贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书

作者：1920523班 192052319—张春雨 192052304—段珂珂 192052320—满佳良

一、引言

1. 本文档编写目的：该说明书在概要设计的基础上，对贪吃蛇游戏做了全面细致需求分析，明确所要开发的游戏软件应具有功能，性能与界面，使得小组成员更能清楚地了解客户需求，并在基础上进一步提出概要说明书和完成后续的设计与开发工作。
2. 预期读者：小组成员
3. 参考资料：《c#面向对象程序设计》

二、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]

1. 项目开发背景：随着科技的发展，现在的手机不仅仅只用于接打电话，接收发送信息，更多的用户希望在学习和工作之余能在方便携带的工具上进行休闲娱乐，因此，为了迎合用户的需求，我们开发一套具有娱乐性和交互性的贪吃蛇游戏。

2.意义：

（1）、给广大的互联网用户提供了一个娱乐，休闲，放松身心的地方，让设计师之与玩家之间产生交流，从而完善游戏。

（2）、操作便捷，文件携带方便，无需安装，符合了现在很多快餐式的生活要求便于大众随时的下载游戏。

（3）、有丰富的图像，画面不受软件的限制。富有创意，风格多变。是其他电子游戏没有的。

3.应用现状

4.目标：让每一个手机用户在闲

5.范围 ：各年龄段均可

6.作用：创意多变回味经典的贪吃蛇让人放松身心获取快乐

三、游戏策划

3.1游戏基本描述：

作为儿时经典小游戏，贪吃蛇设计简单，且娱乐性高，是人们闲暇之余的必备小游戏，为了重温这一游戏，我们对它进行了优化和复原，小蛇吃到食物蛇身会增加长度，关卡不同，小蛇的移动似的也不同。

3.1.1游戏名称：

贪吃蛇大作战

3.1.2游戏主题：

益智类单机小游戏

3.1.3游戏类型：

益智类单机小游戏

3.1.4游戏风格：

简单、轻松、休闲、益智

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：

贪吃蛇发明者是Jeremy，蛇引诱夏娃吃了苹果之后，就被贬为毒虫，阴险的象征。 而蛇吃东西是整只动物吞进去的，大概在文艺复兴的时候，就有人发明的一种游戏，是现在贪吃蛇的前身。后来慢慢的发展就变成了今天的贪吃蛇了。

3.2.2游戏角色定义：

贪吃蛇和食物

3.2.3游戏过程描述：

控制贪吃蛇上下左右的前进来吃食物，使贪吃蛇的体积一点一点变大，但碰到身体或其他的地方时就游戏结束。

3.2.4游戏控制描述：

利用手机屏幕触屏，控制贪吃蛇的运动，或者设计上下左右控制键操作，使贪吃蛇运动。

3.2.5游戏关卡设定

游戏分为低等，中等，高等三个难度，进入游戏，游戏默认为中等难度。每个难度有两个关卡，第一个关卡设有没有障碍物，第二个关卡四周设有墙壁，随着难度和关卡的升高，蛇的运动速度也加快。

3.3 游戏素材描述

引入图片制作游戏背景，直接引入音效制作游戏音效

3.3.1游戏界面

1. 进行游戏界面，有开始，返回等按钮
2. 进入游戏界面
3. 提示界面，包括死亡提示页面，进入下一关卡提示界面和重新选择难度界面
4. 退出界面

3.3.2游戏动画

帧动画

3.3.3游戏音效

背景声音“开/关”，进入游戏，游戏默认背景音乐开，点击一下声音，声音关闭，再点击一次，声音打开

四、项目进度安排

4.1 Demo版本发布时间 2021年5月

4.2 Alpha版本发布时间 2021年5月

4.3 Beta版本发布时间 2021年6月

4.4 正式版本发布时间 2021年6月