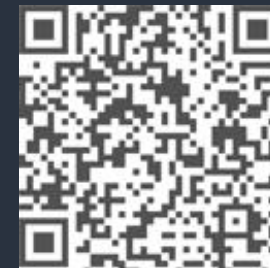




骇翼信息技术商业计划书

上海骇翼信息技术有限公司



 www.haiyigame.com

tell : 15221854658 mail : 421537900@qq.com



骇翼信息技术商业计划书

公司基本介绍—团队构成



刘延非
技术
从业6年

过往工作经历

2010-2012 杭州动梦
2012-2015 北京天神
2015-2016 上海岂凡



刘飞
策划
从业10年

过往工作经历

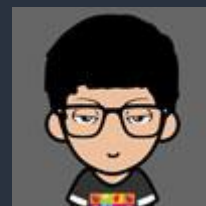
2009-2012 网元畅游
2012-2015 北京天神
2015-2015 北京艺动



潘佳治
技术
从业10年

过往工作经历

2010-2012 心动网络
2012-2015 北京天神
2015-2016 上海岂凡



张竹伟
美术
从业8年

过往工作经历

2010-2012 杭州高元
2012-2015 北京天神
2015-2016 上海岂凡

团队成员成功项目 【盛世三国】 最高月流水5000
【英雄令】 最高月流水1000
【傲剑二】 最高月流水3700



骇翼信息技术商业计划书

当前市场

H5市场典型游戏：

整个市场不断加速成熟中



《愚公移山》 月流水100万 2015年1月

《西游神传》 月流水500万 2015年8月

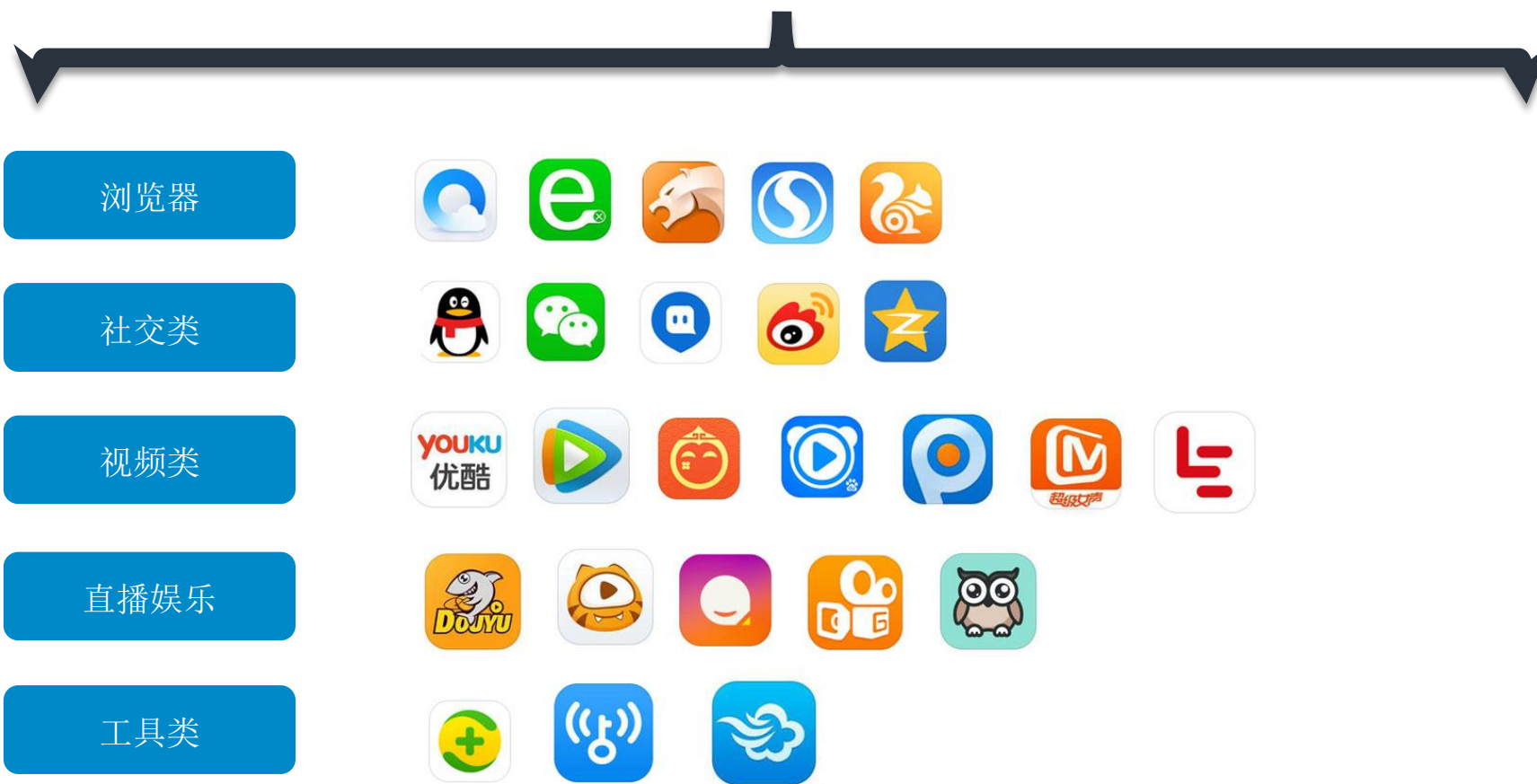
《传奇世界》 月流水1500万 2016年3月



骇翼信息技术商业计划书

打破渠道限制 流量变现

Html5游戏核心：流量变现

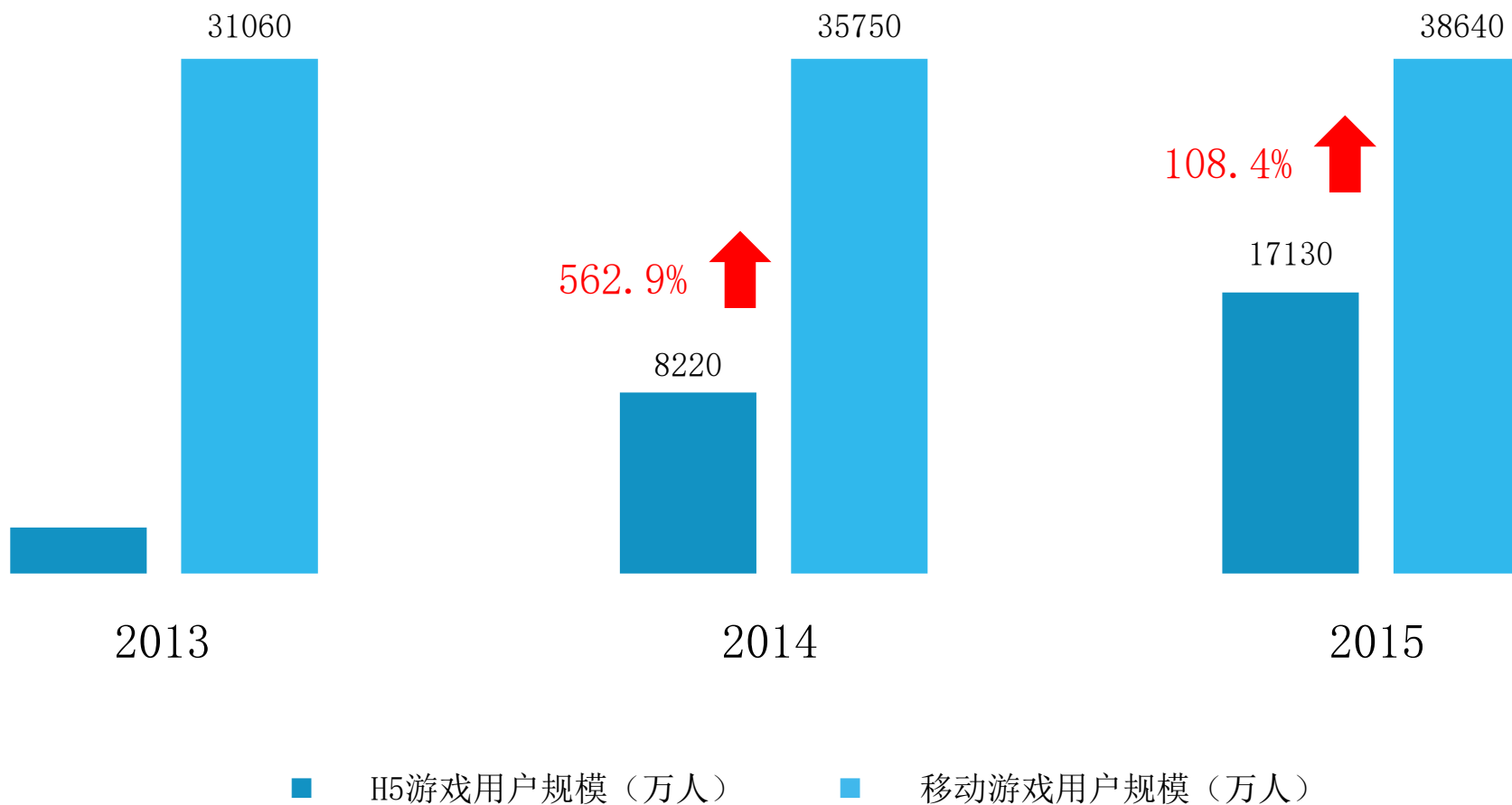




骇翼信息技术商业计划书

市场快速成熟

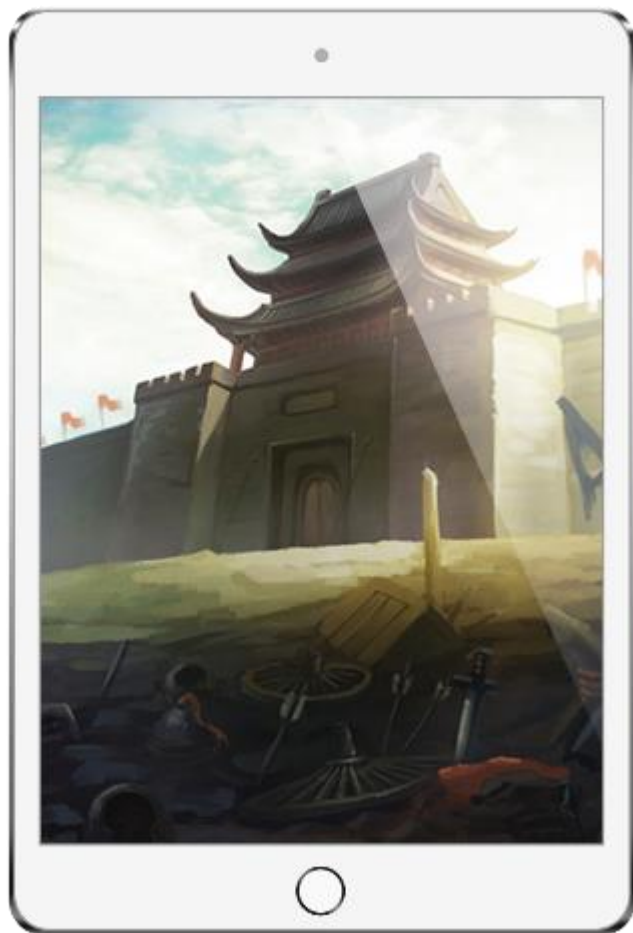
H5游戏规模与移动游戏用户规模





骇翼信息技术商业计划书

软件条件的成熟



达到客户端App的表现品质



完整的开发套件保证项目进度的成本



当前市场无完整成熟的h5 3d引擎解决方案



骇翼信息技术商业计划书

市场状况-立项思路



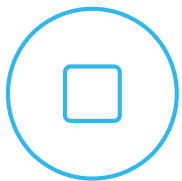
slg策略类

当前H5市场多为休闲游戏，付费比例，付费深度偏低，已有的重度游戏都为挂机类游戏



3D表现

随着硬件环境的成熟，采用硬件加速的webgl在性能和游戏表现上远超出现在市面上的H5游戏品质



Slg+RPG

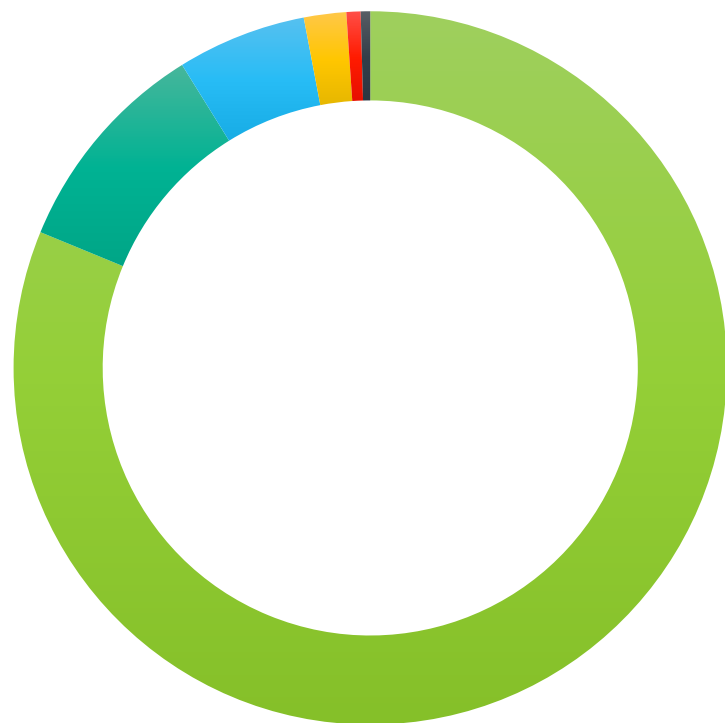
单机化，碎片化有利于增加用户粘性，市场已验证此类游戏有长生命值高收入。





骇翼信息技术商业计划书

当前游戏类型分布及问题



■ 益智休闲 ■ 角色扮演 ■ 动作冒险 ■ 策略游戏 ■ 其他



当前html5的综合问题

骇翼信息技术商业计划书

项目选择介绍

参考类型：

手游：横扫千军



页游：攻城掠地



选型原因：技术压力可控，有成型的商业模式



骇翼信息技术商业计划书

SLG项目介绍

Outlines

游戏画面效果

核心玩法与系统结构

研发进度



在此处键入公式。



骇翼信息技术商业计划书

SLG项目游戏美术风格

原画设计风格定位





骇翼信息技术商业计划书

SLG项目游戏画面效果

采用游戏视角表现





骇翼信息技术商业计划书

项目研发周期

4个月左右	2-3个月	2-3个月
基础模块	日常玩法	活动
战斗 场景 坐骑 将领 阵型 装备 背包 任务 排行 邮件等	宝石副本 装备副本 武将副本 运镖 帮派 推图爬塔等	单人活动 组队活动 帮派活动 国战 pk

核心研发周期为6个月 整个开发周期控制在8个月左右



骇翼信息技术商业计划书

项目成本

前端	4人	6w/月
后端	4人	6w/月
策划	4-5人	6w/月
美术	10人	12w/月
	约22人	30w/月



骇翼信息技术商业计划书

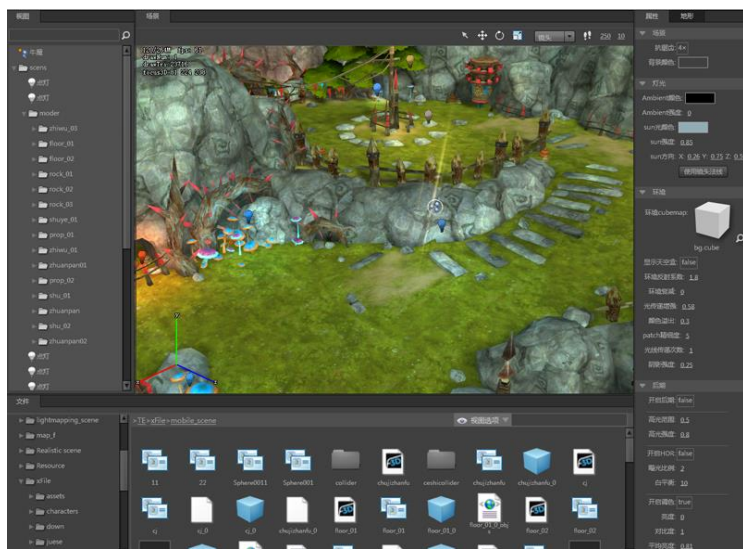
手游打包



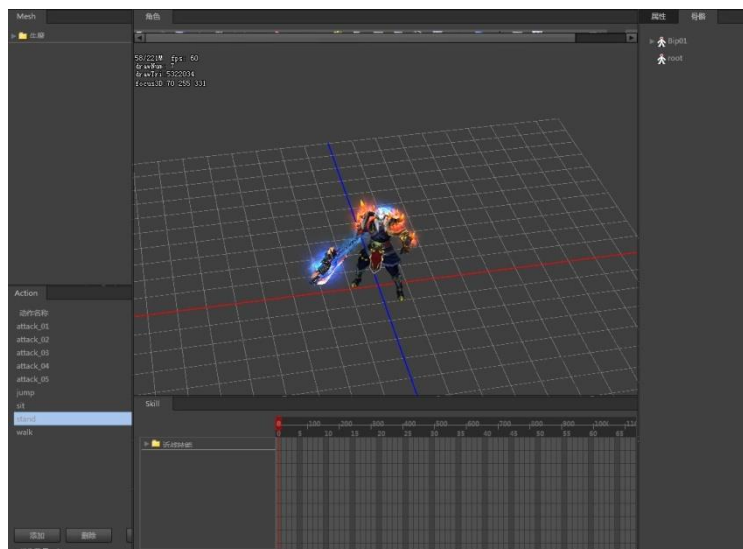
- HHtml5项目具有原生的跨平台能力

骛翼信息技术商业计划书

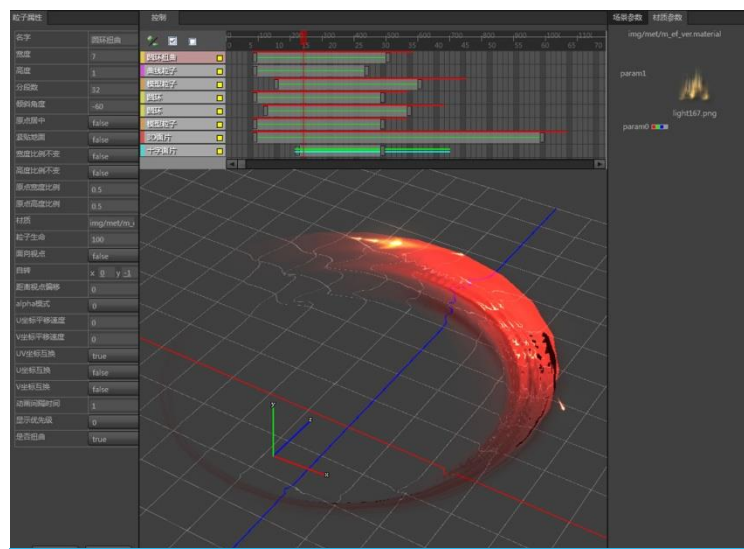
项目保障工具



场景编辑器



角色技能编辑器



特效编辑器

完整的游戏开发工具套件, 所见即所得的开发环境, 清晰的工作流程



骇翼信息技术商业计划书

DAMO地址

DEMO www.haiyigame.com/demo

THANKS

上海骇翼信息技术有限公司