贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书

作者：182056202高弘源 182056209 池佃伟182056226李文俊 182056233姚文睿

文档变更记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-03-16 | V1.0 | 创建本策划书 | 全体成员 | 池佃伟 |

1. 引言

【编写目的】

为尽快熟悉C#，我们组这次打算来做一款此类型的小游戏，供人在不需要占用太多空间，又无须联网的情况下使用，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】

喜爱贪吃蛇类游戏或小游戏的玩家

【参考资料】

课本、百度文库、百度百科、《游戏关卡设计》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】

对小组各成员的编程能力进行提升

【应用现状】

丰富了大学生的课余生活，休闲益智的利器

【目标】

编写出较完善的游戏

【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

深夜觅食

3.1.2游戏主题

贪吃蛇

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

.NET Framework 3.5

3.2 游戏世界设定

3.2.1游戏背景故事

某大二学生玩游戏沉迷，到饭点不好好吃饭，深夜饿醒起床觅食

3.2.2游戏角色定义

角色：贪吃蛇

名称：高导、小伟、老头、竹竿

角色颜色： 高导（红）、小伟（黄）、老头（蓝）、竹竿（灰）

3.2.3游戏过程描述

玩家操作贪吃蛇进行移动并吃掉食物来得分，得到一定分数后通往下一关。玩家要做的就是避免撞上障碍物和越来越长的身体。

3.2.4游戏控制描述

控制移动：W（上）、A（左）、S（下）、D（右）

控制移动速度：Shift（加速）

3.2.5游戏关卡设定

标准模式：设置一定的游戏界面大小，玩家操作贪吃蛇每次达到一定分数则通关。

无尽模式：没有分数上限，撞到身体或边界游戏结束

黑暗模式：玩家只能看到周边的情况而不能看到整个地图

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，右上角有音乐、音效开关

3.3.2游戏动画

游戏开始时有开场动画，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贪吃蛇主题音乐，开始游戏时结束贪吃蛇主题音乐更换其他音效，进行游戏中为贪吃蛇主题音乐，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：2020年3月16日

4.2 Alpha版本发布时间：2020年3月17日

4.3 Beta版本发布时间：2020年3月18日

4.4正式版本发布时间：2020年3月19日