**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：182056107王颖洁、182056110陈雅、182056138李佳**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-3-13 | V1.0 | 项目概述、游戏基本描述 | 李佳 | 王颖洁 |
| 2020-3-14 | V2.0 | 游戏玩法规则 | 陈雅 | 王颖洁 |

1. **引言**

本文档主要用来说明游戏玩法，运行规则、控制规则、死亡规则等

预期读者：项目开发小组成员

参考资料：网上贪吃蛇相关项目

1. **项目概述**

该部分以键盘上的快捷键为用户提供友好的控制手段，为工作量繁大的用户提供一个简单而有趣的小游戏。 在人们完成工作的闲暇之余玩游戏放松身心。

该游戏玩法比较简单，场景单一。单纯的获取食物、躲避障碍，就可以获得长度累积和加分。分数每增加30分则速度加快，就会诱导出错。

范围：项目主要提供给电脑用户

制作工具：VS2017

程序语言：C#

操作系统：Microsoft Windows

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**

竞速、益智游戏

**3.1.3游戏类型**

休闲小游戏

**3.1.4游戏风格**

像素风格

**3.1.5游戏运行环境**

控制台

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

贪吃蛇大作战起源于国外知名游戏，玩法规则相对比较简单，场景比较单一。我们设计的时经典款的贪吃蛇大作战，没有现在流行的《贪吃蛇大作战》手游中的团队模式、击杀模式等。

**3.2.2游戏角色定义**

用正方形代表蛇，圆形代表食物

**3.2.3游戏过程描述**

玩家通过调整运动方向去吃食物，蛇头碰到食物则吃掉该食物，然后随机出现一个新的食物，同时蛇身增长并累计加10分，当蛇头撞到蛇身或墙壁时游戏结束。

**3.2.4游戏控制描述**

①用键盘上的W A S D控制蛇上下左右移动、空格键暂停、ESC键退出

②蛇不能直接向当前运动方向的反方向转

③当蛇头撞到蛇身或障壁时游戏结束

**3.2.5游戏关卡设定**

每累计够30分则进入下一关，过关后移动速度加快

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

蛇的初始位置在游戏窗口中间，初始向上移动

**3.3.2游戏动画**

吃掉一个食物后蛇身加长

**3.3.3游戏音效**

无

1. **项目进度安排**
   1. **Demo版本发布时间**

暂定

**4.2 Alpha版本发布时间**

暂定

* 1. **Beta版本发布时间**

暂定

* 1. **正式版本发布时间**

暂定