**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：202056319郭丁菲、202056329张议之、202056311王婧裕**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2022-05-12 | V1.0 | 填写了1.引言，2.项目概述，4.项目进度安排的所有内容 | 郭丁菲 | 郭丁菲 |
| 2022-05-12 | V1.0 | 填写了3.2游戏世界设定，3.3游戏素材描述的所有内容 | 张议之 | 郭丁菲 |
| 2022-05-12 | V1.0 | 填写了3.1游戏基本描述的所有内容 | 王婧裕 | 郭丁菲 |

1. **引言**

**1.1编写目的**

本说明书在概要设计的基础上，主要是基于以下目的编写此项目书：

（1）对贪吃蛇大作战游戏的角色设定、游戏界面、界面美化、游戏玩法设定、开发软件进行了要求和说明。开发小组的产品实现人员阅读和参考本说明进行开发和测试。

（2）在项目开发过程中，对前一阶段的需求不充分的地方或者错误的地方进行修改记录。

（3）明确整个项目的系统框架，为下一阶段的详细设计、编码、测试提供参考依据。

**1.2预期读者**

开发小组的产品实现人员和课程老师

1. **项目概述**

系统名称：贪吃蛇大作战

开发背景：随着科技的发展，现在的手机不仅仅是接打电话、收发短信的工具。更多的手机用户希望在工作、学习之余可以利用该便携工具进行娱乐和放松。因此为了迎合广大用户的需求，我们开发了一款适合各个年龄阶段用户的小游戏。

意义：开发少儿的智力，释放青少年和上班族的压力，丰富业余生活。

应用现状：现在市场上存在很多版本的贪吃蛇游戏，其市场还是相当大的。

目标：VS2019下创作出《贪吃蛇大作战》Windows窗体应用程序，主界面简单美观，控制界面简单易操作，给玩家优良的游戏体验。

范围：7岁以上的游戏用户。

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**

当今社会，人们学习和工作压力大，该游戏是一款操作方便，可以舒缓压力，消磨时间的不错选择。游戏以玩家做为一条小蛇，通过玩家操作小蛇不断成长为主题。玩家操控小蛇头部，小蛇不断前进，吃掉食物，躲避障碍。从而使身体增长，获得分数。起到休闲娱乐的作用。

**3.1.3游戏类型**

休闲益智类小游戏

**3.1.4游戏风格**

休闲风格和二次元风格。该游戏主要以休闲风格为主，页面简洁明了，其中穿插有二次元风格，游戏在使玩家简单易上手的同时，也不乏趣味性，带给玩家更好的游戏体验。

**3.1.5游戏运行环境**

Visual Studio(各版本均可)

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

你是一条孤独但饥饿幼小的小蛇，你凭借着灵敏的嗅觉判断着食物、障碍、传送门、神秘礼物的区别，永不疲劳的向前奋勇行进。

**3.2.2游戏角色定义**

游戏角色为一条蛇，初始设定只有蛇头，在吃到食物时会增加一个身体，同时增加相应的分数。

**3.2.3游戏过程描述**

开始界面玩家可以选择游戏皮肤，游戏模式，点击开始后，蛇头开始运动，每吃一个食物，增加一个身体，并增加分数，碰到地刺障碍会减少分数，碰到墙壁和边界游戏角色会死亡，碰到神秘礼物会增加一个身体，并增加更多的分数。

**3.2.4游戏控制描述**

游戏开始时，蛇头默认向上移动，玩家按W向上移动，按A向左移动，按S向下移动，按D向右移动，游戏界面可暂停，返回主界面。

**3.2.5游戏关卡设定**

游戏分为经典模式和自由模式，经典模式中只有普通食物和墙壁设定，自由模式有神秘礼物和传送门设定。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

游戏界面使用简洁的黑白灰组建，适宜的添加一些彩色图标作为主要按键。

**3.3.2游戏动画**

游戏开始和角色死亡时会出现烟花爆炸的特效。

**3.3.3游戏音效**

游戏开始后自动播放循环一段动感音效。

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

2022年5月13日

**4.2 Alpha版本发布时间**

2022年5月21日

**4.3 Beta版本发布时间**

2022年5月28日

**4.4 正式版本发布时间**

2022年6月5日