**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：182054222 李青岭**

**182054225 李琪**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2019-10-09 | V1.0 | 填写本次修订内容 | 作者 | 项目组长 |

1. **引言**

**1.1编写目的**

**贪吃蛇游戏是一种简单的大众的游戏，自从计算机实现以来，深受广大玩家的喜爱。玩家可以通过这个游戏进行一些娱乐性活动，玩家通过根据自己的水平选择不同的级别进行游戏挑战，会一直向更高难度的关卡升级。**

**1.2预期读者**

**编写此文档的成员及可查看人员。**

**1.3参考资料**

**网上查阅资料。**

1. **项目概述**

**2.1项目开发背景**

**在分析贪吃蛇游戏的基础上，我们对该系统做出游戏策划设计。主要对贪吃蛇游戏的各个模块、子系统等等进行详细的文档说明，以便更好地开发此游戏。**

**2.2意义**

**1.对系统阶段任务成果形成文档，以便阶段验收、评审，最终的阶段验收。**

**2.对需求阶段的文档再次确认，做一个详细说明的过程，对前一阶段的需求不充分的地方或者有错误的地方进行修改。**

**3.明确整个系统的功能框架和数据结构，为下一阶段的详细设计、编码、测试提供参考依据。**

**2.3应用现状**

**中国现在拥有手机的数量无比巨大，手机游戏的市场潜力不可估量。贪吃蛇游戏作为一款手机游戏有很大的优势，比如移动性优势、拥有更大的潜在客户群等等。应用较为广泛。**

**2.4目标**

**开发出一款贪吃蛇大作战游戏，为休闲益智类游戏，使玩家体验到该游戏不错的视觉体验及游戏风格。**

**2.5范围**

**开发人员及编写文档人员。**

**2.6作用**

**为下一阶段的详细设计、编码、测试提供参考依据。**

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**

**尽可能多的吃到食物**

**3.1.3游戏类型**

**休闲益智类**

**3.1.4游戏风格**

**对抗性小游戏**

**3.1.5游戏运行环境**

**移动手机、电脑端以及网页版**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**有一天，一条小蛇在森林里面散步，突然树上掉下来一个东西，**

**它一看，原来是一个大苹果，它就“啊呜”一口吃掉了，结果小蛇的**

**身体变的长了一些。小蛇又继续往前走了几步，它又看到一根香蕉，**

**小蛇“啊呜”把香蕉一口吃掉了，结果身体又变得长了一些。小蛇再**

**往前继续走了走，又看到了饭团，它跑过去“啊呜”一口把饭团吃完**

**了，身体继续变长。小蛇就这么一路走，一路吃，它的身体也变得**

**越来越长......**

**3.2.2游戏角色定义**

**蛇、食物、障碍物**

**3.2.3游戏过程描述**

**蛇最开始位于游戏窗口中间且可以向右移动，食物随机分布在场景中的某一位置，玩家需要控制蛇来不断吃掉目标食物来增加分数，每吃掉一个食物，玩家分数增加10分，且蛇身会变长。每次食物被吃掉后会在随机处出现新的食物。**

**3.2.4游戏控制描述**

**玩家可以通过键盘来控制蛇的移动方式，WSAD分别对应上下左右，玩家可以按下空格键来暂停游戏，按下Esc键来退出游戏。**

**3.2.5游戏关卡设定**

**当玩家的分数达到30分时则会进入下一关卡，同时蛇的移动速度也会加快，当蛇的头部触碰到游戏设定的墙壁或是自身时，玩家控制的蛇则会死亡，同时挑战的关卡失败。**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**游戏登录欢迎界面**

**游戏签到界面**

**游戏主页界面**

**游戏运行界面**

**游戏暂停界面**

**游戏退出提示界面**

**游戏设置界面**

**3.3.2游戏动画**

**游戏加载动画**

**游戏主界面动画**

**进入游戏动画**

**蛇的运动动画**

**蛇的方向控制动画**

**蛇吃食物动画**

**食物的随机出现动画**

**3.3.3游戏音效**

**游戏登录背景音效**

**游戏背景音效**

**游戏运行音效**

**关卡通过音效**

**关卡失败音效**

**蛇吃食物音效**

**蛇的死亡音效**

**游戏按键音效**

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

**2020.10.1**

**4.2 Alpha版本发布时间**

**2020.11.01**

**4.3 Beta版本发布时间**

**2020.12.01**

**4.4 正式版本发布时间**

**2021.03.01**