1. **游戏品类的市场分析**

a、该品类现有市场的分析（蓝海or红海？该品类的发展潜力）

（1）目前流行的手游平均耗时10-20分钟，少有耗时5-10分钟的火热游戏

（2）目前尚无流行的贪吃蛇吃鸡类游戏

b、同类优秀游戏的列举与分析

贪吃蛇类游戏：贪吃蛇大乱斗，疯狂贪吃蛇

吃鸡类游戏：俄罗斯方块99

# 2. 游戏定位

运用十字定位法对比分析竞品，从不同维度进行分析，描述游戏的核心特色

# 3. 用户画像

a、核心竞品的用户分析

同学、同事、朋友利用上下班/课空余时间、地铁乘坐时间等闲暇时间进行游玩

b、目标用户群的分类和画像

# 4. 世界观介绍

**5. 游戏框架设计**

**6. 核心玩法详细说明**

**7. 游戏创新点设计**

（1）引入吃鸡玩法，不断缩小地图，使得玩家对于蛇身长度、进圈、困敌等需要综合考虑

（2）引入围圈绞杀机制

（3）多游戏模式：经典贪吃蛇吃鸡、障碍赛贪吃蛇吃鸡

**8. 游戏美术风格参考**