

資訊科技及通訊業 《 能力標準說明 》 能力單元

「營運管理」職能範疇

| | |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 名稱 | 創製遊戲規格 |
| 編號 | 107917L5 |
| 應用範圍 | 這個能力單元適用於所有參與遊戲設計及開發的數碼媒體科技從業員。遊戲規格基本上包括說明故事背景的遊戲設計文件及說明遊戲流程的功能規格。這個能力單元關注創製這些文件的能力及程序，創製的過程中會使用遊戲專用的詞彙，並需依循公司所要求的格式及風格。 |
| 級別 | 5 |
| 學分 | 3 |
| 能力 | <p>表現要求</p> <p>1. 有關遊戲規格的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> • 明白公司對遊戲開發的理念及指引 • 掌握遊戲應用程式的概念及開發週期 • 充分理解遊戲的關鍵成功要素 • 充分掌握遊戲規格所針對的目的、內容及目標受眾 • 熟知公司的開發團隊及其他輔助資源的強項和弱項 • 具良好的讀寫能力，能有效率及精簡地草擬文件及表達思想 <p>2. 創製遊戲規格</p> <ul style="list-style-type: none"> • 總是以把遊戲概念轉化為紙張上具體、詳細而實在的文字這種概念來創製遊戲規格 • 按照如以下的想法創製遊戲規格： <ul style="list-style-type: none"> ○ 遊戲規格應該從用戶的角度來編寫 ○ 遊戲規格可用作在早期開發階段表達遊戲概念及遊戲建議的願景的框架 ○ 遊戲規格也是遊戲的技術規格的基礎 ○ 遊戲規格有助於安排及開始遊戲開發流程 ○ 遊戲規格是一份會持續更新的文件，其中的內容會發生變化，尤其是在項目的執行過程中 • 根據但不限於以下的分拆方式及描述，草擬遊戲規格的詳細內容： <ul style="list-style-type: none"> ○ 故事 — 故事的背景及概要，以及遊戲角色的描述 ○ 遊戲機制 — 例如遊戲玩法、遊戲流程及遊戲元素 ○ 用戶界面 — 例如流程圖、功能要求、模型及圖形用戶界面 (graphical user interface, GUI) 上的物件 ○ 藝術品與視頻 — 說明遊戲的整體目標、特徵、風格、情緒及色彩等 ○ 聲音與音樂 — 訂定遊戲中的情緒及所需的聲音，以及它們出現的位置 ○ 關卡要求 — 定義遊戲每個關卡的目標，方便設計關卡的人員 • 檢視及改善遊戲規格，並且作出判斷，避免發生如以下的錯誤及漏洞： <ul style="list-style-type: none"> ○ 只列出功能但沒有加以詳細描述，令接著的開發過程缺乏參考資料 ○ 另一方面，提供太多細節也會妨礙開發過程 ○ 存在前後不一致的資料或描述 ○ 資料表達含糊不清 ○ 視覺表達效果變化不定 ○ 設計上展現過多的個人風格 |

資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

「營運管理」職能範疇

| | |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <ul style="list-style-type: none">向管理層或遊戲開發團隊展示遊戲規格，徵求他們意見，並獲准進行 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none">經常全力以赴，以原創精神來創製遊戲規格，不作非法抄襲或複製他人的作品經常根據公司的指引創製遊戲規格，並從玩家的角度作充分的考慮 |
| 評核指引 | 此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none">在項目需求規格所定的時間及預算內完成遊戲規格的創製工作根據遊戲開發週期的階段，檢視及改善遊戲規格 |
| 備註 | |