**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**182056213-徐慧程

182056235-滕泽龙

182056238-吴群巍

182056240-王鑫

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-3-15 | V1.0 | 填写计划书内容 | 全员 | 滕泽龙 |

1. **引言**

**1.1本文档编写目的**

为了让项目组内人员更好了解项目详细内容、任务与时间安排

**1.2预期读者**

全世界生命与非生命、项目内部人员

**1.3参考资料**

菜鸟教程、CSDN、百度百科

1. **项目概述**

**2.1项目开发背景**

贪吃蛇最早的原型诞生于1976年。至今已有44年的发展史，如今已经从曾经的平面像素游戏发展出了许多的分支，如3D贪吃蛇、联机版贪吃蛇等等。虽然形式与画面在不断的改变，但其内在游戏模式是未曾变化的。该项目企划属于怀旧类型游戏企划，我们相信即使重新回到像素风，贪吃蛇仍然能够唤起人们的兴趣。

**2.2意义**

必要性：锻炼团队合作能力、分工合作能力

重要性：提高对C#代码的熟练度

**2.3应用现状**

早期大众游戏，衍生作品不尽其数，无论是谁都能接受也简单上手的经典游戏。

**2.4目标**

1.实现两种模式：正常模式、特殊模式(蛇的移动速度加快)。

2.实现两种食物：昆虫类食物(不可移动食物)，老鼠(可移动食物)。

3.实现游戏暂停和返回选择画面。

**2.5范围**

计划阶段：对项目提出建议

立项阶段：对项目细节内容进行修订、进行人员分工

实施准备：进行素材收集、资料查找

实施阶段：开工->细节修改->试玩->二次修订->验收->发布

**2.6作用**

让人们在物欲横流的社会中解放自己的身心，找到那一份恬静。

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**

快乐、策略、休闲

**3.1.3游戏类型**

休闲策略游戏

**3.1.4游戏风格**

像素风格

**3.1.5游戏运行环境**

VS 2017 版本及以上

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

2020年，一场空前绝后的动物世界大战爆发了，在这旷世持久的大战中，蛇族被大型动物打的节节败退。主人公小蛇便出生在这段时期的某一个祥和村落，他本可以就这样无忧无虑的长大，但在一个安静的夜晚，他的命运发生了改变；鹰族的一支突击部队袭击了小蛇的村落，他被父母藏身于瓦砾之下，免于一死，但他却亲眼看到了父母与其他村民的去世，为了为自己的父母与其他族民报仇，他义无反顾的加入了蛇族军队，踏上了变强之旅！

**3.2.2游戏角色定义**

小蛇、小老鼠、昆虫

**3.2.3游戏过程描述**

1.出现开始界面

2.选择游戏模式

3.进入游戏画面

4.开始游戏

5.游戏结束

6.返回选择游戏模式画面

**3.2.4游戏控制描述**

1.W、A、S、D控制方向

2.Esc键进入暂停界面

3.Enter进行确认

**3.2.5游戏关卡设定**

1.正常模式

2.特殊模式

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

1.开始界面

2.模式选择界面

3.游戏界面

4.暂停界面

5.死亡界面

**3.3.2游戏动画**

1.蛇的移动动画

**3.3.3游戏音效**

1.BGM

2.吃东西的音效

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

（待定）

**4.2 Alpha版本发布时间**

（待定）

* 1. **Beta版本发布时间**

（待定）

**4.4 正式版本发布时间**

（待定）