**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**  182054313 李林杏 182054336 梁巧珍 182054337 陈小娜

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-9-28 | V1.0 | 填写策划书 | 全体成员 | 李林杏 |

1. **引言**

【编写目的】

本文档对贪吃蛇游戏各模块、程序、子系统分别进行了实现层面上的要求和说明。小组实现人员阅读和参考本说明进行代码的编写和测试。

【预期读者】

本说明书预期的读者是小组的产品实现人员。

【参考资料】

C#面向对象程序设计（第2版） 郑宇军编著

百度文库

CSDN

1. **项目概述**

【开发背景】

现阶段，IO手游逐渐风靡，最有代表性的两款手游就是《贪吃蛇大作战》和《球球大作战》, “贪吃蛇”游戏是一个经典的游戏,操作简单，容易上手，因此我们准备开发一个界面美观、功能较为齐全的IO类游戏。

【意义】

小组人员在本次项目中均能累计到今后开发的经验，编程能力均有所提升。

【应用现状】

暂无开发。

【目标】

通过查找资料理解游戏规则，开发出一款较为完善的APP。

【范围】

10岁以上-65岁以下用户。

【作用】

为工作量庞大的用户提供一个简单而有趣的小游戏，丰富人们休闲生活。

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称**

逃出城堡

**3.1.2游戏主题**

益智探索游戏

**3.1.3游戏类型**

IO类游戏

**3.1.4游戏风格**

卡通风格

**3.1.5游戏运行环境**

.NET Framework 3.5

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

巫女将小蛇一族困在了城堡里，必须逃出3个房间才能逃出城堡，否则城堡毁灭，小蛇一族将灭亡。

**3.2.2游戏角色定义**

小蓝：速度快

小红：收益高

小黄：攻击力强

小绿：生命力强

**3.2.3游戏过程描述**

游戏开始会生成一张地图，包含障碍物与些许食物。玩家通过控制角色躲避城堡中的障碍物，并吃掉食物来得分，小蛇吃掉一个食物后地图上会随机生成另一个食物，小蛇的身体也会变长，随着小蛇的身体增长，达到指定关卡要求，可以撞破城堡的门逃出房间，进入下一关。如果小蛇撞到了障碍物或者墙壁，小蛇逃离失败。

**3.2.4游戏控制描述**

控制移动：W（上）、A（左）、S（下）、D（右）

控制移动速度：（加速）松开移速恢复正常

空格键暂停

ESC退出游戏

**3.2.5游戏关卡设定**

剧情模式：设置3个不同的房间，玩家操作角色每次达到一定分数则通关。

无尽模式：没有分数上限，撞到边界或障碍物游戏结束（身体最长增加20次，随后吃食物角色加速）

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

中间为“开始游戏”按钮，下面为“模式选择”按钮

右上角为设置，含有声音设置、显示设置

**3.3.2游戏动画**

游戏开始时有开场动画，蛇位于游戏窗口中间，向右移动。玩家通关后或角色死亡后播放过场动画。

**3.3.3游戏音效**

处于游戏界面时播放贪吃蛇主题音乐，开始游戏时结束贪吃蛇主题音乐更换其他音效，进行游戏中为贪吃蛇主题音乐，角色死亡时更换另一种音效，玩家通关时继续更换音效。

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间：**暂定

**4.2 Alpha版本发布时间：**暂定

**4.3 Beta版本发布时间：**暂定

**4.4 正式版本发布时间：**暂定