**《归》**

**作品说明文档**

**halozhy#qq.com**

**(# -> @)**

# 一、故事创意

## 1.1 故事背景

故事基于游戏《原神》为世界观背景。《原神》讲述的是一位与自己妹妹或哥哥分离的异世界旅行者（玩家），在“提瓦特”这个架空的大陆上进行冒险并逐渐发现事情真相的故事。其中，“派蒙”为偶然被旅行者所救起的一个身份不明的生物，之后成为了旅行者的好伙伴；“冒险家协会”为旅行者所在的组织，主要职能是接受各种委托，帮忙完成任务；“璃月港”为一个中国风的繁华商港；“海灯节”为璃月港一年一度最繁华的节日，可以类比成现实中的春节和元宵节，因为放飞海灯为其重要环节；“帝君”为璃月人民所信奉的神明；“刻晴”为璃月港的一位重要参政人员，有着高上地位的她，却对帝君玩偶有着浓厚的兴趣。

## 1.2 灵感来源

在本学期结束的最后几天，由于19级软件工程专业的同学仍需要完成课程设计程序的开发，“回家”和“学业”的交织碰撞便产生了巨大的矛盾，团队成员之一——张昊煜同学在那期间不得不熬夜写了代码。安静的夜晚，在电脑前睡着做梦的人，就成为了本故事的真实世界背景。何况在新冠疫情的影响下，不少人无法真正归家过年，就好像《原神》中无法和自己亲人相见的旅行者一样，只能在工作的地方就地过节，对于“归家”的思考也就油然而生。故本游戏尝试着将《原神》部分世界观与现实世界结合，通过玩家的不同选项来达成不同的结局，实现深化剧情内涵的效果。

# 二、游戏设计

## 2.1 剧情概要

玩家身为异世界的旅行者，早上被派蒙叫醒参加海灯节，此时如果玩家两次均不选择醒来，则会进入坏结局——“我”从梦中醒来，发现代码仍然没写完，仍然没有办法安心归乡。如果选择醒来，则会在去工作还是去参加海灯节之间选一个。若选择去海灯节，则先去逛街，之后来到冒险家协会完成平淡无奇的工作，到了晚上则产生对于归途的思考，最后认为，有着派蒙陪伴和璃月人民的热情，“我”会将璃月认为是第二故乡。这是游戏的普通结局。若选择去工作，则会发现一个特别委托：寻找丢失的玩偶。“我”最终完成了委托，按照委托所写的时间地点等候委托人，发现原来这是刻晴大人在多年前写下但离奇丢失的委托，不知为何又重新被发布出来。物归原主，“我”与刻晴观赏着璃月港的美景，最后“我”从梦中醒来，发现自己的代码和文档也已经写完，手机提醒着“我”别忘了归乡之旅。这是游戏的真正结局。

## 2.2 关卡设计

游戏基本形式为文字冒险游戏，以选择对话选项，观看剧情为主。在真结局故事线中，“我”将完成洞穴探险，此处插入了控制台走迷宫小游戏增强趣味性。

另外，游戏中使用空格键可以跳过对话的逐字出现动画效果，方便快速浏览剧情。

## 2.3 结局含义

### 2.3.1 BAD END 迷途·未归

此结局为玩家两次均未选择起床所进入。旨在告诉玩家，如果总是迷惘不前，就不会有好的结果。就像是面对新冠导致的返乡困难一样，如果不能坦然面对现实，不能面对疫情的复发和部分地区不能回家过年的现状，自己的心灵也就不会有一个真正的归处。

### 2.3.2 NORMAL END 璃月·归终

此结局为玩家选择先去逛海灯节所进入，最后玩家也完成了工作，但没有看到特殊委托，也没有遇到刻晴，只能一个人和派蒙以及璃月的人们共度海灯节。此结局一方面旨在告诉玩家，学习、工作和归家相碰撞，发生矛盾之时，不要过分抱怨，如果在期末最后的时光里没有好好复习，完成学业，就只能落得普通结果。另一方面也是想试着体验就地过年的心境。在疫情复发之际，我们也曾听闻过就地过年的消息，虽然这个结局没有发生，但不意味着之后完全不可能遇到，如果有一天确实只能就地过年，那么我们也需要调整心态，欣然接受现实。

### 2.3.3 TRUE END 游子·归乡

此结局为玩家选择先去完成工作所进入，最后完成特殊委托，遇到刻晴，之后共同度过美好的节日时光。梦醒之后，现实世界中我们也确实完成了学业任务，能够真正回家过年。此结局为真实世界的部分写照，故设为“真结局”。此结局也旨在为故事画上一个较为圆满快乐的结局，同时，插入的迷宫小游戏和离奇的特殊委托也增强了故事的曲折性，

# 三、程序开发

## 技术选型

开发语言：VC++

C++中 Windows.h，conio.h头文件中包含了大量的Windows API可供调用，使得程序在不完全图形化开发的情况下可以增强游戏体验。

## 开发环境

集成开发环境（IDE）：Visual Studio 2019

操作系统：Windows 10 x64 1909

## 运行环境

操作系统要求：Windows 10 x64 1909

控制方式：键盘

显示器：推荐1920x1080分辨率的显示器

目前只在以上系统平台进行了测试，由于Windows API的使用，Linux和Mac环境应不能正常运行。

## 架构设计

游戏采用了剧本和程序相分离的架构，降低了修改剧本的难度，提高了程序的可复用性

ConsoleGame

├─Debug VS2019生成的文件夹，为调试生成

└─x64 VS2019生成的文件夹，编译生成，其中的ConsoleGame.exe可以直接运行

ConsoleGame.cpp 游戏主要代码

ConsoleGame.h 游戏主要代码头文件

Maze.cpp 迷宫代码

Maze.h 迷宫代码头文件

script.sp 文本文件，可用记事本打开，内容为剧本脚本，切勿删除，游戏成品同目录下需存在此文件