[1、引言 2](#_Toc52209647)

[1.1编写目的 2](#_Toc52209648)

[1.2预期读者 2](#_Toc52209649)

[1.3参考资料 2](#_Toc52209650)

[2、项目概述 2](#_Toc52209651)

[2.1项目开发背景 2](#_Toc52209652)

[2.2意义 2](#_Toc52209653)

[2.3应用现状 2](#_Toc52209654)

[2.4目标 3](#_Toc52209655)

[2.5范围 3](#_Toc52209656)

[2.6作用 3](#_Toc52209657)

[3、游戏策划 3](#_Toc52209658)

[3.1游戏基本描述 3](#_Toc52209659)

[3.1.1游戏名称 3](#_Toc52209660)

[3.1.2游戏主题 3](#_Toc52209661)

[3.1.3游戏类型 3](#_Toc52209662)

[3.1.4游戏风格 3](#_Toc52209663)

[3.1.5游戏运行环境 4](#_Toc52209664)

[3.2 游戏世界设定 4](#_Toc52209665)

[3.2.1游戏背景故事 4](#_Toc52209666)

[3.2.2游戏角色定义 4](#_Toc52209667)

[3.2.3游戏过程描述 4](#_Toc52209668)

[3.2.4游戏控制描述 4](#_Toc52209669)

[3.2.5游戏关卡设定 5](#_Toc52209670)

[3.3 游戏素材描述 5](#_Toc52209671)

[3.3.1游戏界面 5](#_Toc52209672)

[3.3.2游戏动画 5](#_Toc52209673)

[3.3.3游戏音效 5](#_Toc52209674)

[4、项目进度安排 5](#_Toc52209675)

[4.1 Demo版本发布时间 5](#_Toc52209676)

[4.2 Alpha版本发布时间 5](#_Toc52209677)

[4.3 Beta版本发布时间 5](#_Toc52209678)

[4.4 正式版本发布时间 6](#_Toc52209679)

**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**[182054311任佳佳 182054302潘石磊 182054312郑超]

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-9-27 | V1.0 | 完善本策划书 | 全体成员 | 任佳佳 |

# 1、引言

## 1.1编写目的：

为了解所学课程内容：C#，该贪吃蛇从游戏策划到最后成果均用所学内容来完成。

## 1.2预期读者：

平时有较多休闲时间且爱玩贪吃蛇之类小游戏的人。

## 1.3参考资料：

课本、百度文库、CSDN等

# 2、项目概述

## 2.1项目开发背景：

贪吃蛇游戏操作简单、无需联网且可以随时结束，受广大人群喜爱，综上我们开发了一款贪吃蛇游戏。

## 2.2意义：

有效提升本小组的编程能力及组织文本语言的能力，同时能对‘面向对象’有更透彻的理解。

## 2.3应用现状：

丰富了人们休闲时光，受青年人、中年人欢迎。

## 2.4目标：

能够做出一款功能齐全、页面美观、可以计分的单机单人游戏。

## 2.5范围：

基本包含计分、增加长度、开始结束界面、背景音效、蛇的形状等功能。

## 2.6作用：

帮助玩家缓解压力、度过无聊时光。

# 3、游戏策划

## 3.1游戏基本描述

### 3.1.1游戏名称

吃光小球球

### 3.1.2游戏主题

贪吃蛇类游戏

### 3.1.3游戏类型

休闲、益智类

### 3.1.4游戏风格

PUZ （PUZ游戏多需要玩家对游戏进行思考，判断。系统表现多样化，主

要依游戏规则制定。由于对游戏操作不需要太高要求，是现在受众面最广

的游戏类型之一。）

### 3.1.5游戏运行环境

硬件：无要求

软件：Windows操作系统

## 3.2 游戏世界设定

### 3.2.1游戏背景故事

一只小蛇在森林里散步，突然出现好多美味，它啊呜一口吃掉一个，吃一个它就会长长一点，吃的越多，身体越长，但如果他触碰到边界，就会结束生命。

### 3.2.2游戏角色定义

角色：一条小蛇

颜色：白色

### 3.2.3游戏过程描述

玩家通过操作键盘来控制蛇的移动，吃到食物则蛇身边长、玩家分数增加，

分数到达一定长度则晋级。若碰到边界则死亡，游戏结束。

### 3.2.4游戏控制描述

↑（W）：向上移动

↓（S）：向下移动

←（A）：向左移动

→（D）：向右移动

Shift：加速

P：暂停

ESC：退出

### 3.2.5游戏关卡设定

当玩家的分数达到某一值则晋级，否则继续游戏。

## 3.3 游戏素材描述

### 3.3.1游戏界面

刚进入游戏后，窗口中心显示开始游戏、音效开关两个选项上下排列。

开始游戏后，出现一条小蛇以及食物，右侧有分数、关卡及控制教学显示。

### 3.3.2游戏动画

游戏开始时，一条小蛇从窗口中心向右移动，并随机出现一个食物。

### 3.3.3游戏音效

处于主菜单页面时播放音乐1，开始游戏后播放音乐2，死亡时则播放音

乐3．

# 4、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

## 4.3 Beta版本发布时间

待定

## 4.4 正式版本发布时间

待定