**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：182054123范梦瑶，18204117马立婷，182054132张红爽**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-10-3 | V1.0 | 游戏设定及界面设置 | 作者 | 张红爽 |

1. **引言**

**目的：对贪吃蛇游戏进行要求和说明，明确了游戏软件所具备的功能，性能及界面。**

**预期读者：客户，业务人员，测试人员，小组成员及老师。**

**参考资料：百度，C#面向对象程序设计（第二版）。**

1. **项目概述**

**项目开发背景：游戏逐渐风靡，更多用户希望在工作学习之余能够通过手机或者电脑进行娱乐休闲。**

**意义：缓解压力，闲暇时刻给玩者带来游戏快感。**

**应用现状：今年来游戏快速发展，游戏成为人们的主要休闲方式。**

**目标：如今社会，人们的生活节奏越来越快，这款游戏可以让人们随时随地地享受游戏带来的快感，让人们从繁重的日常生活中解脱出来。**

**范围：12周岁及以上人群。**

**作用：给玩者带来游戏快感，让人们从繁重的日常生活中解脱出来。**

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**

**控制贪吃蛇吃掉豆子，吃到一个身体增长一节，贪吃蛇一点点长大。**

**3.1.3游戏类型**

**休闲竞技类游戏**

**3.1.4游戏风格**

**PUZ益智类游戏**

**3.1.5游戏运行环境**

**Window 10**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**蛇引诱夏娃偷吃了苹果之后，就被贬为毒虫，阴险的象征。而蛇吃 东西是整只动物吞进去的，大概在文艺复兴的时候，就有人发明的一种游戏，是现在贪吃蛇的前身。后来慢慢的发展就变成了今天的贪吃蛇。**

**3.2.2游戏角色定义**

**玩家自己可以为自己的贪吃蛇选择装扮，可以选择颜色，皮肤，性别。**

**3.2.3游戏过程描述**

**开始时蛇位于游戏窗口中间，向右移动，控制贪吃蛇移动的方向，每吃掉一个食物，贪吃蛇的长度得到相应的增加并且得到十分的成绩，食物被吃掉之后会随机出现新的食物。贪吃蛇的头不可以撞到墙壁以及自己的身体，撞到就会死亡。**

**3.2.4游戏控制描述**

**WSAD上下左右键来控制蛇的移动，可以吃到更多的食物，并避免撞 到墙壁和自己的身体；**

**空格键暂停；**

**ESC键退出游戏。**

**3.2.5游戏关卡设定**

**每关够三十分后，关卡数加一；可以一直增加关卡数。**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**主界面包括一张地图，贪吃蛇，食物，墙壁**

**3.3.2游戏动画**

**蛇的移动；**

**蛇吃完食物之后，新的食物随机出现；**

**通过一个关卡，弹出“进入下一关”的界面；**

**蛇死亡，游戏结束。**

**3.3.3游戏音效**

**欢快的音乐**

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

**2000.3.29**

**4.2 Alpha版本发布时间**

**2000.5.3**

**4.3 Beta版本发布时间**

**2000.6.28**

**4.4 正式版本发布时间**

**2000.11.06**