



中华人民共和国国家标准

GB/T 32635—2016

网络游戏软件开发流程规范

Specification of online game software development process

2016-04-25 发布

2016-11-01 实施

中华人民共和国国家质量监督检验检疫总局
中国国家标准化管理委员会 发布

前 言

本标准按照 GB/T 1.1—2009 给出的规则起草。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别这些专利的责任。

本标准由全国信息技术标准化技术委员会(SAC/TC 28)提出并归口。

本标准起草单位:天津电通信息技术有限公司、天津生态城产业园运营管理有限公司、中国电子技术标准化研究院、东莞电子科技大学电子信息工程研究院、电子科技大学、北京信思贤科技有限公司、洪阔(北京)科技有限公司、深圳市畅娱天下科技有限公司、天津电子出版社有限公司、中国音数协游戏工作委员会。

本标准主要起草人:唐亮、赵菁华、樊星、张展新、梁勇、吴克、李嵩涛、曹屹滨、曹丰、郑南、卢光辉、邱航、陈雷霆、蔡洪斌、曹跃、崔金钟。

网络游戏软件开发流程规范

1 范围

本标准规定了网络游戏软件开发流程中的创意、提案、制作、测试和发布的要求。
本标准适用于网络游戏软件的开发。

2 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

2.1

游戏性 game character

游戏用于满足目标人群喜好所提供的最基本功能点和基本感官特性。

注：包括游戏画面、道具、关卡、互动系统、游戏平衡性、界面和音乐音效等。

2.2

家庭游戏机 household game console

以家庭成员为主要游戏对象，以游戏娱乐为核心内容，以家居环境为场合，以电视为主要输出对象的专有计算设备。

3 游戏开发流程

3.1 综述

网络游戏软件开发流程分为创意、提案、制作、测试和发布阶段，如图 1 所示。具体包括：

- a) 创意阶段应明确“游戏类型和定位”“游戏风格”“游戏主题”“游戏基本功能设定”“游戏终端运行平台”“游戏开发环境”六个环节，并形成《游戏策划大纲》。
- b) 提案阶段应依据《游戏策划大纲》对游戏各个功能模块进行分解，根据开发要求形成《总体规划》和《详细设计》。《总体规划》应包含游戏系统可行性分析、通讯协议、数据库、程序框架、风格、其他游戏规划等；《详细设计》是游戏《总体规划》中涉及的每个系统功能点的详细设计文档，至少包含游戏内容、技术设计、视觉和听觉设计。
- c) 制作阶段应在完成提案阶段后，制定《开发计划》，根据《开发计划》实现、形成网络游戏软件。
- d) 测试阶段应依据《总体规划》要求，对网络游戏软件进行质量评估。
- e) 发布阶段应在达到《总体规划》要求后，根据运营需求进行发布。