**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：192056109李乐乐**

**192056126吴文泽**

**192056128董葳淼**

**182056101刘士奇**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| **2021-3-29** | **V1.0** | **确定游戏玩法** | **小组成员** | **无** |

1. **引言**

文档编写目的：确定游戏玩法，熟悉项目内容

预期读者：小组成员（192056109李乐乐；192056126吴汶泽；192056128董葳淼；182056101刘士奇）与相关编辑人员。

参考资料：1）百度百科：贪吃蛇介绍。

2）C#课本：郑宇军：《C#面向对象程序设计》

1. **项目概述**

贪吃蛇游戏是一款休闲益智类小游戏，初始是像素版本，后来又衍生出3D版本、多人对战版本等。该游戏通过控制蛇头方向吃蛋，每吃一口就能得到一定的积分，而且蛇的身子会越吃越长，身子越长难度就越大，不能碰墙，不能咬到自己的身体，更不能咬自己的尾巴，等到了一定的分数，就能过关，然后继续玩下一关。贪吃蛇非常容易上手，无论哪个年龄段都可以玩，它可以给广大的互联网用户提供了一个娱乐，休闲，放松身心的地方。

意义：使玩家能够从存活时长的评判标准中明白是“贪”是自己走向灭亡的。

应用现状：操作简单，游戏界面简洁。

目标：做出与预期相符的程序，和与预期符合一半的美术工作。

范围：适合6——80岁玩家。

作用：成为玩家在空闲时的杀时间手段。

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称**

《贪吃蛇大作战》

**3.1.2游戏主题**

休闲，益智，闯关类

**3.1.3游戏类型**

休闲益智单机小游戏

**3.1.4游戏风格**

像素风格

**3.1.5游戏运行环境**

Windows XP，Windows7及以上系统

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

开局一条蛇，因不知名的原因被困在某个封闭空间内，这里会定期出现食物，你要把握好进食的量，因为要不断移动，少吃会导致自己体力不支，而多吃又会自取灭亡。

**3.2.2游戏角色定义**

小蛇（主角），红苹果（10分），金苹果（20分），绿苹果（-30分），定时苹果（50分），墙壁。

**3.2.3游戏过程描述**

用户在登录界面输入账号和密码进入菜单界面，在菜单界面可以选择开始游戏，可以选择设置游戏难度，还可以选择帮助页面查看。选择开始游戏后进入游戏界面，小蛇每吃一个红苹果加10分，吃一个金苹果加20分，吃一个定时苹果加50分，吃到一个绿苹果扣30分。当小蛇碰到自己或墙壁时，游戏结束进入游戏结束界面。

**3.2.4游戏控制描述**

玩家使用上下左右方向键操控一条长长的蛇不断吞下豆子，同时蛇身随着吞下的豆子不断变长，当蛇头撞到蛇身或墙壁时游戏结束。

**3.2.5游戏关卡设定**

（1）速度关卡：随着关卡的上升，小蛇的速度逐渐变快，可以自己选择难度。

（2）墙壁关卡：随着关卡的上升，周围的墙壁逐渐增加，可以自己选择难度。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

1．登陆界面

2．菜单界面

3．游戏设置界面

4．帮助界面

5．游戏进行界面

6．游戏结束界面

**3.3.2游戏动画**

（1）小蛇移动动画。

（2）小蛇吃旧苹果，新苹果的诞生。

（3）时间苹果出现的瞬间。

（4）小蛇死亡的瞬间。

**3.3.3游戏音效**

（1）按键音效：每按一个键，有一次声音。

（2）开始音效：游戏开始时发出的声音。

（3）游戏进行音效：游戏进行中的背景音效。

（4）死亡音效：小蛇死亡的时候发出的音效。

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

待定。（demo版本就是试玩或者示例版本）

**4.2 Alpha版本发布时间**

待定。alpha版：内部测试版。α是希腊字母的第一个，表示最早的版本，一般用户不要下载这个版本，这个版本包含很多BUG，功能也不全，主要是给开发人员和 测试人员测试和找BUG用的。

* 1. **Beta版本发布时间**

待定。公开测试版。β是希腊字母的第二个，顾名思义，这个版本比alpha版发布得晚一些，主要是给“部落”用户和忠实用户测试用的，该版本任然存 在很多BUG，但是相对alpha版要稳定一些。这个阶段版本的软件还会不断增加新功能。如果你是发烧友，可以下载这个版本。

* 1. **正式版本发布时间**

待定。