**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：182054209崔方淇**

**182054212许明艳**

**182054239高瑞悦**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-10-1 | V1.0 | 填写文档内容 | 崔方淇  许明艳  高瑞悦 | 崔方淇 |

1. **引言**

编写目的：本说明书在概要设计的基础上，对贪吃蛇游戏的各模式、玩法、出产时间分别进行了实现层面上的要求和说明。

预期读者：本小组成员和指导老师。

参考资料：百度中关于贪吃蛇游戏的资料。

1. **项目概述**

项目背景:-----以C# 为学习基础，设计的一个简单游戏 ；

-----老师要求以小组为单位编写贪吃蛇游戏。

-----这些年随着科学技术的发展，手机和电脑几乎占领了人们的整个生活。如今玩游戏已经成为时下比较流行的消遣方式。尤其近几年来，随着游戏技术自身的日益成熟，巨大商机开始展现在人们面前，并开始风靡发展。而市场上风靡的一些游戏耗时很长，比如英雄联盟，打一局大概半个小时左右。基于以上原因，我们认为大部分人可能同样需要一款可以短时间消磨时间的游戏，以在零碎的时间得到放松。所以我们组打算来做一款贪吃蛇类型的小游戏，供人们在日常的娱乐生活中玩耍。不需要占用太多空间、时间、精力，无论什么年龄段，都是可以上手操作。

意义：熟悉简单游戏的制作过程及代码，并且了解软件开发的具体细节。

现状：待开发，但是经过市场验证，此游戏是一个被很多人喜爱的简单游戏。

目标：开发了一个操作简单、界面美观、功能较齐全的“贪吃蛇”游戏，没有BUG，且游戏很好玩。----实现贪吃蛇的上下左右移动，以及变长，制定失败规则

范围：全体电脑用户（本小组人员。）

作用：开发、锻炼人的眼手并用能力。消遣时间，放松一下。

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**

通过移动贪吃蛇吃食物实现过关

**3.1.3游戏类型**

休闲益智类

**3.1.4游戏风格**

卡通画风

**3.1.5游戏运行环境**

Windows 10系统、VisualStudio2010

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

蛇引诱夏娃吃了苹果之后，就被贬为毒虫，阴险的象征。而蛇吃东西是整只动物吞进去的，大概在文艺复兴的时候（好象是那个时候但是不确定）就有人发明的一种游戏，是现在贪吃蛇的前身。后来慢慢的发展就变成了今天的贪吃蛇了。 蛇引诱夏娃吃了苹果之后，就被贬为毒虫，阴险的象征。 而蛇吃东西是整只动物吞进去的，大概在文艺复兴的时候（好象是那个时候但是不确定）就有人发明的一种游戏，是现在贪吃蛇的前身。后来慢慢的发展就变成了今天的贪吃蛇游戏。

**3.2.2游戏角色定义**

蛇:用小圆圈表示

**3.2.3游戏过程描述**

初始时蛇只拥有一节身体位于游戏窗口中间(分数为0)，由玩家控制移动，每吃掉一个食物(随机出现在屏幕)身体就长长一节，在身体最后增加一个小圆圈(分数加10)。移动从蛇头开始，所以蛇不能向相反方向移动，一步移动一节身体。当按下有效控制键后，先确定蛇头的位置，而后蛇头朝着该方向移动。当蛇头触碰到屏幕边界或自己身体时，蛇就死掉了，游戏结束。

**3.2.4游戏控制描述**

玩家通过键盘按键W(向上移动)、A(向左移动)、S(向下移动)、D(向右移动)、空格(暂停游戏)、ESC(退出游戏)控制蛇的移动。

**3.2.5游戏关卡设定**

当分数累计30分，蛇头移动速度加快，表示过关。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**登录界面:**

打开游戏时玩家可选择登录游戏或直接开始游戏；

**主界面**：

屏幕中间出现小蛇模型；

界面右方有个人头像和商店（点击个人头像可以看到个人信息，点击商店可以购买道具）；

界面上方可选择游戏模式和退出游戏选项。

**游戏界面：**

进入游戏时，蛇的长度固定，食物的颜色和出现的位置都随机，当玩家蛇头触碰到边界时，变成食物并提示游戏失败，是否使用复活卡继续游戏或者退出游戏。

**3.3.2游戏动画**

玩家通过控制WASD按键从而控制蛇的移动，当蛇遇到食物时，食物消失，然后蛇的长度依据食物的数量增加。

**3.3.3游戏音效**

背景音乐

吃到食物时的音效

死亡时的音效

顺利过关的音效

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

**2020/12/10**

**4.2 Alpha版本发布时间**

**2020/12/15**

**4.3 Beta版本发布时间**

**2020/12/25**

**4.4 正式版本发布时间**

**2020/12/30**