遊戲企劃人員

遊戲企劃 聚光燈

學歷科系：沒有一定的科系限制。

經歷條件：沒有特別限制，但新人想要投入這個職務，一般都會先從遊戲企劃助理人員做起，等到累積一段工作經驗之後，才成為正式的遊戲企劃。

專業能力：文筆需要一定的程度以上，國學程度不可太差，對視覺、聽覺等美學必須夠敏銳，且要有基本的程式概念，以方便溝通；要有遊戲邏輯的理解力、想像力、觀察力、創造力以及溝通能力；使用的軟體工具包括文書處理、影像處理、流程軟體、音效編輯軟體、遊戲開發的工具軟體等等，都必需要熟悉。

性格速寫：玩過相當多的遊戲，並且知道每款遊戲的優缺，對遊戲製作必需具備起碼程度的理解；平時除遊戲外，尚需多方涉略電影、小說、漫畫等各項娛樂產業的重要作品，以作為參考。

工作環境：遊戲企劃構思遊戲腳本的時候，會希望待在環境比較安靜的地方。但另一方面，遊戲製作團隊會因為工作需要，在辦公室玩起遊戲來，藉由玩遊戲的過程刺激創意或是發現問題。

至於他們的上班時間，會依專案進度而定，一般均可正常上下班，待專案後期，為了配合製作上的進度需求，會有加長工時的情況，尤其在上市前的一、二個月最忙，熬夜、沒有回家也是司空見慣的事情。

分佈產業：目前國內尋找遊戲企畫人員的產業以線上遊戲軟體研發公司為主。

薪資條件：新人起薪約為三萬，依主計處統計 93 年 5 月專業科學及技術服務業平均薪資為 47873 元。

未來前景：企劃人員可努力朝製作人的方向努力，若對於活動企畫較有興趣，也可往行銷企劃方面挑戰，或是朝研發單位的主管職務邁進，例如：製作總監、研發長…。

職訓課程：經濟部工業局設立之數位內容學院有「遊戲企劃人才養成班」，民間有

開辦遊戲企畫創意基礎班等訓練課程。

遊戲產業前景大好

數位內容產業是我國新興的創意產業，被行政院列為六年國家重點計畫「兩兆雙星核心優勢產業計畫」的一項，遊戲產業是目前數位內容產業的主力，台灣去年整體數位內容產業的產值 1,892 億元，其中，遊戲產業的產值 152 億元，比前一年成長 38%，尤以國人自製線上遊戲的比率，成長了三倍以上。政府已將數位內容產業列為未來的明星產業，並計劃將數位內容產業產值由 2002 年的 1,537 億元，拓展到 2006 年的 3,700 億元。事實上，國內的線上遊戲發展快速，因此，不管是業者研發能量及推出產品速度，都顯示線上遊戲市場前景相當看好。

根據統計，去年（2003）年是國內發展線上遊戲市場以來成長率最高的一年。線上遊戲的風行，引發了各界的積極搶入，無論是自行開發，或是透過代理，希望以最快的速度分到一杯羹。對於許多線上遊戲開發公司而言，研發相關部門工作相當吃重，其中主導線上遊戲內容的遊戲企劃，是遊戲製作的重要環節，也成為就業市場上搶手的炸子雞。

遊戲企劃要不斷的溝通協調

要製作一個好玩又炫的遊戲，絕非僅靠一己之力，而是需要一個默契十足的團隊。一個遊戲的誕生，必須先由遊戲企劃提出架構原案，配合美術和程式的技術注入，並且歷經多次的修改元素與測試；而遊戲企劃的工作不單只有負責企劃提案，還必須整合整個製作過程，不斷的和美術以及程式人員藉由溝通的過程來尋求共識，才能達到企劃執行的精確性。

遊戲產業是個講究團隊運作的地方，而「企劃很多時候都是在做溝通，」只要溝通不良的錯誤產生，很多過程都可能要重頭再來，所以投入遊戲企劃職務的必備條件，就是要很會溝通，在製作過程隨時保持和美術、程式人員密切的互動，指引他們朝自己的企劃方向走，可是這中間的關係拿捏又得恰到好處。通常一開始，不論美術或者程式人員均會完成一個基本雛形，企劃接著就得先行審核，看看有無偏離想法，然後修正。理論上最好能懂得一點程式語言，例如 C++或 Visual Basic，才不致對話無交集。

遊戲製作是一段漫長且繁瑣的過程，在製作後期的時候，企劃人員還得不斷的進行測試，一個遊戲玩上一兩百遍，直到找出所有的 bug 為止，在遊戲大致完成後，則與測試行銷單位合作，做好公開測試的準備，直到遊戲上市後正常營運。因此遊戲企劃的工作絕非只是構思故事劇本，不僅需整合技術、美術與創意，還要全程控制一個遊戲製作的進度執行，在遊戲作品真正上市之前，遊戲企劃的工作都不算完成；簡單來說，遊戲企劃的工作內容在前期(前置作業)為產出設計文件者，屬於製作流程的上游，與其他職務同仁的互動多半在內容的溝通、修正與確認，中期(製作期)則是進行製作時，依需要進行內容的變更修正，以及編輯器上進行編輯時的製作協助；在後期（測試期）則以各種方法測試出 bug，並尋求解決方法。

工作熱忱最重要

愛玩遊戲是成為企劃人員的敲門磚，從事遊戲製作的人，自己都非常喜歡玩遊戲，藉著多種遊戲經驗，才能夠知道每款遊戲的優缺點。「這份工作很雜又很耗腦力，錢也不算多，如果只把它當作一份工作來做會覺得很痛苦，」這份工作絕對不如想像中好玩，一定要有熱忱與興趣來做支撐。

通常身為遊戲企劃，會藉由敏銳的觀察力和大量的閱讀來刺激創意產生。遊戲企劃把透過對真實世界的觀察轉化成虛擬世界中的好玩元素。當然，另一方面因為「遊戲是理性和感性的融合」，所以還必須兼顧到玩家的想法與市場的喜好，他們才可能暫時從扮演創世主的身份跳脫出來，把時下流行因子放入題材發想。因為遊戲產業的一部份是跟著 IT 產業在動，工具軟體、程式技術甚至是觀念，出陳推新的速度很快，不能只站在「自己很懂的框框裡」跳不出來，要學會把自己放空去和這些東西對話。

在這項職務上，有的人對設計有獨到的眼光，有的人心思細密，對設定與數值的調整整有一套，有的人善於溝通協調，在製作時能夠較忠於原來的設定，完成度比較高，有的人特別愛玩遊戲，所設定出來的內容常會看到其他遊戲的影子。基本上從事遊戲企劃，「聰明才智不可能太低，否則會無法應付各種實務上的狀況」，有獨立思考能力及具有創造力的人會比較適合。

遊戲企劃創造夢的世界

這是一個夢想的世界，也是一個有趣的世界，但真正在工作當中，會遇到各式各樣的困難，而這些困難並非一己之力可以解決，在遊戲產業有雄心壯志的人，最好能夠心胸開闊一些，否則很容易常常沒事，就一天到晚怨天尤人。尤其是那些自認為玩過很多遊戲而自以為是的人，因為「玩遊戲與製作遊戲根本就是兩回事」。

遊戲企劃是個充滿挑戰性的工作，這個工作扮演的就像是電影導演，負責掌控監控整個劇情的走向、場景的配置、人物的一顰一笑，要是一個導演懂得攝影、演戲…這些方面越多，他能夠掌控的影像風格會越鮮明。同樣地，如果一個遊戲企劃能夠多熟悉一些關於電腦軟體的使用、專案管理的 know how、各類遊戲研發的技術、知名遊戲開發過程的了解，會幫助這個職務強化更多造夢的能力。