[XXXX]**项目游戏策划说明书**

**作者：**[班级学号姓名]

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2022-5-13 | V1.0 | 策划书全部内容 | 董美亭 | 董美亭 |

1. **引言**

[说明本文档编写目的、预期读者、参考资料等]

本说明书对贪吃蛇游戏的游戏规则、玩法分别进行了实现层面上的要求和说明。软件开发小组的产品实现人员阅读和参考本说明进行代码的编写和测试。

预期读者：软件开发小组的产品实现人员以及评分教师。

1. **项目概述**

[包括项目开发背景、意义、应用现状、目标、范围、作用等]

作为一个一款儿时常玩的小型游戏，贪吃蛇的设计简单，实用和娱乐性高，其玩法早已人尽皆知。伴随着科技的发展，贪吃蛇的版本越来越多，玩法也不尽相同。许多新版的贪吃蛇可玩性极高，不仅增加了游戏维度，而且还能和朋友有一起实时游戏，逐渐成为了人们消磨时间，放松心情的小游戏。

为了重温这一组小游戏，本组对普通版的进行了复原以及相应的优化，吃到食物，身体会增加长度。同时，关卡不相同，蛇的移动速度也会不同。

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**

**贪吃蛇寻找随机出现的食物并吞食达到增长身体长度的目的**

**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**

**VS2019**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

《贪吃蛇大作战》的世界中，每个人在初始都化身为一条小蛇通过不断努力变得越来越长

**3.2.2游戏角色定义**

**一条小蛇**

**3.2.3游戏过程描述**

**食物随机出现，控制小蛇向食物方向移动，在此过程中保证小蛇存活，否则重新开始游戏**

**3.2.4游戏控制描述**

**WSAD分别控制小蛇上下左右移动**

**3.2.5游戏关卡设定**

**吃食物达到关卡分数进入下一关**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**用户进入登录与注册届界面**

**游戏界面**

**3.3.2游戏动画**

**小蛇移动 食物出现**

**3.3.3游戏音效**

**得到食物音效**

**过关音效**

**失败音效**

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**