Future Plan



完成 Unsolved
Problem



THANK YOU

