**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：202056322武曜 202056315崔东旭 202056306刘国俊**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2022-05-11 | V1.0 | 简单编辑项目策划 | 武曜  崔东旭  刘国俊 | 武曜 |
| 2022--5-13 | V2.0 | 完成项目策划 | 武曜  崔东旭  刘国俊 | 武曜 |

**1. 引言**

本文档的编写目的是为了说明贪吃蛇大作战项目的基本内容、设计思路和实现过程

**2. 项目概述**

贪吃蛇这个项目的实现的基础是C#语言，既是对前一段时间的学习的知识的巩固，又是对未来的一个拓展。

**3. 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**

玩家通过控制蛇运动进食变长，并且在保证不死亡的情况下通过一道道关卡，从而体会到游戏的快乐。

**3.1.3游戏类型**

休闲益智闯关类

**3.1.4游戏风格**

休闲娱乐的小游戏，操作简单，可玩性较高，随着游戏的进行难度会变高，在小的时候短容易给人简单的意识，慢慢变长，给人意想不到危险发生，导致死亡。主要在一个贪字。

**3.1.5游戏运行环境**

Visual Studio 2019。

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

贪吃蛇发明者是Jeremy。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。

**3.2.2游戏角色定义**

游戏默认生成的图形定义为蛇，随机出现的图形定义为事物。

**3.2.3游戏过程描述**

贪吃蛇游戏是一个深受人们喜爱的游戏爱的围墙内随机出现一个实物通过键盘按上四个光标键控制蛇向上下左右方向移动，蛇头碰到食物，食物消失，表示蛇吃到食物，蛇的身体段长增加，同是该角色得到与之相对应的分数，接着又在地图的某个位置随机出现另一个食物，之后过程同理。

**3.2.4游戏控制描述**

1.按方向键上下左右，可以实现蛇移动方向的改变。

2.短时间长按方向键可上下左右其中之一，可实现蛇向该方向短时间加速移动。

3.按空格键可实现暂停，暂停后按任意键继续游戏。

4.按Esc键可直接退出游戏。

5.按R键可重新开始游戏。

**3.2.5游戏关卡设定**

设置特定数量的关卡，在关卡中必须取得规定的分数才能进入下一关。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

游戏界面用c#窗口设计。

**3.3.2游戏动画**

默认按蛇头所指的方向向前移动，上下左右改变方向寻找食物。

**3.3.3游戏音效**

在网站[爱给音频素材网](https://www.aigei.com/s?q=%E8%B4%AA%E5%90%83%E8%9B%87)上搜索下载贪吃蛇背景音乐。

**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