**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2021-4-10 | V1.0 | 填写本次修订内容 |  |  |

1. **引言**

本文档用于记录贪吃蛇大作战的开发与实现的过程

1. **项目概述**

**基于c#开发环境，开发一个界面简洁，操作简单，功能齐全的贪吃蛇游戏，通过本游戏的思考设计，达到学习c#技术和熟悉软件开发流程的目的。**

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 贪吃蛇竞技**

**3.1.3游戏类型 第三人称及时游戏**

**3.1.4游戏风格 休闲 合作**

**3.1.5游戏运行环境windows XP/2000/Vista/7/8/10**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事在一个神秘的结界中，有许多富含智慧能量的碎片，一条小蛇被碎片的“气味”吸引，降临到这个结界中，快来通过控制小蛇的移动方向，让它吃到更多碎片吧！**

**3.2.2游戏角色定义 一只蛇**

**3.2.3游戏过程描述 控制友方蛇吃掉对方的蛇**

**3.2.4游戏控制描述 通过键盘（WASD）或方向键进行操控**

**3.2.5游戏关卡设定**

**3.3 游戏素材描述设置一个11\*11单元格的正方形界面，外围一圈为边界，内部10\*10的空间可自由活动**

**3.3.1游戏界面**

**3.3.2游戏动画**

**3.3.3游戏音效 吃东西的音效，撞墙后失败的音效，过关成功的音效**

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

**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**