**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：**

**182056106韩金君**

**182056120蔚征廷**

**182056130刘芸鹏**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-3-16 | V1.0 | 填写本次修订内容 | 刘芸鹏 | 韩金君 |

1. **引言**

本说明书是对贪吃蛇游戏的的要求和说明。软件开发小组的产品实现人员阅读和参考本说明进行代码的编写和测试。

本说明书预期的读者是软件开发小组的产品实现人员。

1. **项目概述**

贪吃蛇是比较简单的一个游戏，传统的贪吃蛇只有一个关卡，很是无聊，在传统的贪吃蛇基础上我们进行设置多个关卡来满足玩家的需求，关卡越大难打越高，给玩家以挑战。

1. **游戏策划**

**3.1游戏基本描述**

**3.1.1游戏名称**

幼蛇的森林求生记录

**3.1.2游戏主题**

求生

**3.1.3游戏类型**

休闲益智游戏，学习之余进行放松，还可以提高自己的反应力

**3.1.4游戏风格**

卡通风格，将让人害怕的蛇可爱化

**3.1.5游戏运行环境**

windows7/8/10

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

“轰隆隆”雷声响起，闪电出过一片耀眼的白光，照亮了这片茂盛的丛林，大雨淅沥沥的下了起来，‘’咔吃咔吃‘’，草丛里一颗椭圆的白蛋突然动了一动，终于一颗小小的蛇头顶破了蛋壳，小拇指般细长的小蛇缓缓地爬出蛇蛋，饥肠辘辘的它必须自己寻找食物，渐渐的在饥饿的迫使下小蛇游进了前面黑暗的丛林，迎接他的有无尽的未知，是捕食还是被捕食，live or die？让我们敬请期待在我们的指引下这条新生的小蛇会面临什么样的命运呢？

**3.2.2游戏角色定义**  
一条刚刚破壳而出，在饥饿的驱使下慢慢驶向森林深处的小蛇，由玩家操控小蛇的命运

**3.2.3游戏过程描述**

玩家通过控制蛇进行移动，躲避障碍并获取食物从而得到分数

**3.2.4游戏控制描述**

蛇的运动：蛇根据当前蛇头方向向前移动

蛇吃食物：蛇头碰到食物，蛇吃掉一个食物后，随机出现一个新的食物，同时蛇身变长，分数加分

控制规则：WSAD上下左右移动（可以进行键位修改，改为上下左右箭头） 空格键暂停 ESC退出

死亡规则:碰壁死，自残死

**3.2.5游戏关卡设定**

运动初始规则：蛇位于游戏窗口中间，向右移动

计分相关规则：每吃掉一个食物，加10分

过关相关规则：每得300分过一关，过关后移动加速

食物相关规则：1.随机位置出现

2.每吃完一个食物，出现一个新食物

3.每吃完一个食物，蛇身变长

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

1.开始游戏

1.1分数显示

1.2关卡显示

2.难度选择

2.1简单

2.2中等

2.3困难

3.排行榜

**3.3.2游戏动画**

1.开场动画

2.蛇的移动

3.食物的显示与消失

4.结束动画

**3.3.3游戏音效**

1.开场音乐

2.游戏中音乐

3.蛇移动音效

4.获取食物音效

5.游戏失败音效

1. **项目进度安排**

**4.1 Demo版本发布时间2020年5月17日**

**4.2 Alpha版本发布时间2020年5月22日**

**4.3 Beta版本发布时间2020年5月29日**

**4.4 正式版本发布时间 2020年6月5日**