**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**192052109 杨凯慧

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2021-4-10 | V1.0 | 填写本次修订内容 | 作者 | 项目组长 |

1. **引言**

编写目的：本说明书在概要设计的基础上，对贪吃蛇游戏的各模块、程序、子系统分别进行了实现层面上的要求和说明，明确游戏应具有的功能、性能与界面。

预期读者：项目小组的产品实现人员

1. **项目概述**

项目开发背景：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，这款具有很强的娱乐性和交互性的贪吃蛇小游戏，可以让我们随时随地享受游戏。

意义：贪吃蛇其实并不贪，它是人不断向前追求的象征，就像现代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，就像现代社会存在的机会，而我们只有找好自己的目标才能成功。

应用现状：虽然现在存在着各种各样的游戏版本，但它的特殊在于它能吸引人更深入，爱不释手，游戏模式简单易行，不论用户文化水平如何，都会很轻松的学会使用它。

目标：迎合在外忙碌的人不能花费大量时间在娱乐上的用户需求，从繁重的日常生活中解脱出来。

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：冒险成长**

**3.1.3游戏类型：休闲益智**

**3.1.4游戏风格：卡通风格**

**3.1.5游戏运行环境：Visual Studio 2019**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事：一条小蛇降生，它需要不断长大，持续冒险，才可以完成任务。**

**3.2.2游戏角色定义：把显示区看做一个大表格，里面的格子就是组成蛇的基本单位，一个格子就表示一块食物，几个连在一起的格子就可以代表一条蛇。**

**3.2.3游戏过程描述：游戏主要通过控制小蛇的移动方向，来吃掉生成的食物，小蛇每吃掉一次食物都会增加蛇身长度，当小蛇碰到自身或是墙壁就会结束游戏。**

**3.2.4游戏控制描述：玩家可以通过快捷键控制控制蛇头的移动方向，且设置部分按钮设置游戏运行，比如S开始游戏，P暂停游戏。**

**3.2.5游戏关卡设定：每关小蛇要达到一定的长度即可过关，期间不能撞墙或自残。**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面：游戏的主界面是进入游戏后，能够给玩家第一感官的部分，主要包括游戏图形区域界面、游戏的速度选择、更新界面、新生方块的预览、暂停游戏按钮、重新开始游戏按钮。**

**3.3.2游戏动画：蛇身颜色及地图**

**3.3.3游戏音效：成功过关或失败时的提示音效，吃到食物时的音效。**

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**