|  |
| --- |
| 慧泽时代 |
| 《神作》项目 |
| 详细计划书 |
|  |
| **神作项目组** |
| **2014/2/21** |

|  |
| --- |
| 慧泽时代页游精品时代到来，超越梦想，一起飞！ |

目录

[第一章 总论 4](#_Toc380768368)

[1. 项目基本情况 4](#_Toc380768369)

[2. 项目内容概述 5](#_Toc380768370)

[第二章 市场定位及运营方式 5](#_Toc380768371)

[1. 游戏的目标用户群定位 5](#_Toc380768372)

[2. 游戏的商业模式 6](#_Toc380768373)

[3. 同类型题材及分析 6](#_Toc380768374)

[4. 预计营收 7](#_Toc380768375)

[5. 运营模式 7](#_Toc380768376)

[第三章 详细研发计划框架 7](#_Toc380768377)

[1. 完整游戏世界观文案 8](#_Toc380768378)

[2. 核心乐趣和玩法 9](#_Toc380768379)

[核心乐趣1：战斗方式-策略结合动作 9](#_Toc380768380)

[核心乐趣2：双核心游戏类型-ARPG游戏+卡牌 10](#_Toc380768381)

[核心乐趣3：双核心游戏玩法-策略动作+休闲玩法 10](#_Toc380768382)

[3. 游戏主要亮点 11](#_Toc380768383)

[4. 游戏创意来源及吸引力 11](#_Toc380768384)

[5. 游戏操作规则 12](#_Toc380768385)

[关卡战斗 12](#_Toc380768386)

[城内 12](#_Toc380768387)

[6. 游戏内容扩展性 13](#_Toc380768388)

[游戏内容扩张 13](#_Toc380768389)

[游戏玩法扩张 14](#_Toc380768390)

[7. 游戏美术风格 14](#_Toc380768391)

[角色定位 15](#_Toc380768392)

[场景风格定位 16](#_Toc380768393)

[UI美术风格定位 19](#_Toc380768394)

[特效美术风格 20](#_Toc380768395)

[4. 游戏美术图量规划 22](#_Toc380768396)

[场景图量 22](#_Toc380768397)

[角色图量 23](#_Toc380768398)

[更多 24](#_Toc380768399)

[1. 服务器端及客户端架构设计 24](#_Toc380768400)

[2. 系统模块划分 25](#_Toc380768401)

[3. 协议制定标准 26](#_Toc380768402)

[4. 安全性分析 26](#_Toc380768403)

[1. 高效的研发团队 26](#_Toc380768404)

[2. 全面领先的技术资源 27](#_Toc380768405)

[3. 市场渠道资源 27](#_Toc380768406)

[4. 先进的研发管理制度 27](#_Toc380768407)

[5. 研发版本及时间节点规划 28](#_Toc380768408)

[研发流程： 28](#_Toc380768409)

[第四章 研发及运营人员编制 31](#_Toc380768410)

[第五章 项目预算 33](#_Toc380768411)

[第六章 研究结论 36](#_Toc380768412)

# 第一章 总论

## 项目基本情况

项目名称：神作

公司：慧泽时代（上海）网络新技术有限公司

## 项目内容概述

项目总投资：1619300元 （管理层工资不计入项目成本）

项目研发地：上海市长宁区

项目类型：策略+卡牌ARPG网页游戏

游戏题材：魔幻题材，日韩动漫风格

战斗类型：动作格斗类战斗

制作规格：2D

美术风格：Q版兼部分唯美写实

操作媒介：键盘/ 鼠标

收费模式：免费运营、道具收费

# 第二章 市场定位及运营方式

## 游戏的目标用户群定位

学生、年轻上班族，18-35岁，卡通动漫用户，RPG用户。

在网页游戏用户群体中，2013年RPG（角色扮演类）网页游戏拥有9成的用户。受游戏企业开发RPG产品热情和国内网页游戏用户喜好影响，RPG类网页游戏产品垄断游戏用户的地位一时难以被取代。

RPG类网页游戏产品在平台推广位置上靠前，造成RPG类产品导入用户成功几率较高。在网页游戏运营平台、游戏频道上，RPG类产品占据了大量页面，而且往往处于显眼位置，这成为RPG类导入用户基数不断扩大的先天优势。

RPG类网页游戏产品在游戏体验方面不亚于其他游戏，而且方便快捷、操作要求低，成为学生、上班族减压的重要娱乐选择。在内容上，RPG类网页游戏在世界观、剧情、任务、PK等方面拥有丰富设计，用户代入感强烈，有效缓解了学生、上班族的学习和工作压力；在操作上，RPG类网页游戏具有新手引导、自动挂机等人性化设计，降低了用户的操作难度系数和复杂度。

## 游戏的商业模式

目前，国内少数大型运营平台巳经占据了市场的主要份额，网页游戏运营以及销售渠道集中度进一步提高。主要表现在：第一，大型运营平台依靠互联网应用获取用户，用户黏着度较高。对于游戏研发商而言，拥有用户成本优势，较易聚拢优质产品资源。第二，大型运营平台积极以"独代"方式买断优秀产品资源，在代理协议中加入排他性条款，形成游戏产品的专属优势，进一步扩大对游戏用户的吸引力，将更多游戏用户沉淀于平台上，形成良性循环。

## 同类型题材及分析

2013年，网页游戏总收入超过150亿元，约占整个游戏产业产值的12.2%。相比去年122.5亿元的总产值，页游表现依然不俗，呈进一步增长趋势，在面对手游产业异军突起的情势下，守住了自己的半壁江山。

2013年，在页游领域各大端游企业运用收购、自研、代理等方式抢夺页游市场，同时引进海外知名IP（知识产权）产品的势头也逐渐显露，例如畅游收购第七大道、巨人专门组建页游研发团队、腾讯推出火影页游等。这些游戏企业大佬们，一方面凭借自己强大的平台优势，进一步拉大与其他公司的差距、鲸吞页游市场，另一方面也领导着整个产业的高速发展，不断挤占二三线企业的市场份额。

街机类题材游戏《街机三国》开发周期24个月，月流水7500万，取得了令人瞩目的成绩，不但赚得金钵满盆，更打下了庞大的用户基础。

新上线的街机类题材游戏《暗黑西游》开发周期15个月，月流水过1000万，也取得了立竿见影的效果。

## 预计营收

第1-3个月产品推广期预计日均活跃人数达到5万人，总流水100-200万

第4-5个月预计日均活跃人数稳定在5-8万人，月流水达到100-200万

第6-10月预计日均活跃人数在8-15万人，月流水达到500-1000万

第11-15个月进入衰退期活跃人数争取稳定在8-12万 月流水稳定在400-800万

后期有望发展游戏动漫和游戏周边，形成完整的产业链，为公司创造更多利润。

## 运营模式

由于目前公司页游平台及运营团队的不完善，而大型平台能够更有力的支撑产品，故可以选择联运模式，或者独家代理方式而非自主运营。主观上，在对于产品有足够信心的前提下，可于平台签署阶梯式分成合同，在达到更高目标时获取更高利益，激发团队及公司积极性，从而实现双赢。

# 第三章 详细研发计划框架

## 完整游戏世界观文案

* 本游戏为魔幻题材的架空世界观，采用人类精灵兽人魔族的传统魔幻体系。（参考英雄无敌的世界体系）
* 以正统的【救世】为故事主线。讲述在异世界中人类对抗魔物拯救世界的故事。
* 故事将采用【穿越】的流行元素，玩家扮演的主角将在序章经历【未来的最终决战】，主角将作为最后的希望被女神送回过去，希望能改变历史拯救这个世界。
* 在设定中，整个世界类似【创界山】（或刀剑神域的世界塔）。它由6个小世界组成，每1个小世界有自己的特色。暂定为：
* 第一层世界：森林的世界，关键字为：森林，世界树，精灵王国
* 第二层世界：海洋的世界，关键字为：海洋，水下世界，幽灵船，海族
* 第三层世界：空岛的世界，关键字为：天空城，浮空岛，巨龙
* 第四层世界：沙漠的世界，关键字为：沙漠，金字塔，古城，兽族
* 第五层世界：黑暗的世界，关键字为：幽暗城，黑暗，亡灵
* 第六层世界：圣光的世界，关键字为：神圣，天使，光明，隐藏在黑暗中的最终BOSS。



* 玩家在游戏中的目标简单明确，从最下层开始，解决每一个世界的危机，结识诸多伙伴，前往上一层，最终消灭最后的BOSS。
* 其核心价值就是被用户新鲜感，刺激感，使命感以及树立人生梦想的追求，使其通过游戏真正体验到正义，欢乐，信念，友情，感动，释放工作压力与寂寞。

## 核心乐趣和玩法

### 核心乐趣1：战斗方式-策略结合动作



* 游戏将使用2D横版战斗为基础的战斗模式（参考艾尔之光）。
* 在此基础上，游戏中强化了同类游戏中【佣兵】的作用，使其成为玩家的【伙伴】参加战斗。
* 游戏中将由玩家控制主角进行战斗，而【伙伴】的基本战斗由AI来控制。在战斗中，角色会持续积累SP点数（类似格斗游戏中的能量点），可消耗SP点数来施放主角或【伙伴】的必杀技。
* 由于【伙伴】的职能和必杀技的区别，搭配小队的编制，把握必杀技的施放将是游戏中的策略体现。

### 核心乐趣2：双核心游戏类型-ARPG游戏+卡牌



* 游戏中将采用当今游戏界非常流行的卡牌元素。
* 卡牌在游戏中将是非常重要的系统，对玩家的战斗有很大的帮助。
* 卡牌将是游戏中的一个非常重要的收集点，同时也将吸引喜欢这部分的玩家加入游戏。

### 核心乐趣3：双核心游戏玩法-策略动作+休闲玩法



* 游戏中除了战斗外，还将设计多个休闲玩法，其中最核心的系统为【秘境探险】。
* 【秘境探险】是成功项目【百万亚瑟王】【幻想英雄】的核心系统。这类的休闲玩法可以增加玩家的留存率，降低长时间战斗导致的疲劳。同时也将吸引喜欢这部分的玩家加入游戏。

## 游戏主要亮点

* 日韩动漫风格，迎合世界口味
* 多人小队战斗，创新2D横版
* 华丽必杀连段，亮暴你的眼球
* 多种休闲玩法，轻松愉快游戏

## 游戏创意来源及吸引力

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 创意 | 来源 | 吸引力 |
| 2D横版战斗 | DNF,艾尔之光，街机三国，快打西游 | 动作游戏的爽快手感 |
| 多人小队战斗 | 传说系统，街机三国的佣兵系统 | 小队的搭配和策略玩法 |
| 使魔卡片 | RO,百万亚瑟王，智龙迷城，我是MT | 收集的乐趣 |
| 秘境探险 | 百万亚瑟王，幻想英雄 | 休闲玩法 |

## 游戏操作规则

### 关卡战斗





* 在战斗时，玩家通过键盘来控制主角的移动，攻击，跳跃，施放技能。

### 城内



* 在城市中，将同时支持键盘和鼠标移动。
* 由于城市为多层结构。玩家可以使用跳跃或鼠标点击的方式移动到上层。

## 游戏内容扩展性

### 游戏内容扩张



* 在世界设定时，已为后期版本预留了足够的扩张空间。
* 当玩家来到第6层击败最终BOSS后，将出现另一个世界。（恶魔城的经典设定-逆恶魔城）
* 同时将故事引入这个世界中，这个世界为魔族的世界，玩家将在这个世界继续自己的【救世】使命。
* 当这个世界的故事也完成后，将考虑使用【时空穿越】的设定。移至平行世界进行冒险。

### 游戏玩法扩张

* 后续版本中将开放更多的伙伴，同时将把旧的伙伴进阶再利用。
* 后续版本中将开放更多的使魔，同时开放更多的合成公式，合成特殊的使魔。
* 后续版本中将设计更多的休闲玩法，使玩家在新版本中体验新的乐趣。
* 后续版本中将开放更多的成长线（比如觉醒技，友情连携技，伙伴契合等），使玩家在新版本中有目标可以追求。

## 游戏美术风格

### 角色定位





#### 人物比例

角色定位身体比例为5—6头身大小，介于写实和纯Q版之间。用这种身体比例基于几点原因：

1. 介于写实9头身与Q版4头身之间，可以覆盖大部分人群接受度比较高。
2. 目前市面战斗类页游都是以9头身为主，如《街机三国》《快打西游》等等。这种身体比例的战斗类页游尚属空白，可以有较高的识别性新鲜感。
3. 这种身体比例打击感更帅更灵敏，更容易表现全身性的打击动作。

#### 实际游戏中角色的表现质感



拉出色块体感，格斗风格，大色块设计为主，让人眼前一亮。

### 场景风格定位

目前市面的页游场景美术都是写实背景，但是与游戏中的角色完全不融合，如：



场景美术要与角色风格统一，国外游戏可以借鉴。



无论什么风格，首先要保证角色与场景的统一性。

我们demo版本场景草图。场景尺寸规格暂时参考《街机三国》。

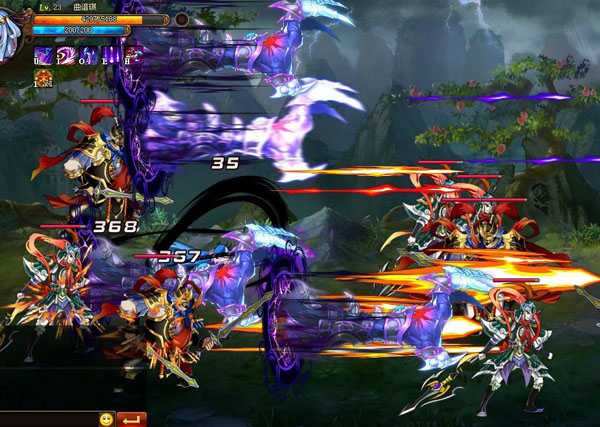
### UI美术风格定位



简洁风格，突出强化特效飘分字体。借鉴《艾尔之光》，demo版会表现出我们自己风格。

### 特效美术风格

标准完全根据《快打西游》。



## 游戏美术图量规划

### 场景图量

主城5张 尺寸2880X1200

战场15张 尺寸1400X600

### 角色图量

* 3个职业，每个职业10套时装
* 主角动作：

1. 站立
2. 步行
3. 跑步
4. 跳跃
5. 地面受击
6. 倒下
7. 骑乘
8. 普通攻击-连段1
9. 普通攻击-连段2
10. 普通攻击-连段3
11. 跳跃攻击
12. 技能1-10

* 11个伙伴
* 伙伴动作：

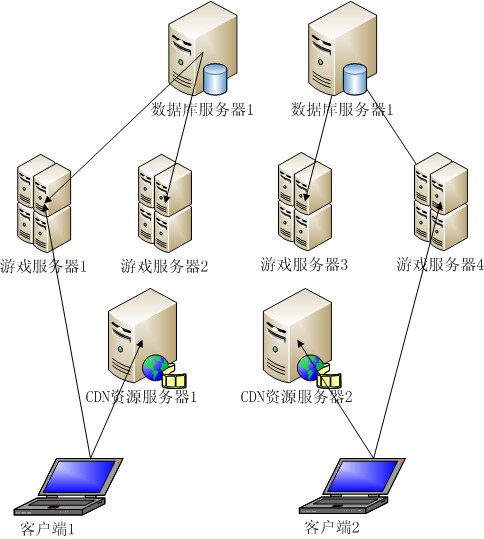
1. 站立
2. 跑步
3. 跳跃
4. 地面受击
5. 倒下
6. 普通攻击-连段1
7. 普通攻击-连段2
8. 普通攻击-连段3
9. 跳跃攻击
10. 技能1-2

* NPC15个
* 怪物50个，BOOS9个
* 坐骑5个
* 武器：20级 40级 60级
* 翅膀：20级 40级 60级
* NPC特写原画15张
* 怪物BOOS特写原画9张

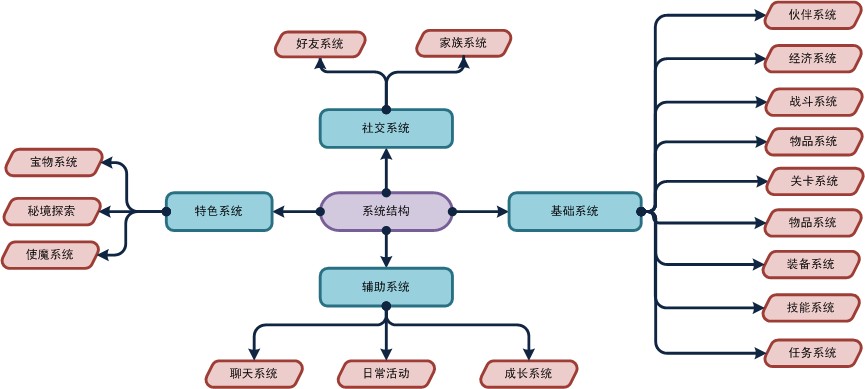
### 更多

更多图量如UI特效动作细节描述与规格，时间管理待立项后与策划程序详细制定。

## 服务器端及客户端架构设计



## 系统模块划分



## 协议制定标准

游戏协议沿用原有游戏协议protocol buffer，它是google 的一种数据交换的格式，它独立于语言，独立于平台。它一种效率和兼容性都很优秀的二进制数据传输格式，可以用于诸如[网络传输](http://baike.baidu.com/view/1542295.htm)、配置文件、数据存储等诸多领域。

## 安全性分析

### 高效的研发团队

项目研发团队是公司研发的中坚力量，集合了公司优秀的程序、策划、美术和产品，基本都是做过三款以上项目的经验丰富的开发者。

开发人员均拥有丰富的研发经验，特别是游戏策划和制作人，凭借丰富的经验和对游戏的理解，对市场和产品的方向把握有着敏锐的嗅觉，将有助于创作更多游戏精品。

### 全面领先的技术资源

研发团队，拥有最全面稳定的页游开发技术，同时拥有跨平台开发经验，无论是移植到PC还是手机都能十分迅速，基于自有或流行开发引擎，可以快速完成多平台版本的制作工作。

目前团队的实力储备有：

1. 客户端技术： C++，Flash，AS3，Unity3D, Cocos2D-X。
2. 服务器技术：C++，Java，SQL，NodeJS, PHP，Python。
3. 美术创作：Photoshop，Flash，3D Max。
4. 策划：Excel，PowerPoint。

### 市场渠道资源

团队了解国内外页游市场，有丰富的运营能力，产品经理曾经成功运营过千万级以上的游戏产品。通过以往的经历积累了大量优质的渠道资源，人脉关系，媒体宣传资源；可熟练使用当下流行的多种推广宣传方式：打榜，软文宣传，微博微信社交营销，眼球营销（制造争议话题），饥饿行销，换量，视频营销等；能正确分析产品的特征以及目标用户的特征，有针对性的选择平台和渠道，衡量的标准，不光是大的流量，更要讲求精准和质量。

### 先进的研发管理制度

团队吸收国内外先进的研发管理经验，以及在实际操作中遇到的各种解决问题的办法，使研发管理朝着规范化和标准化方向前进。

迭代开发，是公司和团队成员一致贯彻且熟悉的高效开发管理方式，已经被全球范围内的众多游戏和软件研发公司所采用。即持续优化的开发过程，核心在于不但在研发过程中要将精品呈现在用户面前，更注重的是，在产品面市后的产品生存周期中，不断测试，不断洞察用户需求，顺应市场需求变化和技术革新趋势，不断对产品作出修改和完善。

## 研发版本及时间节点规划

1. 完成原型版本，研发周期1个月，3月1日至3月31日。
2. 完成α版本，研发周期3个月，4月1日至6月30日。
3. 完成β版本，研发周期2个月，7月1日至8月31日。
4. 完成Master版本，研发周期2个月，9月1日至10月31日。

### 研发流程：

1. 前期：
   * 1. 讨论立项
     2. 项目调研
2. 原型版本：
   * 1. 设计制作游戏的核心系统。完成体验版本。
     2. 策划搭建基本数值模型，并完成游戏整体系统规划。
     3. 程序初步完成战斗底层设计，初步建立角色和ai的制作流程。
     4. 美术尝试完成一到两个角色的设计和制作，定下美术风格和完善流程规范，为美术量化打下基础。
3. α版本：
   * 1. 完成核心玩法-战斗系统，初步完成主城制作，完成基本功能的制作，并制作可以操作的测试版本。
     2. 策划设计游戏的基本系统，并对基本系统的配置表进行量化，对美术完成的角色进行整合编辑。
     3. 程序完善战斗底层系统，并实现网络联机功能，完成基本客户端服务端设计编写，完成主城和基本系统编写，完成角色和ai编辑器的制作。
     4. 美术批量完成角色制作，完成一个主城的制作，制定UI和特效风格并开始制作
4. β版本：
   * 1. 设计游戏的玩法和体验线并制作，完成上线测试版本。
     2. 策划完成所有基本功能和体验线的量化。
     3. 程序完成所有基本功能和体验线的制作。
     4. 美术继续完成角色、主城、关卡、UI的制作。
5. Master版本：
   * 1. 完成引导、活动和付费相关内容，根据测试进行版本调整，调整完毕后正式上线收费。

附上Demo版本时间规划

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **分类** | **工作任务** | **开发人员** | **开发时间** | **完成时间** |
| 策划 | 游戏大纲 | 刘吉平 | 3月1日 | 3月7日 |
| 角色和怪物设计【DEMO版】 | 刘吉平 | 3月8日 | 3月12日 |
| 技能设计【DEMO版】 | 刘吉平 | 3月8日 | 3月12日 |
| 场景设计【DEMO版】 | 刘吉平 | 3月8日 | 3月12日 |
| 界面设计【DEMO版】 | 刘吉平 | 3月8日 | 3月12日 |
| 核心数值和算法 | 刘吉平 | 3月13日 | 3月20日 |
| 战斗规则 | 刘吉平 | 3月13日 | 3月20日 |
| 场景规则 | 刘吉平 | 3月13日 | 3月20日 |
| DEMO版的量化和整合工作 | 刘吉平 | 3月21日 | 3月30日 |
| 程序 | 建立项目svn | 童晓宇 | 3月3日 | 3月3日 |
| 战斗场景 | 童晓宇 | 3月3日 | 3月4日 |
| 角色基本动作 | 童晓宇 | 3月5日 | 3月7日 |
| 角色特效 | 童晓宇 | 3月10日 | 3月14日 |
| 角色技能 | 童晓宇 | 3月17日 | 3月21日 |
| 基础角色AI | 童晓宇 | 3月24日 | 3月26日 |
| 角色系统整合 | 童晓宇 | 3月27日 | 3月28日 |
| 客户端框架 | 陈军奇 | 3月3日 | 3月4日 |
| UI框架 | 陈军奇 | 3月5日 | 3月6日 |
| UI基础控件 | 陈军奇 | 3月7日 | 3月21日 |
| 主界面 | 陈军奇 | 3月23日 | 3月28日 |
| 美术 | 战斗场景 | 林超 | 2月17日 | 2月21日 |
| 游戏主角 | 林超 | 2月24日 | 2月26日 |
| 主角动作 | 林超 | 2月27日 | 3月5日 |
| 技能特效 | 林超 | 3月6日 | 3月11日 |
| 怪物 | 林超 | 3月12日 | 3月19日 |
| BOSS | 林超 | 3月20日 | 3月28日 |
| UI战斗界面 | 李会林 | 2月21日 | 3月19日 |

# 第四章 研发及运营人员编制

团队前1个月将由5个核心成员完成原型版本，后面7个月随着版本跟进将，逐步引入更多的团队成员。

所有团队的核心研发人员都有丰富的行业经验，或在大型游戏公司、团队中担任重要职务。团队构成如下：

制作人：童晓宇

产品经理：洪雨辰

主策划：刘吉平

数值策划：刘吉平

剧情内容：洪雨辰、刘吉平

系统策划：邹渊

服务端主程：童晓宇

客户端主程：陈军奇

主美术：林超

特效师：郑啸

动作师：程远

UI美术：顾凤庭

# 第五章 项目预算

项目募集资金总额为1619300元 （管理层工资不计入项目成本）。

* + 1. 项目人员成本详细预算

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 人员成本 |  |  |  |  |
| 名称 | 数量 | 单价 | 月数 | 合计 |
| 主美术 | 1 | 16000 | 8 | 128000 |
| 客户端程序 | 2 | 7000 | 7 | 98000 |
| 服务端程序 | 2 | 7000 | 7 | 98000 |
| 策划 | 2 | 7000 | 8 | 112000 |
| 动作师 | 1 | 14000 | 8 | 112000 |
| 特效师 | 1 | 6500 | 8 | 52000 |
| UI美术 | 1 | 10000 | 8 | 80000 |
| 合计 |  |  |  | 680000 |

* + 1. 外包成本详细预算

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 美术外包价格 |  |  |  |
| 名称 | 数量 | 单价 | 合计 |
| 主城 | 5 | 8500 | 42500 |
| 战场 | 15 | 4500 | 67500 |
| 主角原画 | 30 | 600 | 18000 |
| 主角3D模型贴图 | 30 | 700 | 21000 |
| 主角动作 | 3 | 9000 | 27000 |
| 主角关键帧修图 | 30 | 2000 | 60000 |
| 主角特效 | 3 | 12000 | 36000 |
| 伙伴原画 | 11 | 2000 | 22000 |
| 伙伴3D模型贴图 | 15 | 1500 | 22500 |
| 伙伴关键帧修图 | 15 | 3000 | 45000 |
| 伙伴动作 | 15 | 6000 | 90000 |
| 伙伴特效 | 15 | 6000 | 90000 |
| 怪物原画 | 50 | 600 | 30000 |
| 怪物3D模型贴图 | 50 | 1000 | 50000 |
| 怪物关键帧修图 | 50 | 1000 | 50000 |
| 怪物动作 | 50 | 1500 | 75000 |
| BOOS原画 | 9 | 2000 | 18000 |
| BOOS3D模型贴图 | 9 | 2000 | 18000 |
| BOOS关键帧修图 | 9 | 2000 | 18000 |
| BOOS动作 | 9 | 1500 | 13500 |
| BOOS特效 | 7 | 3000 | 21000 |
| NPC原画 | 15 | 600 | 9000 |
| NPC3D模型贴图 | 15 | 1000 | 15000 |
| NPC动作 | 15 | 200 | 3000 |
| NPC帧修图 | 15 | 500 | 7500 |
| 主角技能插图 | 3 | 1000 | 3000 |
| 坐骑原画 | 5 | 2500 | 12500 |
| 坐骑3D模型贴图 | 5 | 1500 | 7500 |
| 坐骑动作 | 5 | 200 | 1000 |
| 坐骑帧修图 | 5 | 500 | 2500 |
| 主角宣传插画 | 3 | 3000 | 9000 |
| UI图标 | 70 | 50 | 3500 |
| 音效 | 100 | 50 | 5000 |
| NPC对话特写原画 | 15 | 1000 | 15000 |
| BOOS对话特写原画 | 9 | 1200 | 10800 |
| 合计 |  |  | 939300 |

# 第六章 研究结论

本项目在当前世界互联网环境下，在国家的政策大力扶持下，发展趋势良好，有较高的预期收益，将为公司增加新的盈利增长点。项目符合法律、行政法规和公司章程的规定，符合国家产业政策，属于具有创新、自主知识产权，可以提升开发技术水平和高成长的高新技术项目。同时作为文化娱乐产业的领军领域，可以为公司提供非常好的基础用来开拓更广阔的文娱产业，包括影视，传媒，该项目将进一步增强公司的核心竞争力，促进公司的可持续发展，为投资者带来稳定、丰厚的回报。

综上所述，该项目符合产业政策，市场前景广阔，项目重要经济指标良好、效益突出，项目切实可行。