**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**[182056203朱晓俊 182056211王凯 182056223王秀峰 182056231王梓铭]

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2019-03-15 | V1.0 | 项目概述，内容完善 | 朱晓俊，王凯，王秀峰，王梓铭 | 朱晓俊 |

1. **引言**

文档目的：介绍贪吃蛇的玩法规则，简述创作流程

预期读者：项目开发小组成员

参考资料：CSDN

1. **项目概述**

项目背景：以C# 为学习基础，设计的一个简单游戏

项目意义：熟悉简单游戏的制作过程及代码

项目现状：待开发

项目目标：完成一个游戏的基本功能，且没有BUG

项目范围：全体电脑用户

项目作用：开发、锻炼人的眼手并用能力

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称**

**贪吃蛇giaogiao**

**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**

**像素风格**

**3.1.5游戏运行环境**

**VS2010**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**由像素组成的画面中，只能看见一条蛇，这条蛇面临着因饥荒而死去的现状，为了生存下去，他只能四处游走，靠吃食物来维持生存。但是食物会导致身体长度的增加，会加重自身负担。**

**3.2.2游戏角色定义**

**矩形条代表小蛇，小圆点代表食物。**

**3.2.3游戏过程描述**

**开局一条蛇，吃食物身体变长，一个食物代表10分，且速度越来越快。碰到墙壁或者碰到自身就会导致游戏结束。同时从开始计时，通过时间和分数两个角度进行排名。**

**3.2.4游戏控制描述**

**方向键对应的上下左右，space暂停，esc退出**

**小蛇不能直接沿当前方向的反方向运动**

**3.2.5游戏关卡设定**

**累计50分进入下一关，下一关速度回增加，随机食物会减少，以此类推。**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**开始游戏 继续游戏 退出游戏 重新开始**

**3.3.2游戏动画**

**开局一条小蛇，游到屏幕中央，游戏正式开始。**

**3.3.3游戏音效**

**开前welcome音效**

**死后game over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**