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，刺激战场等吃鸡游戏

# 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

核心特色：

（1）上手简单，难于精通

（2）多人娱乐竞技向吃鸡游戏

（3）节奏快，用时短，适合碎片时间娱乐消遣

十字图待画

# 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

经典贪吃蛇的基础上引入吃鸡模式，多人争夺资源并努力存活至最后以获得好的名次。

**5. 游戏框架设计**

（1）地图：手机屏幕大小的初始地图，随时间不短缩小安全区范围，范围外会持续失去蛇身，身体降为0则死亡

（2）随机掉落食物：时间、空间随机掉落食物，获取食物可以增加长度

（3）缩圈机制：最初圈开始不断缩小，每次缩圈后安全区外减少长度速度增加

（4）玩家操控（方向键、加速键）：方向键控制头部下一格位置，加速键可以通过消耗蛇身长度来达到提高速度的效果

**6. 核心玩法详细说明**

（1）普通模式

（2）障碍赛模式：增加设置障碍的功能键，在蛇头左/右边产生障碍物；障碍物的产生需要消耗蛇身；障碍物可以通过加速来撞毁

**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

（4）可引入团队赛，通过和队友的配合来达到吃鸡

**8. 游戏美术风格参考**

贪吃蛇大作战？