**项目计划书**

## 执行概要

本项目名称为欢跃数码《圣传》网络游戏开发及运营项目，依托欢跃数码及其全力打造的具有精良品质的3DMMORPG产品《圣传》进行开发运营，将公司经营发展成为全国著名的网络游戏生产及运营公司，将企业打造成为拥有自主开发知识产权的民族品牌网游旗舰。

年初，欢跃数码正式进入网络游戏业。凭借自身出色的技术实力与丰富的资源积累，全力打造了具有精良品质的3DMMORPG产品。目前，这款游戏的研发工作已经基本完成将进入内部测试阶段，正蓄势待发的准备展现于世人的面前。随着《圣传》的问世，欢跃数码将让广大玩家体验到全新的游戏乐趣。预计本项目运营期总投资为800W~1500W人民币，其中固定资源为517W人民币，铺底流动资金300万元，流动资源1000万元，项目静态投资回收期1.25年；账务净现值为26000万元，财务内部收效率为494%。

综上分析，我们认为，如果此项目能够实施得当，财投资者将有较为合理的回报。

## 项目情况介绍

1. **产品介绍**

年初，欢跃数码正式进入网络游戏业。凭借自身出色的技术实力与丰富的资源积累，全力打造了具有精良品质的3DMMORPG产品<圣传>。

近年来国产游戏逐步从装着自修走向继承突然的路线，先后出现了数款这样的游戏，如《完美世界》《征途》《问道》等级，都在各领域中有所突破，但作为以后游戏发展的主要方向，游戏界标志性类型的3DMMORPG和目前顶尖国外同类型游戏还存在明显的差距，国产游戏以体现民族特色的原创概念一直受到国内多家民族游戏公司的青睐和支持，水墨的场景、中国化的人物、独特的打造系统、丰富的五行系统等等都代表国产游戏的独特魅力，但与此同时，玩家们却不一定买账，游戏就像产品，好的游戏是不分国界、种族的，真正支持国产游戏是因为她确实可以和欧美、韩国的经典游戏媲美；原创不等于自闭，继承不代表跟风，国产3DMMORPG游戏要真正走出研发和市场的双重瓶颈，需要在继承中创新。

《圣传》参考了多个经典3DMMORPG游戏之所长，在游戏操作场景设定、游戏系统架构、格斗、战争、战场等方面都经过了精心的设计；其产品有如下亮点：

**宏大的故事背景**

**多样的世界地图**

**丰富的场景设定**

**特点鲜明的角色设定**

**玩法多样的天赋系统**

**绚丽实用的技能设定**

**酷眩超凡的装备设定**

**玩法多样具有新意的副本(单人、组队、团队)**

**卓越独特的成就系统**

**丰富精彩的任务**

**简单粗暴的操作方式**

《圣传》将让广大玩家体验到全新的游戏乐趣，预计项目市场前景将非常广阔。

1. **产品特点**

该款游戏至少有32种截然不同的游戏场景风格，一望无垠的世界战场，失落的沙漠之城，神秘的东方国度等，无一不冲击玩家的视觉系统，震撼心灵。

游戏天气系统真实模拟了发光天体的运行状态，因此真实的时间现象也在游戏中显露，如黎明、晌午、黄的、夜晚等都自如展现，给人以身临其境的感觉。

其独有特色包括：

合体系统

可设定独特的合体方式游戏，一个操作光精灵的玩家可以选择一个人类玩家地行合体游戏，明显提升技能属性，简化操作，使玩家能以一种全新的方式体验游戏。

宠物骑战

玩家在骑宠状态下游戏，不但加快冒险速度，也可以作为作战利器，并培养宠物能力，随着等级的增长，宠物能力也得到了提升，并可以学习更多新的技能，在实战中发挥关键的作用。当大量拥有骑宠的玩家在骑宠的状态下作战的时候，就形成了圣战独有的骑战系统。

1. **产品优势**

**稳定的游戏保证：**游戏性能的测试保证、连续运行X小时，服务器功能，服务器资源消耗、客户端的游戏角色运行状态，接受行动指令是否正常

**强大的GM管理工具：**

**高品质的游戏效能：**低端电脑还是中端电脑，游戏系统都能给出最佳的系统设置方案，使得中商端电脑用户在享受诸如全屏抗锯齿、高品质贴图、即时光照、HDR动态渲染、SHADER、MODEL特效、高保真音乐效等视听效果的同时，也能让低端电脑用户以较为流畅的画面享受游戏带来的乐趣，游戏完美支持最新的DTDETX9.0C，支持为大人所习惯的操作方式，能够让每一个玩家都能轻松上手。

1. **项目承担单位简介**

网络游戏研发、全国性网络销售和地面宣传推广等为一身的综合性高新技术企业。

**1、企业文化**

打造精英团队(Teamwork)、快速跟上潮流(Speed)、重视玩家感受(Service)的经营理念，以玩家的感受为市场导向，不断的学习和创新，努力打造一支国内一流的创作团队。

企业精神----科技、创新、欢乐，核心价值理念。游戏专业人士所组成的创意团队，拥有尖端的技术制作，配合源源不断的创意，努力打造及呈现出最好的产品，散播欢笑散播爱，带给玩家前所未有的享受与乐趣。

**2、技术实力介绍**

仿真渲染、动态无缝地形渲染、全局光照计算。利用shadowmap技术在地图投身出细腻和精确的物体阴影。多重纹理混合出丰富自然的地表效果。并开发出适合3DMMORPG的地形场景编辑器、技术编辑器。静态和动态的点光源，投身光源和方向光源。实时动态角色阴影渲染技术，提供了可动态编写和编辑的Shader语言，使用动态像素光照，渲染出更加逼真的人物光照阴影。骨骼动画系统支持最多4根骨头影响一个顶点和每一根完整的骨骼。支持完整的MESH和骨骼LOD系统。丰富的人物动作表情。实时的多边形水平的碰撞测试，应用于地形和3D物体。

在使用功能上，支持各种尺寸地图，支持室内场景和超大室外场景，高级角色骨骼动画技术、即时动作游戏的战斗系统，三维声音技术、完善的三维制作工具插件和游戏编辑工具等。

肉络引擎方面，单区支持一万人左右的连接数量。基于专业级的Oracle平台开民的游戏数据库，为少量数据提供高性能支持，网关、游戏服务器和数据库服务器的三级架构确保游戏的安全性和最大性能。网关能把外部与服务器的直接连接隔开，这样外部无法直接攻击服务器，而且网关可以平均分配连接的用户，达到动态平衡，让每个服务器都能达到饱和，从而避免某个服务器负载太多而导致崩溃，大大保证了服务器稳定性。

**3、研发团队架构**

**Sgala\Ruby\Itemtype**

## 项目建设发展规划

1. **项目运营规划**

市场需求永远是每位的，公司将成功的基础就是必须遵守这种客观的规律。

近期目标：

1、项目近期目标主要为产品的初期研发做准备工作，力争在最短的时间内扩大团队成员，并逐步完善产品功能，迅速完成项目的初期进度

2、在研发阶段，会每隔一段时间推出APP游戏进行广告位出租，一方面提高技术另一方面提高公司的收入。再者可以与国内大型的用户平台合作。

长期目标：

以完成主要游戏项目为组，顺带开拓市场，逐步完善自身主推的产品。

1. **近期具体发展规划**

**1、项目具体发展规划**

**2、产品研发进度表**

**3、具体运营计划**

1）市场宣传---100W

腾讯平台

2）运营费用---60W

3）产品研发---100W

4）平台合作---150W

5）办公支出----?

1. **盈利计划**

在研发阶段，会每隔一段时间推出APP游戏进行广告位出租，一方面提高技术另一方面提高公司的收入。再者可以与国内大型的用户平台合作。

## 市场分析

1. **我国互联网发展现状**

2015年2月3日，中国互联网络信息中心（CNNIC）在京发布第35次《中国互联网络发展状况统计报告》（以下简称《报告》）。《报告》显示，截至2014年12月，我国网民规模达6.49亿，互联网普及率为47.9%。其中，手机旅行预订以194.6%的年度用户增长率领跑移动商务类应用，O2O市场快速发展，成为引领行业的商务模式。我国互联网在整体环境、互联网应用普及和热点行业发展方面取得长足进步。

　　手机商务应用引来爆发期移动端应用发展成“主力军”

1. **我国手游市场现状**

　　截至2014年12月，我国手机网民规模达5.57亿，较2013年底增加5672万人。网民中使用手机上网人群占比由2013年的81.0%提升至85.8% 。手机端即时通信使用保持稳步增长趋势，使用率为91.2%。手机网络游戏从爆发式增长变为稳步增长，预计2015年市场份额将进一步扩大。手机旅行预订用户增长达到194.6%，是增长最快的移动商务类应用。手机网购、手机支付、手机银行等手机商务应用用户年增长分别为63.5%、73.2%和69.2%，高于其他手机应用增长幅度。在移动互联网的推动下，个人互联网应用呈上升态势。即时通信作为第一大应用，使用率达到90.6%。平板电脑凭借娱乐性和便捷性成为网民的重要娱乐设备，2014年底使用率达到34.8%。

1. **3D手游市场前景分析**

## 环境分析

1. **外部一般环境(PEST)分析**
   1. **政策环境**

**国家正在推行互联网+政策**。对于传统行业而言，突破点是如何将传统业务模式和互联网结合而产生生产力的变革。转型成功，会更有竞争力；反之不然。而对有着互联网基因的科技公司而言，是适用面的拓展。

如小米：营销直接采用网络直销的方式。由于没有渠道成本，相对传统手机商而言，价格会更有竞争力。

新的竞争方式导致：其它手机生产商也会往网络直销的方向布局，进而使智能机的平均售价进一步下降，最终智能设备的普及度上升。

而对我们而言，意味着可运行手机游戏的终端设备大量的增加，也就是说市场大幅度的扩大。

互联网+政策内容还包括：鼓励电信企业尽快发布提速降费方案计划，实施宽带免费提速，使城市平均宽带接入速率提升40%以上，降低资费水平，推出流量不清零、流量转赠等服务。这说明政府在网络科技方面的态度。一方面意味着在未来我国的网络环境会有大幅度的提高，移动网络实现真正的”全民4G”。对手机游戏一直无法解决的网络问题得到改善。另一方面意味着在未来的手机流量资费水平可能大幅度的降低，也意味着用户在下载某个手机游戏时，不用再考虑是否处于WIFI环境，而担心产出过多的流量费用。

* 1. **经济形势**

改革开放短短30年，中国已经完成农业社会工业化的转型；而下一步经济增长的引擎必然是科技化方向。而本身处于科技行业的公司，主场优势不言而喻。这一点从已经在科技化方向走在前沿的美国身上可见一斑：全球品牌10强，中7个为科技公司。

* 1. **社会因素**
  2. **科技走向**

从手机、平板到手表等穿戴式设备，智能设备持续在进化。近两年，谷歌亮出了谷歌眼镜的开发者版，微软正在研发Hololens，FaceBook斥资20亿美元收购oculus。种种迹象表明：下一片智能蓝海将是VR(虚拟现实)和AR(增强现实)设备上的应用。而作为3D游戏研发的企业，本身在3D互动技术上的积累有无可替代的优势。

1. **项目的内部SWOT分析**
2. **市场发展策略**

## 风险与对策

1. **市场风险**
2. **创新风险**
3. **管理风险**
4. **企业人员流动风险**
5. **技术风险**

## 投资估算和资金筹措

1. **投资估算**
2. **资金筹措**

## 财务效益评价

1. **基础数据**
2. **财务评价分析**

## 价值判断评价

1. **价值判断方法的选择**
2. **价值评估**
3. **结论**

## 拟建公司介绍

1. **组织结构**
2. **公司管理**
3. **经营团队**

## 退出方式

1. **上市的方式**
2. **转售及并购措施**
3. **回购及财务安排**

## 结论

## 声明