**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：孙亚辉**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-09-29 | V1.0 | 增加游戏策划说明书 | 孙亚辉 | 王锐 |

1. **引言**

本说明书对贪吃蛇游戏的游戏玩法方面进行了要求和说明。软件开发小组的产品实现人员阅读和参考本说明进行代码的编写和测试。

本说明书预期的读者是软件开发小组的产品实现人员。

参考资料：

郑宇军:《C#面向对象程序设计》

1. **项目概述**

作为一个一款儿时常玩的经典小游戏，贪吃蛇的设计简单，实用和娱乐性高，其玩法早已人尽皆知。伴随着科技的发展，贪吃蛇的版本越来越多，玩法也不尽相同。许多新版的贪吃蛇可玩性很高，不仅增加了游戏难度，而且还能和朋友一起实时游戏，逐渐成为了人们消磨时间、放松心情的必玩小游戏。

为了重温这一小游戏，本组对普通版的贪吃蛇进行了复原以及相应的优化，吃到食物，蛇的身体会增加长度，同时，关卡不相同，蛇的移动速度也会不同。

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称**

贪吃蛇

**3.1.2游戏主题**

益智类单机小游戏

**3.1.3游戏类型**

益智类单机小游戏

**3.1.4游戏风格**

轻松、休闲、益智、简单、快捷

**3.1.5游戏运行环境**

Windows

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

蛇——传说中的圣灵之物，仰头为神、俯首为魔。蛇是月亮国膜拜的神，月亮国的子民们都认为蛇是万能的主宰派来保护他们的守护者。这里有蟒蛇、布袋蛇、响尾蛇、白火蛇、眼镜蛇、魔鬼蛇、机器蛇、水蛇、小龙、橡皮蛇等等各种各样的蛇。蛇在这个岛屿就像空气一样自然的出现在各个角落，有些还成为居民的宠物，陪伴孩子长大，和年轻人一起去探险，守护着散步的老人。

在这奇幻的大陆上，在每一片土地都布满着魔法和冒险。勇士们，快带上自己的守护蛇，去和守护蛇一起变的更加强壮、迅猛，去异界寻找那传说中的与众不同的蛇，去神秘的天界去寻找月亮岛的秘密……那将是怎么的一个神奇的经历呢？我们一起去见证那份不可思议的历程吧！

**3.2.2游戏角色定义**

贪吃蛇：

贪吃蛇生成在屏幕正中间，默认向右移动；

贪吃蛇吃到食物的话，蛇的身体会变长；

如果贪吃蛇碰到自己的身体或者碰到地图边缘的话，判定游戏结束。

食物：

食物的位置会随机出现；

每吃掉一个食物，会在随机位置出现一个新食物。

**3.2.3游戏过程描述**

游戏开始，贪吃蛇生成在游戏窗口正中间，每吃掉一个食物，加十分；每得到30分过一关，过关后移动加速；当贪吃蛇碰到自己的身体或者墙壁后游戏结束，此时，可以选择重新开始还是结束游戏。

**3.2.4游戏控制描述**

根据WSAD实现上下左右移动、空格键实现暂停、ESC键实现退出。

**3.2.5游戏关卡设定**

玩家达到相应的分数会进入下一关，蛇的长度重置，并会使用难度更高的词库，相应的随着关卡的提升，通关的分数要求也会提升。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

开始游戏界面：用户登录、关卡选择、难度选择、皮肤选择、地图选择

游戏中界面：分数、生命值

游戏结束界面：历史排行记录、结束游戏、重新开始

**3.3.2游戏动画**

开始游戏和游戏结束时会产生相应的动画。

**3.3.3游戏音效**

玩家分数发生变化、通关或者游戏结束都会发出相应的音效。

1. **项目进度安排**
   1. **Demo版本发布时间**

对游戏策划中制定的游戏规则进行简单的代码实现，代码实现后进行发布。

**4.2 Alpha版本发布时间**

在Demo版本发布之后，对软件进行美化、完善，在规定时间内做出新版本，进行Alpha版本发布。

**4.3 Beta版本发布时间**

在Alpha版本发布之后，对软件进行完善，在规定时间内做出新版本，进行Beta版本发布。

**4.4 正式版本发布时间**

在Beta版本发布之后，对软件进行完善，在规定时间内做出最终版本，进行正式版本发布。