

上海交通大学
Python 项目设计说明文档

Sinners

作者：

宋全京（5110309700）

薛爱惠平（5110309696）

2011.12

一、什么是《Sinners》？

《Sinners》是一款文字类冒险游戏，它讲述了十四世纪发生在法国的一个小故事。关于《Sinners》更翔实的介绍，请继续阅读以下内容。

1.什么是冒险游戏（AVG）

冒险游戏的英文全称为 Adventure Game，源于互动文本小说，现已演化出各种

图形类的冒险游戏以及交互电影类的游戏。文字冒险游戏借由阅读故事内文(或角色间的对话)并从中进行选择,进而达成某些目标并完成剧情的游戏,即 AVG 游戏。这类游戏源自日本,经过多年来的发展已经成为个人计算机游戏市场上不可或缺的存在。以文字叙述为主,并以 CG 或动画为辅演出剧情,并设有分支和多个结局。是冒险游戏的一个分支,简称 ADV,也叫电子小说,甚至也有直接使用 AVG 来作为缩写。

2. 《Sinners》的背景故事

十四世纪初,有一位强有力的君主正掌握着法国的土地。他是卡佩王朝的菲利普四世,绰号美男子,又被人称为铁国王。他不承认教廷对世俗的统治,在与教宗卜尼法斯八世的斗争中取得完全的胜利,并将法国籍枢机主教德戈特扶上教皇宝座,称为克雷芒五世。于此同时,圣殿骑士团丢失了圣地,先撤至塞浦路斯,后回到法国。在最糟糕的情况下,圣殿骑士团依然在巴黎大肆进行商业活动,占据法国的土地,阻碍菲利普四世统一法国。毫无疑问,这位铁国王便将圣殿骑士团视为眼中钉,欲除之而后快。

本篇的故事从 1307 年,圣殿骑士团在法国存在的最后一年开始。

3. 剧情攻略模式

在这里观看游戏剧情

二、配置要求

系统：支持 Python2.5 以上的 Windows、Linux、Mac

Python 版本：2.5 以上，3.0 以下

python 库：如果需要，需下载与 python 版本对应的 pygame

注：pygame 库已封装在程序中，但尚未进行环境测试，如果运行时报错，请至官网下载安装所需文件，传送门：<http://www.pygame.org/download.shtml>

硬盘空间：500MB 以上

三、游戏概述

《Sinners》设计之初就是要让玩家通过简单的上手，玩转角色故事，以及不同选择对角色人生的影响。游戏不同于一般纸质插图小说或电子小说，而是以一种伪电影的方式展现出剧情，给人以身临其境的感觉。同时，面对同一个问题，不同的选择会展开不同的剧情，这种互动性造就了它与电影的不同，使玩家意识到自己的力量对世界观的影响。

1.运行效果:



2.全局操作

键盘操作:

<Esc>: 退出游戏

<Alt-Enter>: 全屏

鼠标按钮:

(X): 退出游戏

(--): 最小化

3.主界面



键盘操作：

<Enter>：选择高亮按钮

<UP>：高亮上一个按钮

<DOWN>：高亮下一个按钮

鼠标按钮：

(Start)：开始新游戏

(Load)：读取进度

(Gallery)：进入鉴赏模式

(Exit)：正常退出游戏

4.剧情界面

普通对话：



播放 CG：



键盘操作：

<Space>： 暂停并隐藏全部界面/显示全部界面

<Control>： 快进

鼠标操作：

显示全部界面

显示下一句

鼠标按钮：

(Auto)： 自动播放

(Save)： 保存

(Load)： 读取

(Menu)： 返回主菜单

5.剧情选项



(选项): 选择选项并继续

6.鉴赏界面



<Space>: 隐藏全部界面/显示全部界面

<UP>: 显示上一幅 CG

<DOWN>: 显示下一幅 CG

<LEFT>: 播放上一首 BGM

<RIGHT>: 播放下一幅 BGM

鼠标操作: 显示全部界面

鼠标按钮:

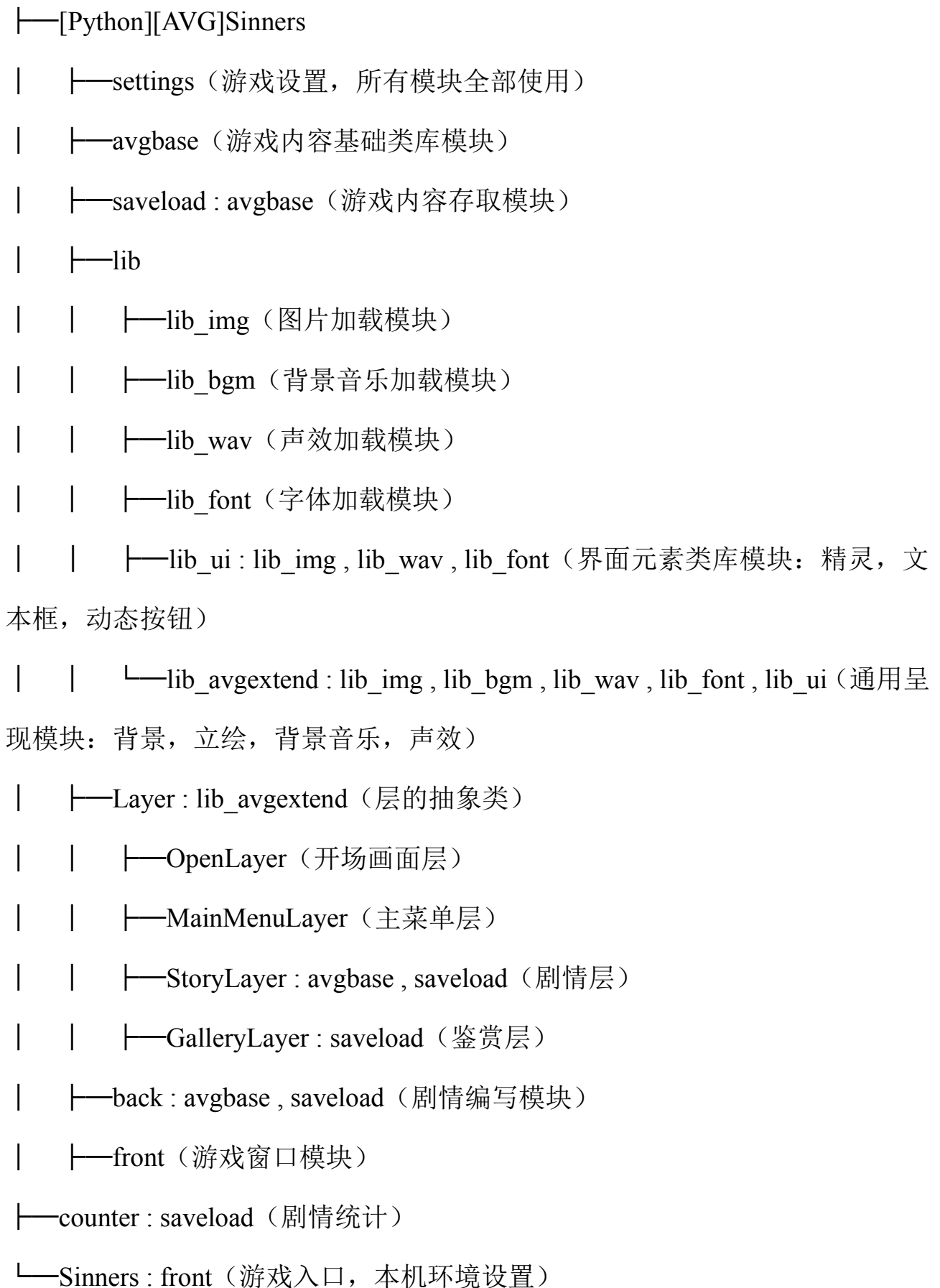
(CG-LEFT): 显示上一幅 CG

(CG-RIGHT): 显示下一幅 CG

(BGM-LEFT): 播放上一首 BGM

(BGM-RIGHT): 播放下一幅 BGM

四、模块结构（树形图显示了派生顺序，属性显示了多重继承）



五、文件夹结构

```
├──[Python][AVG]Sinners
|   ├──bgm（背景音乐）
|   ├──font（字体文件）
|   ├──img（图片文件）
|   ├──Lib26（python2.6 运行库）
|   |   └──pygame
|   |       └──.....
|   ├──Lib27（python2.7 运行库）
|   |   └──pygame
|   |       └──.....
|   ├──save（游戏存档）
|   ├──seen（游戏剧情）
|   ├──src（源代码）
|   └──wav（游戏声效）
└──说明
    └──img（说明图片）
```

六、问题与讨论

存档只做了一个，懒得做存档界面

游戏设置放在了游戏外，改字体之类的必须先退出游戏，理由同上

没做音量设置

不知道为什么在背景淡入淡出的过程中改变全屏状态有时候会导致程序卡死

文字框的花很囧

七、鸣谢

感谢黄林鹏老师带领我们走入程序设计的神奇世界

感谢助教辛苦的审阅我们的作业

感谢各个方面的前辈提供的经验，思路，技巧、音乐等

分工：

脚本：薛爱惠平

美术：薛爱惠平

程序：宋全京

音乐来自：Visual Art's/Key

八、参考资料：

<http://www.pygame.org>

【附录】简要攻略

按照以下选择可达成全结局全 CG 收集

【END.01】火焰赞歌

【END.02】大海彼端

【END.04】剥夺

【END.05】地狱尽头

也许我会

牵着自己的手

顺从

确实是这样呢

站得远一点

是自己的嫉妒 |是安斯艾尔的悲伤→GOOD END.01 火焰赞歌

去传达心意 |就这样离开→BAD END.05 地狱尽头

最对不起爱情 |最对不起祖国→BAD END.04 剥夺

GOOD END.02 大海彼端

【END.03】追随

也许我会

牵着自己的手

反抗

无法认同

靠近偷听

END.03 追随