**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**182054409张家豪

182054410董丁魁

182054416王若桥

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-09-28 | V1.0 | 创建文档 | 全组成员 | 组长 |

1. **引言**

**编写目的：**

这些年随着科学技术的发展，手机几乎占领了人们的整个生活，拍照手机、音乐手机等各领风骚。然而，人们玩的最多的手机游戏却在市场上显得平淡无奇，谁又曾经想过在这看似平常的手机游戏中却藏着巨大的商机?

如今，用手机看新闻、发邮件、拍照、聊天已经不再新鲜，而用手机玩游戏已经成为时下比较流行的消遣方式。手机游戏的发展离不开手机终端的普及和数据服务的推广。近几年来，随着手机游戏技术自身的日益成熟，手机游戏的巨大商机开始展现在人们面前，并开始风靡发展。

基于以上种种原因，所以我们组这次打算来做一款此类 型的小游戏，供人们在日常的娱乐生活中，在不需要占用太多空间，又无须联网的情况下，供广大用户使用，更重要的是，这种益智类的单机版小游戏，不会让人们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：**全组成员，游戏玩家。

**参考资料：**CSDN，互联网资料。

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，本文基于c#编程技术，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：**提高自身编程能力，熟悉游戏开发流程，推出一款属于自己的游戏。

**应用现状：**贪吃蛇游戏已非常成熟，玩法多样，吸引了很多的游戏玩家。

**目标：**

1. 代码要求简洁明了，格式鲜明。备注要求越多越完善越好。完工后要求提供给全部代码。
2. 功能尽量都实现。
3. 界面简洁大方，美观又不繁琐。
4. 玩法多样，有较高可玩性。

**范围：**针对所有手机用户（学生，工人，职员等）。

**作用：**让玩家在无聊的碎片时间中获得快乐。

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称：**贪吃蛇大作战  
**3.1.2游戏主题：**成为玩家碎片时间消遣的选择  
**3.1.3游戏类型：**休闲类游戏  
**3.1.4游戏风格：**操作规则简单、平面二维  
**3.1.5游戏运行环境：**vs2010

**3.2 游戏世界设定：**

在贪吃蛇大作战平行宇宙玩家化身为蛇不断通过吞食来成长，成为最后的生还者来赢得游戏，也可以进行帮派作战与好友一起赢得胜利  
 **3.2.1游戏背景故事：**

在平行宇宙M47星云，是蛇族的星球突然爆发的疾病让这里陷入了无政府的状态，玩家扮演的是无国界军队钻石狗Diamond dog的士兵收到Big Boss命令分别联合固蛇Solid Snake或液蛇Liquid snake与幽灵ghost作战，收集钻石和物资撑到最后，赢得胜利寻找回The Boss的尸体。  
 **3.2.2游戏角色定义：**  
Big Boss:冷战老兵The Boss的亲密部下，后来与和平行者米勒创建钻石狗Diamond dog，致力于传播The Boss的和平思想并寻找他。  
钻石狗Diamond dog：Big Boss领导的无国界军队。  
The Boss:冷战间谍Big Boss的恩师，后来为了阻止核战争牺牲。  
固蛇Solid Snake液蛇Liquid snake：均为Big Boss的年轻复制体，两人均想消灭对方吞并Big Boss的心血钻石狗Diamond dog。  
幽灵ghost：核战争废土之下的基因变异受害者组建的恐怖组织，残忍杀害了The Boss，并发动恐怖袭击是各国和钻石狗Diamond dog的死敌。  
和平行者米勒：Big Boss的战友，是钻石狗Diamond dog基地的主理人，被幽灵ghost捕获期间受尽折磨双目失明，一心消灭幽灵部队。  
 **3.2.3游戏过程描述：**基础规则和传统贪吃蛇类似，敌后潜行不得触碰其它蛇类或墙体，收集物资可以增大体型，别的蛇死后的尸体也可以收集物资，收集钻石可用作游戏金钱。  
 **3.2.4游戏控制描述：**手来控制方向收集物资钻石，避开别的蛇与墙体。  
 **3.2.5游戏关卡设定：**游戏有休闲模式和竞技模式：休闲模式无限复活，地形简单；竞技模式一命到底，地形复杂，敌人众多。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**3.3.2游戏动画**

**3.3.3游戏音效**

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

**4.2 Alpha版本发布时间**

**4.3 Beta版本发布时间**

**4.4 正式版本发布时间**