

기획 강의 1편

게임 기획자?

- 게임을 설계하는 사람

시스템 기획자

인벤토리, HUD, 월드맵, 강화, 매칭, UI, UX 등

→ 유저들 게임에 집중할 수 있게

- 대규모 프로젝트에서 더 중요 (특히 대량의 데이터가 필요한 MMORPG)
- 데이터 테이블 설계 매우 중요함
 - 대량의 데이터 작업 (데이터 추적 등) 용이
 - 휴먼 에러 줄어듦
 - 인수인계 빠르고 정확

전반적으로 틀을 잡는 역할

콘텐츠 기획자

던전, 레이드, 공성전, 차별화 요소 등

- 유저들이 즐길 수 있는 콘텐츠를 만드는 것

→ 콘텐츠의 방향성을 잃으면 안됨! (비슷한 콘텐츠들로 채워질 수 있기 때문)

- 직업별 역할이 어떻게 콘텐츠에서 작동될지 고려
- 돌발 이벤트, 밸런스 관련 장치 설계

전투 기획자

전투 시스템, 직업, 직업별 스킬, 몬스터 스킬, 각종 AI 등

1. 전투 연출 관련된 외형적인 부분
 - 전투 스타일에 따라 어떻게 싸울지 고민
 - 전투의 연출 관련된 부분, 게임 내 전체 스킬 설계
2. 전투 시스템 설계
 - 밸런스(스킬 쿨타임, 소모 mp, 사거리, 버프, CC 등)
 - 타직업과의 차별화
 - 전투 밸런스 수정 찾기
 - 몬스터의 특징, 설정에 따라 몬스터 스킬 설계
 - 콘텐츠 기획자 + 전투기획자 + 밸런스 기획자 협업 많음

설정 기획자

시나리오, 퀘스트, 등장인물, 종족 관계, 다양한 설정 등

- 세계관, 메인 스토리, 등장인물 설정
- 어떻게 메인스토리를 퀘스트로 만들지, 컷씬을 어느 부분에서 보여줄지 고민
- 세계관이 따른 장소 설정

세계관 방대하게 X

- 구멍 생기기 쉽고, 확장 어려움

밸런스 기획자

전투 밸런스(전투, 성장), 경제 밸런스(재화)

- 게임 내 등장하는 모든 수치 다룸
- 전투 밸런스
 - 레벨업, 강화를 했을 때 능력치 상승폭 설계
- 경제 밸런스
 - 재화의 양, 얻기까지 시간 등 설계
- 사업부와 논의해 BM 설계

레벨디자인 기획자

동선 설계, 설정, 콘텐츠, 밸런스와 함께 진행

- 배경에 대한 유저의 동선을 만듦 (짧게 or 길게)
- 시선 유도(랜드마크 이용)
- 콘텐츠가 가진 성격에 따라 다양한 전략이 나올 수 있게 설계