**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：[182054142 吝晶**

**182054112袁萌敏**

**182054135崔洁**

**182054139 龚彦儒]**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-10-1 | V1.0 | 引言和项目描述的编写修订 | 袁萌敏 | 吝晶 |
| 2020-10-1 | V2.0 | 游戏基本描述的编写 | 崔洁 | 吝晶 |
| 2020-10-2 | V3.0 | 游戏世界设定的编写 | 龚彦儒 | 吝晶 |
| 2020-10-2 | V4.0 | 游戏素材描述及项目进度安排编写 | 吝晶 | 吝晶 |

1. **引言**

**1.1编写目的**

通过与多位软件使用者进行全面深入地探讨和分析，并完成《贪吃蛇游戏》市场的前期调查后，提出了这份软件需求分析说明书。此需求分析说明书对《贪吃蛇游戏》软件做了全面细致的用户需求分析，明确所要开发的游戏软件应具有的功能、性能与界面，使系统分析人员及软件开发人员能清楚地了解用户的需求，并在此基础上进-一步提出概要设计说明书和完成后续设计与开发工作。

**1.2预期读者**

本说明书的预期读者为客户、业务或需求分析人员、测试人员、用户文档编写者、项目管理人员。

**1.3参考资料**

张海藩:《软件工程导论》 清华大学出版社2008 年2月第五版

肖刚:《实用软件文档写作》清华大学出版社2005年2月

1. **项目概述**

**2.1开发背景**

随着科技的发展，现在手机的功能已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现在手机的规模，我们开发出一套适合各阶层人士的具有很强的娱乐性和交互性的贪吃蛇小游戏。

贪吃蛇，之所以取这样的名字，去用意还是很明显的.贪吃蛇其实并不贪，它是人不断向前追求的象征，就像现代的人只有不断努力向前才能得到自己想要的。而食物也是随机出现的，就像现在社会存在的机会，而我们只有找好自己的目标才能成功。

**2.2开发意义**

虽然现在市面上存在着各种各样的游戏版本，可是贪吃蛇其市场还是相当大的。因为它的特殊在于它能吸引人更深入，爱不释手.随着游戏速度不断加快，其刺激性也更强。可以说该游戏的优势在于它的简单易行，不论是手机，还是小游戏机，都能很快顺利的运行。对于在外忙碌的人，不可能花费大量时间在娱乐上，大型游戏是行不通的。这样的小游戏刚好迎合了他们的需求。

**2.3应用现状**

用户解决问题或达到目标所需的条件或功能;系统或系统部件要满足合同、标准，规范或其它正式规定文档所需具有的条件或权能。而且其很强的交互性及简单易行性，可以让人在很短时间内熟悉它的游戏规则，不论用户文化水平如何，都会很轻松的学会使用它。

**2.4目标**

在如今社会，人们的工作学习压力逐渐增大，生活节奏逐渐加快，大多数人没有足够的时间去休闲娱乐，放松自己。这款小型的手机游戏，可以让我们随时随地都能享受游戏，。让我们从繁重的日常生活中解脱出来。

游戏的主界面应该力求美观，爽心悦目，以提高玩家对游戏的兴趣。游戏的控制模块应该做到易懂、易操作，以给玩家-一个很好的游戏环境。

**2.5范围**

由于本程序简单易操作，交互性好，对用户没什么特别要求，所以应用范围较广，一般用户经过几分钟就可以熟悉本游戏规则。

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**

益智娱乐游戏

**3.1.3游戏类型**

休闲竞技游戏

**3.1.4游戏风格**

朴素、简单；清晰，明了。

**3.1.5游戏运行环境**

Android、iOS

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

1976年，Gremlin平台推出了一款经典街机游戏Blockade。游戏中，两名玩家分别控制一个角色在屏幕上移动，所经之处砌起围栏。角色只能向左、右方向90度转弯，游戏目标保证让对方先撞上屏幕或围栏。　基本上就是两条每走一步都会长大的贪吃蛇比谁后完蛋，玩家要做的就是避免撞上障碍物和越来越长的身体。更多照片、视频可看 GamesDBase 的介绍。Blockade 很受欢迎，类似的游戏先后出现在 Atari 2600、TRS-80、苹果 2 等早期游戏机、计算机上。但真正让这种游戏形式红遍全球的还是21年后随诺基亚手机走向世界的贪吃蛇游戏——Snake。

**3.2.2游戏角色定义**

玩家，对手玩家。

**3.2.3游戏过程描述**

a)游戏场地是一片矩形区域的草坪；

b)一条蛇由蛇头和蛇身组成。

c)当游戏开始之后，草坪中出现一颗豆和一条蛇,并且蛇不停地移动，蛇移动方向与蛇头一致；

d)当游戏暂停之后，蛇停止移动；

e)当蛇移动时，玩家使用”↑”、“↓”、←”和”→”四个键控制蛇的移动方向；

f)当蛇头与豆的位置重合时，豆被蛇吃掉,同时在草坪中再生成一颗新的豆，蛇身增加一-节；

g)当蛇头碰到蛇身时,则咬断蛇身,后半部分的蛇身消失；

h)当蛇头碰到草坪四周时,蛇立即毙命,游戏结束。

**3.2.4游戏控制描述**

游戏支持触屏操作，玩家需要2根手指即可完成游戏，具体操作：两个手指分别放在屏幕的左下角和右下角，屏幕左上角控制蛇进行向上和向左移动，右下角控制蛇进行向下和向右移动。

**3.2.5游戏关卡设定**

**无尽模式**

游戏单机，时间无限。

1.控制摇杆走位玩家的小蛇，吃掉地图上彩色的小光点，就会变长

2.蛇头碰到其他贪吃蛇就会死亡，并且产生大量小光点。

3.长按加速键，用巧妙的走位让蛇身被别人撞上，即可以吃掉他们。

**限时模式**

游戏单机，时间限定5分钟。

1.控制摇杆走位玩家的小蛇，吃掉地图上彩色的小光点，就会变长。

2.蛇头碰到其他贪吃蛇就会死亡，并且产生大量小光点。

3.长按加速键，用巧妙的走位让蛇身被别人撞上，即可以吃掉他们。

**挑战模式**

游戏联网，时间限定10分钟。

1.控制摇杆走位玩家的小蛇，吃掉地图上彩色的小光点，就会变长。2.蛇头碰到其他贪吃蛇就会死亡，并且产生大量小光点。

3.长按加速键，用巧妙的走位让蛇身被别人撞上，即可以吃掉他们。4.对战中有移动星星拾取可获得更大的长度。

**团战模式**

游戏联网，时间无限（但时间到60分[钟会](https://baike.sogou.com/lemma/ShowInnerLink.htm?lemmaId=101637735&ss_c=ssc.citiao.link" \t "https://baike.sogou.com/_blank)强制结算），每队最多5 人，有红、蓝、绿三队，队伍长度达到4000即可获胜。

1.控制摇杆走位玩家的小蛇，吃掉地图上彩色的小光点，就会变长。2.蛇头碰到其他贪吃蛇就会死亡，并且产生大量小光点。

3.长按加速键，用巧妙的走位让蛇身被别人撞上，即可以吃掉他们。4.团战BOSS击杀可获得全队加速速度提升状态。

5.团战道具有护盾、吸铁石。护盾拾取后须手动使用，获得5秒的无敌时间。吸铁石可以在短时间内增大吸力的范围。

6.团战中有移动星星拾取可获得更大的长度。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

游戏主界面模块：主要包括游戏图形区域界面、游戏开始按钮、暂停按钮、退出按钮。

**3.3.2游戏动画**

贪吃蛇吃一个豆豆，尾巴多一个像素点，可通过玩家控制自由移动。

**3.3.3游戏音效**

游戏中音效一共可以分为三种类型。特效音效，事件音效，地图音效。

1.特效音效

特效音效包括贪吃蛇吃掉小光点等食物的音效，技能以及技能带来的状态效果附加的音效。技能音效比较复杂，将针对每一种技能列出其音效需求文档。

2.事件音效

事件音效是指在各种事件发生时出现的音效。可能的情况有，升级，进入战斗，接受任务，完成任务，发现新地域等等,这方面也将列出专个门的需求文档。

3.地图音效

地图音效是指玩家处在待定地图，特定坐标范围，特定时刻出现的音效。

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

2020-10-15

**4.2 Alpha版本发布时间**

2020-10-25

**4.3 Beta版本发布时间**

2020-10-30

**4.4 正式版本发布时间**

2020-11-1