**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**182056224杨瀚

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-03-17 | V1.0 | 大体框架 | 杨瀚 | 吴旭 |

1. **引言**

本说明书对贪吃蛇大作战游戏的基础内容进行简要概述

1. **项目概述**

随着动画技术的不断发展，网络传播速度越来越快，Flash游戏已经成为现在人生活娱乐，打发时间，缓解压力的一项不可或缺的项目。所以编写一个贪吃蛇大作战的游戏可以让人们打发时间，人们可以从中得到娱乐和放松。游戏逐渐融入人们的生活，使人离不开游戏。

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**

**3.1.3游戏类型**

**休闲小游戏**

**3.1.4游戏风格**

**3.1.5游戏运行环境**

**Visual Studio 2010**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**3.2.2游戏角色定义**

**小蛇**

**3.2.3游戏过程描述**

**刚开始蛇位于窗口中间，向右移动，在屏幕上随机出现一个食物，不会出现在小蛇身上，小蛇每吃掉一个食物加10分，每得30分过一关，过关后移动加速，每吃完一个食物，出现一个新食物，小蛇的身体边长。**

**3.2.4游戏控制描述**

**WSAD控制上下左右移动，空格键暂停，ESC键退出，如果控制小蛇碰壁或者小蛇碰到自身，小蛇会死亡。**

**3.2.5游戏关卡设定**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

**3.3.2游戏动画**

**3.3.3游戏音效**

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**