**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**182054328张福赟

182054339周湘陶

182054322王令琪

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-09-29 | V1.0 | 项目概述、游戏内容策划 | 张福赟周湘陶  王令琪 | 王令琪 |

1. **引言**

文档目的：在概要设计的基础上，对贪吃蛇游戏的各模式、玩法、出产时间

分别进行了实现层面上的要求和说明。

预期读者：软件项目开发小组成员。

参考资料：CSDN

1. **项目概述**

“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。我们小组基于C#技术，开发一个操作简单、界面美观、功能较齐全的“贪吃蛇”游戏，将这款手机早期的神级游戏搬到PC端，让大家在重温经典的同时，又能有一个在零碎时间同样能够得到放松和消遣的游戏，其特点为内存小，操作较为简单，可却不失趣味性。整个程序将实现游戏的开始、暂停、结束。本游戏面向全体电脑用户，通过本游戏的开发，达到学习 C#技术和熟悉软件开发流程的目的。

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称**

贪吃蛇的彩虹之旅

**3.1.2游戏主题**

开局一条蛇，长度全靠吃

**3.1.3游戏类型**

休闲益智游戏

**3.1.4游戏风格**

界面简约，易于上手

**3.1.5游戏运行环境**

VS2017

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

从前，有一座很高很高的山，山顶上云雾缭绕，山下有一个古老的山洞…

山洞里，一条小小贪吃蛇做了一个梦，梦里，一个神秘又充满诱惑的声音告诉它，只要吃到足够多的七彩糖果，就能和彩虹兑换一个愿望…

小蛇是被一阵甜甜的糖果香气唤醒的，随着香气走到洞口，小蛇惊讶的发现不远处真的有一枚红色的糖果…

帮助小蛇收集彩色糖果，实现心愿。

**3.2.2游戏角色定义**

矩形条为小蛇；

糖果颜色由关卡递增，分别为红橙黄绿蓝粉紫；

有毒糖果为黑色。

**3.2.3游戏过程描述**

玩家通过方向键控制小蛇吃到彩色糖果，若吃到黑色糖果或者与屏幕

边界碰撞或者碰到自己，游戏结束，积分归零。

**3.2.4游戏控制描述**

输入：玩家通过键盘控制游戏

方向键控制蛇的移动方向；  
 “ ENTER ” 开始游戏；

“ 空格 ” 暂停游戏；

“ w ” 加速；

输出：玩家所得的分数，玩家所在关卡。

**3.2.5游戏关卡设定**

游戏分为两个模式，闯关模式和挑战模式。

闯关模式：一共有7个关卡，当前关卡满100分即可进入下一关，

关卡越高，小蛇移动速度越快

挑战模式：积分制，直到小蛇死亡。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

（1）主界面

1. 左侧屏幕中间有一条蛇的模型；
2. 右侧有开始游戏、继续游戏、结束游戏三个选项
3. 右侧下方有分数及关卡显示。

（2）游戏界面：游戏开始时，蛇身长度固定，位置随机，食物出现的位

置也随机。

**3.3.2游戏动画**

暂定

**3.3.3游戏音效**

开始音效

游戏结束音效

通关音效

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

**暂定**

**4.2 Alpha版本发布时间**

**暂定**

* 1. **Beta版本发布时间**

**暂定**

* 1. **正式版本发布时间**

**暂定**