

游戏团队组成与研发流程

菖蒲

- 游戏团队组成与研发流程
 - A. 游戏团队组成
 - 制作人
 - 项目经理PM
 - 编辑部
 - 设计部
 - 程序部
 - 美术部
 - 音效部
 - CG动画部
 - QA质保部
 - 运营部
 - B. 游戏研发流程
 - 一、调查与立项阶段
 - 二、原型阶段
 - 三、Alpha阶段
 - 四、Beta阶段
 - 五、打DEMO，找发行，找渠道
 - 六、上市
 - 参考

A. 游戏团队组成

制作人

- 游戏作家

项目经理PM

- 策划、程序、美术
- 拆解模块成为需求单
- 排期工作流，组织脑暴会，安排工作时间和参与人员

编辑部

- 负责剧情和对白的创作

设计部

- 安排游戏内容
- 主策划：领导设计团队和制作人工作
- 系统（UE，即UI策划）、关卡、战斗、技能、数值、动画

程序部

- 技术总监和前后端开发
- 负责游戏开发、引擎（插件变更）、工具、优化、外包管理

美术部

- 主美和技术美术TA
- 包括概念设计、角色建模、场景、特效、动画、灯光、渲染、镜头、UI设计、外包管理

音效部

- 负责游戏音效的制作

CG动画部

- 负责游戏CG动画的制作

QA质保部

- QA Leader
- 负责功能测试、专项测试、黑盒测试、白盒测试

运营部

- 负责游戏上线和调试
 - 对接其他公司和政府沟通
-

B. 游戏研发流程

一、调查与立项阶段

1. 主要工作
 - 确定项目idea，准备开发工作
 - 包括市场与竞品分析、游戏类型和idea确定、成本预估、团队组建、开发周期预估
2. 立项开展类型
 - 市场推动：基于市场调研数据确定游戏类型
 - 老板推动：基于资金投入和市场趋势选择游戏类型
 - 主策推动：基于主策划的创意和idea组建团队

二、原型阶段

- 实现游戏玩法、系统和功能，构建游戏“骨架”

三、Alpha阶段

- 丰富游戏“血肉”，包括核心玩法、美术、音效等
- 分为3设计和3制作
 - 设计：宏观设计、剧情设计、故事板与环境设计
 - 制作：3D建模、动画、声音制作

四、Beta阶段

- 游戏测试与迭代，主要针对流程和玩法

五、打DEMO，找发行，找渠道

- 制作DEMO，运营部门对接发行渠道，准备上市

六、上市

- 上市后的维护和版本移植
 - 针对不同平台和操作系统制作相应版本
-

参考

- [团队构成](#)
- [开发流程](#)