**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**182054221 王瀚文

182054210刘峰

182054226 陈新

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-10-1 | V1.0 | 填写本次修订内容（讨论） | 作者 | 项目组长 |

1. **引言**
   1. **编写目的**

贪吃蛇游戏是一种面向大众的简单小游戏，自发布以来是最基础的几种小游戏之一。玩家可以通过玩游戏来放松身心，并可以锻炼意识反应能力。除此之外，玩家还可以挑选不同难度等级来进行游戏，可以一直挑战到最高等级难度。

* 1. **预期读者**

编写文档参与者和审核者。

* 1. **参考资料**

参考网上资料

1. **项目概述**

**2.1 项目开发背景**

在分析游戏基础的情况下，对游戏系统做出详细设计。对游戏的各个模块，子系统做出文档说明。

**2.2 意义**

（1）可以更方便的进行验收，评审等阶段性测试。

（2）可以根据需求更改文档，并对前面的不足做出修改。

**2.3 应用现状**

时代发展，移动用户增多，手游市场不容小觑。贪吃蛇游戏作为一款比较基础的益智类小游戏可以很方便的使用户得到放松。

**2.4 目标**

开发出一款比较容易上手或者比较有新意的贪吃蛇游戏，使用户得到充足的游戏体验。

**2.5 范围**

开发者，审核者以及体验者。

**2.6 作用**

为下一阶段的工作提供良好的参考依据。

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**

闯关得分

**3.1.3游戏类型**

休闲益智类

**3.1.4游戏风格**

得分排位闯关

**3.1.5游戏运行环境**

PC端，移动端

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

蛇引诱夏娃吃了苹果之后bai，就被贬du为毒虫，阴险的象征。

而蛇吃东西是整zhi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**

蛇，食物，障碍物

**3.2.3游戏过程描述**

蛇随机出现在游戏窗口，玩家可以控制蛇向上，下，左，右四个方向，食物随机出现，玩家需要控制蛇不断吃掉食物来成长，并且增加分数，蛇头不能触碰蛇身和游戏边界。

**3.2.4游戏控制描述**

玩家通过键盘中的上下左右键，分别控制蛇的上下左右，玩家可以通过按下Esc键来暂停游戏，唤出菜单。

**3.2.5游戏关卡设定**

当玩家的分每增加50分时则会进入下一关卡，同时蛇的移动速度也会加快，当蛇的头部触碰到游戏设定的墙壁或是自身时，玩家控制的蛇则会死亡，同时挑战的关卡失败。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

游戏开始界面

游戏菜单界面

游戏运行界面

游戏暂停界面

游戏设置界面

**3.3.2游戏动画**

加载界面

主页面动画

进入动画

蛇的移动动画

蛇改变方向后的移动动画

食物出现的动画

食物消失的动画

蛇死亡的动画

蛇身长的动画

**3.3.3游戏音效**

背景音效

运行音效

关卡通过的动画

失败音效

蛇吃掉食物的音效

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

**2020.10.1**

**4.2 Alpha版本发布时间**

**2020.11.5**

**4.3 Beta版本发布时间**

**2021.1.1**

**4.4 正式版本发布时间**

**2020.3.1**