**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**

182054206 郝佳丽

182054207 任聪慧

182054238 吴美琳

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-9-30 | V1.0 |  |  |  |

1. **引言**

**1.1编写目的：**

如今手机的功能越来越多，不再局限于接打电话，人们更多的是把它作为一种娱乐的载体，因此，为了迎合众多用户的需求并适应于现在手机的规模，我们开发出一款适合于各阶层人士的具有很强的娱乐性和交互性的贪吃蛇游戏。

**1.2预期读者：**本说明书的预期读者是软件开发小组的产品实现人员。

**1.3参考资料：**《C#面向对象的程序设计 第二版》，《计算机图形学》。

1. **项目概述**

**2.1开发背景：**现在的网络游戏市场中心更多的向手机平台转移，为适应和吸引更多的消费者重新设计此类经典游戏。

**2.2开发意义：**重新设计经典的游戏，给广大的互联网用户提供一个娱乐、休闲、放松身心的平台，并通过玩家对经典类游戏的怀念和对改编的新鲜感来刺激玩家的消费。

**2.3应用现状：**它操作便捷、无需安装、娱乐性强，符合现在很多快餐式生活的要求，便于大众随时下载玩耍。

**2.4开发目标：**能实现简单而美观的游戏界面，并供用户在手机上随时随地开始游戏，进行娱乐。

**2.5用户范围：**针对所有手机用户（如学生、老师等）。

**2.6开发作用：**激起手机用户对重新设计的经典游戏的消费和兴趣。

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**

益智类游戏

**3.1.3游戏类型**

益智类游戏

**3.1.4游戏风格**

益智

**3.1.5游戏运行环境**

基于C#及MFC编程技术，开发的一个操作简单、界面美观、功能较齐全的“贪吃蛇”游戏。

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

玩家通过控制自己的游戏角色捕食特定食物来增加自己的身体长度和所得积分。

**3.2.2游戏角色定义**

一条小蛇在屏幕上不停的游走，吃屏幕上的食物，每吃掉一个食物身体就会变长一个单位，碰到屏幕四周或自己的身体就结束游戏。

**3.2.3游戏过程描述**

玩家通过控制游戏角色的移动方向进行捕食，捕食成功将增加自己积分，同时游戏角色长度增长，移动速度加快，但当游戏角色捕食过程中接触到自己的身体或屏幕四周则游戏失败。

**3.2.4游戏控制描述**

玩家通过控制操纵杆来操控游戏角色的移动方向，游戏角色的移动速度随玩家通过捕食获得积分而加快。

**3.2.5游戏关卡设定**

游戏难易程度决定了游戏角色的初始长度、初始移动速度和特定食物出现的位置，难度越高则角色初始长度越长，初始移动速度越快，特定食物出现的位置越难以到达

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

（1）开始游戏（加载并开始）

（2）暂停游戏（从当前进度结束）

（3）继续游戏（在某一时刻暂停后能够继续接着玩）

**3.3.2游戏动画**

（1）进入游戏时触发进场动画

（2）游戏结束时触发游戏结束动画

**3.3.3游戏音效**

（1）游戏开始成功时触发游戏开始的音效

（2）游戏角色捕食成功时触发捕食成功的音效

（3）游戏失败时触发游戏失败的音效

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**