**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：1820541班 13组**

**组员：**182054108 李宗泰 18205414133冯奎奎 182054141 陆纯野

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-10-01 | V1.0 | 测试版本 | 541 13组 | 李宗泰 |

1. **引言**

1.1编写目的

在分析《贪吃蛇游戏的需求分析说明》的基础上，我们对该系统做了概要设计，主要是基于以下目的编写此说明书:

1. 对系统概要设计的的阶段任务成果形成文档，以便阶段验收、评审,最终的阶段验收。
2. 对需求阶段的文档再次确认过程,对前- -阶段的需 求不充分的地方或者有错误的地方进行修改。
3. 明确整个系统的功能框架和数据结构，为下一阶段的详细设计、编码、测试提供参考依据。
4. 明确编码规范和命名规范，统一程序界面。

1.2预期读者:详细设计人员、概要设计评审小组、研究院领导。

1.3参考资料：《C#面向对象程序设计》（第二版）

《实用软件文档写作》

1. **项目概述**

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。由于本程序简单易操作，交互性好，对用户没什么特别要求。一般用户经过几分钟练系都可以熟悉本游戏的规则。

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称**

《贪吃蛇》

**3.1.2游戏主题**

玩家控制一条蛇通过不停的吃苹果和躲避障碍物从而提高分数，达到一定分数即可通关。

**3.1.3游戏类型**

休闲益智类单机游戏

**3.1.4游戏风格**

这款游戏以简洁的游戏画面和操作方法呈现在玩家的面前。游戏过程中一方面要躲开四边的障碍物，另一方面还要通过吃到苹果来增加自己的分数。这样的玩法，不仅更考验敏捷的反应力，还能挑战手脑的协调能力。确实是一款休闲放松和锻炼自己能力的单机小游戏!

**3.1.5游戏运行环境**

支持各种手机类型

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

很久很久以前，有一个不爱吃饭的小朋友。因为每天不吃饭被女巫惩罚，变成了一条蛇。一条永远饥饿的蛇，一条渴望苹果的蛇。周而复始，永远得不到救赎。

**3.2.2游戏角色定义**

蛇：被惩罚的小朋友

苹果：女巫的苹果，越吃越饿。

门：可以穿过围墙，到达对应的门。

**3.2.3游戏过程描述**

蛇吃苹果，会增加身体长度和分数，达到一定分数会进入下一关。下一关蛇的行进速度会增加。当蛇头触碰到障碍物，围墙，蛇身游戏结束。

**3.2.4游戏控制描述**

通过w,s,a,d控制蛇头的上下左右。

**3.2.5游戏关卡设定**

1-5关会随机出现苹果，此苹果被吃后在蛇身范围外随机出现苹果。

6关后会出现障碍物，门只会出现在围墙上，苹果出现规则不变。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

开始界面：登录按钮、保存进度按钮、开始游戏按钮、积分排行榜

游戏进行界面：蛇、苹果、障碍物、围墙、门、计分框

**3.3.2游戏动画**

玩家操作的小蛇在关卡地图内不断转动自己的头吃苹果，同时躲避头部前方及两侧出现的障碍物。

**3.3.3游戏音效**

吃苹果音效、碰到障碍物和围墙的音效、误触蛇身音效、死亡结束音效、通关音效、进入下一关期间等待的音效

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**