**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：192052307张艳芳、192052310侯淑慧、192052321王静轩**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2021-4-11 | V1.0 | 填写本次修订内容 | 张艳芳 侯淑慧 王静轩 | 张艳芳 |

1. **引言**

**本文档的编写是为了完成贪吃蛇大作战小游戏的前期策划，以便于后期更加方便地完成游戏的制作。预期读者是老师和同学。参考资料：《面向对象程序设计》**

1. **项目概述**

**开发背景：为了巩固所学知识，老师给每个小组布置了“贪吃蛇大作战”小游戏的任务；**

**作用与意义：此游戏可以帮助玩家放松心情，开发智力；**

**应用现状：当前还未应用于市场；**

**目标：让更多的人了解和喜欢上这款游戏；**

**范围：只适用于电脑用户**

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**

**以贪吃蛇吞食食物为主题，在蛇头碰壁之前，尽可能多吃到食物使 自己的身体变长即可**

**3.1.3游戏类型**

**休闲益智类**

**3.1.4游戏风格**

**像素风格**

**3.1.5游戏运行环境**

**系统：Windows10**

**环境：.Net Framework 4.7**

**平台：VS2019**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**一只饥饿的蛇在草地上到处搜寻食物**

**3.2.2游戏角色定义**

**一只饥饿的蛇**

**3.2.3游戏过程描述**

**玩家通过按键控制蛇行进的方向和路线以获取食物，蛇每摄入一个像素的食物，身体就会随之伸长一个像素单位，草地相应会随机产生新的食物，知道贪吃蛇撞到墙壁或者自己的身体时游戏结束。**

**3.2.4游戏控制描述**

**一共有四个控制键控制蛇的行进方向：“W”控制蛇前进，“S”控制蛇后退，“A”控制蛇左转，“D”控制蛇右转**

**3.2.5游戏关卡设定**

**设置三个关卡：简单模式、中等模式、困难模式。简单模式中蛇的速度最慢，地图上无障碍物。中等模式中蛇的速度较快，地图上有一个障碍物，困难模式中蛇的速度最快，地图上有两个障碍物。**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**（1）游戏主界面**

**游戏主界面有三个按钮分别打开不同的界面。点击“开始游戏”进入游戏界面；点击“玩法介绍”，出现相应界面介绍游戏规则；点击“关于”，出现游戏的其他相关信息介绍。**

**（2）游戏界面**

**设计黄色边框，边框内设置为绿色背景作为贪吃蛇游戏活动区域**

**3.3.2游戏动画**

**绿色的背景作为贪吃蛇活动的草地，用一节小矩形块表示贪吃蛇的身体，用不同颜色的小像素块表示食物，贪吃蛇每吃掉一个食物，身体就会相应地变长一点，玩家需控制蛇的移动使其在不撞到黄色边界的同时吃掉尽可能多的食物。**

**3.3.3游戏音效**

**在游戏开始，游戏结束，吃到食物和撞墙时发出相应的声音**

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

**2021-4-11**

**4.2 Alpha版本发布时间**

**2021-4-20**

**4.3 Beta版本发布时间**

**2021-5-10**

**4.4 正式版本发布时间**

**2021-5-30**