

网页游戏新产品立项计划书

一、市场分析

- 截止 2010 年 4 月底，中国网页游戏用户规模达到 1.05 亿人
- 社交网页游戏、大型网页游戏以及单机网页游戏，其中社交类网页游戏用户规模最大，达到 9209 万，大型网页游戏用户规模 2381 万，网页单机游戏用户规模 3791 万；
- 网页游戏用户男女比例为 66.2%和 33.8%
- 19 岁到 30 岁用户构成网页游戏最大用户群体，比例为 64.5%；未成年用户比例为 12.4%，低于整体网络游戏该年龄 28.9%的比例
- 学生和一般职员构成网页游戏最大群体，比例分别为 28%和 30.7%。
- webgame 市场：2010 年达 9.8 亿人民币。
- 互联网是青少年群体（90 后和 80 后）主要的娱乐来源
- MMOG 是目前最经济，最容易获得的娱乐渠道，而 webgame 点击即玩的无端优势，更加降低了用户尝试的代价，同时，无端网页游戏更具有技术和品牌的双重延展性，为后续产品的推行，打下了坚实的基础。

二、用户分析

《梦幻隋唐》的游戏群体主要是以中国数以千万计的东方玄幻、隋唐历史的爱好者组成，同时辅以每年新增加的普通网页游戏用户，可以说这款具有浓郁典型的东方玄幻色彩的《梦幻隋唐》的网页无端游戏的潜在用户群体基数是极为可观和庞大的。

纵观中国上下五千多年的历史，其中让中国人最感到自豪的莫过于大秦帝国、大汉王朝，隋唐盛世；在历史资料中，这三段史实中记录的由华夏民族缔造的辉煌年代，无一不彰显着华夏民族的伟大、荣耀的过去，都曾经对世界产生过深远的影响，可以说每一个中国人对这几段历史都有着深刻的感情和强烈的民族自豪感。其中，最具有国际化特性，民族品牌影响力更大的无疑是波澜壮阔的隋唐历史，从隋文帝杨坚到唐太宗李世民，这段充满了东方神秘色彩的历史，从古代到今天都为人津津乐道；其中以隋末唐初的那段征伐岁月最具传奇色彩。如：清代褚人获先生编写的《隋唐演义》中描绘的英雄好汉，都是如此的令人神往。再加上

各种民间传说如成了神明的秦琼秦叔宝，尉迟敬德等等，这是一段充满了种种神话，让人迷醉的历史时空。

一直以来，隋唐类的游戏，群众基础良好，也不乏问津，但鲜有大作问世；仅以同样盛唐背景为题材的《西游记》系列，就反应非常之好，何以隋唐题材的鲜有用户喜爱的产品问世？经过笔者的调研，我们看到，市面上的隋唐类题材的游戏都未曾深入发掘那段历史，只是形式主义的 IP 贴牌，这就给同样想开发这段历史的我们提供了足够的空间，而且通过起点中文网、纵横中文网、铁血军事网、逐浪网、17K 等中文原创玄幻文学网站的相关数据，我们看到这段历史题材的作品，其实是成熟的，已被广大读者认可的，这些读者也和喜爱隋唐历史的东方玄幻迷一样，期待着隋唐类东方玄幻游戏的出现。

《梦幻隋唐》正是基于这种强烈的用户需求进行开发的，以 2D 无端技术为载体，《隋唐演义》和大量民间关于岁末唐初神话历史的故事背景为世界框架，给用户创造一个充满乐趣的隋唐世界，让用户跟随游戏一起游览一个全新的、绚烂多姿的隋唐盛世！

三、竞品分析

《梦幻隋唐》的直接竞争对手是由北京畅游互动出品的《飘渺仙剑》，蓝港推出的《飞天西游》。

从题材上讲，《梦幻隋唐》比其他两者更具备文化底蕴和品牌知名度，用户基数更为庞大，其题材的延展性也较两者更为广阔；从技术角度讲，《梦幻隋唐》采用的 2D 无端 MMORPG 技术在国内尚为优秀，与两款竞品游戏处于同一起跑线；从策划的角度讲，相比两款竞品游戏，《梦幻隋唐》除了具备以上游戏的核心玩法外，同时融合了 PVP 和 PVE 的玩法形成了一种更为有趣的玄幻游戏玩法，在操作上，更为丰富，战斗上也更为有趣，与其它两款游戏具有明显的差异化。

四、游戏方案

1. 核心玩法

游戏背景

以清代褚人获先生编著的知名历史演义小说《隋唐演义》为游戏的故事背景的范本，另外融入大量民间关于隋唐英雄们的神话传说，事游戏的延展性，可玩性更加丰富多样。

故事发生在隋炀三征高丽的年间，隋炀帝对高丽的三次征伐，同时又搜刮了大量民脂民

膏，修筑大运河，搞得民不聊生，烽烟四起。以李世民为代表的门阀，以秦琼、程咬金为代表的瓦岗寨众多英雄豪杰纷纷揭竿起义。在那个时代，争战天下的豪侠将领纷纷涌现，神秘的玄门术士也重临世间，帮助明主扫清道路的绝代刺客们也露出了獠牙，各路神仙妖魔也都再临凡尘；一切，都只为了天下，为了苍生，为了使混沌的人间再次回归安宁。

这是一场为了正义，为了黎民苍生的恢弘征战之旅，各路英豪都得到了仙人的指引，通过勇气、爱、正义的信念使用神仙们赐予的力量打败各路邪魔，使混乱的世界重归和平，辅助明主打造了一个大大的帝国，一个大大的隋唐盛世！

世界观

这款游戏作品主要价值体现在满足了现代社会用户对隋唐盛世那段天朝上国，万邦来朝的追求与憧憬，为用户提供了一个亲身经历、感受隋唐争战天下旅途带来的新鲜与刺激的空间，其核心价值就是给用户新鲜感、刺激感、使命感以及对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。

核心玩法

游戏的剧情任务贯穿全场，玩家在进行主线任务的过程中完成个人的等级成长，在达到20级之后，便可自由选择PVE与PVP路线，即完成剧情任务获得道具与竞技场PK获得战斗荣誉，战斗荣誉可换取装备。

游戏的亮点在于剧情，我们衷心希望，通过《梦幻隋唐》这部游戏作品，将隋唐盛世的历史中，那段波澜壮阔、动人心弦、充满传说色彩的宏伟画卷完美的用游戏还原出来！利用游戏的剧情任务将正义、友情、感动与梦想这种精神，最真实的奉献给每个游戏玩家！

美术风格

主要以唯美的写实手法来表现游戏产品的美术风格

精美时尚的外观，融合了竞技场，任务建筑，防具店，拍卖场，武器店，等二十余种建筑物的场景，为玩家提供了丰富多彩的游戏体验。3D渲染的角色和Q版幽默诙谐的风格有机融合到一起，带给玩家全新的视觉享受！



技术设定

游戏类型：大型多人在线角色扮演无端网页游戏(MMORPG)

游戏题材：东方玄幻

战斗类型：回合制战斗

游戏引擎：X-1

图形规格：2D-3D

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

游戏视角：45 度固定俯视

收费模式：免费运营、道具收费

2. 成长路线

玩家进入游戏后，选择角色，开始游戏！玩家会通过完成设定好的前期主线任务实现等级成长与操作方式的熟悉过程；达到等级 20 后，即可自由选择游戏的方向，即 PVE 或 PVP 方向，两种模式均可获得等级成长与道具收集，但剧情任务通常会对玩家等级进行要求，如：

必须到达 25 或 30 级才能去打副本 boss 宇文化及，完成拯救翟让的任务。此时玩家如果等级不够就需要通过打怪练级或竞技场 PK 等实现等级增长后才能进入剧情任务，这样可侧面促使玩家体验不同的游戏内容，利用其好奇心理，与对完成剧情任务的迫切心情，增加游戏趣味性与用户粘度。玩家在 PVP 过程中同样会获得等级成长，并且通过战斗荣誉，可获得装备。

这样的设计可满足 PVE 用户对完成任务获得道具的需求，也可满足 PVP 用户对荣誉的渴望并且也可通过荣誉换取道具，然后也可去体验剧情任务等，两种模式的玩家均可随时体验另一种模式，增加游戏产品生命周期，与用户体验的完整性。

游戏阶段介绍

新手阶段：1-20 级 该阶段目标可以获得 20 级装备一套 荣誉称号一个

主要玩法：完成剧情任务，跑环，获得经验成长与任务奖励及称号

时间跨度：有效在线 9 小时内完成

发展阶段：21-40 级 该阶段目标可以获得 40 级套装一套 荣誉称号两个 职业晋级两次 竞技荣誉点 50

主要玩法：完成剧情任务或 PVP 任务，获得经验成长与任务奖励及称号

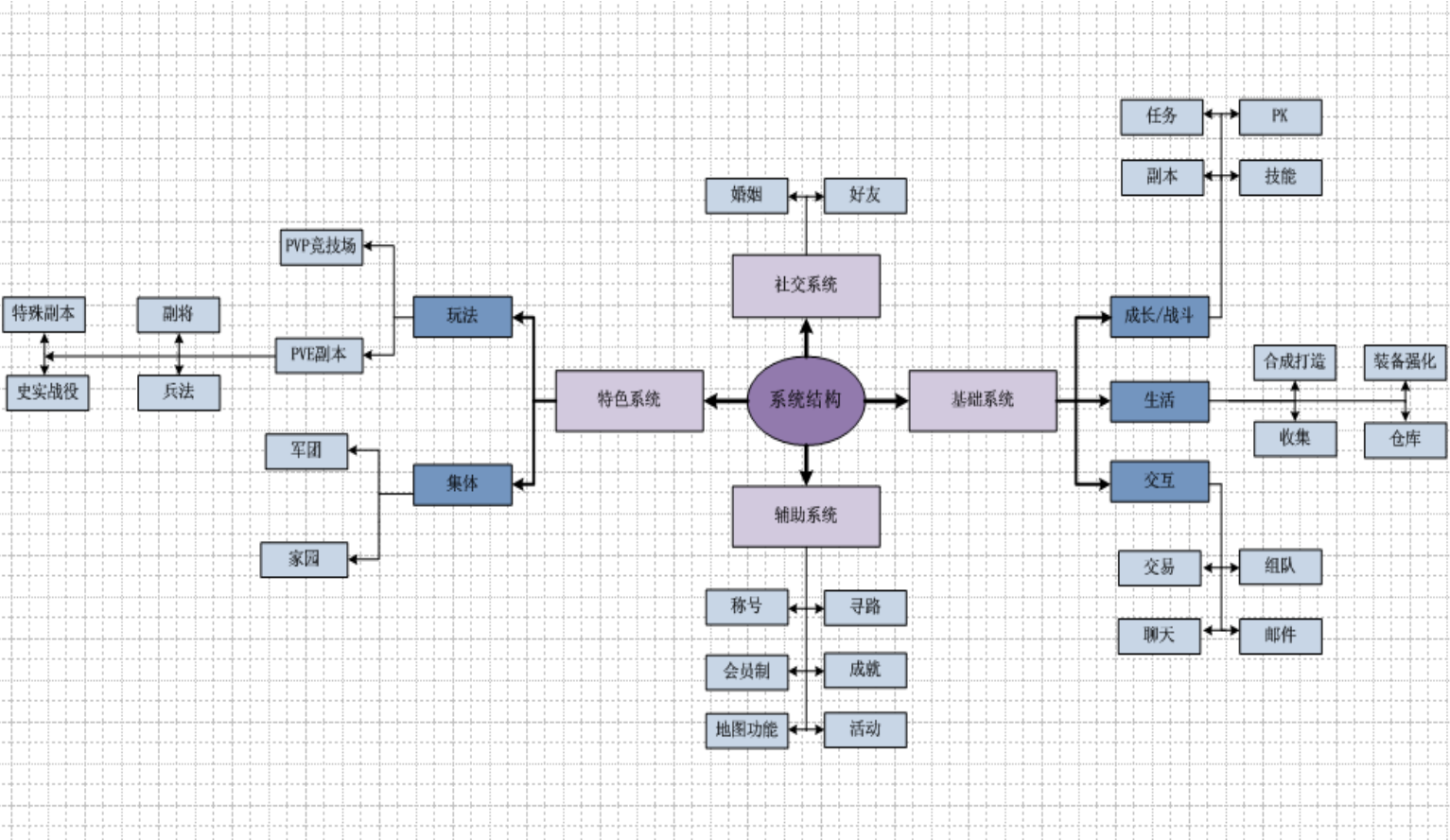
时间跨度：有效在线 81 小时内完成

高手阶段：41-60 级 该阶段目标可以获得 60 级高级职业套装一套 荣誉称号 5 个 职业晋级一次 经济荣誉点 500 特殊副本通关 2 次 特殊封号一个

主要玩法：完成剧情任务或 PVP 任务，获得经验成长与任务奖励及称号

时间跨度：有效在线 405 小时内完成

3. 整体框架



4. 模块介绍

核心模块

世界观

这款游戏作品主要价值体现在满足了现代社会用户对冒险人生的追求与憧憬，为用户提供了一个亲身经历冒险、感受冒险旅途带来的新鲜与刺激的空间，其核心价值就是给用户新鲜感、刺激感、使命感以及对树立人生梦想的追求，使其通过游戏真正体验到爱、友情、欢乐、感动，释放工作压力与寂寞。

战斗系统

采用 2D 无端 MMO 回合制战斗模式



操作模式

采用鼠标加键盘快捷键模式



基础模块

a、战斗/成长模块:由任务，PK，技能，副本四个部分组成，来体现战斗/成长模块的

功能，任务，副本作为 PK 和技能表现的载体，PK 和技能的增加反向推动任务，副本的进行，从而使战斗/成长模块大成顺畅运行的目的。

b、生活模块：由材料收集，合成打造，装备强化，仓库四部分组成；材料收集推装备的合成打造，同时合成打造也可以进行骑宠方面的合成，以玩家收集的宠物进行合成打造(骑宠只合成不可以强化)；合成打造好的装备加上强化材料，进行下一阶段的装备强化，最后把不用的装备可以放入仓库进行存储。以这样的规则和形式，来体现生活模块的功能。

c：交互模块：由聊天，邮件，组队，军团、交易四个部分组成；聊天，邮件主要用来完成玩家在游戏世界的沟通工作，通过及时有效的沟通自然催发出了组队战斗，通过组队战斗，加深了玩家之间协作的精神，从而推动了军团这一组团的需求，通过大量的玩家交互又促进了玩家之间相互交易的需求，从而使交互模块的作用充分运转起来。

辅助系统

a、称号：玩家通过在游戏世界中的成长，得到的相应荣誉称号，体现这种名称的系统就是称号系统。

b、寻路：玩家在游戏中，经常使用的自动寻路，自动寻找 NPC 的功能。

c、地图功能：游戏中经常使用到的大、小地图，通过地图进行相关操作的功能。

d、活动：用以发布日常、节假日、特定活动内容和活动相关公告的发布系统。

e、会员：通过对 VIP 会员系统付费充值，升级为游戏 VIP 会员的管理系统，该系统主要是为会员提供虚拟道具、加速升级、充值优惠等方面的服务。

f、成就：玩家在虚拟的游戏世界成长后，所获得最高荣誉，由游戏世界所给予玩家心理上的一种幸福感、满足感，即为成就；成就系统主要通过全服公告、给玩家创立的虚拟角色形象包装上一种绚丽的外壳（由纸娃娃系统实现）。

特色模块

a、玩法：由 PVP、PVE、剧情主线三个部分组成；先是剧情主线推动 PVE 和 PVP 玩法的进度，然后 PVE 和 PVP 又推动了剧情主线的展开，从而形成了一个良性的循环式玩法。同时，PVE 的玩法又由物品收集，剧情战役，特殊副本，副将养成四部分组成；通过物品收集，推动剧情战役的展开，然后进入到特殊副本的情节中去，最终达成副将养成的目的。

b、集体：有军团战和家园两个模块组成；军团战是指两个军团之间的团体战斗行为，两方进入系统指定的战斗场地，通过房间制的游戏规则，进行回合制战斗。家园系统，主要

用于玩家建造武器装备锻造强化，骑宠合成，副将宝宝强化的相关建筑物，除此以外家园的等级，跟军团上线人数挂钩，同时植入了连接游戏 SNS 社区的按钮。

次要模块

- a、婚姻：玩家用于举行婚礼的婚姻系统，该系统主要用来满足玩家的心理需求。
- b、好友：玩家用于添加游戏好友的系统，主要用于玩家的私人社交。

5. 盈利方案

盈利模式

免费运营，道具收费，可选择性 VIP 包月

主要盈利点

前期盈利点：消耗品，宠物、坐骑专用的辅助类道具如：强化石，幸运符等；在前期主要是引导用户的消费习惯，通过不间断的活动引导，深化培养用户使用这类物品的习惯，从而产生盈利。

中期盈利点：除消耗品，辅助品类道具外，装备道具购买得到加强，会开放新的装备道具，装配套装到商城，让用户自行选择购买，然后进一步强化消耗品、辅助品类道具的销售力度。

次要盈利点

后期盈利点：打折促销类装备卡，虚拟货币卡，内置广告全面铺开；在这一阶段，游戏进入一个自然的衰退期，通过打折促销的方式，在拉升一次营收。

6. 技术方案

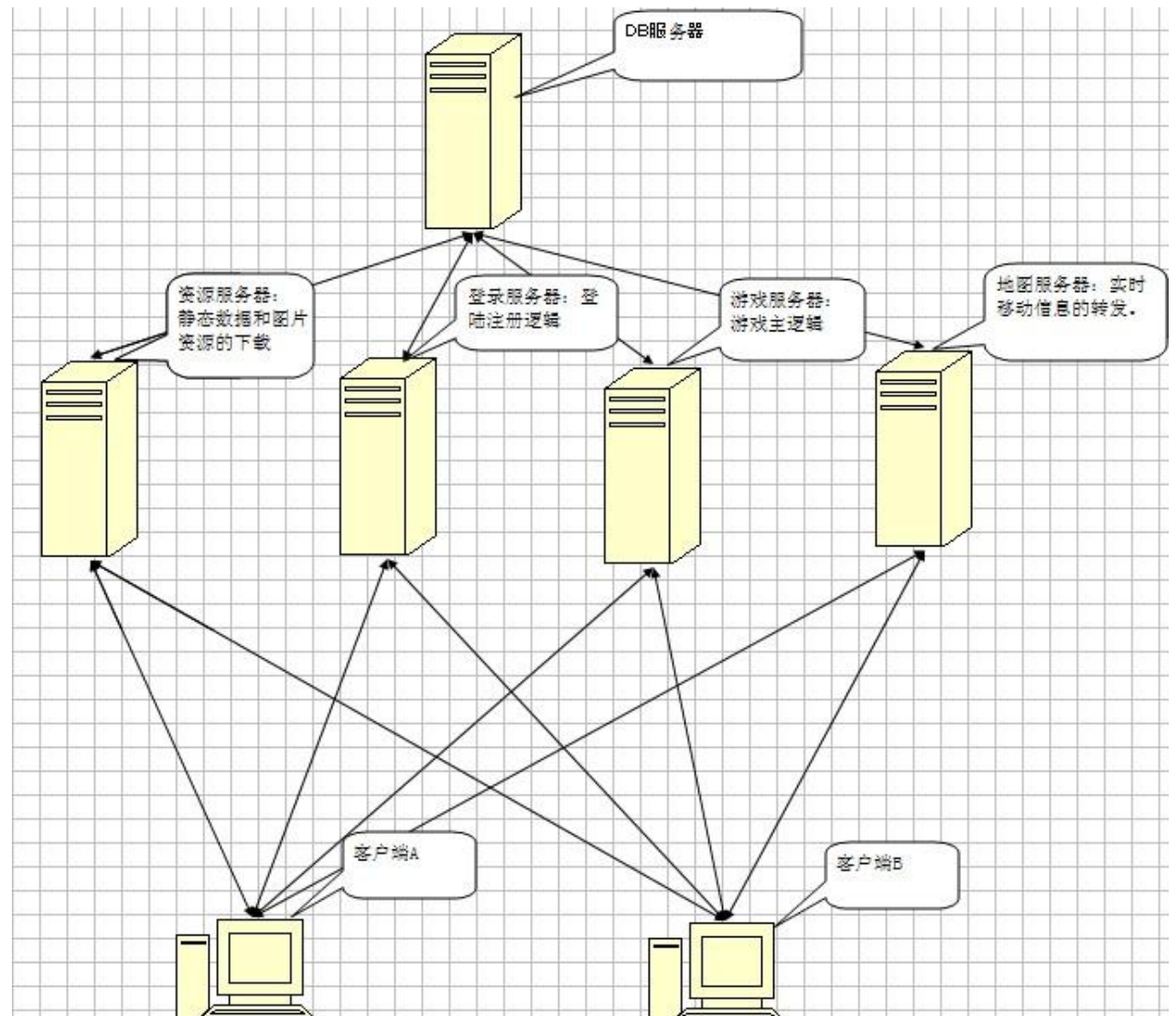
服务器可以灵活部署：

- 1、最小化配置是全部部署在一台机器上。
- 2、增强部署将数据库、地图服务器、游戏服务器、登陆服务器、资源服务器根据需要进行拆分。

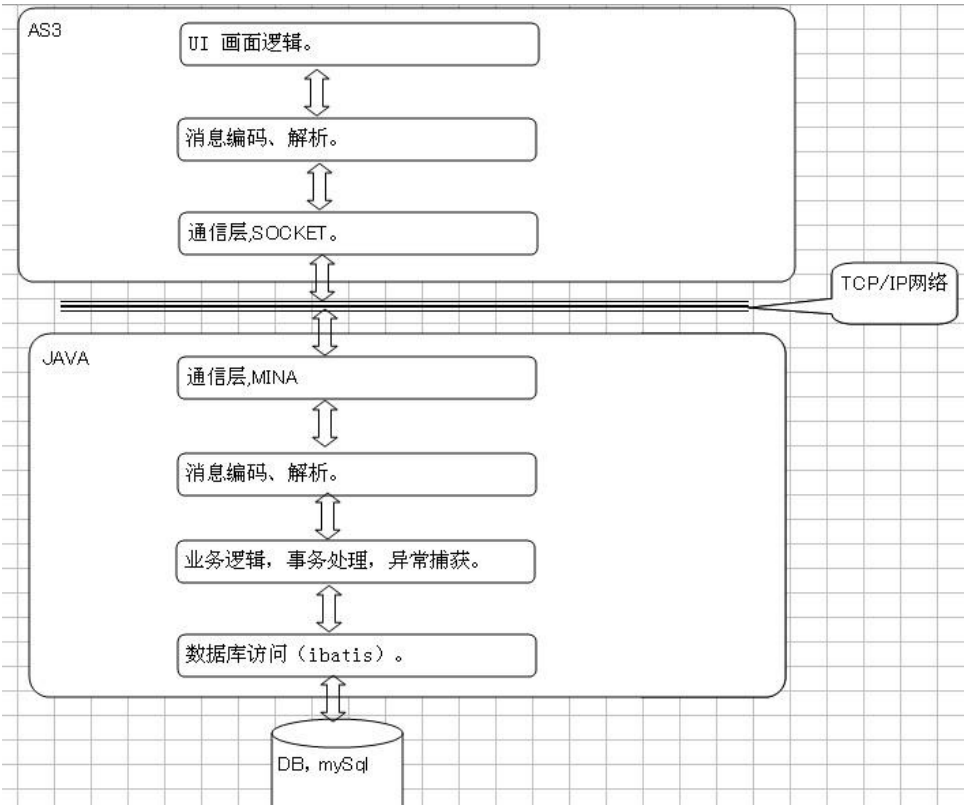
3、最大化部署将各服务器分别部署在一台机器上。

系统总的在线承载量根据不同的硬件配置和部署方案估计在 2000-10000 人左右。

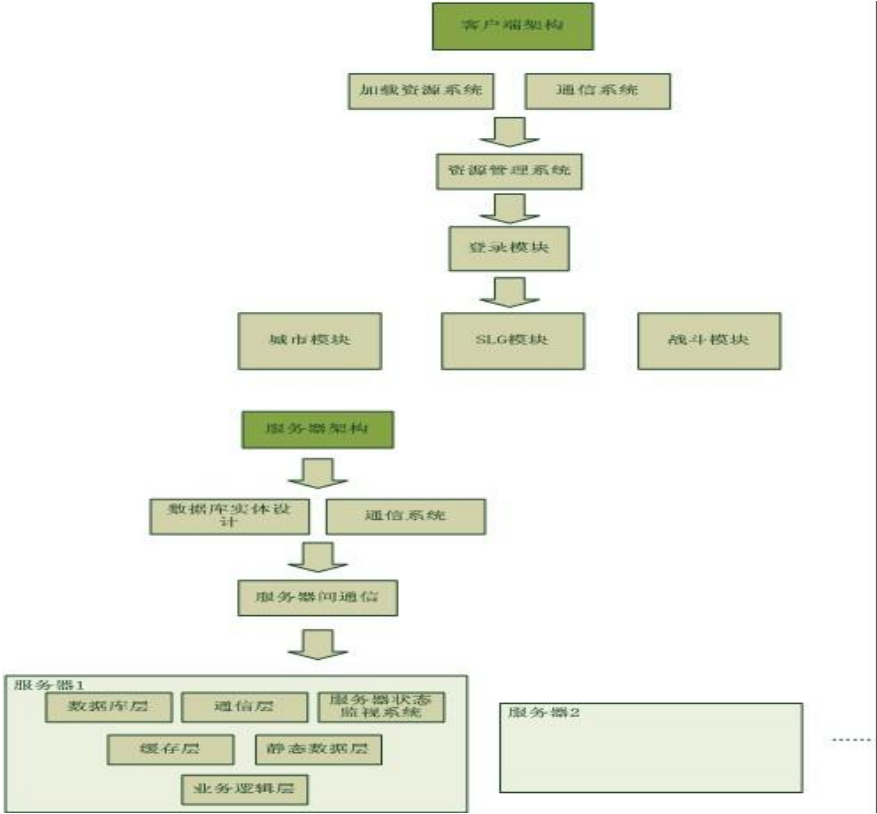
服务器体系结构：



分层构成:



模块化分:



技术设计

《X-1》webgame-flash 前端技术

1. 前端实时动作通信，可以实现传统客户端 MMORPG 的全部实时互动功能
2. 自动寻路技术，基于路径点的寻路算法，可以实现跨地图的自动寻路功能
3. 地图分片加载技术，根据玩家的运动逐步的加载其周边的精细地图，即提高了响应速度又保证了审美需求
4. 动态分辨率技术，完美适应各种分辨率和自由的拖拽大小的技术
5. 对象引擎技术：如遮挡透明、碰撞检测、深度排序等先进技术
6. 基础优化，突破了传统 flash 效率不足的问题
7. 资源压缩，使大资源量下的网络传输得到一定程度的解决
8. 特效，采用像素级的特效，例如攻击效果等
9. 资源动态加载技术，根据客户端的需要分批加载各类资源，提高客户端的相应速度

《X-1》webgame-java 服务端技术

1. 服务器集群式架构，五层 C/S 结构：画面表示层、客户端功能层、通信层，服务器逻辑层，数据库访问层，大大优化服务器效率，可承载上万人。
2. 客户端直接使用 TCP Socket 底层通信，服务器使用成熟的 MINA 多线程通信框架，保证服务高效稳定的并发执行能力。
3. 采用登录服务器；游戏服务器；地图服务器；资源服务器；数据库服务器架构，可以根据运营的需要配置，最大限度的利用硬件资源，在保证系统带给玩家高质量体验的同时，降低运营成本。
4. 采用高效的字节级通信技术：采用高压缩比的二进制数据通信，每个字段都压缩到字节一级，部分数据采用比特级压缩，提高了数据的通信能力和服务的带宽使用能力，在同样的硬件条件下尽最大可能提高系统的负载能力。
5. 大量使用同步计算，客户端和服务端使用相同的运算逻辑，通过尽可能少得通信内容各自计算尽可能多的数据内容，以减少通信的频率和数据内容。
6. 静态数据的预加载技术，无论客户端还是服务器端，对于频繁访问的静态数据全部预先加载至内存中，以减少对数据库的访问频率和通信消息中的字段数量，降低对带宽的需求。
7. 大量使用存储过程：对于大部分定时计算采用数据库存储过程的方式实现，充分发挥现代数据库技术的潜力，降低对游戏逻辑服务器的依赖。

《X-1》webgame-后台管理技术

1. 与普通玩家没有区别 GM 角色，所有不同功能的 GM 在系统中和玩家以同样的形象出现，可以更好的和玩家交流，甚至以普通玩家的身份体验游戏，切身感受玩家的感觉。
2. GM 的权限分级处理，根据不同的需求，GM 被划分不同的层级，每级有自己的权限，可以启动不同的功能模块，且所有的功能模块和普通客户端是一个系统，节省了系统的开发和维护成本。
3. 为 GM 提供了丰富的管理手段，警告、禁言、强制离线、封停、系统公告、直接修改玩家指定属性等等。
4. 丰富的数据统计系统：从游戏被推广、到玩家开始游戏、直到玩家离开游戏等一系列用户行为：关注、注册、进入游戏、网络状况、硬件状况、功能点击行为、经济行为、战斗行为、任务行为、等级分布、消费分布等等用户发生的行为，都将被收集记录，为运营策略、研发策略提供强有力的全面的数据。

7. 开发方案

第一阶段：进行产品主策划案的编撰与讨论

预计时间：1.5—2 个月时间

第二阶段：敲定主策划案，程序人员根据主策划案进行编码

预计时间：2 个月完成编码

第三阶段：完成编码后，进行游戏产品的第一次功能性调通

预计时间：1 个月时间

第四阶段：美术素材的持续制作，完成场景对图 20 张 人设 6 张 道具 10 张 其他若干

预计时间：6 个月时间

第五阶段：产品全面测试，包含白盒测试、黑盒测试、Bate 测试等产品测试工作

预计时间：1—1.5 个月

第六阶段：产品完成，封装成功，进入到 CB 状态，交付运营

预计时间：6 个正月后，正式交付于产品完成后一周

8. 版本划分

- 1、前期详细设计及技术准备阶段：

- a) 确定所有实体的定义及相应的数据库表定义;
- b) 确定所有的人机界面和操作方式;
- c) 确定每个用户动作的具体执行内容;
- d) 确定每个客户端和服务端通信消息的具体内容;
- e) 确定所有技术点的具体解决方案;
- f) 确定具体的编码规范和程序模板;
- g) 此阶段需要完成所有逻辑设计文档、规范性技术文档和系统整体运行要求文档;

2、测试设计及编码阶段:

- a) 各个模块的大规模编码实施、检查及简单函数测试。
- b) 各个模块的 UT 测试文档编写与检查。
- c) 此阶段所有代码和 UT 测试文档必须全部完成。

3、联动调试阶段内容:

- a) 模块间联动运行。
- b) CT 测试文档编写。
- c) 此阶段所有界面均需要能正常运行。

4、Alpha 测试阶段:

- a) UT 测试文档的消化和相应的 BUG 修改;
- b) CT 测试文档的消化和相应的 BUG 修改;
- c) 此阶段完成所有测试文档的消化率必须达到 100%, BUG 修改率 100%;

5、Beta 测试阶段:

- a) 系统压力测试实施;
- b) 数值平衡性测试实施;
- c) 用户体验感测试;
- d) 侧阶段完成必须达到系统整体运行要求文档规定的内容;

9. Alpha

Alpha 版本的内容。

- 1、所有设计需求正常流程的实现。
- 2、所有设计需求异常流程的实现。

3、所有极限数值测试。

检验标准以 UT 和 CT 文档为准。

10. Beta

Beta 版本的内容。

- 1、系统在最小硬件配置下的承载极限；
- 2、系统在最大硬件配置下的承载极限；
- 3、系统在最优硬件配置下的承载极限；
- 4、数值系统运行的平衡性测试；
- 5、破坏性测试。
- 6、用户体验感测试；

检验标准以系统整体运行要求文档为准。

11. 封测版

- 1、集中于用户体验检测；

根据用户的反馈内容来确定修改内容和检查标准，不开放注册。

12. 内测版

集中于用户体验检测；

根据用户的反馈内容来确定修改内容和检查标准，基本和封测内容一样但是用户的范围扩大，可以开放注册。

13. 拓展部分

后续拓展内容。

只要求内容安排，不需要具体排期。

- 1、任务副本的更新
- 2、版本升级
- 3、商城道具更新
- 4、美术素材更新

5、人物角色更新

五、进度安排

第一阶段工作：游戏主策划案完成，团队扩编招募完成，团队整体磨合完成，前期技术梳理完成，新产品技术底层设计完成，美术素材整理与设计完成；用时：1.5—2 个月

第二阶段工作：产品主策划案敲定完毕，进入到程序编码阶段；美术团队完成相关图形设计，策划团队完成文字策划、剧情策划等策划内容。用时：2 个月

第三阶段工作：完成编码后，进行产品的全面调通、全面测试工作，准备产品的 BETA 测试和封装。用时：1.5—2 个月

六、预算需求

人员工资 人均 9-10K

标准团队 20 人（不包括职能部人员）

程序 10 人

策划 3 人

美术 4 人

（以下四人是 XX、XX、XX、XX）

制作人 1

项目运维 1

主程主策各 1

房租

设备

除去每人电脑外 服务器 2 台

开发周期 7 个月

第一阶段工作费用预算：

人员工资 两个月人员工资、饭补、通讯费、加班交通补助等

办公设备 服务器 2 台、电脑 16 台、4 台笔记本、4 个美术手写板

场地房租 月租金*2

日常开支 日常办公用品等

团队建设 团建费用*2

第二阶段工作费用预算：

人员工资 两个月人员工资、饭补、通讯费、加班交通补助等

场地房租 月租金*2

日常开支 日常办公用品等

团队建设 团建费用*2

第三阶段工作费用预算：

人员工资 三个月人员工资、饭补、通讯费、加班交通补助等

场地房租 月租金*3

日常开支 日常办公用品等

团队建设 团建费用*3

七、运营方案

运营目标

1-3 个月产品推广期 预计日均在线人数达到 5-10w 人 总体营收 100w

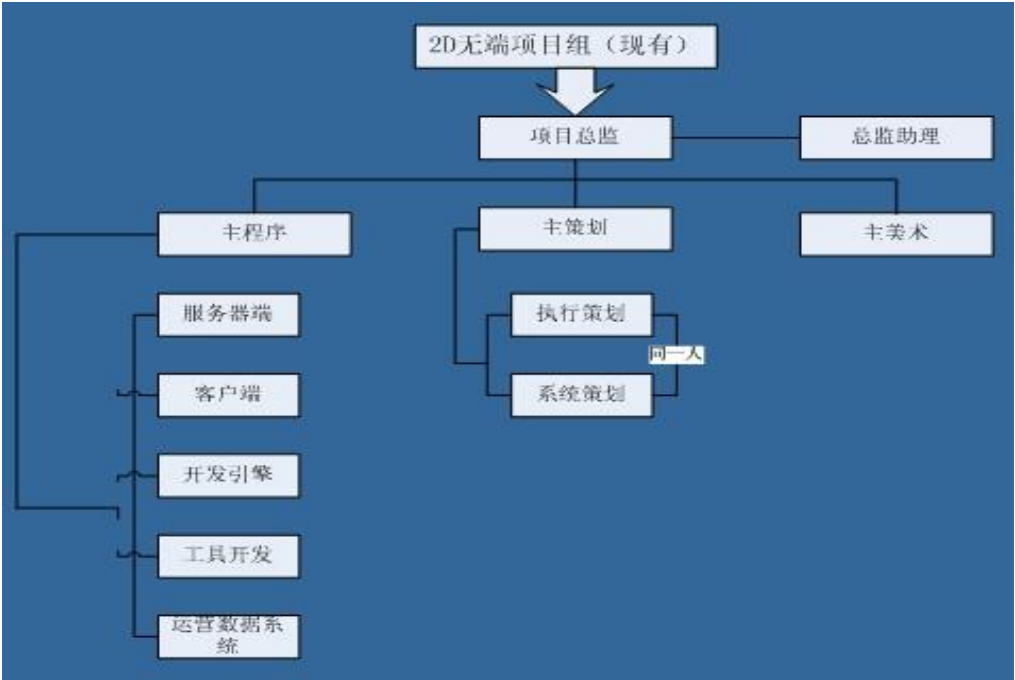
第 4-5 个月 预计日均在线人数稳定在 5-8w 人 单月收入达到 100w 以上

第 6-10 月 预计日均在线人数在 8-15w 人 月营收达到 500w

第 11-15 个月 进入衰退期 在线人数争取稳定在 8-10w 营收稳定在 400w

八、团队方案

核心团队



项目总监兼主策划 XX

5 年游戏行业专业管理经验，擅长团队建设、战略规划与公司治理，能敏锐地把握产业趋势与市场需求对于游戏产品品质把控，UED 体验设计，用户行为习惯设计有着扎实的基础；擅长游戏企业的营销战略策划，产品控制、项目管理、产品运营，市场管理，商务谈判，人力资源管理 。

在游戏业内，有着丰富的人脉资源，能够较好的保障产品在研发期内对于人力资源的需求，并针对新人进行系统的产品业务培训。

主程序 XXX

8 年多的软件开发经历，具有比较丰富的编码和调试经验，有较强的项目管理能力。能熟练使用 C/C++/STL、java 等常用语言和 SQLsever、Oracle 数据库，具有比较扎实的数学、物理和计算机图形学基础, 熟悉 OpenGL 和 D3D 图形接口，精通 Torque 引擎及其脚本语言。热爱计算机游戏, 尤其是与战争相关的 FPS 游戏，并在设计一种 FPS 模拟器，希望能参加到游戏或虚拟现实的开发集体中，这一领域贡献自己的力量。

XX: 5 年软件开发经验，2 年同等游戏程序开发岗位工作经验，具有扎实的开发基本功，主要负责《XXXX》项目的服务器，数据库、AI 方面的开发工作。

XX: 5 年同等软件开发经验，3 年同等游戏程序开发岗位工作经验，曾经参与了 XXX 棋牌游戏客户端的开发，在《XXXX》项目组内主要负责游戏客户端的开发。

XXX: 3 年同等游戏程序开发岗位工作经验，完整经历了《XXXX》、《XXXX》项目中引擎工具的开发，并在《XXXX》项目组内兼任执行策划的工作。

XXX: 3 年同等游戏程序开发岗位工作经验，完整经历了《XXXX》、《XXXX》项目中运营数据系统的开发，并在《XXXX》项目组内兼任数值策划的工作。

XXXX: 3 年同等游戏程序开发岗位工作经验，完整经历了《XXXX》、《XXXX》项目的图形引擎工具开发。

XXX: 3 年专业游戏美术设计经验，在图形设计、场景设计、战斗场景制作、主城市图形设计上拥有扎实的功底，工作效率优异，能够保证美术素材的及时跟进。

团队人力配置

开发人员：前期，中期，后期

运营人员：前期，中期，后期

开发人员

前期：技术 10 人、美术 4 人、策划 3 人 总体不超过 20 人

中期：技术 15 人、美术 8 人、策划 5 人 总体不超过 30 人

后期：技术 25 人、美术 15 人、策划 15-20 人 根据项目的不同于一共同时做几个项目确定

运营人员

前期：商务 2 人、市场加媒介 3 人、运营经理 1 个、活动策划 1 个、运营分析专员 1 个 客服 2 人，共 10 人最小标配

中期：商务 4 人、市场经理 1 人、市场专员 3 人、媒介 2 人、运营经理 1 个、运营分析专员 2 个、活动策划 2 个、客服 10 人，共 25 人标配

后期：商务经理 1 人、商务专员 4 人、市场经理 1 人、市场专员 5 人、媒介 2 人、运营经理 1 个、运营分析专员 2 个、活动策划 2 个、客服 20 人、IDC 运维工程师 2 人、网站编辑 3 人、网站美工 2 人、网管 1 人，共 46 人标配

如何获得人力。

- 1、自行招聘
- 2、猎头
- 3、公司内部人力资源调配