**贪吃蛇大作战项目游戏策划说明书**

**作者：** 182054440 张世龙

182054429 鹿亚晨

182054417 代文瑞

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-9-25 | V1.0 | 初代版本 | 全体组员 | 项目组长 |

1. **引言**

此项目说明书对《贪吃蛇大作战游戏》做了细致的用户需求分析，明确游戏所具备的功能，性能，让系统分析人员和软件开发人员皆能详细了解用户的需求，并在此基础上进一步提出概要设计说明书和后续开发工作。

本说明书指定读者为客户，业务人员，需求分析人员，测试人员，用户文 档编写者以及该项目管理人员等。

参考文献：《C#面向对象程序设计》第二版 人民邮电出版社

1. **项目概述**

项目开发背景：随着科技进步，如今的通讯设备已经不是简单的接电话和收发短信了。更多的用户希望在工作学习之余能够通过随身携带的手机进行娱乐休闲。为了满足众多用户需求并适应现在手机的规模，决定开发一款适合各阶层人士的具有很强娱乐性和交互性的小游戏。现在市面存在着众多版本的贪吃蛇，因为它能深入吸引人，让人们爱不释手，而且该游戏简单易行，不论是手机，还是小游戏机，都能很顺利的运行，对于在这个快节奏时代中生活的人，他们没有时间花费在大型游戏这种娱乐中，因此贪吃蛇这样的小游戏就正好满足了他们的需求。

定义：用户解决问题或达到目的所需的条件或功能，系统或系统部件要满足标准要求，规范或其他正式规定文档所需具备的条件或权能，而且很强的交互性简单易行性，可以让人们在很短的时间内熟悉它的游戏规则，学会并使用它的玩法。

目标：如今的社会，人们的生活节奏越来越快，没有时间去放松一下心情，这款小游戏，可以让你随时随地享受游戏带来的快感，让你从繁重的日常生活中解脱。游戏的界面力求简单大方，赏心悦目，以提高玩家的兴趣，游戏的控制模块做到易懂，易操作，给用户一个很好的游戏环境。

应用现状：由于本程序简单容易操作，交互性好，对用户没什么特别要求，只需花费几分钟就能熟悉规则。

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**

侧重于游戏玩家的实际操作，以娱乐为目的。

**3.1.3游戏类型**

休闲益智游戏。

**3.1.4游戏风格**

简易写实，注重玩家体验和技巧掌控。

**3.1.5游戏运行环境**

Microsoft Visual Studio 2010 Net 框架（.Net Framework）。

**3.2 游戏世界设定**

**3.2.1游戏背景故事**

**《**贪吃蛇大作战》的世界中，每个人在初始都化身为一条小蛇，通过不断努力变得越来越长，最终制霸一方。不仅比拼手速，更考验策略。

**3.2.2游戏角色定义**

游戏中有两中国角色定义分别为：蛇类、食物类。其中蛇类通过捕食实物类增加自身的身体长度。

**3.2.3游戏过程描述**

1.在开始游戏后，按键盘上的方向键蛇会相应的改变方向。

2.吃掉食物后蛇身的长度增加一节,分数增加。

3.蛇碰到墙或碰到自己后游戏结束。

4.选择暂停后，停止计时，蛇停止移动。

5.推出游戏

**3.2.4游戏控制描述**

主要完成游戏的开始，暂停，继续，退出功能。游戏控制模块应做到易懂，易操作，准确率高，不易出错的效果。玩家进入游戏画面，通过键盘上的方向键来控制蛇的移动和捕食食物，增加自身身长。

**3.2.5游戏关卡设定**

游戏总共分为四个等级，关卡难度依次不等，关卡难度分别为：入门难度、简单难度、中等难度、为困难难度。

**3.3 游戏素材描述**

**3.3.1游戏界面**

主要包括游戏区域界面，游戏开始按钮，暂停按钮，继续按钮，退出按钮游戏主界面力求美观大方。

游戏控制模块应做到易懂，易操作，准确率高，不易出错的效果。

**3.3.2游戏动画**

游戏动画分为开场动画和关卡动画，游戏结束动画。当进入游戏界面时，出现开场动画，若玩家通过任意关卡则出现通关动画，最后当游戏结束的时候出现游戏结束动画。

**3.3.3游戏音效**

处于游戏界面时播放贪吃蛇主题音乐，开始游戏时结束贪吃蛇主题音乐更换其他音效，进行游戏中为贪吃蛇主题音乐，角色死亡时更换另一种音效，玩家通关时继续更换音效。

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**