贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书

**作者：**[182054124]

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-10-01 | V1.0 | 贪吃蛇大作战 | 杜晨乐 | 宋宏利 |

1. **引言**

该项目用于本组学习C#学习使用，目的是将贪吃蛇基本功能完成。

1. **项目概述**

本设计主要围绕贪吃蛇游戏展开。众所周知，贪吃蛇游戏一直以来是比较流行的。传统的贪吃蛇游戏功能比较少，对蛇的控制仅限于向左转和向右转，而现在的贪吃蛇游戏已经发展的相当好;具有更多的功能和友好的界面。

传统的贪吃蛇游戏是娱乐性与益智性。这些也是贪吃蛇游戏的优点。因水平有限，只能设计简单的贪吃蛇游戏。

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**

贪吃蛇游戏

**3.1.3游戏类型**

休闲益智类

**3.1.4游戏风格**

像素游戏

**3.1.5游戏运行环境**

Vs2019

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

一条贪吃的蛇在不断吃东西的过程中身体越来越长，直到自己的头部撞到自己的身体游戏结束。

**3.2.2游戏角色定义**

一条可以吃东西就能长长的蛇。

**3.2.3游戏过程描述**

玩家可以操作蛇头来控制蛇移动，从而获取道具来发育。蛇每次吃到一个道具地图上随机出现一个道具。每当吃够30个道具之后进入下一关。

**3.2.4游戏控制描述**

可以通过键盘来控制蛇的移动例如wasd。

**3.2.5游戏关卡设定**

当吃到30个道具时可以进入下一关。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

欢迎界面、游戏主窗口、蛇的初始位置

**3.3.2游戏动画**

**无**

**3.3.3游戏音效**

**背景音**：幼なじみ

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**