贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书

作者：182054314乔浩男 182054321 李春雨182054320程官旺 182054318段泽辰

文档变更记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-09-29 | V1.0 | 创建本策划书 | 全体成员 | 乔浩男 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 引言

【编写目的】

为尽快熟悉C#，我们组这次打算用面对对象的方法来做一款小游戏，供人在不需要占用太多空间，又无须联网的情况下娱乐，更重要的是，这种益智类小游戏，不会让人沉迷而影响正常生活，达到真正的娱乐休闲的目的！

【预期读者】

对类贪吃蛇游戏感兴趣的玩家

【参考资料】

课本、百度文库、百度百科等。

1. 项目概述

【开发背景】

“贪吃蛇”游戏是一个经典的游戏，它因操作简单、娱乐性强而广受欢迎，所以我们开发了一个操作简单、界面美观、功能较为齐全的“贪吃蛇”游戏。

【意义】

让小组成员熟悉面对对象程序设计方法，提高大家的编程能力，逻辑思维能力。

【应用现状】

丰富了大学生的课余生活，作为大家的娱乐休闲的工具

【目标】

编写出较完善、操作简单、界面美观、功能较为齐全的类“贪吃蛇”游戏

【范围】

基本包含各类贪吃蛇游戏基本玩法

【作用】

1. 游戏策划

3.1游戏基本描述

3.1.1游戏名称

吃不饱的蛇蛇

3.1.2游戏主题

类贪吃蛇游戏

3.1.3游戏类型

益智类小游戏

3.1.4游戏风格

像素风格

3.1.5游戏运行环境

Windows操作系统

3.2 游戏世界设定

3.2.1游戏背景故事

从前有条蛇蛇，从生下来开始就一直在吃饭，但是怎么也吃不饱……所以人们都叫它---大胃王蛇蛇！！！

3.2.2游戏角色定义

角色：大胃王蛇蛇

名称：石额、斯内克

角色颜色： 石额（绿），斯内克（红）

3.2.3游戏过程描述

1. 玩家操作石额或斯内克进行移动并吃掉炒米，炒面，麻辣香锅等爆火小吃来得分，蛇若吃掉一个炒米后，可以增加5分，若吃掉一个炒面后，可以增加10分，若吃掉麻辣香锅，可以增加30分！然后随机出现一个新的食物同时身体变长一个单位。分数每100分关卡加一，同时蛇移动速度增加。得到一定分数后通往下一关。会有新类型的食物出现碰到墙壁或者撞到自己身体会死亡。

3.2.4游戏控制描述

控制移动：通过↑↓←→来控制移动。

ESC呼出菜单

3.2.5游戏关卡设定

无通关情况，全看玩家个人能力！！！

3.3 游戏素材描述

3.3.1游戏界面

游戏界面：中间有“开始游戏”、“选项”、上下排列

设置：存档、读取存档、声音设置、显示设置

3.3.2游戏动画

游戏开始时有开场动画，蛇位于游戏窗口中间，向右移动。玩家通关后或角色死亡后播放过场动画

3.3.3游戏音效

处于游戏界面时播放大胃王蛇蛇主题音乐，开始游戏时结束贪吃蛇主题音乐更换其他音效，进行游戏中为大胃王蛇蛇主题音乐，角色死亡时更换另一种音效，玩家通关时继续更换音效。

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：