**贪吃蛇大作战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 |
| 2020-3-15 | V1.0 | 填写本次修订内容 | 陈琳 | 陈琳 |

1. **引言**

如今，现在手机的功能已经不仅仅是简单的打接电话，收发短信了。更多的手机用户希望在工作、学习之余通过方便灵巧可以随身携带的仪器休闲娱乐。因此，为了迎合众多用户的需求并适应于现在的手机的规模，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的小游戏。

1. **项目概述**

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的游戏。

开发意义：将经典的游戏重新设计，并且借玩家对经典类游戏的怀念和对改编的新鲜感刺激玩家的消费。

应用现状：它因操作简单、娱乐性强而广受欢迎

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可以开始游戏，进行娱乐

开发范围：针对所有手机用户（如学生、老师、公司老板、职员、工人等）。

开发作用：吸引手机用户对重新设计的经典游戏的消费和兴趣

**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**

益智游戏

**3.1.3游戏类型**

益智游戏

**3.1.4游戏风格**

PUZ 益智类游戏

**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**

玩家控制自己的游戏角色通过捕食特定食物来增加自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。碰到屏幕四周或者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接触到自己或屏幕四周则判断游戏失败。

**3.2.4游戏控制描述**

玩家通过控制方向区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而获得的积分的增加而加快

**3.2.5游戏关卡设定**

游戏难易度决定了游戏角色的移动速度以及其初始长度和特定食物出现位置，难度越高则角色移动速度越快，初始长度越长，特定食物出现位置越难以到达

**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） 重新开始（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乐

（2）游戏角色捕食成功时触发音效

（3）游戏失败触发失败的音乐

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**