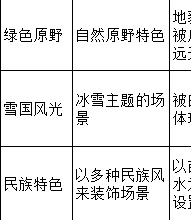
**《鸡小德历险记》产品后续开发计划**

1. **开发周期**
2. 2017/4/20后启动，持续开发
3. 预期全部完成，约用时1个月
4. **开发内容**
5. **商城资源扩展**
6. 目的
7. 丰富商城商品种类，满足玩家购买需求
8. 刺激消费，增加项目收益
9. 内容
10. 根据不同主题风格，先行增加7种场景资源



1. 根据不同材质，增加若干种路径资源



1. **奖励关卡**
2. 设计目的
3. 增加玩法多样性，丰富游戏内容
4. 增加用户粘连度，延长游戏寿命
5. 设计思路
6. 每当玩家达到预定积分，则开启奖励关卡
7. 奖励关卡内金币数量丰富，玩家在固定时间内通过的路径越多，获得的奖励越丰厚
8. 奖励关卡为固定场景
9. 奖励关卡开启有固定时间，时间到达或死亡后自动返回原场景
10. 奖励关卡开启不影响原游戏进度，保存为开启前状态，返回（从奖励关卡）后，可继续闯关
11. 奖励关卡开启和关闭都有固定效果和倒计时状态，避免影响玩家正常关卡体验
12. 奖励关卡非唯一性，可多次开启和重复开启

*多次开启：玩家在未死亡状态下，可通过达到不同的积分，多次开启奖励关卡*

*重复开启：玩家每次重新开始游戏，都可通过达到固定积分开启奖励关卡*

1. **功能道具**
2. 设计目的
3. 丰富游戏玩法
4. 增加游戏收费点
5. 设计思路
6. 道具产出

游戏内商城

关卡几率获得

1. 道具种类
2. 收银机：消耗类道具。使用后在固定时间内，获取的金币数量翻倍，奖励关卡不可用
3. 无敌便当：消耗类道具。使用后在固定时间内，获得无敌BUFF，可无视障碍前进。奖励关卡不可用。
4. 纸飞机：消耗类道具。游戏内关卡几率获得（单一）。使用后可持续飞行一段距离，无视障碍。
5. 定时器：消耗类道具。奖励关卡内几率获得（单一）。使用后可略微增加关卡存在时间。
6. 其他道具陆续增加
7. **障碍种类**
8. 设计目的
9. 丰富游戏内容，避免游戏单一性和审美疲劳
10. 适当增加游戏粘连度
11. 设计思路
12. 设计思路
13. 在已有的障碍种类（大小距离的路径断层、传送门等）下，增加新的障碍表现
14. 不增加游戏难度
15. 已有的大小路径断层，用多种形式来表现替代，以达到丰富游戏内容的目的
16. 障碍类型增加根据游戏进行时长（同一局）增加出现。
17. 障碍种类
18. 荆棘丛：需要大跳（点击2次）跃过
19. 排水井：需要小跳（点击1次）跃过
20. 垃圾桶：需要小跳跃过
21. 报废汽车：需要大跳跃过
22. 陆续增加多种
23. **后续计划**

根据运营商反馈，增加游戏内活动、玩法等修改增删。