**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**

国内移动网络游戏发展至今，偏休闲类移动游戏已经铺成了一片蓝海。随着移动游戏市场的快速发展和产品细分化逐渐明朗，重度3DMMORPG也开始崭露头角。而选择重度3DMMORPG这一移动网络游戏切入角度，则一定程度上具备了无可比拟的前瞻性。在此时，以明确的玩家群体为目标、完整技术实力为依托，打造手机游戏上面的客户端游戏的精品的XXXXXX公司，反而像是踏入一片无人之地。在重度3DMMORPG竞争毫不激烈的红海，这片处女地正等着一批勇敢的冒险者前去斩风破浪。  
  
《Scala》是以受众广泛的克苏鲁神话为基础搭建的宏达的故事背景、史诗级的剧情设置，集合了《魔兽世界》、《暗黑破坏神》等众多受欢迎的MMORPG游戏的精髓玩法，利用UNITY5游戏引擎的强大表现力打造的精品3DMMORPG手机游戏。本游戏有如下亮点：

宏大的故事背景

多样的世界地图

丰富的场景设定

丰富精彩的任务

特点鲜明的角色设定

酷眩超凡的装备设定

玩法多样的天赋系统

绚丽实用的技能设定

玩法多样具有新意的地下城系统

别具一格的专业技能系统

卓越独特的成就系统

简单粗暴的操作方式

《Scala》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**

1. 图形图像

利用UNITY5的强大、性能优异的光照系统，可以打造出丰富多彩、具有强烈冲击力的视觉风格场景，给玩家以深刻的印象和无与伦比的代入感。电影场景风格详细介绍靠你了长荣。

2. 玩法介绍

类《魔兽世界》的ARPG玩法，精彩刺激的副本系统，复杂构建的装备系统，提倡交互的组队团队系统，个性鲜明的主副职业划分，丰富多彩的天赋技能搭配，完善的经济框架和交易系统，值得探索的野外场景，独一无二的优化操作方式，构成了《Scala》前所未有的移动3DMMORPG游戏体验。具体玩法如下：

* 1. **丰富精彩的任务**

《Scala》拥有各种大小不同的任务，且不会重复，任务设定便利和直观，任务的进行也会有详细的指示和记录。任务和游戏的进行紧密结合，各种充满特色的任务会穿插于整个游戏的升级过程之中，引领玩家在一个个任务中了解整个克苏鲁神话故事，进行自己的冒险。

* 1. **特点鲜明的角色设定**

《Scala》设计了四大职业，可供玩家进行选择。各个职业都有着自己鲜明的特点，包括了各个职业各自的故事背景，能力特点，天赋技能以及不同的坐骑。拥有种类繁多的技能和法术。通过和专业技能的配合，《Scala》的角色发展空间几乎是无限的可能的。在《Scala》游戏世界中，玩家可以创造属于自己的完全个性的人物角色

* 1. **酷眩超凡的装备设定**

《Scala》将要开放多达数千种完全不同的装备物品和其它道具，人物装备物品就有11大类，例如武器就可以分为剑、长柄武器、弓、法杖、盾。不同的职业

使用本职业特性的武器。各种不同物品还有各自不同的品质和等级，游戏中会用不同的颜色加以表现和区别。此外，物品加入一项特殊的属性，即绑定属性，来决定物品的归属，从而实现游戏内市场的平衡和稳定。完备的装备等级制度和丰富的物品各类，将使《Scala》更趋完美。

* 1. **玩法多样具有新意的地下城系统**

在《Scala》中的地下城系统，玩家可组成队伍进入这些地下城进行副本战斗。根据地下城的规模，进而区分单人副本，小型副本(4人小队冒险)和大型团队副本(10人团队冒险)，而大型副本的难度和强度都显著高于单人副本和小型副本。单人副本，玩家可自由无冷却时间进行战斗，即使在无网络情况下亦可随意开启；小型副本和大型副本又分为普通模式和英雄模式，其中英雄模式存在冷却时间；相对于大型副本，小型模式的冷却时间远远少于大型副本。

* 1. **别具一格的专业技能系统**

在《Scala》中，玩家除了可以从商店购买或者从怪物手中夺取而来的物品，还能通过专业技能，收集所需的材料，自行打造出镌刻有自己名字的各种装备。让所有的玩家穿上镌刻有自己的名字的护甲，挥舞镌刻有自己名字的神兵利器，或许是玩家们所追求的最高荣誉之一。

3. 世界观背景

这个可有可无，如果字数不够我再来写。

1. **产品优势**

1. 罄竹难书的玩法

来吧长荣

2. 高品质的图形和高性能

来吧大翔

3. 史诗级的剧情，身临其境的代入感

这个看情况需不需要凑字数

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