**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**[192052301陈乙贤 192052303袁晶 192052324袁诗涵]

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2021-4-11 | V1.0 |  | 192052301陈乙贤  192052303袁晶  192052324袁诗涵 | 192052324袁诗涵 |

1. **引言**

该策划案基本描述了本游戏的游戏类型与名称，游戏基本设定与素材描述，方便玩家了解游戏的基本内容，预计玩家年龄段为10-26岁。

参考资料：《面向对象的程序设计》

1. **项目概述**

**开发背景：**随着科技的发展，现在手机的功能已不仅仅是简单的打接电话、收发短信了。更多的手机用户希望在工作、学习之余通过方便灵巧可随身携带的仪器休闲娱乐。因此，为了迎合众多用户的需求并适应现在手机的规模，我们开发出一套适合各阶层人士的具有很强的娱乐性和交互性的贪吃蛇小游戏。对于在外忙碌的人，不可能花费大量时间在娱乐上，大型游戏是行不通的。这样的小游戏刚好迎合了他们的需求。

**意义：**该游戏以窗体上的按钮或键盘上的快捷键为用户提供友好的控制手段。为工作量繁大的用户提供一个简单而有趣的小游戏。

**应用现状：广泛应用于青少年**

**目标：**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。

**作用：**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。

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：游戏开始时，玩家用键盘控制初始长度固定的蛇触碰随机刷新的方块，触碰方块后增加自身长度，游戏包含白天黑夜模式，白天模式蛇的运动速度加快**

**3.1.3游戏类型：休闲益智类**

**3.1.4游戏风格：像素风游戏**

**3.1.5游戏运行环境:Windows XP**

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事：一条蛇为了增加自己的体积寻找随机刷新的食物，概率刷出宝石。**

**3.2.2游戏角色定义：一条小蛇。**

**3.2.3游戏过程描述：玩家控制蛇的走位方向，操纵蛇食用随机刷新的食物与宝石。注意过程不能碰到蛇本身与墙壁。**

**3.2.4游戏控制描述：游戏分为上下左右四个按钮，分别控制蛇的上下左右四个方向。**

**3.2.5游戏关卡设定：新手关卡让玩家熟悉游戏过程。然后随着身体长度增加逐渐加快速度。**

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

游戏主界面模块：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、游戏分数的显示更新界面、新生方块的预览、游戏开始按钮、暂停游戏按钮、退出游戏按钮以及游戏排行榜按钮。游戏界面要清晰美观，一个矩形区作为游戏区域，在矩形区中有食物和贪吃蛇。贪吃蛇用小方块表示，开始的时候蛇有2节，每吃到食物一次蛇身加长一节，按身最长可以达到200节。食物也是用一个小方块表示，并且每次食物的位置是随机出现的。游戏中使贪吃蛇尽可能的长，但不能使贪吃蛇撞到四周的墙壁，而且蛇的身体不能撞到一起，否则游戏结束。

游戏控制模块：这个模块是游戏的中心环节，主要完成控制游戏的开始、暂停、退出等功能。为了能够给玩家一个很好的游戏环境，这部分应该做到易懂、易操作。

**3.3.2游戏动画**

游戏者通过键盘操作控制贪吃蛇的移动，去吃食物，吃到后食物消失，然后再随机给出食物同时蛇的身体增长。画蛇的原理就是利用人眼的视觉效应先将蛇头向前移动一格，然后所有蛇身依次向前移动一格，最后用背景色覆盖。这样在人眼看来好像蛇在向前移动。

**3.3.3游戏音效**

**游戏进行过程中吃到食物和撞到墙壁或撞到自己发出的声音**

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间2021.5**

**4.2 Alpha版本发布时间2021.5**

**4.3 Beta版本发布时间：2021.6**

**4.4 正式版本发布时间:2021.6**