快乐大冒险

20161380262 杨锦康

**目录**

1. **产品设计方案**
2. **背景**
3. **可行性报告**
4. **产品定位及目标**
5. **产品内容策划**
6. **推广方案**
7. **运营策划书**
8. **技术方案**
9. **产品实现方案**
10. **系统的主要功能**
11. **UI界面设计**
12. **关键技术和技术难点**
13. **用户体验记录与分析**
14. **已完成的改进和存在的问题**
15. **测试大纲与测试报告**
16. **测试大纲**
17. **测试报告**
18. **总结**
19. **产品安装和使用说明**
20. **产品设计总结**
21. **产品方案设计**
22. **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

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。

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.游戏进入界面为黑白风格，最后来着关卡的不同而变化

3.进入游戏界面后，实现主人公的移动，跳跃，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Cocos Creator v2.0进行编程，最后转化成apk发布
5. **产品实现方案**
6. **系统主要功能**

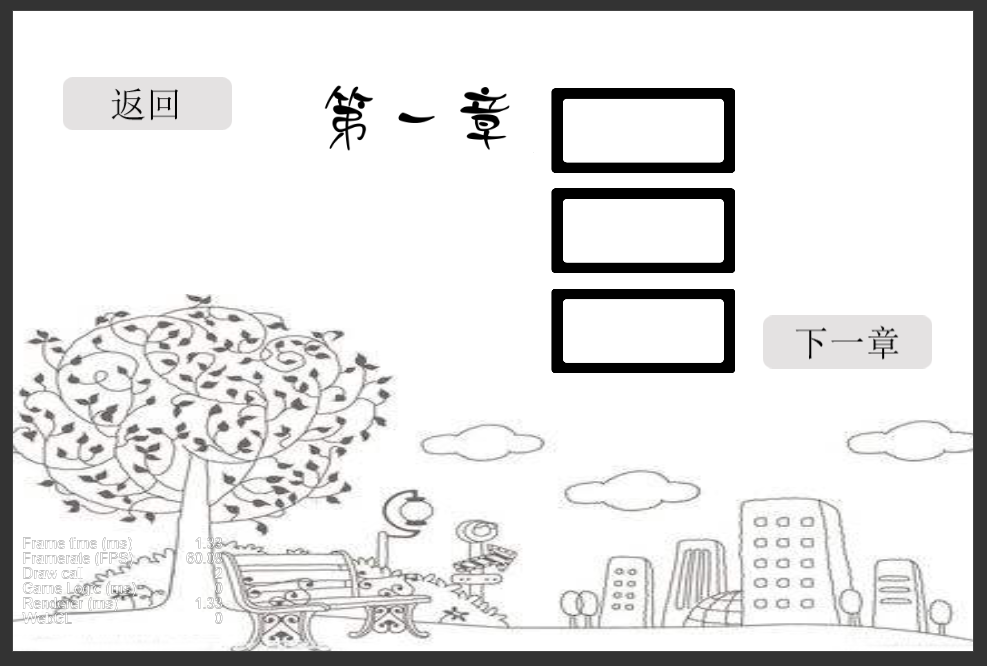
游戏娱乐

通过点击屏幕进行跳跃，得分

1. **UI界面设计**
2. **进入游戏首页**



1. **点击开始游戏界面**



1. **关键技术和技术难点**

使用cocos引擎开发，需要在图片与动画设计上费很多的心思，比如主人公与物品的碰撞体积系统，主人公经过管道时候的跳跃的得分的检测，需要很多时间的实现。

1. **用户体验记录和分析**

测试了10个人，大部分的意见雷同

总结为以下三点

1. 界面不够丰富
2. 没有游戏说明
3. 玩法较为单一
4. **已完成的改进和存在的问题**

1.界面的丰富：进入游戏首页，部分按钮会有动画或者跳跃，每个新界面的背景音乐都是不同，而且点击按钮会有对应的音效与动画特效

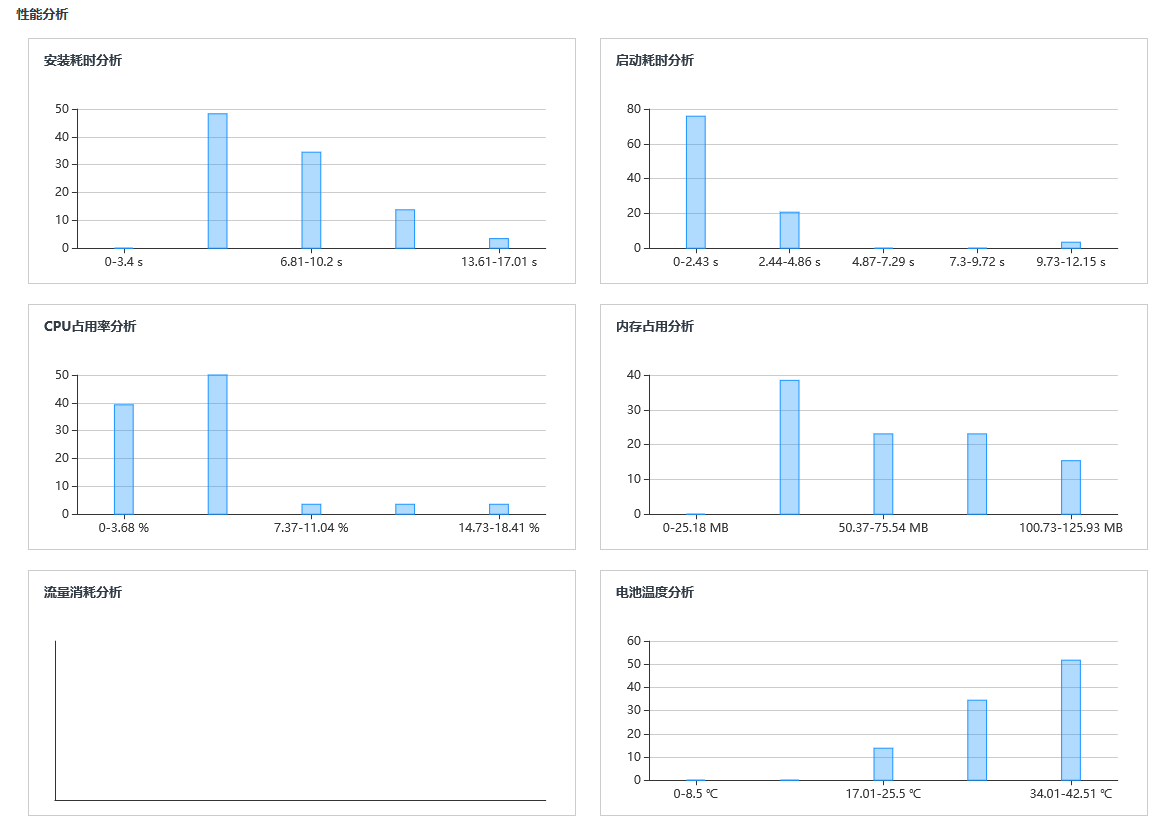
1. **产品实现与测试**
2. **测试大纲**

使用testin导入apk进行标准兼容测试

1. **测试结果**

****

****

****

1. **测试总结**

测试比较稳定，没有连接到网络，用cocos直接打包成的apk也没有出现安装错误，性能要求也不高，可以简单畅玩

1. **产品安装和使用说明**
2. 产品安装：

安卓4.3以上即可进行使用，直接点击安装apk，就可以进行游戏，不需要联网或者下载其他插件

1. 使用说明：

进入游戏，点击屏幕主人公即可进行跳跃，穿过管道，可以得到一分。

1. **产品设计总结**

因为一个人做的原因，很多功能与一开始的预期设计大部分不一样，做不到自己想做到的程度，很大程度上被技术限制，而且做游戏需要一定的ps基础，需要对动画的分解与解析到位，让游戏做得起来好看，游戏很大程度上 界面的好坏决定了玩游戏的人的人数，所以需要对ps图片处理与动画处理有很好的基础。

用cocos编程也不是特别方便，这个引擎还不够成熟，很多东西都需要自己去调试，但是最后还是做出来了，即可直接发布到安卓平台，做成apk发布。

用该引擎写出来的游戏，可以发布到各个平台不一定限制于安卓，所以没有太去了解安卓更深层次的语法与操作内容。

反正最后做出来也是很勉强的一个游戏，没有实际太大的意义，但还是做出来了。