**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**[182056221 高巧梅 182056216 黄媛 182056214 王荣荣]

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-3-16 | V1.0 | 填写本次修订内容 | 作者 | 高巧梅 |

1. **引言**

目的：培养玩家的观察能力和敏捷度，同时，锻炼开发者的编程能力。

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]

贪吃蛇游戏是一个深受人们喜爱的游戏，游戏机上的贪吃蛇游戏比较传统，功能比较少，对蛇的移动仅限于向左转和向右转，而现在的贪吃蛇游戏已经发展得相当好，具有更多的功能和好友界面，真实感更强，可以实现一个界面有多个贪吃蛇由玩家控制，障碍物不仅是墙壁还有其他玩家，这相比传统的贪吃蛇游戏来说，功能上更加丰富。因水平有限，本小组只能设计简单的贪吃蛇游戏，但在功能上比传统的贪吃蛇游戏更丰富，操作更灵活，让玩家在娱乐的同时达到益智的效果。

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

**3.1.4游戏风格：** 益智类游戏

**3.1.5游戏运行环境：** Windows

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事：**蛇——传说中的圣灵之物，仰头为神、俯首为魔。蛇在这个岛屿就像空气一样自然的出现在各个角落，在这奇幻的大陆上，在每一片土地都布满着魔法和冒险。勇士们，快和守护蛇一起寻找这片岛屿的秘密，让我们一起去见证那份不可思议的历程吧！

**3.2.2游戏角色定义：**玩家——贪吃蛇

**3.2.3游戏过程描述：**蛇的原长是由三个小方块拼接而成，食物是由多个小圆球随机放置，炸弹是由一个小三角表示，炸弹的位置是随机改变的，在游戏中蛇可以自己移动，也可以用户用键盘上下左右控制蛇的方向去寻找食物。第一关到第二关为初级阶段，每吃一个食物，用户就能得到2积分，同时蛇的长度会增加一个小方块。第三关到第四关为中级阶段，蛇恢复原长，速度是初级阶段的1.5倍，每吃一个食物，用户就能得到4积分，同时蛇的长度会增加两个小方块。第五关到第六关为高级阶段，蛇恢复原长，速度是初级阶段的2倍，每吃一个食物，用户就能得到5积分，同时蛇的长度会增加三个小方块。如果蛇撞墙，触碰到身体的任意部位，或者撞到炸弹，则游戏结束，显示用户得到的积分，并提示要重新开始游戏还是退出游戏。

**3.2.4游戏控制描述：** 用键盘光标上下左右控制蛇的方向，玩家可以通过快捷键“N”开始游戏，“E”退出游戏，“ P”暂停游戏。

**3.2.5游戏关卡设定：**初级阶段需要得到6积分才可以玩下一关，中级阶段需要得到12积分才可以玩下一关，高级阶段需要得到20积分才可以玩下一关。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面：**调用函数画x\*y个矩形，每个阶段游戏框的背景颜色不同。

**3.3.2游戏动画：**食物的位置随机选择，炸弹的位置是随机改变的。

**3.3.3游戏音效：**开始游戏到游戏结束一直有背景音乐。

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**