项目背景

随着近年来在世界范围内，手机的日渐普及，手机游戏已经成为整个游戏领域发展速度最快的部分。

在国外，手机游戏正在经历一个黄金发展时期。日本是游戏产业最发达的国家，早在几年前，日本的手机游戏业就已经蓬勃发展起来。就拿全球最大的手机Java游戏霸主宫路武来说，从他2000年创办手机游戏公司开始，只花了4年时间，就在日本这个全球最大的手机游戏市场建立了霸业，实现年营收2300万美元的奇迹。虽然美国相对于日本及一些欧洲国家，在手机Java游戏方面的发展相对滞后，但是在2003年，其手机游戏市场的收入也已经达到1600万美元。

中国有着近3亿的手机用户，即使只有10%的用户，每月只下载一款游戏，也足以使其形成一个规模庞大的产业。但是目前仅有不足1%的用户下载过手机游戏，这使得这块被无数人看好的市场并没有达到和人们预期相吻合的水平。人们似乎更容易接受移动其他的增值业务（比如短信、彩铃业务等），而对手机游戏的认知度却相当低。目前国内的手机游戏数量众多，但是质量和内容无法满足现有玩家需求，国内手机游戏开发商自主开发能力与国外开发商比较，力量相对还很薄弱。在未来我国游戏市场的发展空间还很大。

项目简介

1. 开发平台： android平台,windows,(ios可通过苹果电脑打包)
2. 游戏项目主要内容：

一个两人同时玩的回合制游戏，玩家通过移动和扔炸弹消耗体力，根据上次力度提示，进行下一次运动轨迹判定，直到一方血量为零时，游戏结束

3.游戏创新点和特色：

一个两人同时玩的回合制游戏，玩家通过移动和扔炸弹消耗体力，根据上次力度提示，进行下一次运动轨迹判定，直到一方血量为零时，游戏结束

4.主要参考文献：

《JAVA2游戏程序设计》----荣钦科技 编著 2003.06出版

《JAVA游戏编程》------David Brackeen编著 邱仲潘 翻译 2004.06出版

《java编程思想》------埃克尔 编著 陈昊鹏 翻译 2007年6月出版

市场分析

游戏用户年龄平均化趋势明显，用户支付能力逐渐上升。根据数据显示，2011 年中国游戏用户中，年龄在 25 岁以下的用户占比接近 80%，青少年是绝对的主力，而年龄在 40 岁以上的游戏用户仅占 1%。2017 年上半年，中国的游戏用户年龄图谱发生了明显的改变：年龄小于 24 岁的青少年游戏用户比例降至 33%，年龄在 31-35 岁之间的中青年游戏用户比例高达 30%，年龄大于 40 岁的游戏用户从 6 年前的 1%上升到 8%。由此可见，中国游戏市场全民化特征愈来愈明显，移动游戏用户年龄越来越平均化。随着游戏用户平均年龄的增长，游戏用户平均支付能力提升，单个游戏用户的平均支出有望进一步提高。

SWOT分析

|  |  |
| --- | --- |
| **优势（Strengths)**  1、具有创新思想，分工明确、合作意识强，有利于平台后续完善。  2、已与一些游戏公司达成合作意向。  3、公司规模相对小，在各类政策的制定、实施时可有效变通。 | **劣势（Weaknesses）**  1、资金、人才短缺，作为大学生团队经验有待提高。  2、公众号的推广。  3、客户占有量小，知名度低。  4、互联网上存在激烈的平台竞争和市场竞争。 |
| **机会（Opportunities)**  1、国家、学校对大学生创新创业十分支持，并给予了许多优惠政策。  2、微信是如今普遍使用的社交工具之一。 | **威胁（Threats）**  1、“互联网+”时代，各种信息更新得快。  2、容易被模仿。 |