

提案

- 題目制訂
- 專案規劃

原型製作

- 企劃及規格書製作
- 原型製作(Prototype)

開發

- 專案進度(50%)
- 專案進度(100%)

提案

原型製作

開發

題目制訂

目標族群

類型&風格

世界觀

故事背景

遊戲特色

遊戲性&玩法

SWOT

專案企劃

故事劇情架構

角色人物概念設計

操作介面概念設計

戰鬥或關卡概念設計

特色系統概念設計

系統及功能列表

2D&3D美術規格訂定

規格書製作

故事劇本撰寫

角色人物2D定稿

介面Layout定案

戰鬥或關卡流程規格書

特色系統規格書

各系統及功能規格書

2D&3D素材製作

全量化&時程進度規劃

原型製作 (Prototype)

一個可執行的遊戲版本

展示基本遊戲性與操控

簡單的劇情任務

1~2個實際操作的玩家角色

1個場景或關卡，及數支怪物

可運行的核心及特色系統

完成遊戲開始及主介面

遊戲完整開發時程表製作

專案進度(50%)

驗收遊戲相關設計文件

驗收遊戲規格書

按開發時程表，檢視各項目

企劃系統功能規格書完成50%

美術完成50%

程式功能完成50%

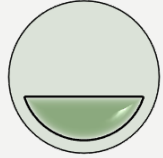
專案進度(100%)

按開發時程表，檢視各項目

企劃系統功能規格書完成100%

美術完成100%

程式功能完成100%



提案

需求分析

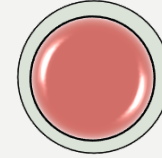
訂定題目



構思設計

使用者回饋

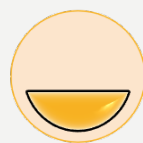
機能測試



系列發展

設計執行

行銷包裝



提案

需求分析

發現問題

市場分析

目標族群

需求調查

解決方向

訂定題目

條件收集

問卷調查

數據分析

雛形構想



構思設計

使用者回饋

草圖設計

速模製作

使用者操作調查

回饋資訊分析

機能測試

改善設計

機能測試

模型測試

結構與材質

造型主題確認



系列發展

執行設計

細節處理

整體設計改良

3D建構

實體生產

行銷包裝

整體視覺設計

包裝設計

企劃書設計