



1주차 강의정리본

게임 기획자란?

도면을 그리는, 게임을 설계하는 사람

게임 기획자별 업무

- 시스템 게임 기획자
: 인벤토리, 메인화면에 뜨는것=HUD, 우편함, 파티, 월드맵, 미니맵, 제작, 강화, 채팅, 매칭, 장착, 업적, 칭호, 채널 등.
- 콘텐츠 게임 기획자
: 던전, 레이드, 차별화 요소 등.
- 전투 게임 기획자
: 전투시스템, 직업, 직업별 스킬, 몬스터 스킬, 각종 AI 등.
- 설정 게임 기획자
: 시나리오, 메인퀘스트, 서브퀘스트, 등장인물, 종족, 세계관, 날씨, 고증 및 설정 등.
- 밸런스 게임 기획자
: 전투 밸런스, 경제 밸런스, 성장 밸런스 등.
- 레벨디자인 게임 기획자
: PC가 움직이는 동선들에 대한 설계, 돌아다닐수 있는 구역과 못돌아다니는 구역 등

시스템 게임 기획자

- 대규모 프로젝트에서 중요
- MMO RPG같은 많은 데이터를 사용하는 프로젝트에서 더욱 중요
- 데이터 테이블 설계(아이템테이블, 강화테이블 등)를 잘해야함
→ 그래야 수정, 에러발견 등에서 수월함. 휴먼에러 자체도 줄어듦
- 규칙이나 규격, UI, UX 부분을 맡는 경우도 많음
Ex) 팝업창의 닫기버튼의 위치를 일관되게 관리
- 내용물에 대한 예측을 하면서 틀을 만듦

콘텐츠 게임 기획자

- 유저가 직접 컨트롤하며 놀거리를 만드는 역할
- 여러 기믹, 장치 제작
- 콘텐츠의 방향성을 계속 생각

전투 기획자

- 전투의 연출과 관련된 외형적 부분 담당
- 다양한 상호작용을 통한 전투
- 전투스킬의 쿨타임, MP, 사거리, 버프, 디버프 등의 요소의 차별화된 수치
- 대규모 프로젝트에서는 여러번의 수정이 많아서 이를 고려하여 설계해야함
- 몬스터 스킬설계, 몬스터의 설정에 따른 독특한 스킬, 플레이어의 보람을 고려

설정 기획자

- 세계관, 스토리, 등장인물, 메인퀘스트 등 작성
- 컷신 타이밍, 종족, 조직, 단체 설정
- 세계관에 따른 장소, 배경 설정 + 고증 확인

밸런스 기획자

- 게임 내 등장하는 모든 수치를 다룸
- 전투, 성장, 재화와 관련된 수치를 다루는데, 이것이 '성장'과 엮이는 순간 매우 어려움
- BM 기획자는 이익을 따져서 기획함

레벨디자인 기획자

- 유저의 동선에 대한 설계, 다닐 수 있는 길을 만듦
- 중간중간 숨겨진 장소나 랜드마크 등도 배치
- 레이드나 던전같은 경우에는 그 콘텐츠가 가진 성격에 따라 다양한 전략이 나올 수 있게 설계