



文富俊

网易游戏项目管理专家/网易游戏学院院长

比敏捷更敏捷：

《梦幻西游》手游研发周迭代的秘密



游戏开发者大会·中国

GAME DEVELOPERS CONFERENCE CHINA

SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER
SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 25-27, 2015

网易



手游研发周版本迭代的秘密

01 研发历程

02 周版本迭代

03 日版本迭代

04 经验与教训

05 Q&A

Presented by





研发历程

正式研发到上市 2013.12~2015.3

历时**14**个月左右

策划、程序、美术、UI/GUI

共完成超过**4000**条任务

修复了近**2000**个BUG



团队 主要团队成员30+人



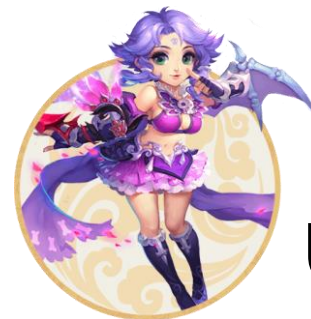
策划**7**人



程序**12**人



QA**7**人



UI/GUI**4**人



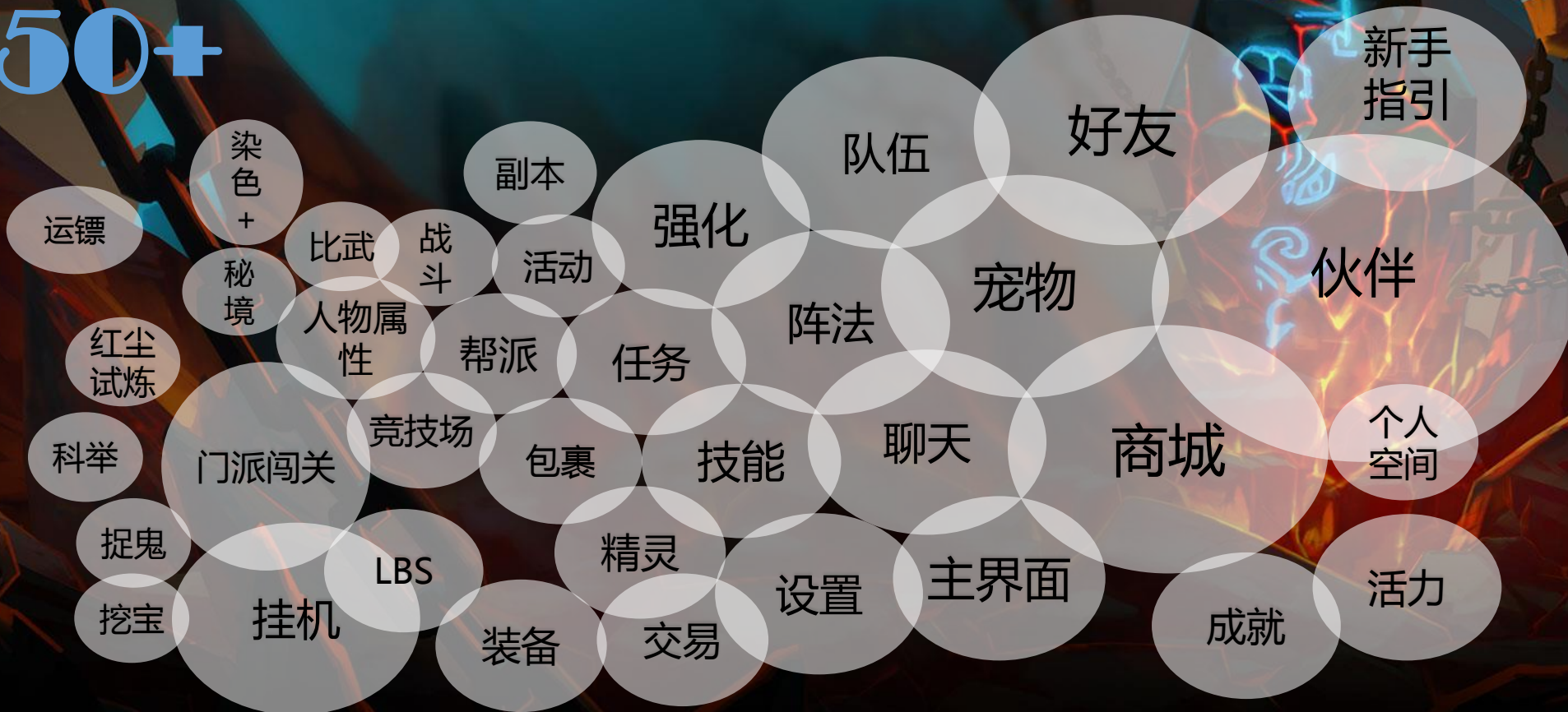
研发内容の量级





玩法系统 大大小小的系统

>50+





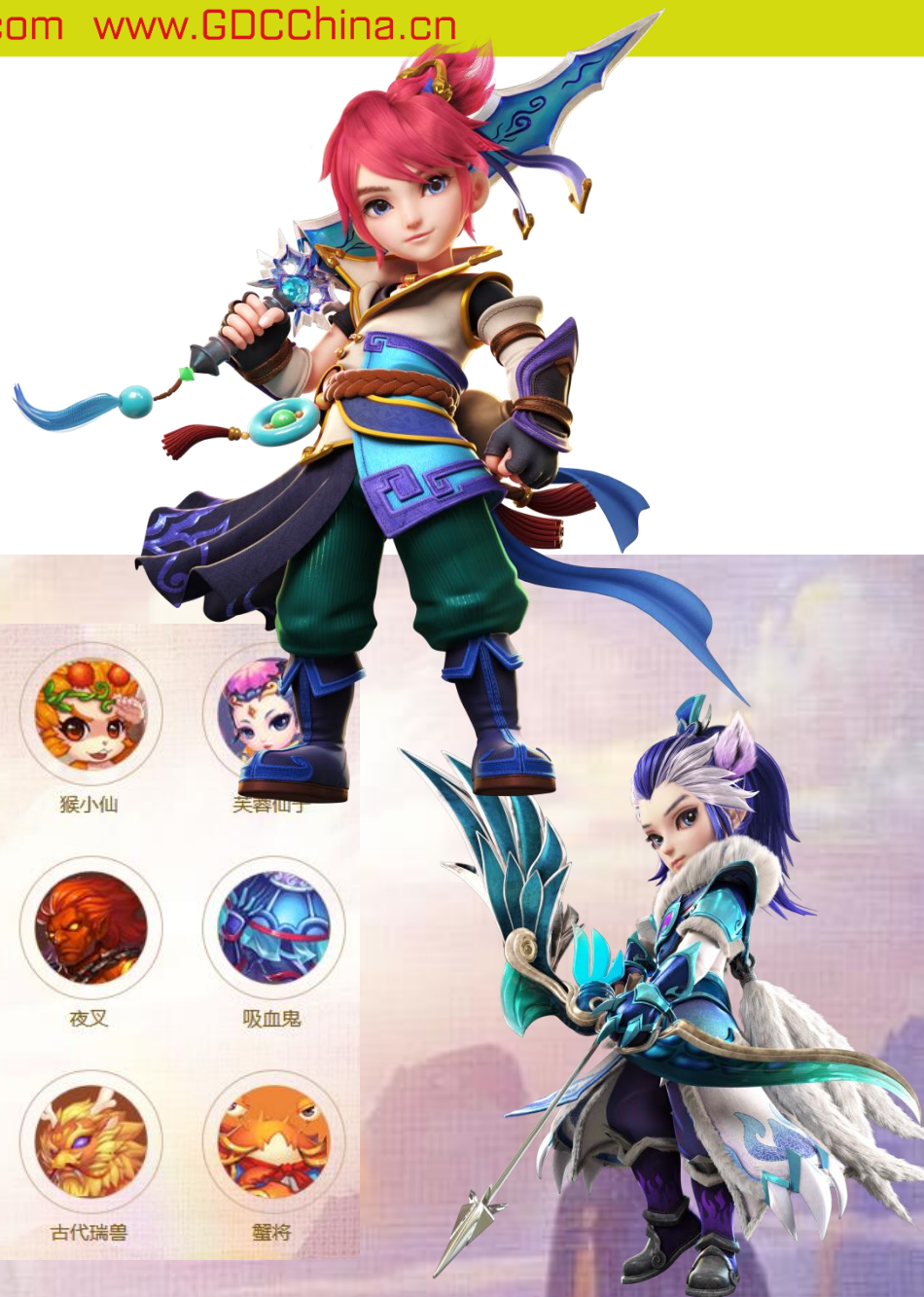
美术资源 手游美术资源全部重新设计制作

超过 **12000** 美术人天



梦幻西游 角色 数量130+

超过**4000**美术人天



梦幻西游 场景 30+ , >180屏
MY169.COM

超过**3000**美术人天





界面

250+ , 迭代多版

超过1500人天





So , 问题来了

有限的研发周期里：

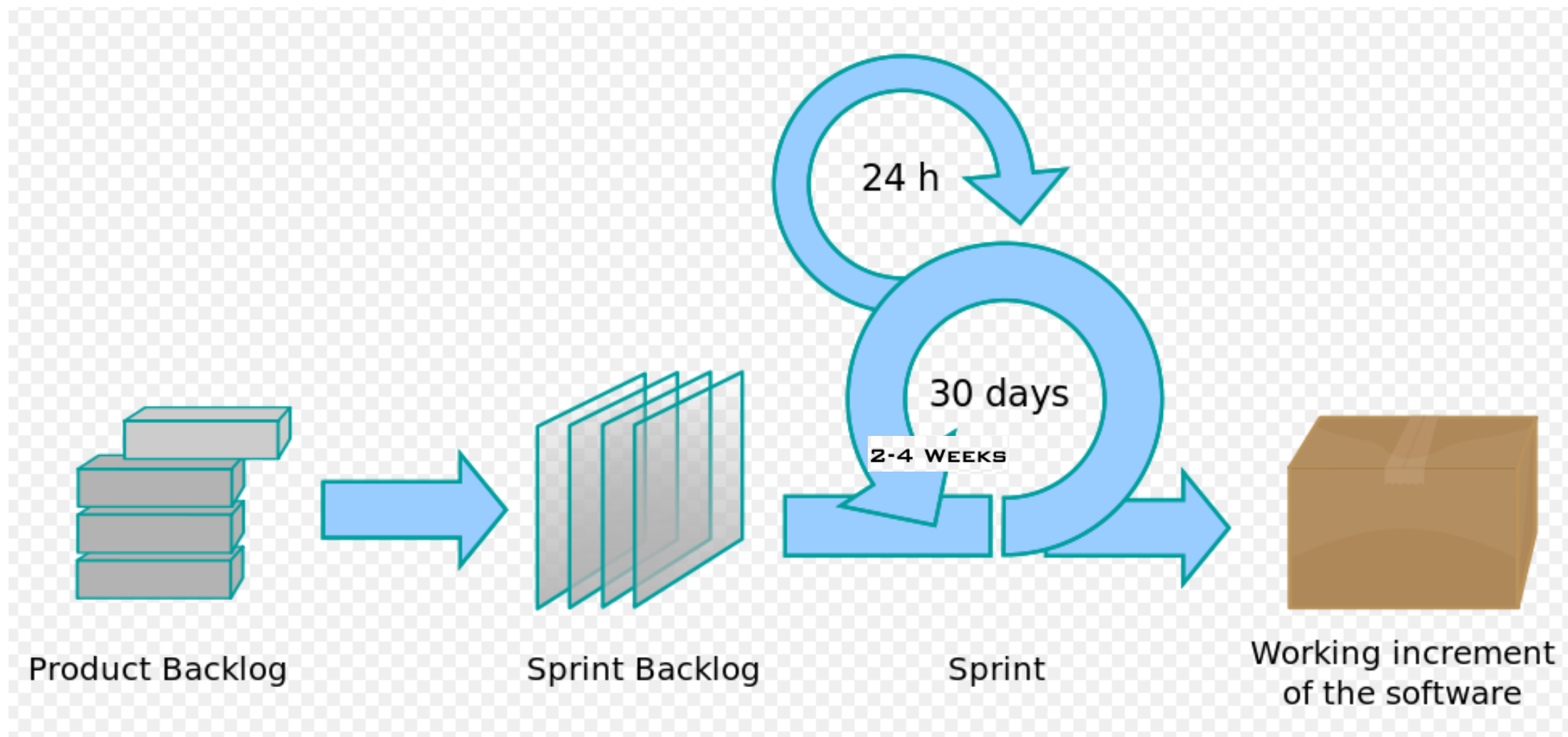
如何持续**迭代**，打磨精品？

如何提升**品质**，控制研发进度？



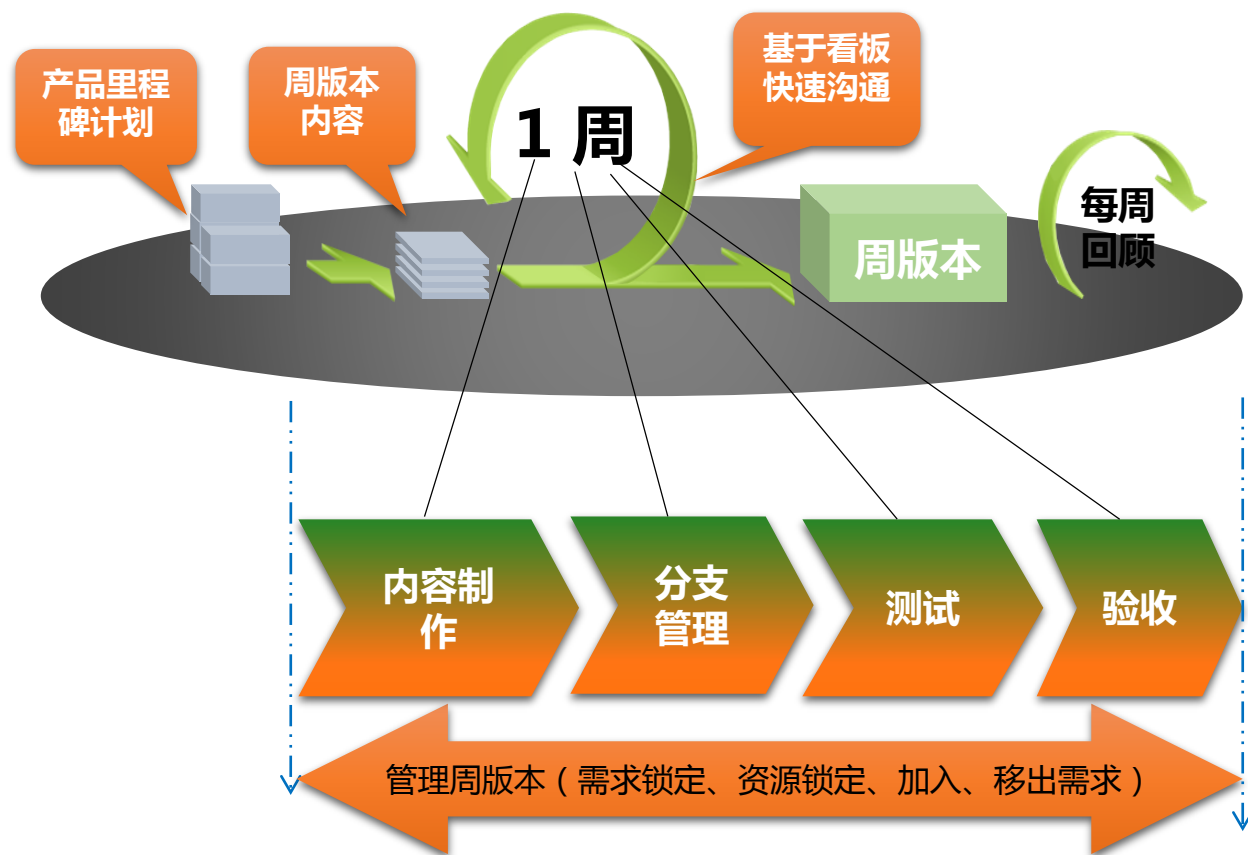


传统的敏捷实践 - 以Scrum为例



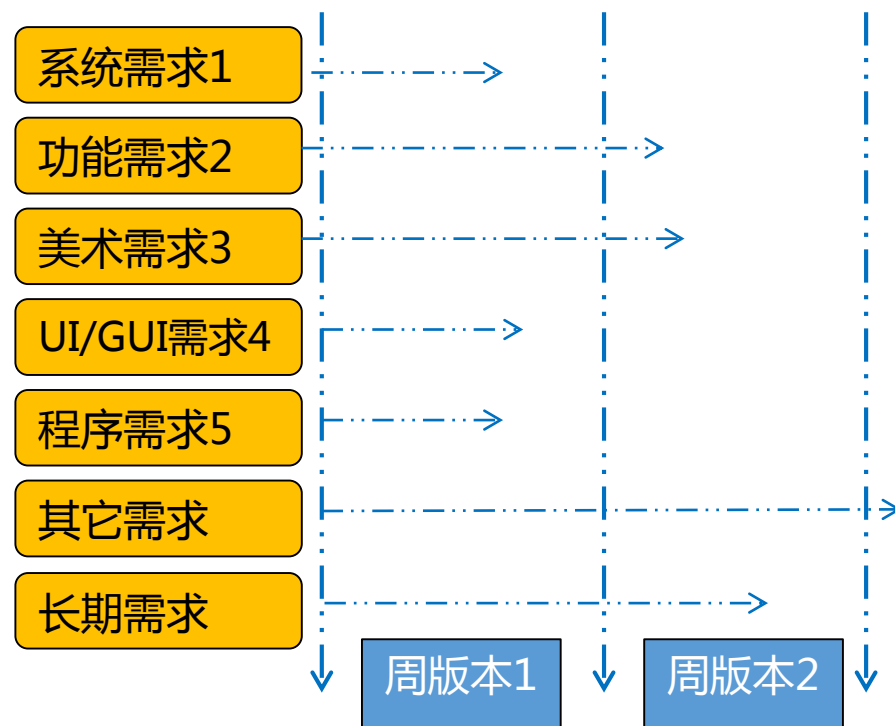


周版本迭代



• 周版本制度核心要点：

- ✓ 每个周版本都有一个通过验证的可以体验的游戏版本
- ✓ 基于上周的游戏版本进行后续迭代
- ✓ 团队明确当周的目标：共同完成周版本





基于周版本进行产品迭代





周版本迭代 - 看板 (Kanban)

看板1

项目 G18-《梦幻西游2》手机版 只显示我参与的 保存

待制作区(1)	策划区		程序区		测试区			完成区	待发布区
	策划中(1)	策划完成	待开发(13)	开发中(4)	待测试(12)	无法测试	测试中	等待修复	
#14511 系统与功能	#14586 系统与功能		#14420 系统与功能	#14318 系统与功能	#12998 系统与功能				

看板1

项目 项目-G18-《梦幻西游2》手机版-缺陷跟踪 只显示我参与的 保存

等待修复(4)	等待测试(12)	已修复		发布区
		完成	暂不修复	
#14577 BUG	#13077 BUG			

8/1周	计划	原画	制作	动画	打包	测试完成	完成
	实际		15/19	12/26	1	1	1
			5张待审核 ⑤ 推进审核 ② 正图修改 13	⑥ 动画数据调 ③ 动画修改 ② 待审核 8/21	1		1



周版本迭代 - 美术制作计划

月 六月 ▼ 年 2014 ▼ 应用 清除

« 五月 | 七月 »

显示方式： 一周 两周 四周

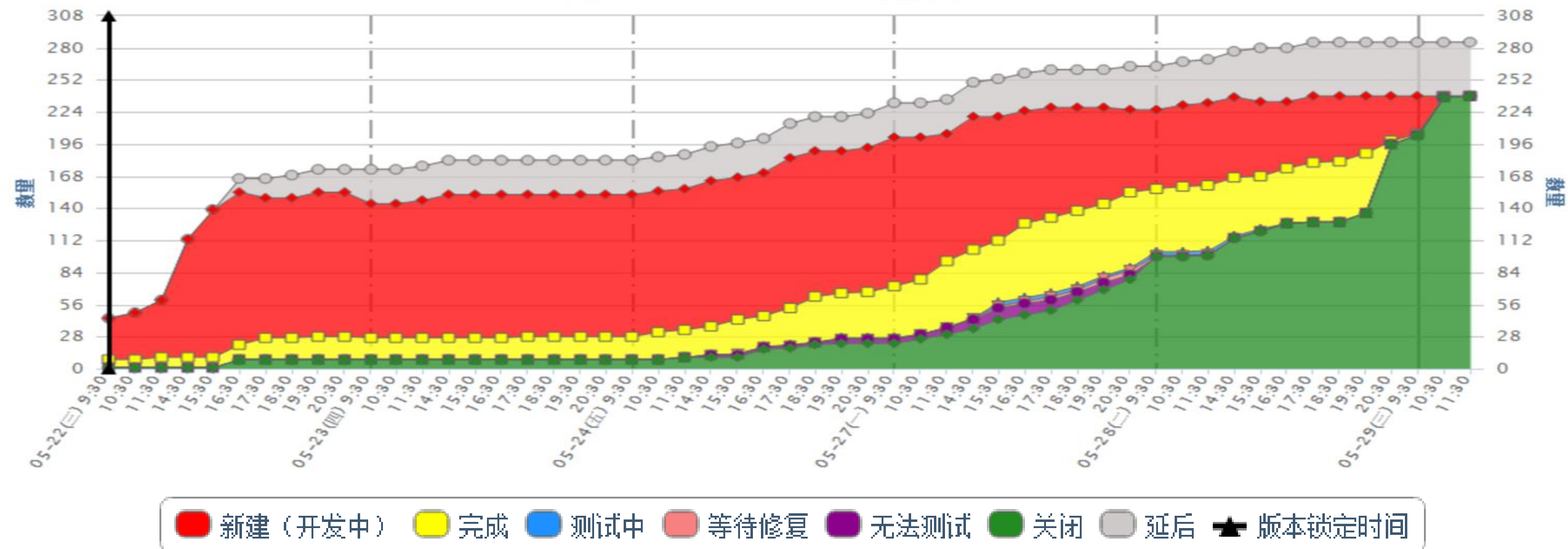
	日	一	二	三	四	五	六
第 22 周	1	2	3	4	5	6	7
	■ #16790: 伙伴 (战斗角色) : 18 个全流程	■ #16790: 伙伴 (战斗角色) : 18 个全流程	■ #16790: 伙伴 (战斗角色) : 18 个全流程	■ #16790: 伙伴 (战斗角色) : 18 个全流程	■ #16790: 伙伴 (战斗角色) : 18 个全流程	■ #16790: 伙伴 (战斗角色) : 18 个全流程	■ #16790: 伙伴 (战斗角色) : 18 个全流程

- ◆ 匹配周版本美术制作计划 (可视化)
- ◆ 每周有可见的美术资源：
 - ✓ 如替代资源、原画、模型、阻挡和遮罩版本
- ◆ 美术内部制作、美术外包制作协作平台



周版本迭代 - 需求管理

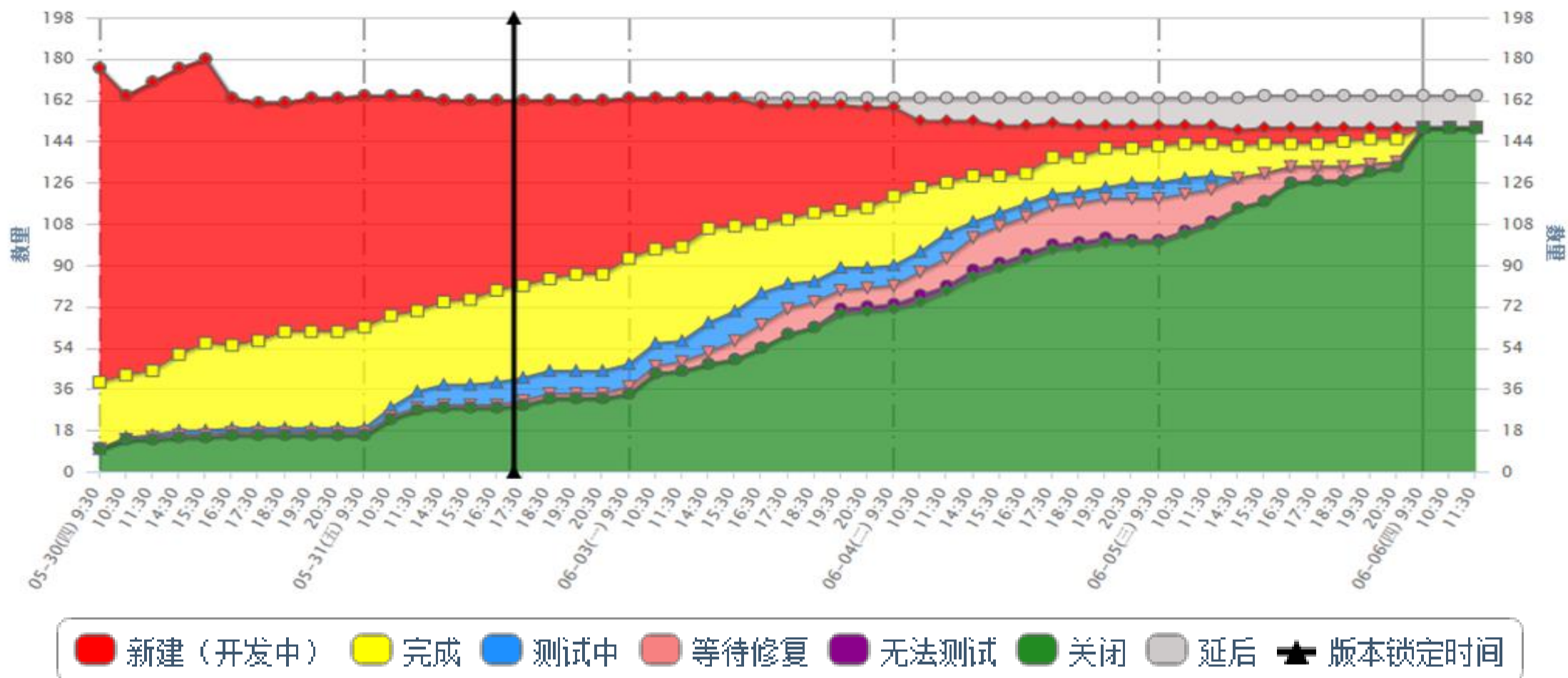
状态分布图





周版本迭代 - 需求管理

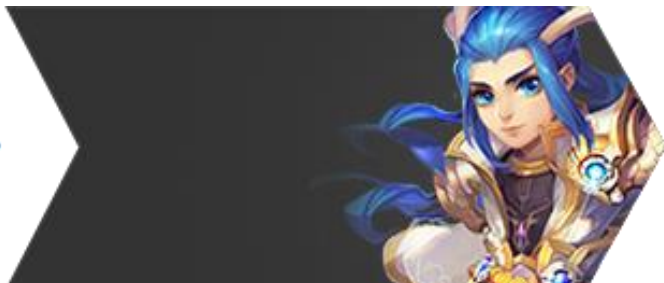
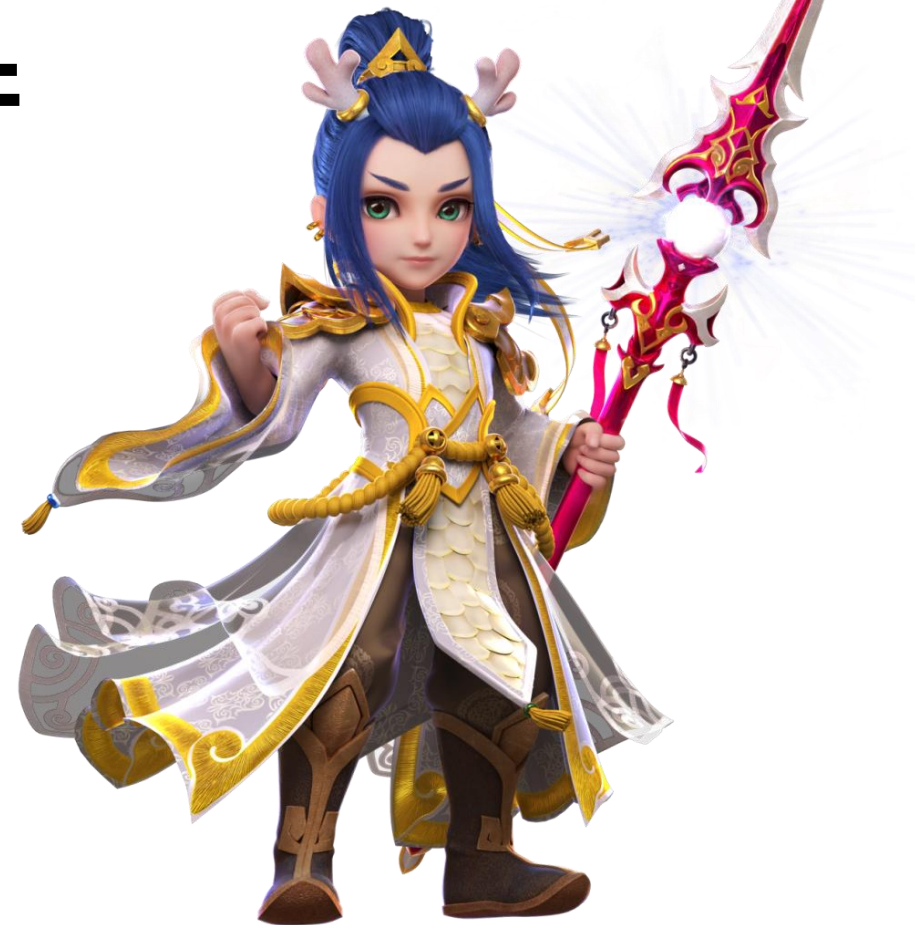
状态分布图





周版本迭代 - 实施条件

- ◆ 有经验的产品制作人
- ◆ 成熟的产品团队
- ◆ 专职的产品PM和美术PM
- ◆ 配套的项目管理和协作平台





周版本是否足够敏捷

每周看到一个版本
是否**完全满足**产品需求？
还可以**更快**吗？





周版本迭代的补充：日版本/双日版本

在项目进入冲刺阶段，团队对版本迭代的期望：

- ✓ 每天都能体验到变化
- ✓ 每天都能看到迭代的结果（不保证稳定的品质）





周版本迭代 - 经验与教训

- ◆ 效率：平稳输出 VS 爆发式冲刺
- ◆ 迭代周期并非越短越好
 - ✓ 更高的管理代价
 - ✓ 更高的工作强度
 - ✓ 有时需要思考时间
- ◆ 周版本迭代实践也需要持续迭代



一路前行，如履薄冰





Q&A

