**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：202056301李俊杰**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2022-5-11 | v1.0 | 贪吃蛇大作战游戏基本策划 | 李俊杰 | 李俊杰 |

**1. 引言**

本文档主要描述贪吃蛇大作战项目的策划方案，游戏功能及其预期实现。预期读者为老师与我们的小组成员，参考资料待开始实施后附加。

**2. 项目概述v1.0**

贪吃蛇大作战游戏为我们这代人的同年经典游戏，意义不凡，并已迭代多个版本。

我们主要是为了用所学知识及其面向对象的思想来复现这款经典游戏，实现“吃”，“动”等主要游戏功能，目前来看后期会进行新功能组件的加入及其UI优化。（Test01版本）

**3. 游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

玩家重温经典童年游戏《贪吃蛇大作战》，操控蛇的移动去吃掉食物获得得分。

**3.1.1游戏名称**

《贪吃蛇大作战》

**3.1.2游戏主题**

**像素风格的贪吃蛇大作战游戏窗体程序。**

**3.1.3游戏类型**

休闲游戏

**3.1.4游戏风格**

休闲娱乐类

**3.1.5游戏运行环境**

目前为visual studio 2019窗体运行（后期会更改）。

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

暂无（后续更新）。

**3.2.2游戏角色定义**

一条贪吃的蛇，以吃掉食物为乐趣。

**3.2.3游戏过程描述**

操控一条灵活的蛇去吃到食物获得分数。

**3.2.4游戏控制描述**

用键盘上的WASD键位来控制移动。

**3.2.5游戏关卡设定**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**用windows窗体来生成网格图的游戏界面**

**3.3.2游戏动画**

像素风

**3.3.3游戏音效**

**4. 项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

预计2022-5-16.

**4.2 Alpha版本发布时间**

**4.3 Beta版本发布时间**

**4.4 正式版本发布时间**