

資訊產業 數位內容遊戲企劃專業人員職能基準

編號	工作項目	達成指標	所需技能
1.1	遊戲內容發想 與 遊戲機制設計	核心玩法	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 遊戲規則(能夠設計出良好的遊戲規則,使遊戲在難易和玩法上能符合市場定位及需求)</li> <li>• 遊戲玩法的發想,可以提供一個以上的方向作為選擇和評估</li> <li>• 對於遊戲相關的各項資料(如:遊戲類型、機制、玩法、數值、遊戲相關工具等)的瞭解程度</li> <li>• 設定遊戲目標族群,並去瞭解其喜好的取向,可將之導入遊戲規則中</li> <li>• 收集各項遊戲玩法資訊並可吸收改進或創新</li> </ul>
1.2		各系統機制與 介面	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 系統規劃(符合遊戲目標的系統規劃,容易上手,並是在遊戲引擎可實踐的範圍,及時程控管中可接受的設計)</li> <li>• 規格(對於各項規格的規範可以很清楚且制定完善,以減少製作期的修正或製作時的誤差)</li> <li>• 介面(設計出一個人性化,符合自身遊戲的遊戲性的介面,簡單清楚易上手)</li> <li>• 對於系統規劃的內容和項目可以符合預期設定目標</li> <li>• 對於程式系統分析邏輯有基本的觀念與認識</li> <li>• 具備撰寫系統文件(流程圖、樹狀圖、統計圖表等)的能力</li> <li>• 系統設計能考慮到世界觀及遊戲性</li> <li>• 具備介面操作、遊戲性以及耐玩性等的設計能力</li> <li>• 瞭解程式的系統設計是否符合設計的需求</li> <li>• 充份瞭解各項介面操作的優劣點和特性</li> </ul>
1.3		屬性數值	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 屬性數值(適當的屬性種類及平衡,不致讓玩者混淆或導致多餘的屬性設定)</li> <li>• 公式(適當合理的公式運算,顧及平衡性及程式運算的效益)</li> <li>• AI(可將人工智慧系統化,增加互動性和角色的生動性,並且避免產生漏洞)</li> <li>• 可以讓屬性數值的設計與程式上的判斷,透過文件表達並求合理正確</li> <li>• 具備對數值資料的運用能力(計算、邏輯、表單、圖像、公式等)</li> <li>• 具備對各項 ai 設定系統化的能力,便程式可以充份瞭解和實踐</li> </ul>

資訊產業 數位內容遊戲企劃專業人員職能基準

2.1	任務關卡規劃製作與遊戲性調整	任務關卡	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 任務系統機制、任務腳本（多種的任務關卡豐富性，但需符合系統機制，製作生動的任務並具備合理性）</li> <li>• 角色、場景、關卡（塑造具性格特徵的角色和符合任務或關卡動線的場景並能符合世界觀）</li> <li>• 道具（設計出各項遊戲需要的裝備，武器和所需物品，也需符合平衡性和合理性）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 可以善用戰鬥、社群、角色能力、技巧、系統架構、介面等的設定，撰寫任務並符合製作上的需求</li> <li>• 設計時考慮情節、對白、表情、互動、動作、鏡頭、場景、聲效等運用的能力</li> <li>• 具備關卡場景動線和節奏感掌握的能力</li> <li>• 具備設定符合平衡性和效用性的道具能力</li> </ul>
2.2		平衡性調整	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 調整遊戲各項屬性、數值、公式、AI、任務等項目的整體平衡，達到最佳狀態，難易度符合遊戲定位</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 具備數字敏感度，可以快速調整各項屬性數值的平衡</li> <li>• 瞭解各項遊戲公式計算的原理</li> <li>• 具備掌握難易度和平衡性的各項關聯</li> </ul>
3.1	遊戲世界觀、劇本及任務的撰寫	世界觀	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 背景故事（描述的故事具備劇情張力和衝突性，可以吸引玩者進入故事中）</li> <li>• 環境（對於世界的環境的描述，具備該地方的特有地形或生態以及建築樣式，並要符合遊戲表現手法的製作）</li> <li>• 人文社會（讓世界觀更深入的設定，建構出一個完整社會，可以包括更多元素，並融入在遊戲的系統設定中）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 具備故事描述能力，能符合遊戲目標且能夠指出製作方向，與遊戲主軸呼應</li> <li>• 具備分析故事與情節的能力</li> <li>• 具備對遊戲相關的各項資料(歷史、地理、人文、社會、經濟、市場)的瞭解程度</li> </ul>
3.2		任務劇本	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 描述的故事具備劇情張力和衝突性，可以吸引玩者進入故事中。風格需要和世界觀一致，各項任務的設計務求多變</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 具備故事描述能力，能符合遊戲目標且能夠指出製作方向，與遊戲主軸呼應</li> <li>• 具有角色塑造能力</li> <li>• 具備分析故事與情節的能力</li> <li>• 對於劇本的撰寫要能考慮到遊戲的相關設計</li> <li>• 瞭解程式的系統設計是否符合故事情節上的需求</li> <li>• 具有撰寫遊戲劇本和安排腳本橋段的能力</li> </ul>
3.3		居民對話	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 符合世界觀的設定風格，透過對話給予居民生命個性，並求對話的生動和配合角色性格</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 具有角色塑造能力</li> <li>• 具有對白撰寫能力、並能依據不同風格撰寫不同對白</li> </ul>