

廈門大學



信息学院

交互设计与案例分析报告

游戏项目 《学士与魔鬼》

团队名称 cf 是真的!

小组成员 庾晓萍、陈一杰、沈欣妍

冯良玉、宋梓鑫、杨云帆

一、故事简介

1. 故事背景

游戏改编自德国作家约翰·沃尔夫冈·冯·歌德创作的诗剧《浮士德》。刚出场的浮士德满腹经纶，久负盛名，但是却对长期的生活状态感到迷茫和不满。魔鬼引诱浮士德与他签署了一份协议：魔鬼将满足浮士德生前的所有要求，但是将在浮士德死后拿走他的灵魂作为交换。

2. 游戏类型

我们制作的游戏名为“Scholar and Devil”，游戏中包含多个场景与关卡，整体游戏类型为基于 minecraft 基岩版的 RPG 角色扮演游戏，玩家扮演其中主角“学士”，与 NPC 如助手、魔鬼、魔鬼姐姐对话，推进故事发展，并包括解谜、收集物品、对战等游戏类型，满足玩家不同的喜好。



图 1 宣传海报

二、 场景设计

1. 郊外：

a. 关卡内容及场景介绍：

游戏开始，学士和助手在郊外游玩，学士在此场景发现岩浆中有一只被困住的黑猫（后续变为魔鬼），拉开游戏的序幕。下图为郊外场景主要构造。



图 2 郊外场景构造

b. 关卡玩法及流程:

本关卡玩家需要躲避岩浆，到达指定地点解救黑猫，并与其进行对话，对话结束后传送至下一场景。

2. 学士的家:

a. 关卡内容及场景介绍:

本关卡以学士与助手在郊外对话和解救一只像“魔鬼”的黑猫为背景，通关条件是在学士家中完成一系列未完成的科研任务。下图展示学士家的外部构造以及传送门的构造。



图 3、图 4 学士的家场景构造

b. 关卡玩法及流程:

玩家需要在房间找到发任务的学术使者鹦鹉，与其进行对话，并完成相应的科研任务。科研任务主要为在场景中寻找相应的原料，通过自定义配方合成相应产物，任务对话框会引导玩家进行原料搜集与合成。完成任务后，玩家需要找到已变为魔鬼的黑猫，与其进行对话，之后传送至下一场景。

3. 村庄:

a. 关卡内容及场景介绍:

学士与魔鬼对话结束后通过传送门来到村庄，学士需完成魔鬼交付的任务才可以与魔鬼签订契约。下图为村庄与相应传送门的构造。



图 5、图 6 村庄场景构造

b. 关卡玩法及流程:

在本关卡中，玩家需要攻击村庄的火精灵获得火、土元素，从水瓶和羽

毛中获得水和风元素，集齐四大元素后合成元素之书交付给魔鬼，魔鬼即可召唤魔法，产生电闪雷鸣的特效。随后，玩家接收魔鬼任务，通过触发红石机关启动传送门，抵达下一场景。

4. 战斗场景：

a. 关卡内容及场景介绍：

学士在前一场景与魔鬼建立契约，在此场景需要帮助魔鬼与反派姐姐作战。下图为作战场景的构造。



图 7 战斗场景构造

b. 关卡玩法及流程：

在本关卡中，玩家需要接受任务，消灭姐姐召唤的一定数量的怪物。玩家需要找到引爆装置，通过启动引爆装置使 TNT 炸药爆炸，从而杀死怪物，至此游戏结束。

三、角色设定

角色姓名	角色肖像	角色介绍
学士		这是一个久居书房、沉迷学习、于是单身二十多年的学士。她/他的愿望是找到真爱。
魔鬼		地狱之子，以黑猫形态出现在学士面前，满足学术心愿后可以得到学士的灵魂。
魔鬼的姐姐		魔鬼的姐姐，与魔鬼争夺地狱最高位，学士的灵魂是她与魔鬼的赌约的一部分。

助手		小心谨慎的帮导师催学士写论文的工具人。
----	---	---------------------

四、成员分工

庾晓萍：故事改编、游戏设计、村庄搭建，任务系统，收集元素、ppt 汇报。
 沈欣妍：建立人物模型和皮肤、绘制海报。
 陈一杰：对话系统设置，npc 设置，撰写文档。
 冯良玉：红石机关制作，demo 视频剪辑。
 杨云帆：天气控制，场景一郊外岩浆场景搭建，建立传递门，玩法录屏。
 宋梓鑫：场景二学士的家布置，场景二学士的家关卡设计，撰写文档。

五、心得体会

本学期的交互设计与案例分析课程，我们使用我的世界开发者平台设计与制作了剧情交互游戏。在 MC 原生游戏的基础上实现自己的设计，比如利用红石电路摆出自动化机关，实现逻辑电路的一些基础，做出 TNT 炸药投掷机关、四星辰转盘传送门；比如利用命令方块实现天气控制、人物传送；再比如利用我的世界开发者平台的对话组件，自定义剧情游戏的对话，这些都很有趣。

六、相关链接

下载链接：<https://github.com/ryanregal/MCGame>