

# Game Designer

internship work  
at Debuz Co,Ltd

- ออกแบบและทำ mock up หน้าเนื้อเรื่องเกม CMM เรื่อง UX consistency ของโหมด Novel



ux consistency

## รายละเอียดงาน

1. ลองออกแบบและนำเสนอไอเดีย ux หน้าเนื้อเรื่องของเกม call me master เพื่อให้มีความ consistency มากขึ้น
  - ออกแบบปุ่มต่างๆให้มีความชัดเจนมากขึ้น
  - ออกแบบสถานะของแต่ละห้องให้มีความชัดเจนเพื่อให้ผู้เล่นรู้ว่าห้องไหนอยู่สถานะไหน (เล่นจบแล้ว/ยังไม่ได้เล่น/เล่นไม่จบ)

## สิ่งที่ได้รับจากการทำงาน :

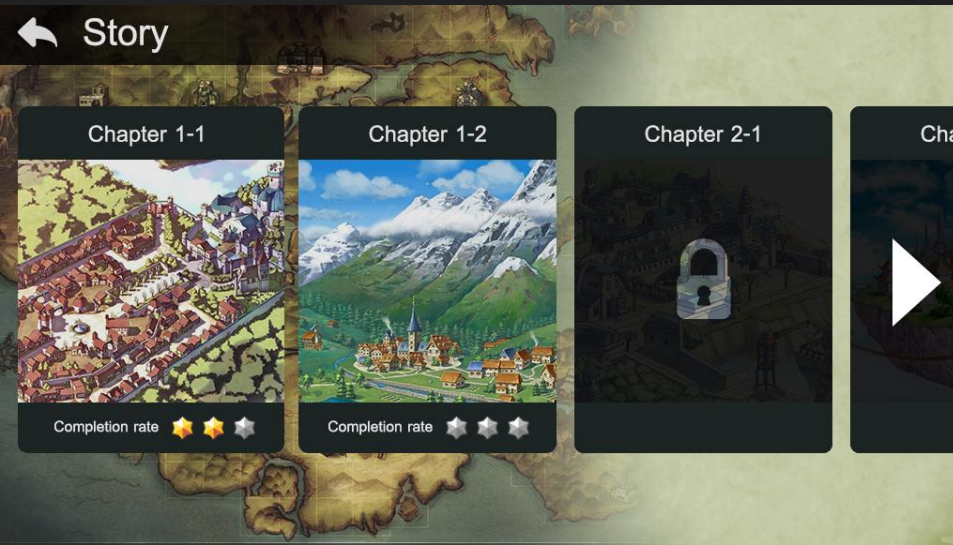
- ได้ออกแบบ ux ของเกม โดยขอบเขตนั้นชัดเจนขึ้น คือเน้นเรื่องความ consistency
- ได้ฝึกนำเสนอต่อเพื่อนร่วมทีม

- ช่วยทำ mock up ของเกมที่ทาง Partner นำไปเสนอ Gravity เพื่อขอลิขสิทธิ์ในการทำ



Game play

Menu pages



## รายละเอียดงาน

1. ทำหน้า mock up gameplay ตาม requirement ที่กำหนด
2. ทำหน้า mock up แอคชั่นต่างๆ เช่น ระยะเดิน ระยะโจมตี
3. ทำหน้า mock up เมนู (เลือกด่าน, เลือกห้อง เป็นต้น)

## สิ่งที่ได้รับจากการทำงาน :

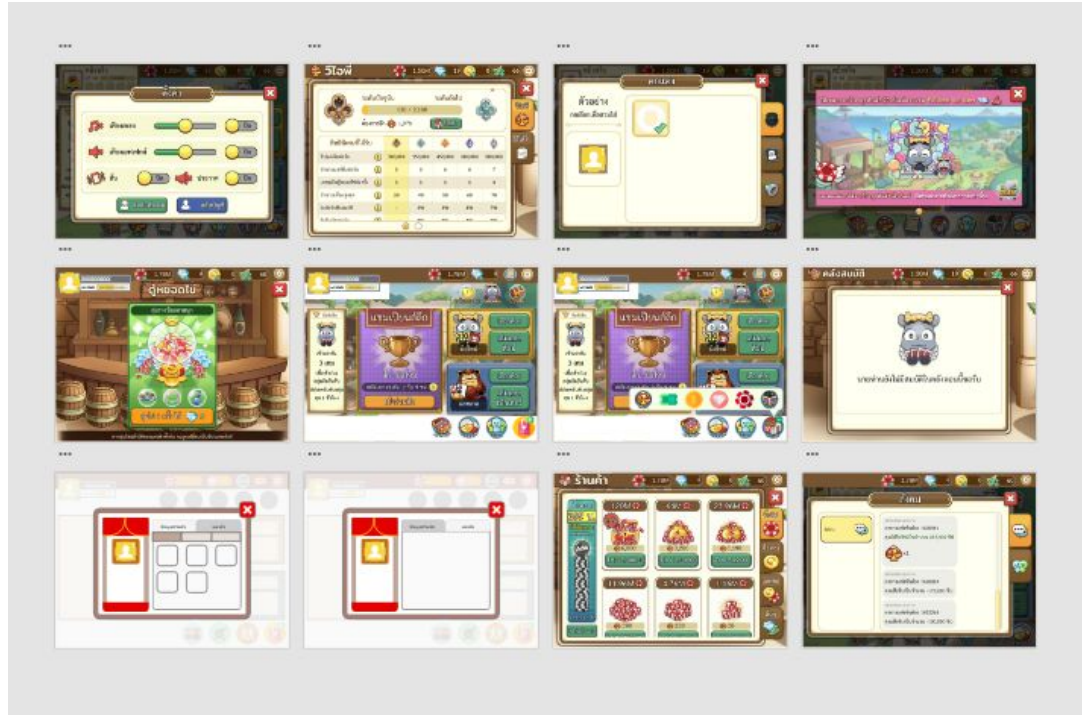
- ได้ทำ mock up เกมแนว ragnarok online ตาม requirements
- ได้ประสบการณ์ในการคุย scope งานกับลูกค้าในฐานะผู้ช่วยเกมดีไซน์เนอร์

## ประเมินตัวเอง :

- ด้วยความที่ ragnarok online เป็นเกมแนวที่ไม่เคยเล่น เลยอาจจะทำให้ลำบากตอนที่ออกแบบ เพราะต้องหา reference มากขึ้น แต่ส่วนตัวคิดว่าเป็นงานที่สนุก



- ทำ mock up เกมดัมมี่(ux and ui design) และเขียนข้อคิดเห็น



Lobby mock up

Home



Profile pic



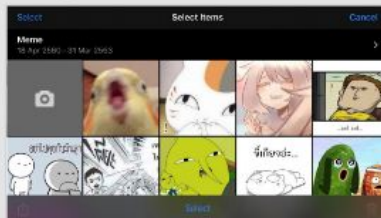
Camera



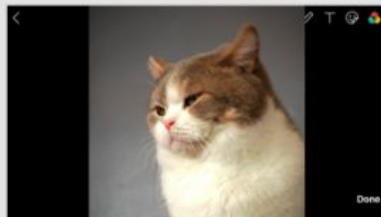
Profile Info



Choose photo



customize photo



Changed



Profile info-2



savephoto

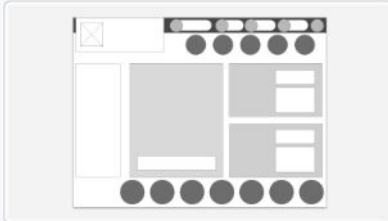


Change profile's mock up

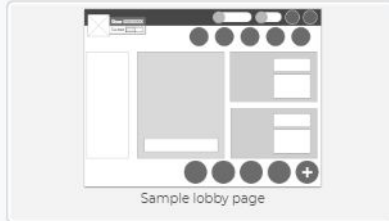




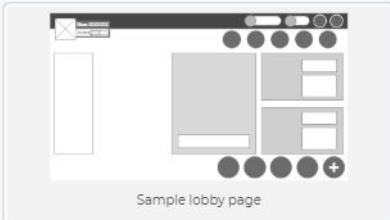
1



2



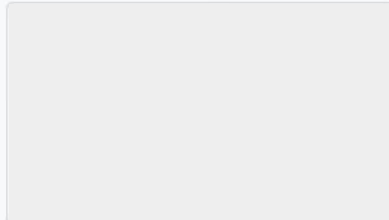
3



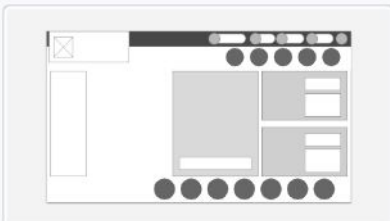
4



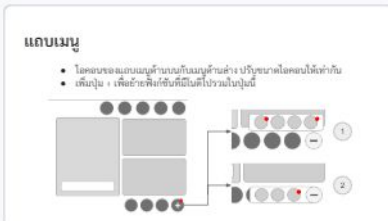
5



6



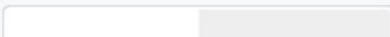
7



8



9



# UX/UI สไลด์

## รายละเอียดงาน

1. หาไอเดียในการออกแบบหน้า lobby ของเกมดัมมี่
2. ดีไซน์หน้า lobby นำเสนอไอเดียในรูปแบบ presentation และทำ mock up
3. ออกแบบ flow และ ui ของการเปลี่ยนรูปโปรไฟล์ของเกมดัมมี่เป็น mock up

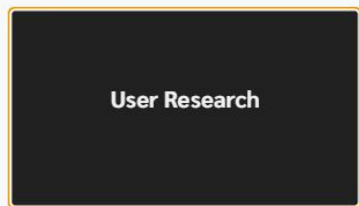
สิ่งที่ได้รับจากการทำงาน :

- ได้ทดลองออกแบบ UX/UI ของเกมเป็นครั้งแรก
- ได้เรียนรู้ว่าการออกแบบนั้นต้องคำนึงถึงหลายๆอย่าง เช่น พฤติกรรมผู้ใช้, ตำแหน่งการวางต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์ของฟังก์ชัน เป็นต้น
- ทำให้รู้จักตัวเกมดีขึ้น รู้จักรบบมากขึ้น
- ควรมีเหตุผลรองรับกับทุกอย่างที่ทำ

ประเมินตัวเอง :

- จากคอมเมนต์ต่างๆที่ได้รับ ทำให้ได้รู้ข้อผิดพลาดที่ได้ละเลยไป เช่น การกำหนดขนาดของเมนูต้องคิดถึงความสะดวกของผู้ใช้งานในหน้าจอขนาดเล็กด้วย เป็นต้น

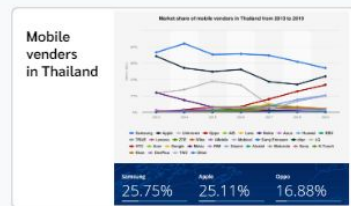
- ทำ user's research ตาม requirement เพื่อศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มผู้ใช้ตามแต่ละช่วงวัย



1



2



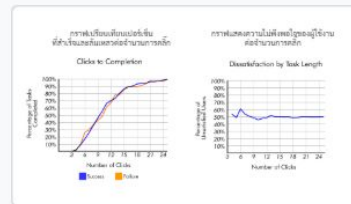
3



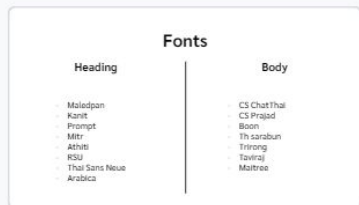
4



5



6



7



8

## user's research

## รายละเอียดงาน

1. ทำรีเสิร์ชเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาให้เป็นมิตรกับกลุ่มผู้ใช้งาน  
อายุระหว่าง 40-50 ปี ตามหัวข้อต่อไปนี้ :
  - ส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์รุ่นอะไร ขนาดเท่าไหน
  - ฟอนท์ที่ใช้และขนาดที่เล็กที่สุดที่สามารถอ่านได้
  - รูปแบบตัวอักษรควรใช้แบบมีหัวหรือไม่มีหัว
  - ใช้เวลากับแอปพลิเคชันแบบไหนมากที่สุด

สิ่งที่ได้รับจากการทำงาน :

- ได้เรียนรู้และศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มผู้ใช้ของเกมดัมมี่ เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาให้เป็นมิตรกับกลุ่มผู้ใช้อายุระหว่าง 40-50 ปีมากขึ้น

ประเมินตัวเอง :

- การออกแบบ UX/UI นั้นจำเป็นที่จะต้องศึกษากลุ่มผู้ใช้งานก่อนเพื่อการพัฒนาให้ตรงกับกลุ่มผู้ใช้ที่สุด
- ได้พัฒนาทักษะการหา research โดยต้องหาข้อมูลจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือหรือมีการเก็บสถิติชัดเจน หากเป็นบทความต้องมี reference รองรับ และข้อมูลต้องไม่เก่าเกินไป

- ศึกษาหัวข้อ “Coziness in game” และทำฟรีเซนต้นำเสนอ

What is Cozy?

Overlapping But Not-Cozy

Why Make Cozy Games

Create Blue Ocean Games

Gamer motivation models

Old models

- Fight or Flight
- Zero-sum economics
- Gamers as competitors
- Gamers are base-motivated by extrinsic motivators

Newer models

- Tend and Befriend
- Self-determination Theory
- Quantic Foundry's motivation profiles

Main motivational categories

Action	Social	Progress	Accomplishment	Immersion	Control
Discovery	Competition	Challenge	Completion	Factory	Design
Isolation	Speciality	Strategy	Power	Rite	Discovery

Increase retention by minimizing churn

Attract a better community

simple process at play

1. Mechanics generate emotions
2. Emotions attract players
3. Social norms spread
4. Developers reap what they sow

Patterns

## Coziness in game



## รายละเอียดงาน

1. ศึกษาและทำความเข้าใจในหัวข้อ “Coziness in games(ระบบที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกปลอดภัย, ผ่อนคลายและไม่เครียด)”
  - อะไรคือ cozy?
  - ทำไมต้อง cozy?
  - รูปแบบต่างๆของ coziness
  - มีประโยชน์อย่างไร
2. สรุปและนำเสนอในรูปแบบ presentation

ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับงาน :

- ได้เรียนรู้และทำความเข้าใจว่าอะไร คือ Coziness ในเกม เข้าใจเหตุผลว่าความ cozy ไม่จำเป็นต้องมีแค่ในเกมแนว casual เสมอไป เกมแนวอื่นก็สามารถใส่ได้ เช่น ในเกมแนวแอคชั่น เช่น dark soule จะมี campfire เป็นจุดพักซึ่งเป็นช่วงเวลาให้ผู้เรียนรู้สึกปลอดภัยจากความตึงเครียดของ core game
- เข้าใจการทำงานของระบบเกมต่างมากขึ้น เช่น การออกแบบสิ่งของหรือตัวละครที่มีลักษณะที่ผู้เล่นคุ้นเคย จะทำให้ผู้เล่นรับรู้ได้ว่าสิ่งนี้เป็นมิตรหรือศัตรู สัตว์ประหลาดส่วนใหญ่จึงมีรูปร่างที่ไม่เป็นธรรมชาติ เป็นต้น

ประเมินตัวเอง :

- ทำให้ได้เข้าใจในระบบเกมรูปแบบต่างมากขึ้น เรียนรู้หลักการของการออกแบบเกม หากออกแบบได้ดี จะดึงดูดให้ผู้เล่นเล่นเกมได้นานขึ้น