**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**182056207 吴霞

182056212 常娜

182056225 药曼丽

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-3-16 | V1.0 | 项目概述、游戏策划、项目进度安排 | 吴霞  常娜  药曼丽 | 吴霞 |

1. **引言**

**编写目的：本说明书在概要设计的基础上，对贪吃蛇游戏的各模式、玩法、出产时间分别进行了实现层面上的要求和说明。**

**预期读者：软件开发小组的产品实现人员。**

1. **项目概述**

**这些年随着科学技术的发展，手机和电脑几乎占领了人们的整个生活。然而，人们玩的最多的电脑游戏，如4399小游戏，英雄联盟等等虽在游戏市场上显得平淡无奇，但谁又曾经想过在这看似平常的电脑小游戏中却藏着巨大的商机？如今用电脑玩游戏已经成为时下比较流行的消遣方式，比如好多学生喜欢用自己的电脑打游戏，甚至买的是游戏电脑。尤其近几年来，随着电脑游戏技术自身的日益成熟，电脑游戏的巨大商机开始展现在人们面前，并开始风靡发展。  
 基于以上原因，所以我们组这次打算来做一款贪吃蛇此类型的小游戏，供人们在日常的娱乐生活中玩耍，在不需要占用太多空间、太多时间、太多精力的前提下，供广大用户使用，无论什么年龄段，只要想玩，都是很容易上手操作的，更重要的是，这种益智类的休闲小游戏，不会让人们沉迷而影响正常生活，从而达到真正的娱乐休闲的目的！**

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**

**益智休闲游戏。**

**3.1.3游戏类型**

**益智、休闲、冒险、娱乐、端游。**

**3.1.4游戏风格**

**本游戏在设计方面本着方便、使用及娱乐性高的宗旨，操作简单，方便上手，准确率高，不易出错，能在玩家休闲时间打磨时光或在有压力时排解压力放松身心。**

**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**

**此游戏中从前有一条小蛇，他渴望有自己的小家，然后下定决心，通过重重难关，从无到有，从小家到大家，最终拥有的故事。**

**3.2.2游戏角色定义**

**分为不同游戏等级：青铜——白银——黄金——铂金——星耀——最强**

**3.2.3游戏过程描述**

**进入游戏，编写自己的昵称，有两种模式，一种是限时模式，另一种是挑战模式。在限时模式中，时间结束后，只要存活在最后，本环节就获得胜利；在挑战模式中，可以通过吃的金币多少和杀得蛇的数量多少，直到最后死的时候赢得金币，可以用金币买道具，材料，也可以装扮小蛇，使得小蛇更加好看。**

**3.2.4游戏控制描述**

**（1）前：w/上键**

**后：s/下键**

**左：a/左键**

**右：d/右键**

1. **开始游戏：enter键或鼠标操作**

**（3）暂停：空格键或鼠标点击按钮**

**（4）其他操作：鼠标完成**

**（5）无控制时，蛇有默认运动方向，并按此方向运动**

**3.2.5游戏关卡设定**

**（1）限时关卡模式：在限定时间内没有死亡即为过关，关卡升级后，游戏速度变快。暂定五关。**

**（2）无尽模式：无时间限制，直到蛇死亡引发游戏结束，可显示最高挑战纪录，相当于挑战模式。**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**（1）主界面**

1. **屏幕中间有一条蛇的模型；**
2. **下方有限时模式、无尽模式、退出游戏三个选项；**
3. **右边有用户的头像和商城，点击头像会出现个人信息，商城里面有一系列的道具可供购买（用金币）；**
4. **上方显示金币数量的多少。**

**（2）游戏界面：游戏开始时，蛇身长度固定，位置随机，食物出现的位置也随机。**

**3.3.2游戏动画**

**3.3.3游戏音效**

1. **背景音乐（限时模式里每一关卡音效是否相同待定）**
2. **游戏过程中吃到食物或其他蛇会有特殊音效**
3. **游戏过程中死亡会有特殊音效**
4. **顺利过关会有特殊音效**
5. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间 2020/05/01**

**4.2 Alpha版本发布时间 2020/05/15**

**4.3 Beta版本发布时间 2020/05/31**

**4.4 正式版本发布时间 2020/06/14**