快乐大冒险

**0背景**

近几年，其实个人感觉安卓应用的开发人员已经到达了一个饱和状态，就是现在每个人都是绞尽脑汁去思考新的创意，去创建一些新的app，没有你做不到的app，只有你想不到的。

但是我觉得玩手机app不应该浪费太多时间，对我而言手机app就是一个利用琐碎时间进行娱乐或者休息的一个app。所以我选择做一个休闲的游戏，想退出就退出，想玩就玩的一个简单小游戏。

基于个人能力有限，所以我选择做一个类似马里奥的横板2d闯关游戏，操作也比较见到那，这样我一个人也比较容易完成。

具体我想着做多点关卡，但是其中关卡长度内容不长，这样的话即使想退出游戏，也不会心疼。然后可以游戏内容并不是单纯的马里奥闯关，不是单纯玩技术，而是加上一些搞笑与娱乐因素，进行闯关。

**1可行性报告**

横板闯关游戏app其实已经很多人很多人开发出来过了，一定要做的有意思，做得好玩才能吸引人。

* 1. 行业市场分析

其实安卓游戏每日都有新出的游戏，大部分商家都是为了利益开发，为了利益而去营业，也是因为手游比较好转赚钱，玩家比较选择氪金，比如月卡，首充，很多很多充斥着游戏，从开始的卡牌游戏与现在的moba与fps游戏等等。

然而横板闯关游戏也是已经出过很多很多种类了，特别是在PC端与掌上游戏，而APP也是很多，现在app市场也开始被淘汰这类的游戏。也有个原因淘汰了这类游戏，因为这类游戏大部分没有联网，即除了广告以外，没有提供给商家赚钱的机会，玩家不一定需要氪金去度过难关。

1.2竞争对手分析

目前我想做的游戏就是类似与：正常的大冒险 奇怪的大冒险 比较简单的大冒险的游戏，他们都是同一个公司出的，画风简单，普普通通的益智虐心游戏。

而正常的大冒险画风如下：



简简单单的操作，左走与右走与跳跃。

这类游戏不单单只是闯关靠操作，而更多的是虐心，比如上图当你想跳到对面平台的时候，突然头上出现个？号的方块，没操作好就会直接撞下去了。等等操作与轻快

这类游戏需要很多的素材与想法，但是这类游戏还是可以在安卓app里面火起来。

而我做的就是这样类似的一块手游，这也是我值得分析与学习的游戏

1. **产品定位及目标**

本产品的目标用户是忙中偷闲，想要娱乐一会的群体，主要是中小学生及大学生。

本游戏可以选择操作性强的关卡，让玩家进行挑战，也可以选择坑爹娱乐的关卡，进行解密游戏。重点是本游戏做的每一关的内容都有存档点，即想退出就退出，想继续进行游戏即可继续游戏。画风也是比较简单，比较适合我这种新手进行制作。

综合各种原因，本产品的目标用户应具备以下特点和个性：

1. 学生与青少年：有零零碎碎的空闲时间
2. 喜欢娱乐轻松类，而且有挑战难度的一颗心
3. 手残玩家也可以进行游戏
4. **产品内容策划**

1.快乐大冒险的主要功能模板包括：

1. 开始游戏：可选择游戏关卡，可游玩已经通关的关卡，或者选择最新关卡解锁下一关。
2. 继续游戏：根据上次游玩的存档进行游戏
3. 设置：进行相关的声音，与操作控制的设置
4. 退出游戏：退出游戏

2.本游戏加上一个生命限制，即过一段时间回一次生命数，有生命数上限，没死一次掉一次生命数。

3.游戏界面为黑白风格

4.进入游戏界面后，实现主人公的移动，跳跃，以及踩怪物，吃金币等功能

1. **推广方案**

为了充分吸引用户，本产品采用以下推广方案：

1. 平台推广：在部分游戏平台上编辑首页进行推荐游戏，或者在论坛上的广告进行宣传
2. 客户推广：每日分享到朋友圈或者分享到动态里，或者在商店里进行点评与给星，将获得1个小时的无限生命数，进行无限游玩，同时让玩家可以分享该游戏给别人
3. **运营策划书**

本产品对于普通用户提供免费游玩服务，商业运营模式如下：

1. 广告服务：每次进入游戏时，加载一次5~10秒的广告，5秒后可以选择跳过广告，推广一些新游戏，以及一些游戏平台
2. 会员服务：开通会员服务将免除生命数限制，以及去除广告服务。
3. **技术方案**
4. 基于Android操作系统
5. 本产品采用Java + Android方案实现