**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者： 192052217陈星宇**

**192052206夏海荣**

**192052220麻景艳**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-04-08 | V1.0 |  | 陈星宇、夏海荣、麻景艳 | 陈星宇 |

1. **引言**

**编写目的：为了减轻人们的生活压力，改变人们意识形态，推出了贪吃蛇这款游戏，来改变人们单一的娱乐方式，现在虽然小游戏五花八门，但贪吃蛇仍为经典。**

**预期读者：游戏小组成员和老师。**

**参考资料：《C#面向对象程序设计》。**

1. **项目概述**

**项目开发背景意义：枯燥的生活中为人们提供娱乐游戏放松身心。**

**应用现状：项目策划阶段。**

**目标：开发一款通过键盘控制的单机闯关贪吃蛇小游戏。**

**范围：5岁以上且可使用电脑的用户。**

**作用：在不断游戏中是使玩家心情愉悦，体验到游戏的乐趣。**

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：贪吃蛇通过吞食相应数量的食物不断闯关。**

**3.1.3游戏类型：单人休闲游戏。**

**3.1.4游戏风格：2D像素风格。**

**3.1.5游戏运行环境：**

1. **操作系统：Windows 7、Window 10**
2. **应用软件：Mircorsoft Visual Studio 2019**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**在一片围栏之内，有一条小蛇，通过不断地吞食围栏中出现的食物生存，最终冲出围栏。**

**3.2.2游戏角色定义**

**初始为一条小蛇，随着吞食食物的不断增加而增大。**

**3.2.3游戏过程描述**

1. **满足贪吃蛇的基本玩法，，蛇不能碰到自身身体，吃食物变长，食物随机刷新，碰触墙壁死亡。**
2. **游戏过程中要显示等级和分数，随着等级的增加速度变快。键盘可以控制蛇的运动，当蛇撞墙以及撞到自己游戏结束。**

**3.2.4游戏控制描述**

**游戏可以暂停，通过键盘W,A,S,D,键控制蛇头的上下左右方向的移动。**

**3.2.5游戏关卡设定**

**第一关：贪吃蛇吞食三份食物闯关成功。**

**第二关：贪吃蛇吞食五份食物闯关成功。**

**第三关：贪吃蛇吞食七份食物闯关成功。**

**通过第三关后弹出结束界面，游戏结束。**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**初始界面：要有注册页面、游戏页面以及登录页面**

**游戏界面：贪吃蛇在围栏中不断移动，不能碰到自身身体，吃食物变长，食物随机刷新，碰触墙壁死亡。**

**结束界面：若通关，则显示“闯关成功”，失败，则显示“游戏结束”。**

**3.3.2游戏动画**

**贪吃蛇吞食食物，食物消失，且蛇身变长。**

**3.3.3游戏音效**

**贪吃蛇每吞食一次食物便发出一次提示音。**

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间：2021.6.7**

**4.2 Alpha版本发布时间：2021.6.10**

**4.3 Beta版本发布时间：2021.6.15**

**4.4 正式版本发布时间：2021.6.20**