**贪吃蛇99**

1. **游戏类型与市场分析**

游戏类型：大逃杀 / IO

目前大逃杀类型的游戏普遍偏向重度，难度较高且游玩时间比较长，将轻度玩法与大逃杀相结合的游戏目前比较少见。

同类优秀游戏：

俄罗斯方块99（设计灵感来源）、贪吃蛇大乱斗、疯狂贪吃蛇

# **游戏定位**

大众向休闲娱乐竞技类游戏，控制一盘游戏在3~5分钟，使游戏节奏比较快，可以快速开始下一局，减少玩家的失败感，比较适合在碎片时间进行消遣。

# **游戏玩法设计**

基础玩法与原版贪吃蛇是一致的，玩家操控的贪吃蛇会自动向前走，只有四个方向，吃到食物身体会变长，撞到障碍物会死亡。接下来是贪吃蛇99玩法的改造：

1. 引入大逃杀机制（参考PUBG）：一局游戏99个人，游戏开始时99条贪吃蛇会随机出现在同一张大地图上的不同位置，食物也在此时随机生成在地图各处且之后不会增加。
2. 同样有毒圈和缩圈的机制：在安全区域外会中毒，然后安全区域会逐步变小，中毒时的贪吃蛇长度会逐渐变短，毒的等级越高，长度缩短地越快，当长度缩至0后即为死亡。
3. 增加加速机制（参考贪吃蛇大作战）：玩家有一个加速按钮，只要按下去就能加速移动，但是使用这个能力需要消耗蛇身长度。
4. 增加shake eat机制（灵感来源于俄罗斯方块的T-spin）：shake eat在贪吃蛇扭头（左转或右转）的那一瞬间吃到食物即可触发，成功触发后会增加能量值。
5. 增加能量值机制：能量值在贪吃蛇加速时会起到作用，如果在加速时撞上障碍物会自动消耗一定的能量值来打破障碍物，从而避免死亡。如果撞到的是其他玩家而能量值又比对方低的话，会直接死亡，但如果能量值大于或等于对方的话则会自动消耗一定的能量然后将对方切断。被切断的玩家不会死亡，而是蛇身长度缩短到被切断的部分为止，另一部分则会变成带有能量的食物，吃下后能直接增加能量和长度。
6. 增加能量值可视化的机制：其他玩家能够看到你的能量值，在贪吃蛇的周围会有一圈不显眼的光芒，能量值越多，光芒就越亮。
7. 增加实体缩圈的机制（参考Totally Accurate Battlegrounds）：在每次安全区域缩小之后会在安全区域的边缘生成一圈障碍物。

# 4.设计意图

1、增加游戏的技巧性（shake eat机制）：使游戏上手容易但也可以玩的比较有技巧。

2、鼓励玩家之间相互攻击（能量值机制）：能量值越高的玩家越有优势，也更容易活到最后，攻击对方能获取能量值。

3、攻击他人时存在博弈（能量值可视化机制）：在攻击他人时可以根据对方身上光的强度来大约估算对方的能量值，从而决定是否要攻击。

4、增加游戏策略（实体缩圈的机制）：玩家可以选择尽快进圈，也可以选择在圈外多收集食物再利用能量突破进圈，或者找一个别人的突破口进圈。

**5. 用户画像**

面向全部休闲玩家，老少皆宜。

同学、同事、朋友可以利用上下班/课空余时间、地铁乘坐时间等闲暇时间进行游玩。

**6. 游戏美术风格**

参考贪吃蛇大作战

简约风格