Project Management Guidelines

for game project manager

Outline

Project Manager Guidelined 用於遊戲專案人員了解遊戲流程,並方便統一整理遊戲專案所使用。主要內容為遊戲專案的專案流程、專案文件製作說明、資料夾管理、測試要點說明。

提供專案人員基本的規範介紹,如未來有更改之處,請參考Note部分做修改。

Version

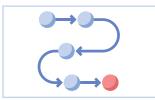
V1.0 Anita,2020-08-27

Note

本手冊由Anita編輯製作,原始檔為AI檔。如需編輯,請用"英文/Arial、中文/微軟正黑體"做修改。



Content



P1 Process

遊戲專案流程



P2 Project description 專案作業說明-1



P3 Project description 專案作業說明-2



P4
Folder management
資料夾管理:命名、層級



P5 Testcase Point 測試要點



Process

使用者測試與優化

User Testing/Optimization

The Process of Game Development

The Process of Game Development						
Item	Department	Content	Note			
資料蒐集 Data collection	運營組	確定專案目標後進行Info in > Info process。 File:圖片、影片、玩法規則、遊戲流程				
企劃書 Game Proposal	運營組	參考'專案文件準備項目'說明頁。				
	專案會 Project Me		專案說明、初步問題討論(風格、功能)、各組負責事項與會:運營、美術、程式、UI/UX			
風格/素材蒐集 Style/Materials Collection	美術組	風格走向、配色、呈現效果。				
UX雛形 Moke up	UI/UX組	由UX人員製作Moke up。				
教學頁撰寫 Copywriting	運營組	撰寫說明頁內容·完成交由UX補上Moke up File: 說明文件) °			
	專案會 Project Me		Moke up確認、功能鍵確認 與會:運營、美術、程式、UI/UX			
遊戲美術繪製 Game Art	美術組	以Moke up為模板·參考'ArtGuideline'繪製step:繪製UI>動畫>影片步驟>樣式功				
翻譯 Translation	翻譯組	繪製完成部分派發翻譯組進行多語系翻譯。 File:多語系文件	由運營組負責製作文檔交派翻譯組			
多國語系版本 Moke up	美術組	完成多語系文檔後交由美術組製作多語系版	本。			
音效蒐集 Sound effects	運營組	針對遊戲風格蒐集無料音效。 File:音效需求表				
專案會議 C Project Meeting C			音效初步確認 與會:運營、美術			
程式製作 Programming	程式組	收到美術素材後即可開始作業。	程式製作時所遇各項遊戲機制功能,由 運營部負責答覆。			
	專案會 Project Me		遊戲初步驗收、音效確認與會:運營、美術、程式			
音效發包 Sound Effect Contract Out	運營組	針對未定案音效發包給廠商製作。 File:音效需求表、素材包、申購單、報價!	單			
		A4 ENGLY 1074 1075 1075 1075 1075 1075 1075				

遊戲製作完成後,由測試組負責確認是否有

BUG或任何問題存在。

File: Testcase

專案會議 **D** Project Meeting D

測試組

專案會後檢討

與會:運營、美術、程式、UI/UX

Project description

■ The Process of Game Specialist

資料蒐集

Data collection

資料蒐集部分包含圖片、影片、遊戲規則。

■圖片

蒐集要點包含:遊戲大廳、遊戲主頁、彈跳視窗、歷史資訊、個人帳務資訊...。力求越詳盡越好。

■影片

盡可能在錄製時以一局為單位,除了完整一整局的遊戲過程,還有各功能鍵點擊效果、動畫效果...等。

■規則

可用文字或圖片檔紀錄,如有賠率或各項遊戲說明也請一併紀錄。(蒐集競品過程發現遊戲規則有不同,可筆記下來日後討論)

企劃書

Game Proposal

■PPT

簡報架構包含:遊戲介紹 > 初步問題討論 > 各組負責項目確認遊戲介紹:包含簡要的遊戲說明、流程、影片、圖片說明。

討論項目: /有無手機版需求?

√是否需要大廳頁?

- →確認欲上架平台,嵌入網站或是獨立頁面
- ✓程式製作工具·vue? cocos2d? →會影響動畫製作的考量 ✓風格走向設定 →可先跟美術討論方向
- ✓功能鍵說明、增減討論
- ✓ 切能避免的、增減的。✓ 顯示資訊討論

※討論項目會依照不同需求而不同,請依實際狀況調整討論項目。

■流程圖

將遊戲從開始到結束所有會觸發的項目及觸發條件用繪製成流程圖。(可用免費工具draw.io繪製) e.q 是否遊戲? 是/否。 選擇「是」‧系統會做出哪些判斷? 判斷後會做怎樣動作?

■提示窗整理

整理該遊戲每一流程可能會遇到的Q及解決的A。

- e.g 餘額不足狀態下若點擊下注,會出現「餘額不足」彈跳視窗。
- e.q 點擊離開,會出現「是否結束遊戲」彈跳視窗。

■元件說明書

整理該遊戲每一畫面的所有功能鍵,並簡要說明用途。

■UI FLOW

繪製功能與資訊在頁面間的操作動線、頁面之間的層級關係。每一頁面需加入編號,從1.0、2.0...開始,完成後交由美術製作。

教學頁撰寫

Copywriting

待說明頁的Moke up完成後,依照框格大小撰寫搭配說明文字,完成後交由UX補上文字。

Project description

The Process of Game Specialist

翻譯

Translation

目前語系包含中文(繁體)、中文(簡體)、泰文、英文、需先確認遊戲上架平台的語系需求。

■中文(簡體)

直接使用google進行翻譯。

■泰文

準備Excel檔,先上畫面示意圖,再一句一句分別輸入欄位,讓泰文翻譯可以對照翻泰文。

■英文

現階段需求較低,可先確認是否有此需求,若有請找具備英文能力的同仁協助或詢問是否外包翻譯社代為處理。

音效蒐集

Sound effects

先列出音效需求表並與相關人員確認初步音效風格,再查找已購買音效是否可使用,若無則搜尋網路上音效,留意版權問題。

音效發包

Sound Effect Contract Out

需準備音效需求表、影片、音效素材給廠商。報價前請確認程式製作的秒數都已定案再行報價、發包等作業。

■音效需求表

詳列每一項目的音效屬性、數量、音效長度、聲音特性、詳細說明(音樂的感覺或是搭配的畫面)。 ※音效長度會影響報價,故詢價前請先跟工程師確認音效長度。

■影片

因資安考量,請提供廠商參考影片前,需先上字幕且解析度不宜過高。(解析度低也便於檔案傳送時不會耗時等待)

■報價單

確定發包廠商後要記得索取報價單,報價單內容需至少包含廠商資訊(廠商名稱、統一編號、聯絡方式)、報價明細(品項、數量、明細)。

■申購單

空白申購單可跟資訊助理索取或至資料夾(192.168.30.199/marketing/12.資訊助理文件)內複製使用·請勿直接剪下。需附上報價單交由會計單位。 如費用申請較慢·可先與RS討論訂金支付款項等問題。

※我司無需開發票,不用給廠商統編資料。

使用者測試與優化

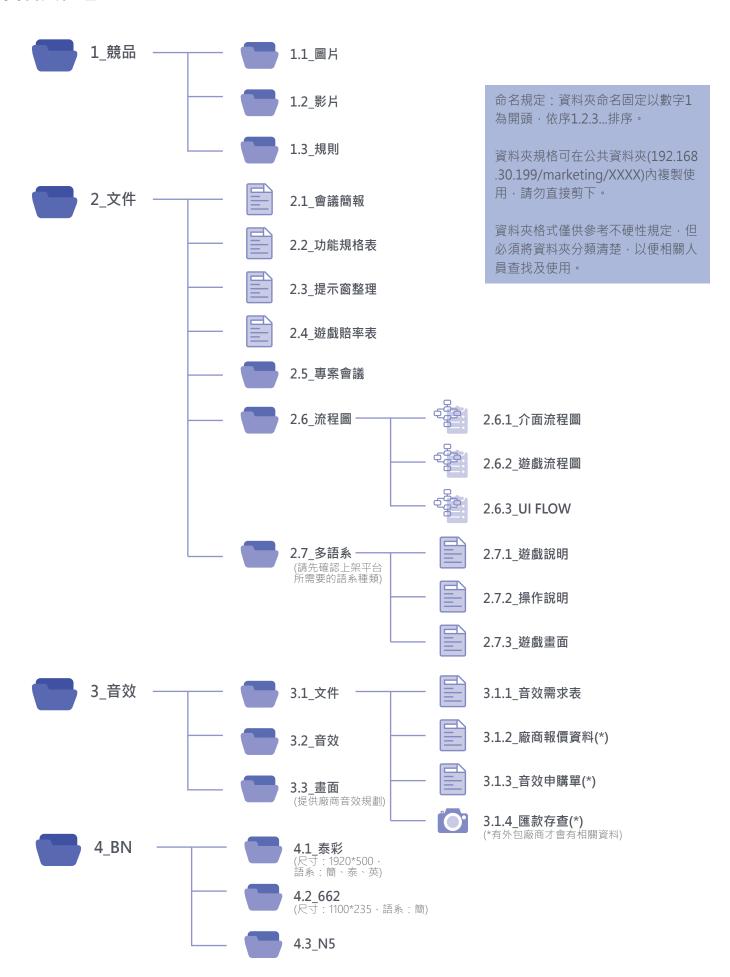
User Testing/Optimization

參考'測試要點'說明頁。



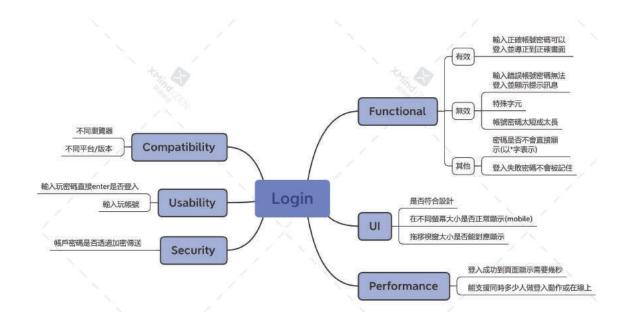
Folder Management

資料夾管理



Testcase Point

What are the test items?



撰寫請至資料夾(http://192.168.30.199:5000/與我共用/測試表/測試空白表單/自主遊戲)內建立副本做編修。

■Functional ★★★

首頁-彩票大廳、最新開獎結果 (連結、顯示) 資訊-內容(文字、期號、列表)、切換、各點擊功能 遊戲設置-教學頁、音效、排行榜 下注介面-資訊顯示、功能鍵、下注確認、下注上/下限 遊戲紀錄-畫面、切換、列表資訊、動畫 開獎結果-畫面、文字、查詢 帳戶中心-資訊(是否同步、資訊正確) 後台資訊-控盤、投注分析、注單與報表

■UI **★**★

視覺設計(跑版、破圖、易讀) -首頁:下拉選單/最新開獎 -遊戲:遊戲畫面/開獎畫面 -資訊:開獎結果/報表

■Performance

載入遊戲時間不會過長

Compatibility

語系-多語系內容 瀏覽器-Chrome、IE、Firefox、Safari 手機-IOS、Android

■範例說明:

大项目	中東日	小項目	施設日
	MMARKE	相別確認	1.接耳曲机构则省环期于正接
	MULATINE.	単規列用所開建設	1. 推計基項利計時間關于正常
		DATE:	 確認軟導質量室的財政及無人正常(語系確認) 沖俸移至切換效學實分與路、按經會提売
2002		犯禁服	3.確認報學習切特分賣功能線正常
			4就價移至"大"改经會接用
		10/7/0	3.確認排戶榜業官的排版及屬片正有(然多確認)
		2.延伸转至"X""人物"按组會提高 1.確認用需要拉正常	
			2.確認機關音效阻構条件正常/關閉音效所有意效部會治失]
		m 10	3.確認機構等效正常
		M (CC.)	4.確認中勝度設正常
			5.機能下注音效正常 6.機能影響度效正常
			6.億別新享存以正可 1.試練發朝到下述輸位。下述機位轉程會有出程
		MARINET.	2.就信移動到下还信位。接就整件額や孢子指置示
		異由展示	3 監撃投往時・注蓋質低端(右下)同步更新下往然(南田田町下注金銭)
			5. 海绵移動到任何可能擊海百組會反急提示(於籌碼外) 1. 影響不同數碼,即可也聲碼切換
		In page	 股電不同弊補,即可他弊補切損 股電方下轉輪,可以股定接接時數(減確認有無正常連続)
下注题		-040ME	3.福訪職輩=上国7、上回将注於損會員數例後至下注答。
	THRE		1.被且開集實訊與後級「開集採集物符
		用效等抵	2.雜談極常統甲後會自載和新聞集資訊
		mean.	3.確認與不最新8根據就最新的在最上度
			4.確認開模後,中美術院的社區會用練名(金/藍名)就知 3.確認下往成功計器打除金額正確
			2.推翻下往後切時時后即至朝止推 2.推翻注單列表拱下注鉤的程揮一推
		下注確認	3.福菲逊教纪维网注册列表一榜
			4.禮話後給的注單與斯倫下汪內證一樣
			5. 確認下汪後期任刑等(前/集 也) 1. 確認報告數量自時異常
			3.推测等者影響百步與市 2.確認書面沒快信
	州地震 哲	粉油膏医	4.複註関係結果與允易曲條序論位置地符
1000	The state of the s		5.確認中國詩會實際雜的領和動量
			6.福亞灣県跨倉門距製光線位開开維力門廣議
	EMBT	注解列幣	1.被正注單項號正確(章項號到後公室院確認注單內容一頁) 2.被訴注單資料正確
		E#778	2.理終注率與阿正理 1.第1確認的無證後有注單內第一数
	下汪萊爾級定	上庫	3.高於燕島用標準法下汪(建比新後給確認用機能量)
	下江州開朝江		2.推結案項下三世標包隸總數部浮號和準法下注
大連目	中国日	小海草	WIGH.
	1000	文字数字母詞	1.確認"內駐貿易"養養的文字內容正常
		分面解數數等語	1.確認銀榜重於分頁整一点批預用"上牌"分頁數會往上升,移轄前時回原位
RE:		有有力有关的通知	2.福岡斯黎分百醛 等於實際後,分百醛店告孫構呈現構告,斯黎與他分百醛即枚接蓋色 1.確認有表別表點十開訊正確
			3.被訴訟單時持備,會正確理總至該將的投注資訊
		相對影響等問	2 在德別時數量 確認點擊返回返回國家養薑目keepl在 宣於實施
		英士数年	1.確認明中中心再一种的場合 2.確認數學,再就們用「首組會由黃色釋填無紅色
€F#6		E. SAM	2.確認數學"再於豐馬"質能會由黃色轉換無征色 3.確認"內能資際"的結結資訊正確
NIC. TO		資訊正確性	2. 複談後台灣市等改革,重新數入計頁資金同步結正
			3.同2資訊AGI排牌性拒收後,會別計能正
		豊田県不得町	1.確認 完計豐富 量套的換額正準
		快声朝勃著瑜伽	1.確認能標度於"非能質的"排棄都上時,與第上移 2.確認能學"非能資格"高導性,飲養理會排練呈現紅色
		注单列等等的编辑	2. 複彩配掌: 异胞烷形: 資味後、飲食場署持續呈別紅告 1確認注量別表中的資訊正確
			1.推該股關院注資訊中的金額後十下方注單列被會於出規劃被注的注章資訊
		玩法金额影擊確認	2.確認能學41,下方注單列表顯示統非權所會注單資訊
日野紀株		玩法会話數畫確認	1.電話館標置到玩法質訊中的主顧時,主顧會出現底線,移轉到過失(傳來等此版計)
			2. 福斯敦學完任實際中的主義後,主教會共產國際紅色,數學其他主教的反應 人物的文學性學的學可能
		经进模技能提	3. 據茲各地法灣族聯市正確 2. 確認知此別悉小計與經計主義正確
		分百萬功地確認	1.確認動製分面競後。可以下常切換分割
		分类解剖養強婦	1.篠荻庭博萱於分百載上時,分百載香花上井,絲葉灰得門寿世
			2. 韓級影擊分面數法、分面數家色持續呈現樣色、影擊其也分面數則攻德製色
		曹斯斯大雄科	1. 保証"不利資利" 書面的時項日蓮片正常 1.確認"系配資油"書面的文字內容正常
		文字展示確認	2.確認 英世界所 養殖的父子內得近年 2.確認開婚師項正確比對後的)
	数世間刊	Onenena .	1.程耳鏡標置於分頁顏上時,分頁擬會往上升,採用耳時間原位
		a opposite the same of	2. 福班股票分別報告、分別報查の特達組成務金、以前維用的資展期产紅章
		分質能力能強認	1.指導動量分界整備。可以正常切換分質
		CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE	2. 確認分質切換後所置顯示正常 2. 是技术的研究系统的主义的数据系统的表示证明是实际的基础的工程。
	2251000	SWESSER	 福助內域製墨內的定義。胡數臺內總作正確並且臺內維爾提明正確 福助商日期臺灣的影響。日期臺灣提作正確並且臺灣結果資訊正確
	童問功能	童挑丘功能確認	3.確認有日經重售的彩樓。日報元件離示正常,並且可以操作
			4. 採認再排序功能的影響,排序操作正常,且排序後結開正確
	To Market will be	22	1. 雅田建華報香料和6万汪四章
	注單與銀數	NITE ETIM	1. 市区特集市务用和台下王均合 1. 市区市场上等共和台湾区内合
		ared.	1. 本体部分的 (1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1
REWIL			
ecwn.	設注分析		1.確認分類資的時代公司会 2.確認成效性資格等與報告的合 3.確認例如何提供的正確