**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：202056321李卓晏 202056316冯龙202056317杨东民**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2022.5.12 | V1.0 | 填写引言、项目概述、游戏策划、项目安排 | 李卓晏冯龙  杨东民 | 项目组长 |

1. **引言**

本文档的编写目的是为了说明贪吃蛇大作战项目的基本内容、设计思路和实现过程，预期玩家为软件开发小组成员。

1. **项目概述**

贪吃蛇这个项目的实现的基础是C#语言，既是对前一段时间的学习的知识的巩固，又是对未来的一个拓展。

**3.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**

贪吃蛇通过捕食猎物不断变强

**3.1.3游戏类型**

休闲益智

**3.1.4游戏风格**

简单、轻松、益智

**3.1.5游戏运行环境**

本次设计的系统环境及工具；

运行环境：Windows10

编程语言：C#

使用工具：Visual Studio 2019

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

《贪吃蛇》游戏在 1995 年之前就已经存在，最早是以《封锁（Blockade）》的名称登陆街机平台，之后又先后出现过几个克隆版本。无论是《Nibbler》、《Worm》还是《Rattler Race》，名称虽然有区别，但核心玩法都是一致的。

**3.2.2游戏角色定义**

游戏默认生成的图形定义为蛇，随机出现的图形定义为事物。

**3.2.3游戏过程描述**

游戏开始，蛇身长度固定，位置随机出现，操控键盘蛇移动，吃到食物时体型增大，当吃到自己或碰到围栏游戏结束，游戏失败。

**3.2.4游戏控制描述**

W ：向上移动

A：向左移动

D：向右移动

S：向下移动

**3.2.5游戏关卡设定**

设置特定数量的关卡，在关卡中必须取得规定的分数才能进入下一关。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

游戏界面用c#窗口设计

**3.3.2游戏动画**

按照指定方向移动的蛇和随机出现的果实

**3.3.3游戏音效**

来自网络下载

**4.项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

待定

**4.2 Alpha版本发布时间**

待定

**4.3 Beta版本发布时间**

待定

**4.4 正式版本发布时间**

待定