



# 1주차 - 게임 기획자란?

문잡이 [ 21년차 게임 기획자 ] - 게임 기획 강의 1 편 // 21 년차 게임 기획자의 기획 강의 <https://www.youtube.com/watch?v=xEempNBjfdc&list=PLOJPxg-c4qSjUH15K7fZw8iK4wVTJEohZ&index=12>

[v=xEempNBjfdc&list=PLOJPxg-c4qSjUH15K7fZw8iK4wVTJEohZ&index=12](https://www.youtube.com/watch?v=xEempNBjfdc&list=PLOJPxg-c4qSjUH15K7fZw8iK4wVTJEohZ&index=12)

**게임 기획자** = 게임을 **설계**하는 사람

프로그래머 + 기획자 + 아트 + 사운드 (+ PM + QA + 사업부) ⇒ 게임

## ▼ 기획자의 업무

**시스템** : 인벤토리, HUD//UI, 메인 플레이 화면에 뜨는 거, 우편함, 파티, 월드맵, 미니맵, 제작, 강화, 채팅, 매칭, 장착, 업적, 칭호, 채널

**콘텐츠** : 던전(인던), 레이드, 공성전, 차별화 요소//e.g. 성장 콘텐츠, 수집 요소

**전투** : 전투 시스템, 직업//설정보다는 특징, 직업별 스킬, 몬스터 스킬, 각종 AI

**설정** : 시나리오, 메인 퀘스트, 서브 퀘스트, 등장인물, 종족, 배경, 날씨, 다양한 고증 및 설정

**밸런스** : 전투 밸런스//능력치, 수치 설정, 경제 밸런스//재화, 보상

**레벨디자인** : PC가 움직이는 동선들에 대한 설계. 설정/콘텐츠/밸런스와 함께 업무 진행

## ▼ 시스템 기획자

(소규모보다 대규모 프로젝트에서 중요)

:

**데이터 테이블** 설계 및 관리 → 대량의 데이터, 라이브에서 중요

⇒ 잘 되어 있으면 휴먼 에러 감소, 빠른 처리 속도, 데이터 추적 용이

: 규칙, 규격 등 UI나 UX적인 부분까지 맡는 경우가 많음

→ 유저가 게임에 집중할 수 있게 만들

e.g. 팝업 창 닫기 버튼 위치는 항상 오른쪽... 같은 규칙

⇒ 내용물을 예측하며 편안하게 사용할 수 있도록

틀을 잘 만드는 역할

## ▼ 콘텐츠 기획자

= 유저가 직접 컨트롤하며 즐길 수 있는 놀거리를 만드는 기획자

:

**전투 콘텐츠**

- RPG의 경우 직업/직업별 역할
- 돌발 이벤트, 밸런스와 관련된 다양한 장치 설계
- 콘텐츠의 방향성 설정 중요//콘텐츠는 하나만 존재하지 않는다!

: **생활 콘텐츠**

- 수집, 채집, 제작, 하우스, 예술, 경제...

## ▼ 전투 기획자

: **전투 연출**

- 전투 스타일, 외형적인 부분, 적과의 상호작용, 대미지, 캐스팅 연출

: **전투 (시스템) ♥ 밸런스**

- 스킬 쿨타임, 소모 MP, 사거리, 광역 범위, 버프/디버프, CC, 연계기  
→ 수치적 작성  
\*특히 MMO RPG에서는 전투 밸런스 수정이 많고, 많은 데이터  
동시/ 수정이 빈번함
- 몬스터 스킬, 형태, 엘리트 몬스터, 중간 보스, 보스, 레이드 보스  
→ PC에게 적절한 고난과 역경을...

## ▼ 설정 기획자

: 세계관, 메인 스토리, 등장인물, 메인 퀘스트 작성

- 어떤 컷씬을 만들어서 보여줄 것인가?
- 배경 설정도 글로 작성 및 고증

## ▼ 밸런스 기획자

: **전투 밸런스** - 전투, 성장 수치

:

**경제 밸런스** - 재화와 관련된 모든 수치

PLC

//마케팅 용어, 제품 수명 주기, 게임 소비 속도(\*참고:

<https://devdevdev.tistory.com/13>) 라고 부르는 성장의 영역이 있고, 여러 가지 콘텐츠가 존재하는 MMO RPG와 Pay to Win(과금)이라고 부르는 BM이 있는 한국형 MMO RPG에서는 성장의 영역에 따라서 같은 시간 안에 매우 다양한 성장이 뒤따름  
인플레이션 주의

BM은 기획자를 따로 두고 설계를 하기도 함

## ▼ 레벨디자인 기획자

: 배경 설정에 따른 유저의 동선 제작

: 맵이 어떻게 생겼나?

:

길을 만드는 작업, 시선 유도

웨이 포인트, 포탈을 이용해 동선의 길이를 조절하기도 함

→ 던전이나 공성전도 다양한 전략이 나올 수 있게 설계