

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	開發遊戲關卡
編號	107933L4
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與遊戲開發的數碼媒體科技從業員。對幾乎所有類型的遊戲設計與開發來說，遊戲關卡都是其中一項關鍵的元素。這個能力單元關注開發遊戲關卡所涉及的活動及事項，是整個遊戲開發週期中的一個關鍵過程。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 遊戲關卡設計及開發上的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> • 明白公司對遊戲開發的理念及指引 • 充分了解開發團隊對以下方面的要求： <ul style="list-style-type: none"> ◦ 已準備並發佈的遊戲規格 ◦ 已完成並獲通過的遊戲關卡設計的細節 ◦ 其他相關要求 • 對適用於遊戲的編程技巧有良好的認識 • 掌握遊戲編程常用的語言 <p>2. 開發遊戲關卡</p> <ul style="list-style-type: none"> • 根據流行的遊戲關卡設計流程進行關卡設計，通常包括以下過程： <ul style="list-style-type: none"> ◦ 準備縮圖的草圖 ◦ 與遊戲開發團隊中的設計師討論概念 ◦ 準備紙本的詳細設計以尋求進一步的建議，當中列出特定任務的代碼及圖像設計 ◦ 創作關卡的核心部分，這個部分會構成遊戲的核心玩法 ◦ 填寫更詳細的資料，更新紙本的設計及工作列表 ◦ 進行遊戲測試，並可邀請設計師試玩他們設計的關卡 ◦ 跟進所有已報告的錯誤、反饋及工作 • 用指定的語言、工具、平台及其他資源進行實際的開發工作 • 按照常用的疊代 (iterative) 步驟來進行開發工作直至完成開發： <ul style="list-style-type: none"> ◦ 編碼 ◦ 測試 ◦ 除錯 • 建立中央數據庫，用來記錄與遊戲關卡相關的事項及反饋 • 重複進行遊戲測試，並視之為一個持續進行的過程 • 檢查已發現的問題並作出適當修改 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"> • 經常全力以赴進行所有與開發遊戲關卡有關的工作 • 經常根據既定的規格及要求來開發遊戲關卡
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為：

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">• 按照設計過程中指定的方式完成遊戲關卡的開發，並達到指定的結果• 在限定的預算內按時完成遊戲關卡的開發工作
備註	