**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**182056218 梁志文

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-03-15 | V1.0 | 大体框架写好 | 梁志文 | 梁志文 |
| 2020-03-15 | V1.1 | 修改游戏关卡设置描述以及素材描述 | 郭昊程 | 梁志文 |
| 2020-03-15 | V1.2 | 游戏关卡设定 | 刘辉 | 梁志文 |
| 2020-03-15 | V1.3 | 游戏背景内容及操作 | 高云彬 | 梁志文 |
| 2020-03-15 | V1.4 | 修改游戏运行环境为**processing**  修改游戏界面描述  增加项目进度安排  游戏关卡设定增加地图  游戏控制增加暂停，退至主界面等 | 梁志文 | 梁志文 |
| 2020-03-16 | V1.5 | 游戏关卡颜色可以不同 | 梁志文 | 梁志文 |
| 2020-03-17 | V1.6 | 游戏食物准备美化样子 | 梁志文 | 梁志文 |
| 2020-03-18 | V1.7 | 可以添加音乐 | 梁志文 | 梁志文 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. **引言**

编写目的：本文档是为了更好的设计贪吃蛇游戏。

预期读者：老师，同学及其他愿意了解策划说明书的人。

参考资料：老师发布的资料，以及对课本的学习应用。Processing的官方参考文档。CSDN博客。

1. **项目概述**

开发背景：熟悉Github，完成作业。

意义：巩固所学知识，增强团队合作意识。

应用现状：知名度较高，但无人问津。

目标：bug少，有挑战性。

范围：所有感兴趣的人。

作用: 提升玩家协调能力和反应速度。

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**

贪吃蛇

**3.1.3游戏类型**

休闲

**3.1.4游戏风格**

有画面感，炫酷

**3.1.5游戏运行环境**

processing

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

一个饥饿的蛇，来到一片美丽的净土，这里有吃不完的美食，于是，蛇的奇妙之旅开始了，他越吃越长，最终吃到自己无法承受死亡。

**3.2.2游戏角色定义**

五颜六色的一条蛇

**3.2.3游戏过程描述**

不停的吃，得更多的分，避免死掉

**3.2.4游戏控制描述**

上下左右控制移动，鼠标点击以暂停或继续游戏，ENTER返回至主界面。

**3.2.5游戏关卡设定**

关卡的信息：时间，得分，长度，挑战难度,移动速度

关卡结束有统计信息：时间，得分，长度，关卡难度

不同关卡有不同的地图。

关卡的背景颜色也可以不同。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

简单，多色背景，标志有关卡难度以及得分情况，难度可供选择。

有可以选择的关卡按钮。

**3.3.2游戏动画**

食物用便于区分的白色，蛇的身体由各种颜色组成更加美观。

鼠标悬浮在按钮上有颜色变化。

食物可以多种多样。

**3.3.3游戏音效**

**背景音乐**

**等互动音效**

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间**

2020-3-14

**4.2 Alpha版本发布时间**

2020-03-15

**4.3 Beta版本发布时间**

2020-03-16

**4.4 正式版本发布时间**

2020-03-17