试玩制作同学审核验收全流程 SOP

适用对象： 试玩制作同学

包体制作完成后，依次完成策划初看、自测、内部核验、策划验收和归档登记。只有当前环节通过，才进入下一环节；发现问题后先修改，再提交复核。

一 流程总览

策划初看通过 → 网站自测 → 群内核验 → 网盘提交策划验收 → 归档并填写验收过审表

步骤	制作同学操作	核验或验收人员	进入下一步的条件
01 自测	包体制作完成，先交包体策划查看；确认没问题后，在测试网站检查跳转链接和编码问题以及测试打点问题。	包体对应策划 试玩制作同学	策划初看通过；网站自测未发现跳转链接或编码问题和已测试打点无问题。
02 内部核验	截图测试网站结果，在内部核验群发送截图和项目包体名称，同时 @谢柔、@对应组长。	谢柔 对应组长	对应组长在该消息下回复“没问题”即可继续；谢柔可稍后回复。
03 策划验收	内部核验通过后，按项目类型将包体放入指定网盘；在验收群 @对应策划，并发送包体名称及网盘地址。	包体对应策划	策划明确反馈验收通过、无问题。
04 归档登记	将验收通过的最终包体放入网盘，并填写验收过审表。	试玩制作同学	最终包体已归档，验收过审表已填写。

二 网站与网盘地址

测试网站： http://192.168.112.185:8787/

按项目类型选择以下对应目录，提交验收时发送项目包体所在的具体路径。

测试打点步骤文档：

Playable 打点与测试 SOP，里面第四条

语言自适应测试：



多语言审核工具.html



多语言审核工具.html

模拟经营

\\172.16.0.88\全球g1\试玩广告\投放验收文件\模拟经营

数字门

\\172.16.0.88\全球g1\试玩广告\投放验收文件\数字门

三 自测与内部核验

步骤 01 策划初看与网站自测

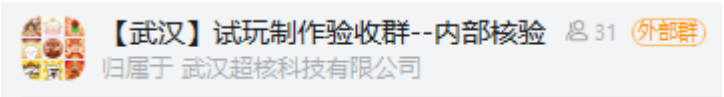
包体制作完成后，先交包体对应策划查看。策划确认没问题后，进入测试网站进行自测，确认跳转链接和编码均无问题，并保留测试结果截图。



测试网站结果截图案例

步骤 02 提交内部核验

发送群聊：【武汉】试玩制作验收群--内部核验



发送测试结果截图和项目包体名称，同时 @谢柔、@对应组长。两位核验人员检查包体名称和项目测试结果。



内部核验群聊截图案例

发送内容示例

项目包体名称：【项目包体名称】

测试结果：跳转链接、编码自测无问题，截图见上。

@谢柔 @【对应组长】 请核验包体名称和测试结果。

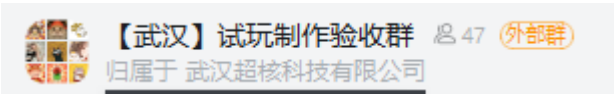
推进规则：对应组长需及时在该消息下回复；谢柔可能未及时回复，组长确认后即可进入下一步。若收到问题反馈，先修改并重新测试，再提交核验。

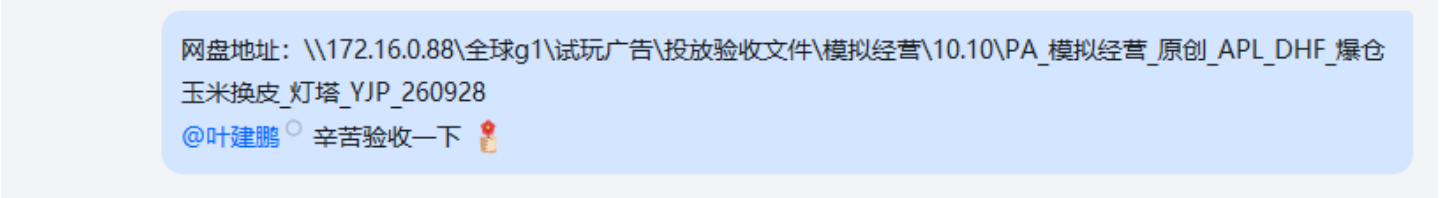
四 策划验收与归档登记

步骤 03 网盘提交与策划验收

内部核验通过后，将项目包体放入对应网盘目录。在验收群中 @包体对应策划，发送项目包体名称和网盘地址，请策划验收。

发送群聊：【武汉】试玩制作验收群





试玩制作验收群截图案例

验收消息文字示例

项目包体名称：【项目包体名称】

内部核验已通过，包体已放入网盘。

网盘地址：【对应类型目录\项目包体所在文件夹】

@【包体对应策划】 请验收。

步骤 04 验收通过后归档登记

收到策划确认“验收通过／没问题”后，将验收通过的最终包体放入网盘，并填写验收过审表。如验收发现问题，修改后重新提交策划验收。

完成前核对：

☐ 策划已明确确认验收通过。

☐ 验收通过的最终包体已放入网盘，名称与路径对应。

☐ 验收过审表已填写。