

Lecture 8

Game Design





What is Game Design?

What is Game Design?

□ เป้าหมาย

- ทำเพื่อใคร
- ทำเพื่ออะไร
- ทำไปแล้วคาดว่าผู้เล่นจะได้อะไร
- ทำไปแล้วคาดว่าเราจะได้อะไร
- อยากให้เกิดอะไรขึ้นบ้าง เพื่อบรรลุเป้าหมาย

Conceptual Design

Other Main Area in the game Design

□ Visual Design

- การมองเห็นโดยภาพ
- สิ่งที่ user มองเห็น

□ Sound and Effect Design

- การได้ยิน
- สิ่งที่ user ได้ยิน
- เสียงและจินตนาการ

fun

proud

effect

4th wall

excited

win

imagination

ວິຊາ

What is Game Design?

challenge

weapon

vision

friends

ຈາກ

items

progress

ຕັ້ງແສດງ

map

sound

ວິธີການ

text

skin

gift

process

story

community

Game Design Essentials

<https://www.gamedesigning.org/learn/game-elements/>

- **Players** – กำหนดกลุ่มผู้เล่น กลุ่มคนที่คาดว่าจะเล่น
- **Story** – เนื้อหา เนื้อเรื่องของเกมส์
- **Procedure** – วิธีการดำเนินการ ขั้นตอนการกระทำเพื่อให้สำเร็จ เช่น การเดิน เก็บของ ยิงคุ้ต่อสู้
- **Rules** – สิ่งที่ผู้เล่นสามารถทำได้และไม่ได้ กฎข้อบังคับ ผู้เล่นสามารถรู้ได้จากการเล่น
- **Conflict** – อุปสรรค สิ่งกีดขวาง ศัตรู สถานการณ์ที่ทำให้ยากลำบาก
- **Challenge** – ความท้าทาย
- **Rewards - tasks**

Game Design Principles

Inter-Active
Design

Consistent

Control

Graphic
Design

Challenge

Clear Goal

Game play
Design

Player Skill

Feedback

Language
Design

Level Design

Social
InterAction

Inter-Active Design

- การออกแบบระบบควบคุมในเกมส์
- การออกแบบควบคุมตัวละคร
- การออกแบบควบคุมมุ่งมอง

InterActive Task

แบบควบคุมที่อยู่บีริเวณ
หน้าจอ

InterActive Device

การควบคุมจากภายนอก
**Keyboard,
joystick, mouse**

Graphic Design

- เกมที่มีกราฟิกสวยงามเป็นสิ่งที่ดึงดูดผู้เล่นได้เป็นอย่างดี องค์ประกอบของกราฟิกที่ดีนั้น ส่วนใหญ่มาจากการออกแบบพื้นฐาน เช่น ทฤษฎีสี จังหวะ การจัดวาง ความกลมกลืน ๆ ฯลฯ
- รวมถึงลักษณะมุ่มมองที่เหมาะสมกับเกม สำหรับเกมที่มีเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละครต้องมีความพิถีพิถันเป็นอย่างมาก

Game Play Design

- คือลักษณะการเล่นหลักของเกมนั้นๆ รวมไปถึงกฎข้อบังคับภายในเกม
- เกมจะต้องดึงดูดและผู้เล่นสามารถอยู่กับเกมได้นาน
- เกมควรจะมีสิ่งกระตุ้นอย่างหลากหลายภายในเกม เพื่อให้ผู้เล่นได้จดจ่อและเพลิดเพลินไปกับสิ่งเหล่านั้น เช่น มีไอเทมในเกมอย่างหลากหลายให้เลือกใช้ซึ่งไอเทมแต่ละอย่างจะให้ผลที่แตกต่างกันออกไป **skin** ที่แตกต่างทันต่อสมัยนิยม
- เกมควรจะเป็นที่น่าสนใจของผู้เล่นอย่างรวดเร็ว และรักษาระดับความน่าสนใจอันนี้ให้ได้ทั้งเกม
- เกมแต่ละเกมจะมีเป้าหมายหลัก ผู้เล่นไม่ควรจะทำสิ่งที่ไม่ใช้เป้าหมายของหลักเกมซึ่งจะทำให้เกมน่าเบื่อ เช่น การพูดคุยกายในเกมที่นานเกินไป และไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เล่น

Language Design

- ใช้ประโยชน์ที่ชัดเจน
- สื่อความหมาย หรือตีความได้อย่างเดียว
- เป็นประโยชน์ยาวหน่อยได้ แต่ต้องชัดเจน ตีความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์
- **Short and clear**
 - draw up to five cards ✗
 - place at least one but no more than five tokens ✓
 - You may draw between 0 and 5 cards ✓
 - one and only one ✓

Use a Consistent

- You call something a PeePeeP, you have to call it a PeePeeP everytime
- Correct upper case and lower case
- 100% consistent
- Grap the items VS Collect the items

Challenge

- เกมควรมีการท้าทายอย่างเหมาะสมกับระดับทักษะของผู้เล่นเป้าหมาย
- ความท้าทายในเกมจะต้องเหมาะสมกับระดับทักษะของผู้เล่น ไม่ควรยากหรือง่ายจนเกินไป ควร มีโหมดให้เลือกระดับความยากง่าย
- ระดับความท้าทายควรเพิ่มขึ้นตามทักษะการเล่นที่พัฒนาขึ้นของผู้เล่นตลอดทั้งเกม เช่น เกมในช่วงแรกจะง่ายก่อน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้พัฒนาทักษะการเล่น และจะยากขึ้นไปเรื่อยๆ ในช่วงต่อๆ ไป
- เกมควรมีความท้าทายใหม่ๆ เมื่อถึงจังหวะเวลาที่เหมาะสม ความท้าทายในเกมควร มีหลากหลายเพื่อลดความน่าเบื่อ สร้างความแปลกใหม่และความคาดไม่ถึงให้กับผู้เล่น

Player Skill

- ควรทำให้ผู้เล่นสามารถเริ่มเล่นเกมโดยไม่ต้องการคู่มือ โดยใช้ระบบบทเรียน (**Tutorial**) แต่ต้องทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนเล่นเกมจริง ๆ อยู่
- การเรียนรู้ในการเล่นเกมไม่ควรห้าเบื้อ ควรสอนแทรกเข้าไประหว่างการเล่นเกม ไม่ควรให้ผู้เล่นอ่านอะไรที่ยาวเกินไป ควรทำประโยชน์ที่เป็นตัวหนังสือให้เป็นกราฟิกที่เข้าใจง่าย
- เกมควรมีโหมดช่วยเหลือ (**Help**) ในขณะที่เล่น ชี้งผู้เล่นไม่จำเป็นต้องออกจากเกม
- เกมควรจะเพิ่มทักษะของผู้เล่นเมื่อถึงเวลาที่เหมาะสมตลอดทั้งเกม
- เกมควรทำให้ผู้เล่นได้รับรางวัลที่เหมาะสมกับสิ่งที่ทำ และทักษะที่พัฒนาขึ้น เช่น การได้รับโบนัสหรือได้รับไอเทมที่พิเศษกว่าอันอื่น ๆ เป็นต้น

Level Design

- No baby version, medium version, hard version and super hard version
- Don't tell player what to do what to lose, players need to learn by doing it

Control

- การทำให้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครได้เป็นอย่างดี ไม่ติดขัด
- การทำให้ผู้เล่นสามารถควบคุม **InterActive Task** และ **InterActive Device** ได้อย่างสะดวก
- การทำให้ผู้เล่นสามารถควบคุมการเริ่มเกม การหยุดเกม และการเชฟเกม ได้อย่างสะดวก
- เมื่อมีความผิดพลาดร้ายแรงในเกม การทำให้ผู้เล่นได้รับการช่วยเหลือเพื่อแก้ไขข้อผิดพลาด
- เกมควรทำให้ผู้เล่นควบคุมการกระทำการของตัวเอง และแผนการที่ใช้ ซึ่งเป็นอิสระในการเล่นเกม ในแบบที่ผู้เล่นต้องการ

Clear Goals

- ให้เกมมีการเคลียร์จุดมุ่งหมายต่าง ๆ ที่ตั้งไว้ในเวลาที่เหมาะสม
- ผู้เล่นสามารถเคลียร์เกมส์ได้โดยไม่ลำบากมากจนเกินขอบเขต

Feedback

- ควรให้ผู้เล่นได้รับผลที่ได้รับจากการกระทำที่มีค่าในเกมสูงขึ้นเมื่อเล่นเข้า ใกล้จุดหมายไปเรื่อยๆ
- ควรให้ผู้เล่นได้รับผลที่ได้รับจากการกระทำทันที เมื่อกระทำสิ่งใดๆ ในเกมที่ ดี และควรแสดงให้ผู้เล่นเห็นได้อย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เล่นสามารถในการรับรู้ และเข้าใจในทันที
- ควรให้ผู้เล่นรู้สถานะค่าคะแนนของตัวเองเสมอ

Social InterAction

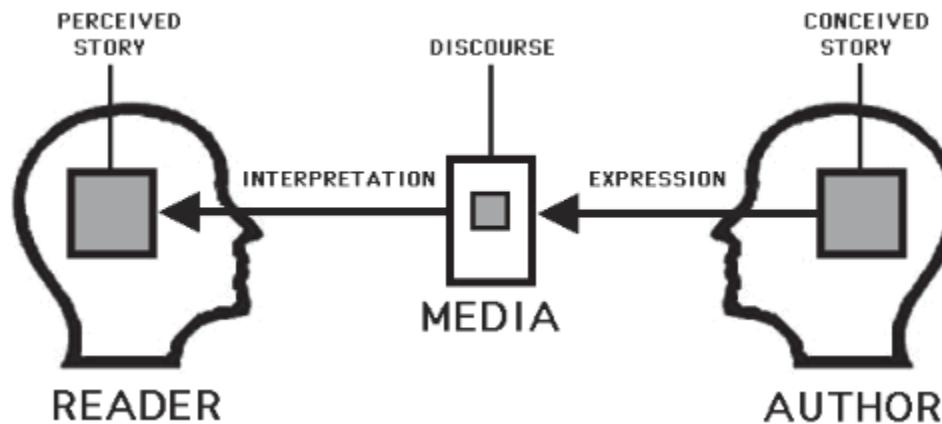
- ควรทำให้เกมรองรับและสร้างโอกาสให้มีการเข้าสังคม โดยเน้นความสนุกสนานเป็นหมู่คณะ
- ควรทำให้เกมรองรับการต่อสู้และการช่วยกันระหว่างผู้เล่น
- ควรทำให้เกมช่วยให้เกิดสังคมระหว่างผู้เล่น เช่น การแซท (**Chat**)
- ควรทำให้เกมช่วยให้เกิดสังคมทั้งในและนอกเกม สิ่งที่ทำให้เกิดสังคมภายนอกเกม เช่น การพูดคุยกันภายนอกผ่าน **Forum** หรือ **Webboard** ถึงเรื่องการพิชิตเกม เรื่องของเทคโนโลยีการเล่น ฯลฯ

How to design Story in Game Design

- เกมทุกเกมมีสิ่งที่ขาดไปไม่ได้เลย นั่นก็คือ user interface หรือที่เรียกว่าส่วนติดต่อกับผู้ใช้
- การออกแบบ interface เป็นสิ่งหนึ่งที่ท้ายทายหมายที่สุดในการพัฒนาเกม เพราะว่ามันมีข้อมูลเป็นจำนวนมากที่ต้องถ่ายทอดให้ผู้เล่น บันจอที่มีพื้นที่ไม่มากนัก
- ถ้าออกแบบ interface ออกแบบมาได้ไม่ดี คอนเซปของเกมที่ดีจะช่วยเพิ่มความผิดหวังของผู้เล่นได้
- ส่วนใหญ่แล้วผู้ออกแบบเกมที่ดีจะใช้ ทฤษฎี diegesis และ non-diegesis theory มาช่วยในการออกแบบ

Diegesis Theory

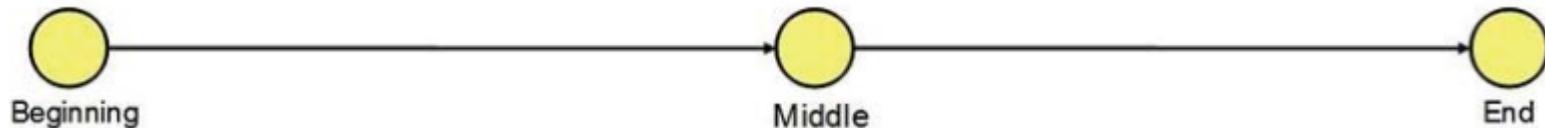
- เป็นทฤษฎีที่ใช้กันในงานประพันธ์ (หรือพากวรรณกรรม) ภาพยนตร์ และโรงละคร
- โดยทฤษฎีนี้ จะกล่าวถึงโลกที่ถูก set ค่าไว้หมดแล้ว
- เป็นทฤษฎีที่เป็นลักษณะการเล่าเรื่อง ที่จะให้เห็นโลกของตัวละครผ่านกิจกรรมต่างๆ ในโลกที่ตัวละครแสดงอยู่



Type of Diegesis Theory (narrative)

□ Narrative หรือ การเล่าเรื่อง

- เป็นสารที่ถ่ายทอดรายละเอียดของการกระทำ หรือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
- โครงสร้างของเรื่องเล่า ที่มีการเชื่อมโยงหลายๆ เหตุการณ์เข้าด้วยกัน
- โดยจะแสดงเหตุและผล ความสัมพันธ์ระหว่างเวลาและพื้นที่
- โดยปกติการแสดงเหตุและผล ความสัมพันธ์ระหว่างเวลาและพื้นที่ เกิดขึ้นอย่างไม่มีระบบ ไม่เป็นลำดับขั้น ก็จะทำให้ ผู้ที่ชม สื่อ เข้าใจหรือติดตามเรื่องได้ยาก
- การลำดับขั้นตอน หรือเรียกอีกอย่างว่า Act Structure หรือ โครงสร้าง 3 องค์
- หมายถึง การที่คนจะเข้าใจเรื่องเล่านั้น จะอาศัย โครงสร้าง 3 องค์ในการนำเสนอ คือ “ตอนต้น – ตอนกลาง - ตอนจบ”



Act 1 of Act Structure

- แนะนำตัวละคร และโลกของตัวละคร
- ปกติ จะเป็นการค่ออยๆ เพิ่มเรื่อยๆ หลังจากนั้นคือจะเพิ่มระดับความกดดัน
- เมื่อจบองค์ 1 เริ่มองค์ 2 ตัวละครต้องตัดสินใจทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อให้เขามีความสามารถกลับไปใช้ชีวิตปกติได้
- ถ้าเป็นการทำหนัง ปกติ องค์นี้จะ 20 นาที

Act 2 of Act Structure

- ตัวละคร ได้พื้นฝ่าอุปสรรคและเรียนรู้อะไรบางสิ่ง
- เมื่อจบ องค์ 2 จะเข้า องค์ 3 ตัวละครต้องตัดสินใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ถือเป็นจุดกัดดันตัวละครที่ต้องตัดสินใจครั้งยิ่งใหญ่
- ปกติ ส่วนนี้ จะให้ตัวละครเลือกในจุดที่ถูก เท็ม หรือช่วยเหลือคน
- หลังจากนั้นจะเป็นจุดไฮลัมเมอร์
- จะหักมุมหรือไม่ ซึ่งตรงนี้คนดูต้องเข้าใจแรงผลักดัน
- ถ้าเป็นการทำหนัง ปกติ องค์นี้จะ 60 นาที

Act 3 of Act Structure

- หลังจากผ่านจุดไฮล์เมกซ์ ก็จะเข้าถึงบทสรุป
- เรื่องทั้งหมดที่เกิดขึ้น เกิดผลกระทบอะไรกับตัวละคร
- ปกติ เมื่อผ่านจุดไฮล์เมกซ์แล้ว จะไม่นิยมเล่าเรื่องต่อanan
- ถ้าเป็นการทำหนัง ปกติ องค์นี้จะ 20 นาที

Act Structure VS Real Life

- สิ่งที่เกิดขึ้นในเกม ในละคร ในการพยนตร์ จะไม่เหมือนชีวิตจริง
- สิ่งที่เกิดขึ้นในเกม ในละคร ในการพยนตร์ จะมีความตื่นเต้น ให้ลุ้นอยู่ตลอดเวลา
- โดยปกติ ชีวิตจริงจะน่าเบื่อ ซ้ำซาก
- ไม่มีจุดหักเห หรือจุดตัดสินใจ
- ดังนั้น การออกแบบ เกม ละคร ภาคยนตร์ จะออกแบบมาเพื่อคล้ายกับชีวิตจริง จะไม่หลีกหนีวิถีชีวิตแบบเดิมๆ สักเท่าไหร่
- แต่จะเพิ่มเติม ความตื่นเต้น จุดหักมุม และการตัดสินใจเพิ่มขึ้นเข้าไป

Type of Diegesis Theory (Fourth wall)

- The fourth wall
 - หรือกำแพงที่สี่ หรือการให้ความรู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในละคร
 - เป็นทฤษฎีที่ Denis Diderot (1713-1784) นักการละครชาวฝรั่งเศสได้ให้ความหมายเกี่ยวกับพื้นที่หรือเวทีละครว่า
 - ประหนึ่ง "ห้อง" ที่มีผนังด้านหนึ่งโปร่งใส ให้ผู้ชมได้มองทะลุเข้าไปในห้องนั้นที่มีละครชีวิตดำเนินอยู่ ผู้ชมจึงเป็นเสมือนผู้เห็นเหตุการณ์ที่รวมกับว่าได้เกิดขึ้นจริงบนเวทีละคร
 - Breaking Fourth wall เป็นการทำให้ละครดูน่าสนใจขึ้น คือ การที่ตัวละครรู้ตัวว่าตัวเองกำลังแสดงอยู่และมีปฏิสัมพันธ์กับคนดู เช่น การที่ตัวละครหัวมาพูดกับคนดู หรือพูดกับตัวเองแจ้งเจตจำนงค์

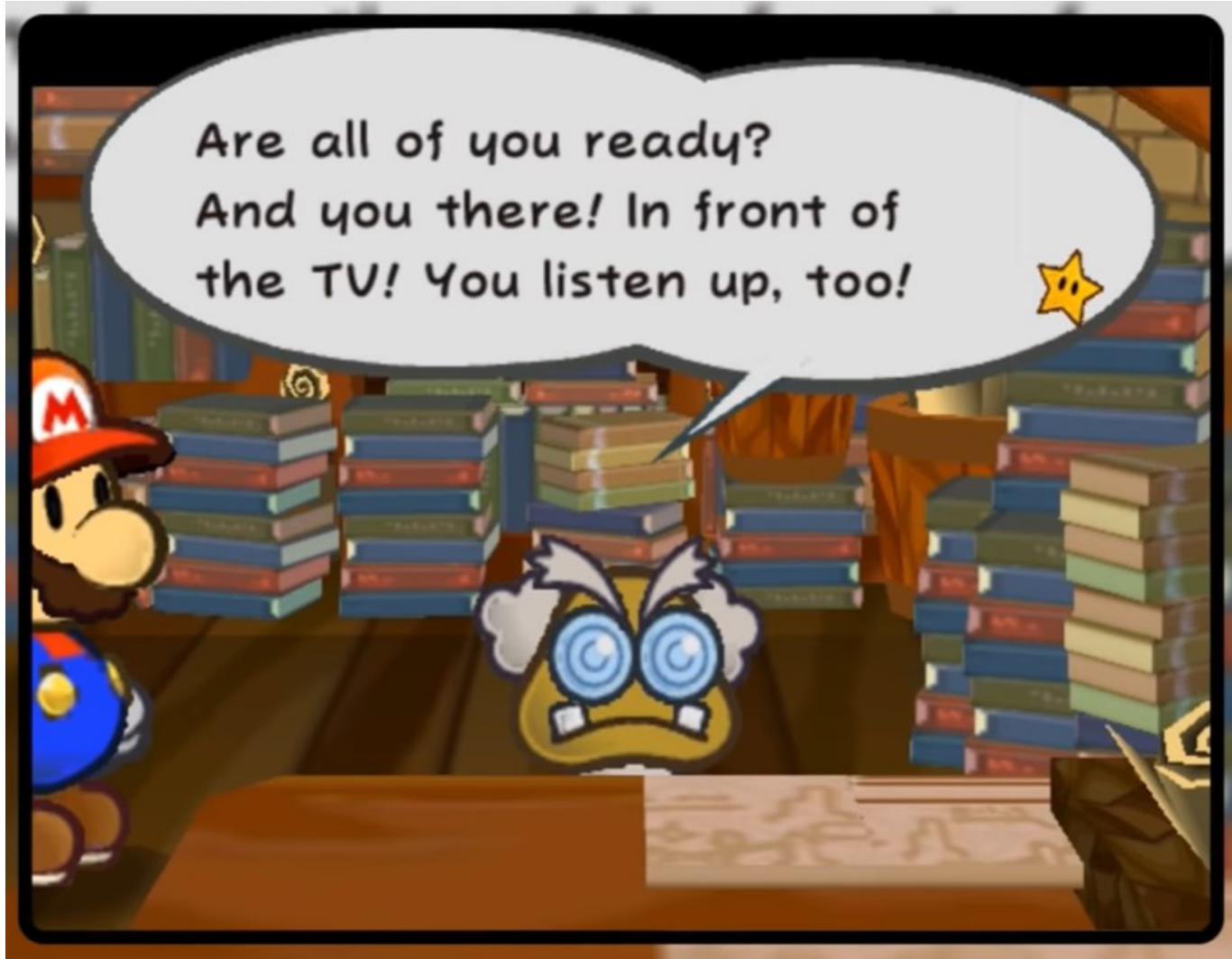
The Fourth Wall

- การแบ่งระหว่างผู้เล่นและโลกของเกม เพื่อที่จะให้ผู้เล่นจมอยู่ในโลกของเกม
- ผู้ออกแบบจะต้องเคลื่อนไปตาม fourth wall นี้ เพื่อจะให้ผู้เล่นจะอินไปกับเกมได้ง่ายๆ (ระหว่างโลกจริงๆ กับโลกในเกม)
- ขึ้นอยู่กับวิธีการที่นักออกแบบ interface ส่งข้อมูลให้กับผู้เล่น
- การโพสความสำเร็จในเกมล่าสุดของผู้เล่นบน facebook เป็นตัวอย่างหนึ่งของ การที่เกมไปไกลกว่า fourth wall

Sample of breaking fourth wall



Sample of breaking fourth wall



Non-Diegesis Theory

- เป็นการนำเสนอ ภาพและเสียง
- มีจุดประสงค์คือ เพื่อเติมเต็มเนื้อเรื่องให้มีความน่าสนใจมากขึ้น
- รวมไปถึงการใช้เสียงที่เป็น อัตลักษณ์ เป็นแบบเฉพาะเพื่อแสดงตัวตนของตัวละคร
- หรืออาจเราไปถึงแสดงอารมณ์ร่วมไปกับ เกม ละคร ภาพยนตร์ ของผู้รับชม

4 Types of Game Interface

- Diegetic
 - เกมที่เป็นเกมการเล่าเรื่อง
 - จะให้ข้อมูลแก่ผู้เล่นด้วยการบอกเป็นนัยโดยไม่รบกวนผู้เล่นจากการเล่าเรื่อง
- Non-Diegetic
 - user interface ที่สามารถให้ผู้เล่นปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการ
- Spatial
 - User Interface แบบ Spatial จะถูกใช้เมื่อต้องการที่จะค้นจังหวะการเล่าเรื่องอย่างแนบเนียน
- Meta
 - เป็นส่วนประกอบที่เป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง แต่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งในโลกของเกม

Diegetic Interface Type

- เป็น User interface ประเภทที่จะปรากฏอยู่ในโลกของเกมที่มีทั้งลักษณะของ Fiction
- เป็นลักษณะการเล่าเรื่อง
- ดังนั้นผู้เล่นในโลกของเกมจะสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับ interface ประเภทนี้ได้โดยการ มองเห็น การได้ยิน หรือการสัมผัส
- ทำให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมและเข้าไปอยู่ในโลกของเกม
- Diegetic ที่ออกแบบมาได้ดีจะช่วยเน้นการเล่าเรื่องเพื่อเสริมประสบการณ์ สำหรับผู้เล่น และทำให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมและเข้าไปอยู่ในโลกของเกม
- เช่นเกม resident evil, Metro 2033, Syndicate, Assassin's Creed, Grim Fandango, Final Fantasy

Diegetic Interface Type (cont.)

- เกม Metro 2033 ใช้ Diegetic อย่างสมบูรณ์แบบในการเล่าเรื่องของเกมโดยไม่ต้องอาศัย องค์ประกอบของ
- โดยเกมนี้สามารถจัดการกับความเสี่ยงที่จะทำให้ผู้เล่นรำคาญกับการตอบสนอง ที่ล่าช้าได้
- โดยการทำเป็นส่วนหนึ่งของกลไกของเกมนาฬิกาข้อมือ ของตัวละครใช้ในการวัดว่าหน้ากากที่ใช้ สำหรับรองแก๊สพิษจะหมดอายุเมื่อใด แทนที่จะอธิบายเป็นคำพูดหรือตัวอักษร



Diegetic Interface Type (cont.)

- เช่นเกม resident evil ใช้ Diegetic อย่างสมบูรณ์แบบในการเล่าเรื่องของเกม ซึ่งเกมเหล่านี้สามารถจัดการกับความเสี่ยงที่จะทำให้ผู้เล่นรำคาญกับการตอบสนองที่ล่าช้าได้ หรือการขับซ้อนในการตามหาสิ่งของให้ครบ



Non-Diegetic Interface Type

- user interface ที่ชัดเจนแต่ว่ามีด้วยกันได้
- สามารถให้ผู้เล่นปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการ ปรับเปลี่ยนมุ่งมอง
- เช่น Lego game สามารถให้ผู้เล่นเปลี่ยนตัวแสดงได้



Non-Diegetic Interface Type (cont.)

- Racing game view changed



- Name changed

Spatial Interface Type

- จะถูกใช้เมื่อต้องการที่จะค้นจังหวะการเล่าเรื่องอย่างแนบเนียน
- เพื่อที่จะให้ข้อมูลเพิ่มเติมกับผู้เล่นโดยที่ตัวละครอื่นในเกมไม่รับรู้
- เช่น หน้า interface แผนที่ หรือ ห้องที่ผู้เล่นเข้าไปพักประจำ
- Spatial จัดเป็นส่วนหนึ่งของวัตถุในพื้นที่ หรือสิ่งแวดล้อมในเกมเพื่อช่วยดึงดูดให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วม
- และขณะเดียวกัน ก็เป็นการป้องกันไม่ให้ผู้เล่นรู้สึกว่าถูกขัดจังหวะเนื่องจากเมนูอื่น ที่ผลักขึ้นมาบนหน้าจอ
- เช่น Splinter Cell Conviction, Fable 3, Forza 4

Spider man get change



Save room in Resident Evil game



Meta Interface Type

- Meta เป็นส่วนประกอบที่เป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง แต่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งในโลกของเกม
- อาจจะเป็นพวกเอฟเฟคที่เกิดขึ้นบนจออย่าง กระจากแตก หรือเลือดที่มันกระเด็นมาโดน เอฟเฟคที่ต้องตอบกับ fourth wall เป็นตัวอย่างที่พบบ่อยที่สุด หรือจะเป็นเลือดที่สาดกระจาบบนหน้าจอในรูปแบบของการปั่งซึ้งสภาพของตัวละคร
- User Interface จะมีส่วนช่วยในการเล่าเรื่องแล้ว ยังมีผลต่อการให้ข้อมูลเกี่ยวกับ status ของผู้เล่นด้วย
- ส่วนประกอบนี้หวังที่จะให้ผู้เล่นรู้สึกสมจริงโดยทำให้เหมือนว่าเกมมีการโต้ตอบกับผู้เล่นโดยตรง
- เช่น Grand Theft Auto 4, Call of Duty: Modern Warfare 2, Need for Speed: Hot Pursuit

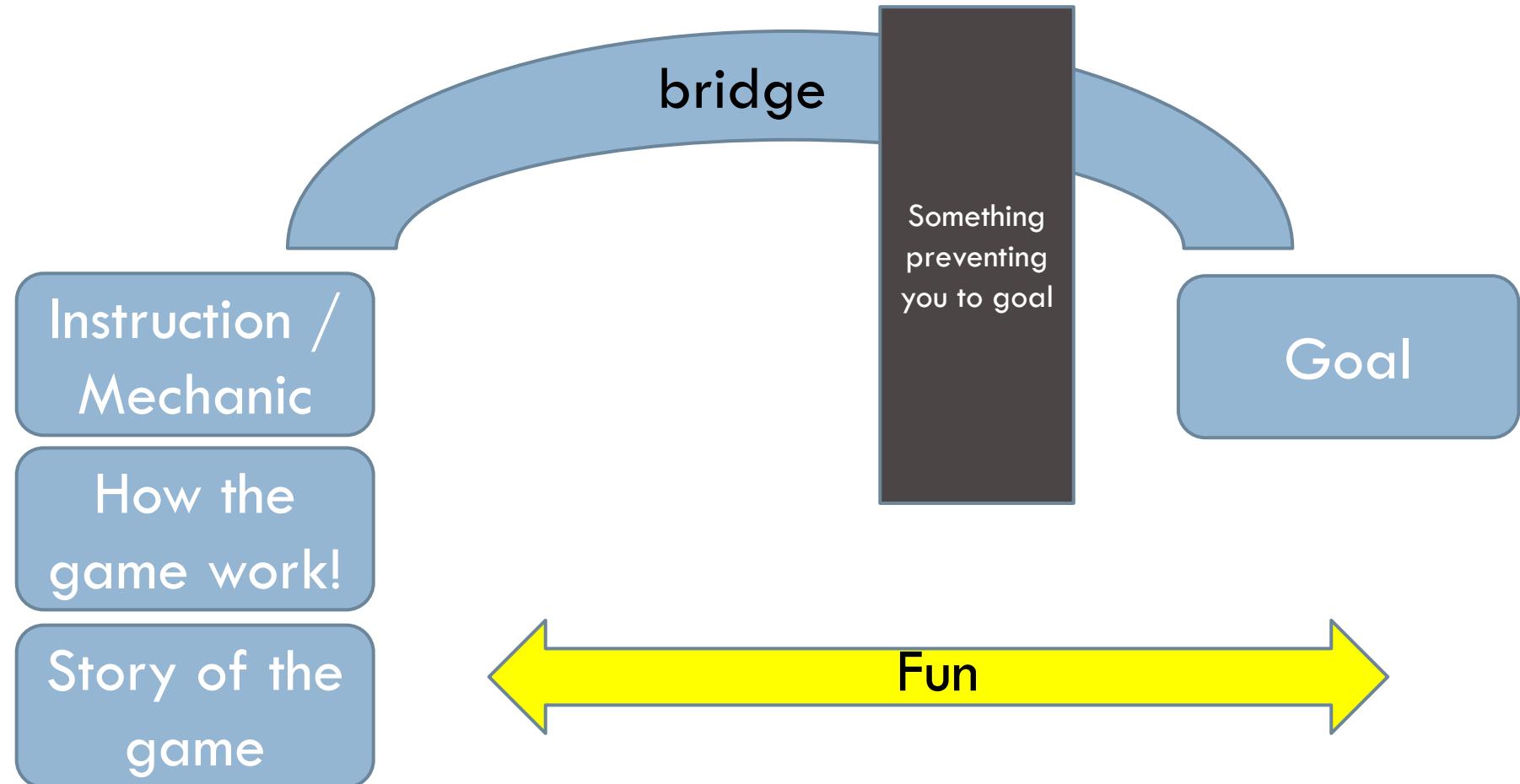
Blood in PubG



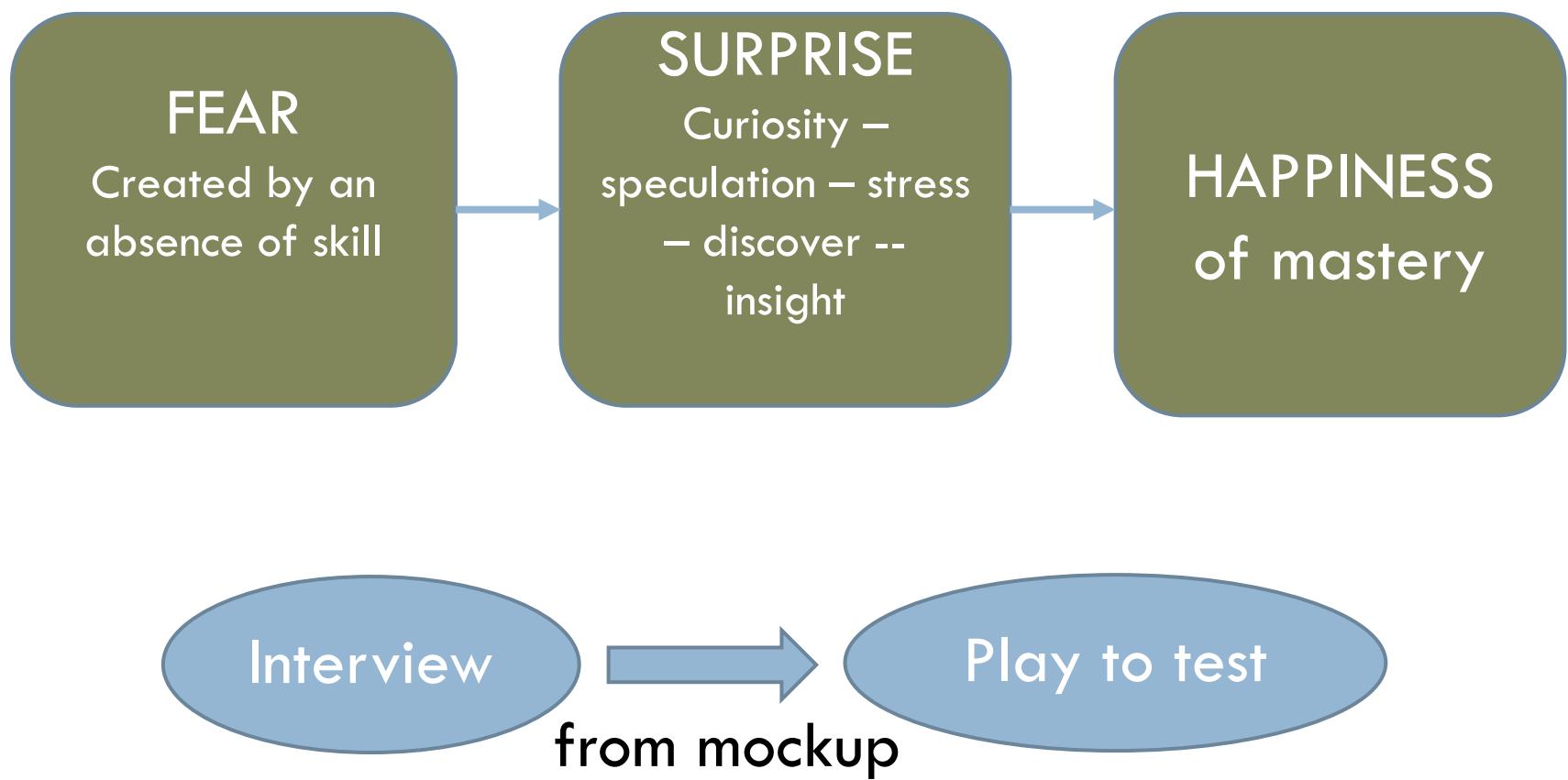
How to Make game FUN!!!

- Not every game need to be fun but every game need to be entertaining.
- People has different level of FUN!
- Too easy is not fun, too hard is not fun.
- Progress – life can't make progress but game does, make people proud of themselves.
- Wonder – make it surprise and curious what would go next.

How to Make game FUN!!!



How to measure the FUN!!!

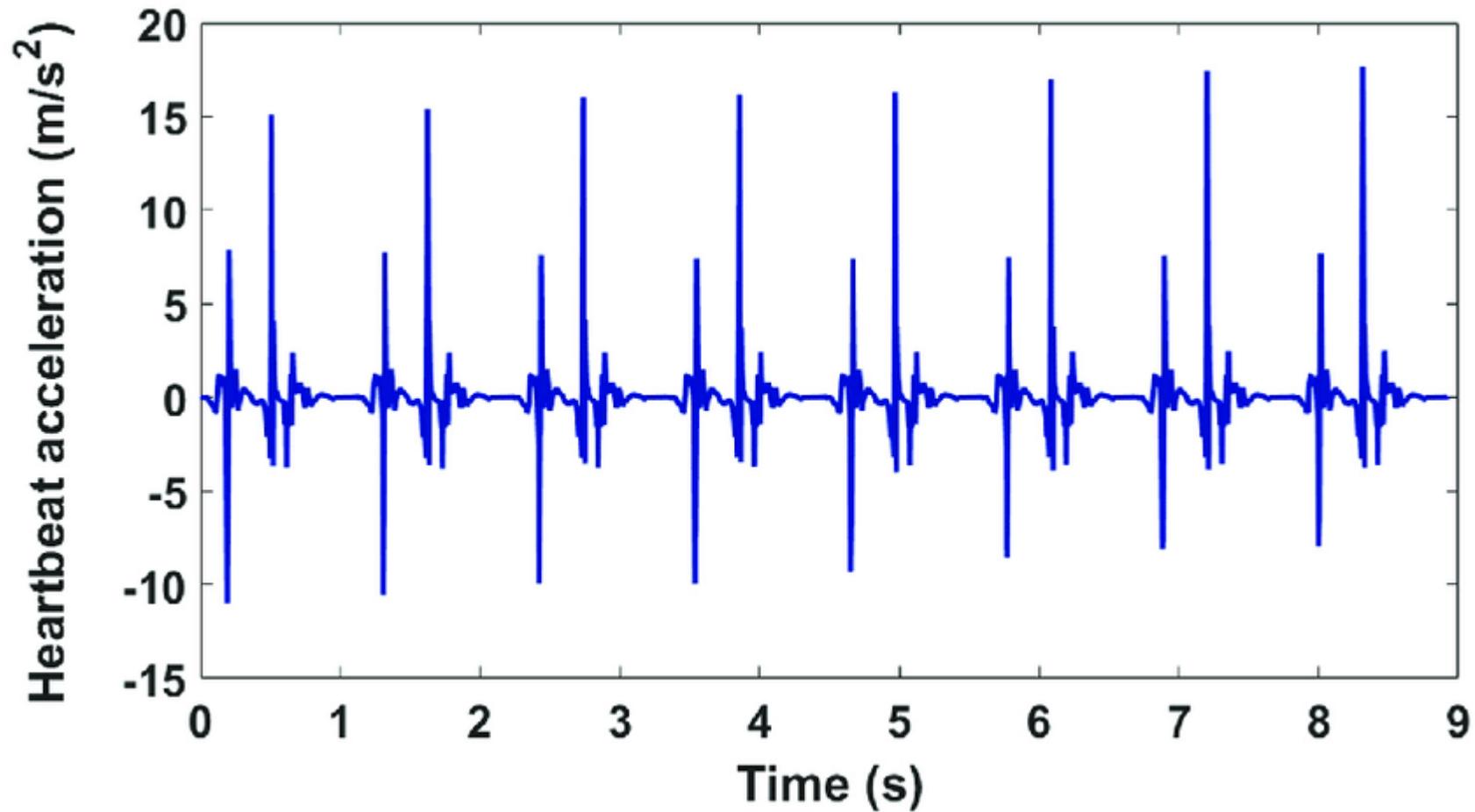


LEVEL design to make it FUN

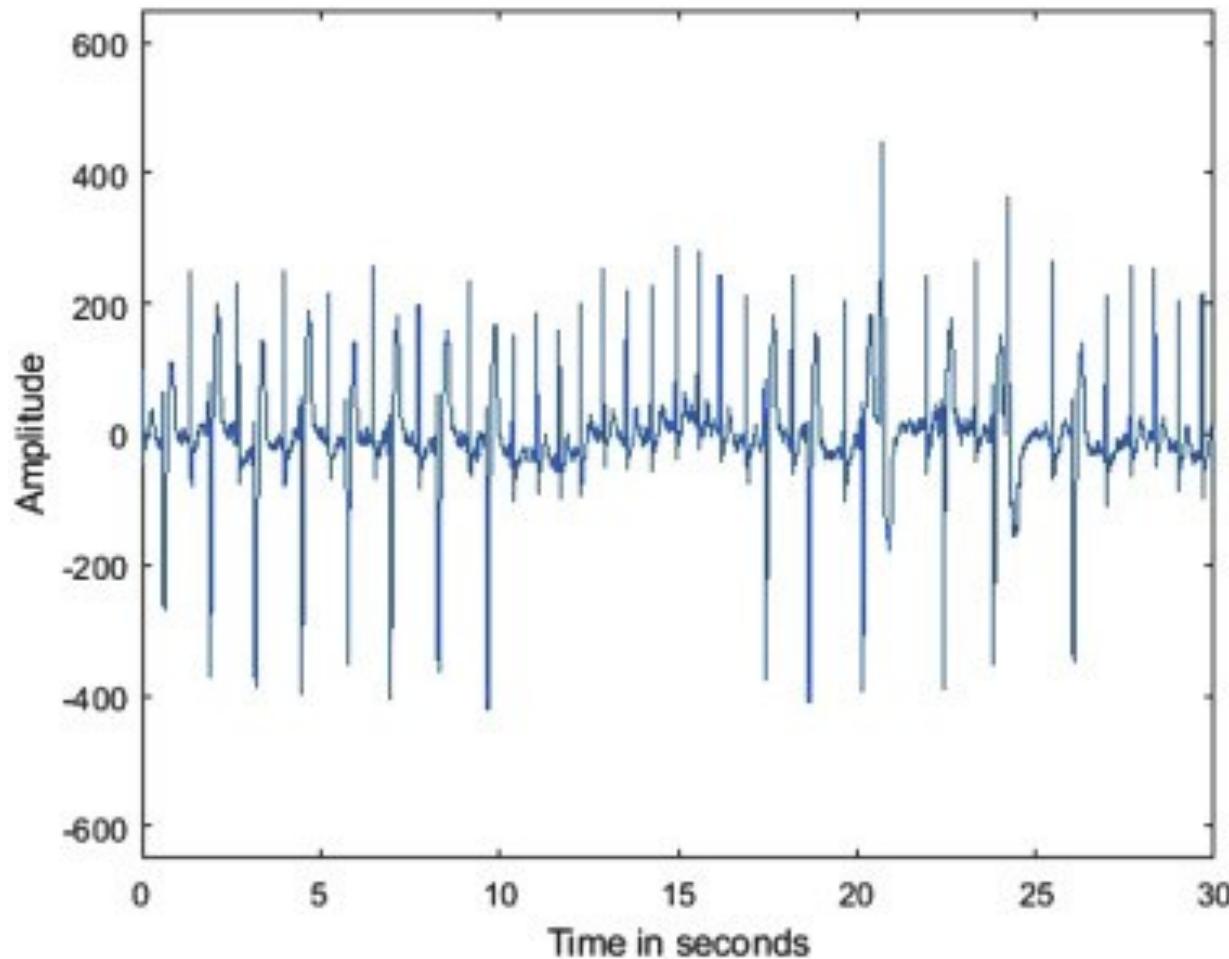
Similar to heart rate



Heartbeat movement



Excited heartbeat movement



Meaningful Game

- Game Model

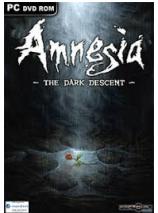
- Candy crush
- Bubble puzzle
- Monopoly

- World Model

- Simcity
- Portal
- Civilization
- Fortnite
- DotA

Taxonomy of the Game

Fear/
Horror



Speed



Puzzle



RPG
action/simulation



Battle royale





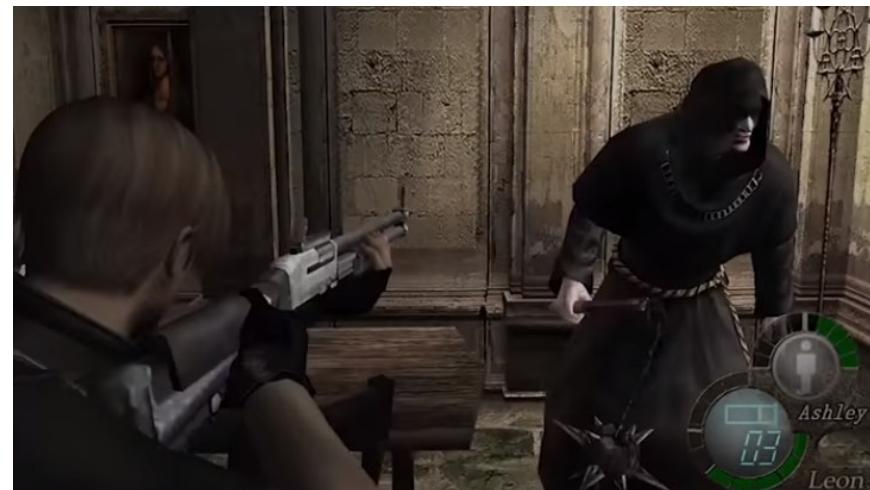
FEAR / HORROR

Tips for Fear and Horror Game

- Story use basic scares – ความกลัวขั้นพื้นฐาน
there's something horrible hunting you and you need to survive
- Noise effect
 - Sometime with quiet and calm scene, the loud and high frequency sound can be used.
 - Sometime only footstep sound can be so scary.

Light and darkness – แสงสว่าง

It doesn't need to be only at night, basis in
white gray dark light with shadow



Limited control – narrow room, limited space, limited vision on the screen, can & can't see



Creepy environment – materials, color, light, shadow



Uncanny – ลึกลับ แปลกประหลาด

something strangely familiar, rather than simply mysterious



Uncanny Sample



Characters – ตัวละคร

Avoid zombies. But if necessary, Don't rely on a VIRUS
!!! No dog zombie



Normal appearance adding grey tone with darkness



Don't Use Scary Jump ผีตุ้งแซ่

10:26 PM
curse

- (A)
- (B)
- (C)
- (D)



Best Scary Jump





SPEED

Speed Game Design



- **Time** – do able and player know
- **Speed / fast** to complete the task as fast as possible
- **Skill** – experience, good vision
- **Accuracy** – level design normally with the number of distractors
- **Challenge** – past in time within 5-digits heart

GET TO THE RENDEZVOUS.

2.24 MIL

GET TO THE RENDEZVOUS

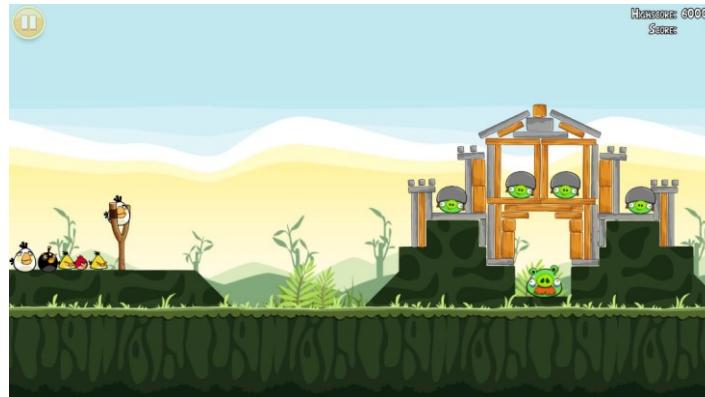




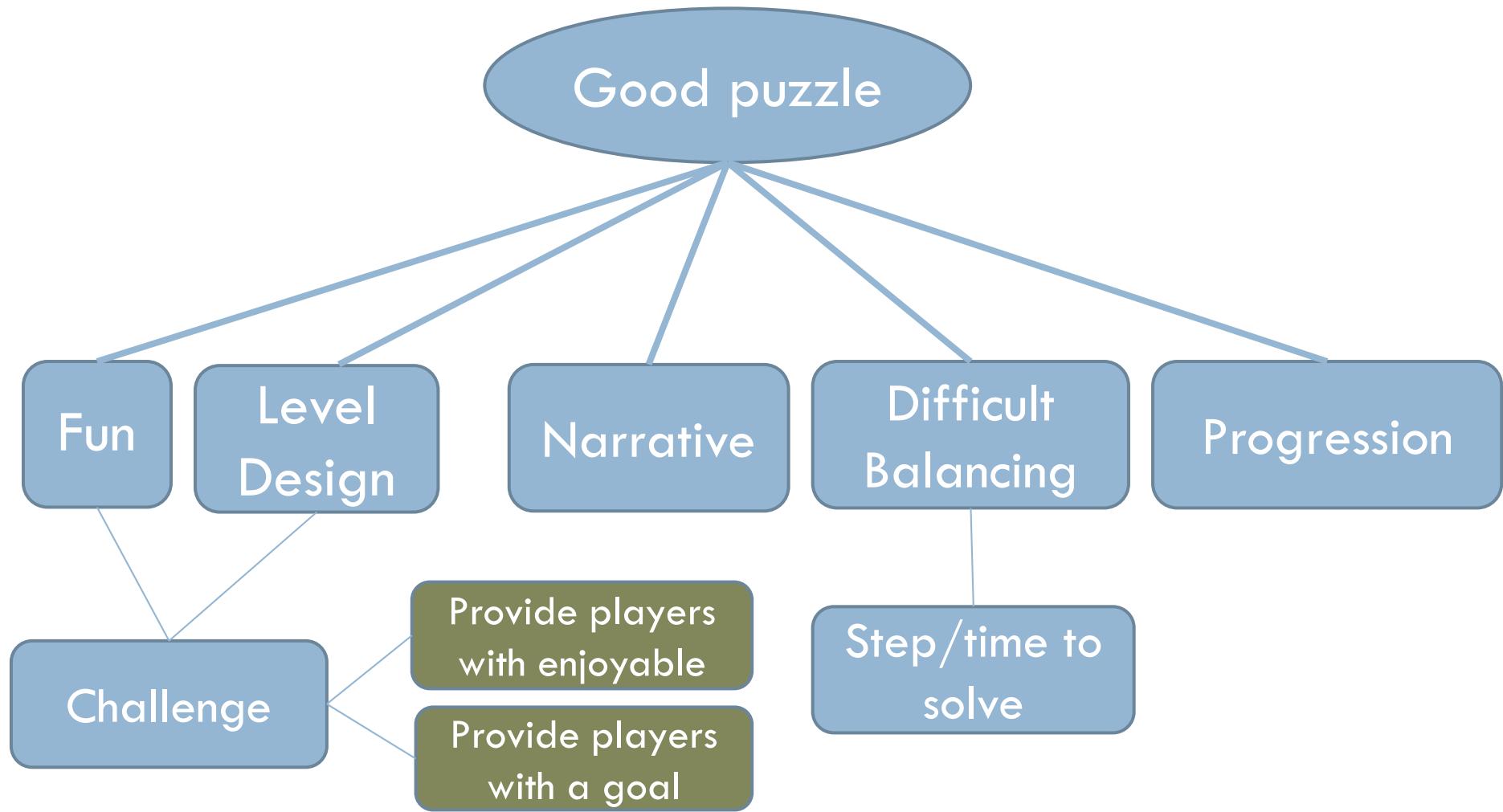
PUZZLE

What is Puzzle

- “A puzzle is a game with one solution”
played to win
- คือ “game with a dominate strategy” คือ เกมส์ที่ต้องใช้ทักษะในการผ่านด่าน และบางครั้งอาจต้องทำให้ดีกว่าผู้เล่นคนอื่น
- **Puzzle** เป็นเกมส์ที่มี
 - Challenge ไม่ใช่การแข่งขัน แต่ผู้เล่นจะต้อง stop & think / using brain

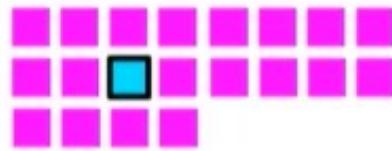


What Makes Puzzle good?



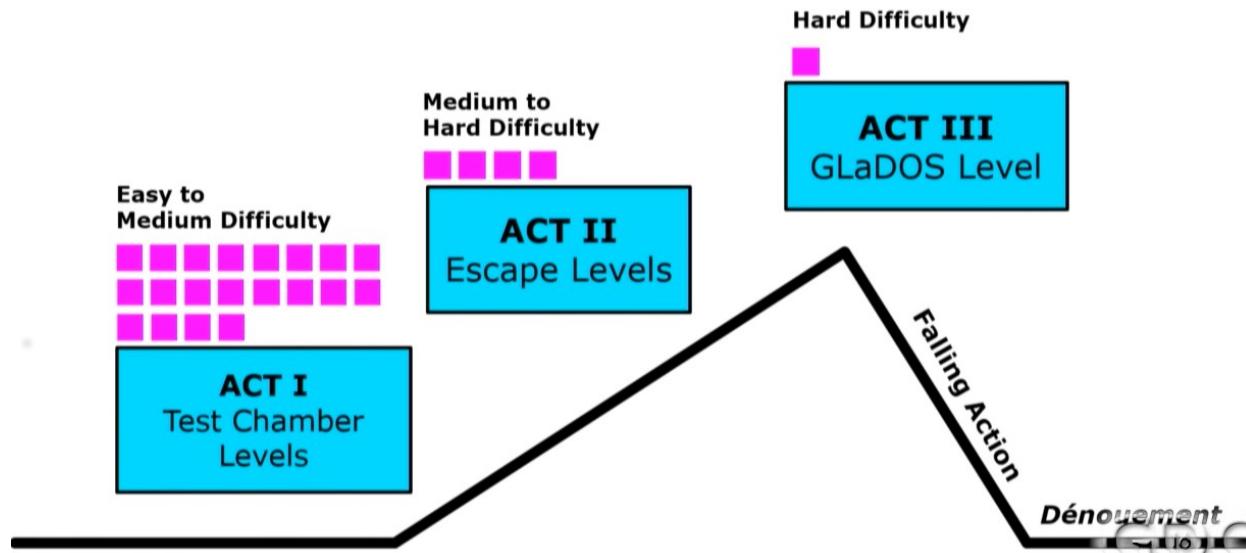
Rational Puzzle Design

GAME → **ACT** → **LEVEL** → **PUZZLE**

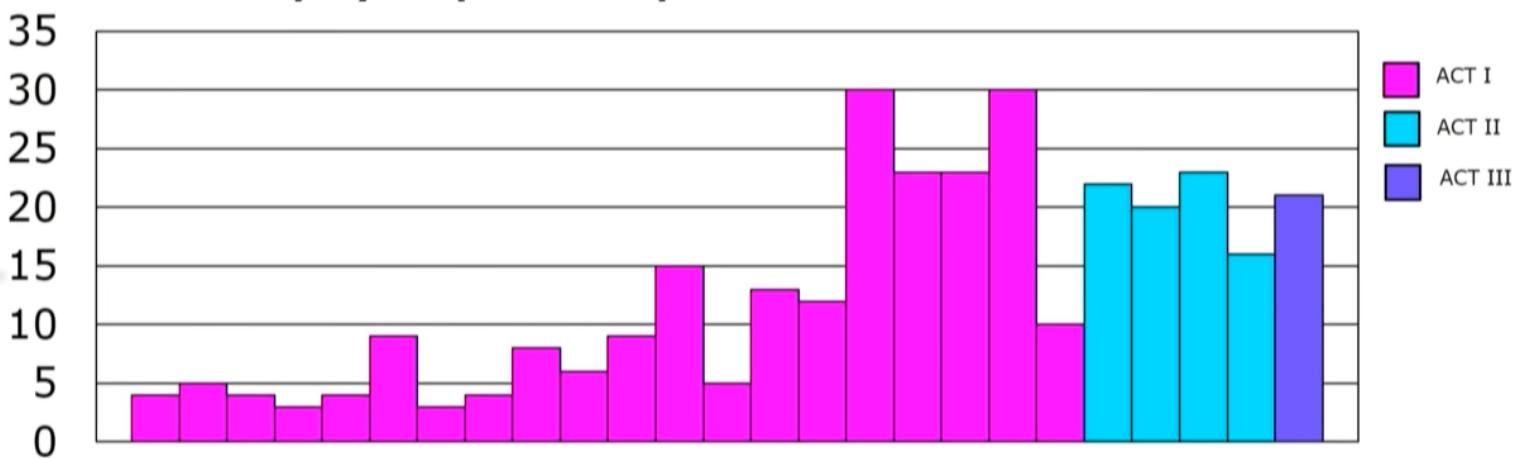


- Find portal-able wall
- Place portal
- Go through portal

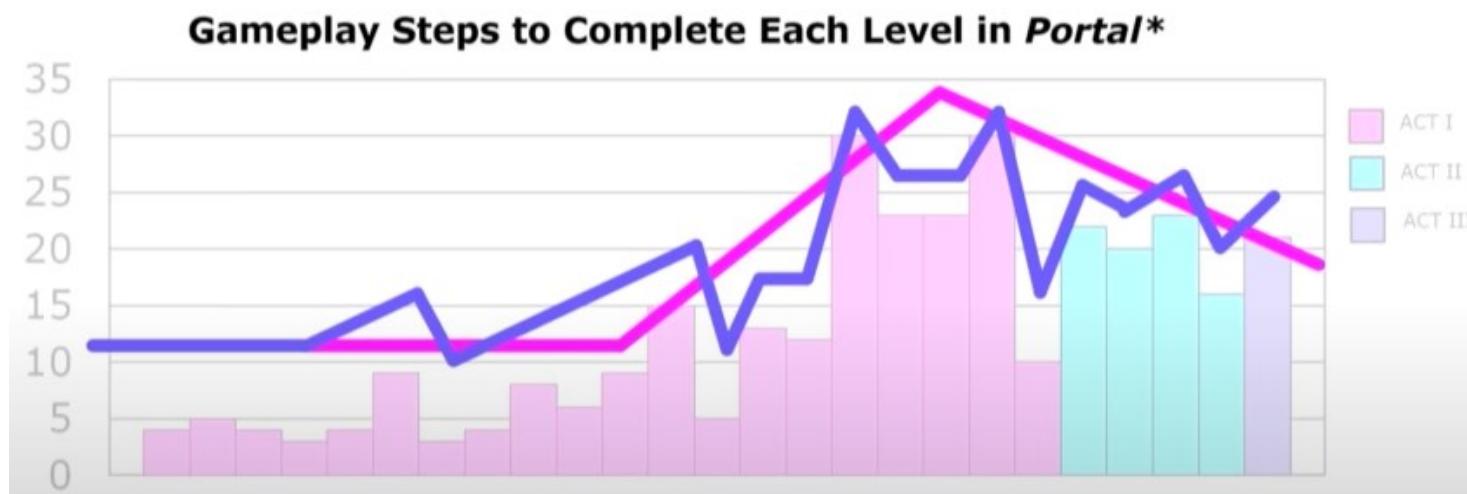
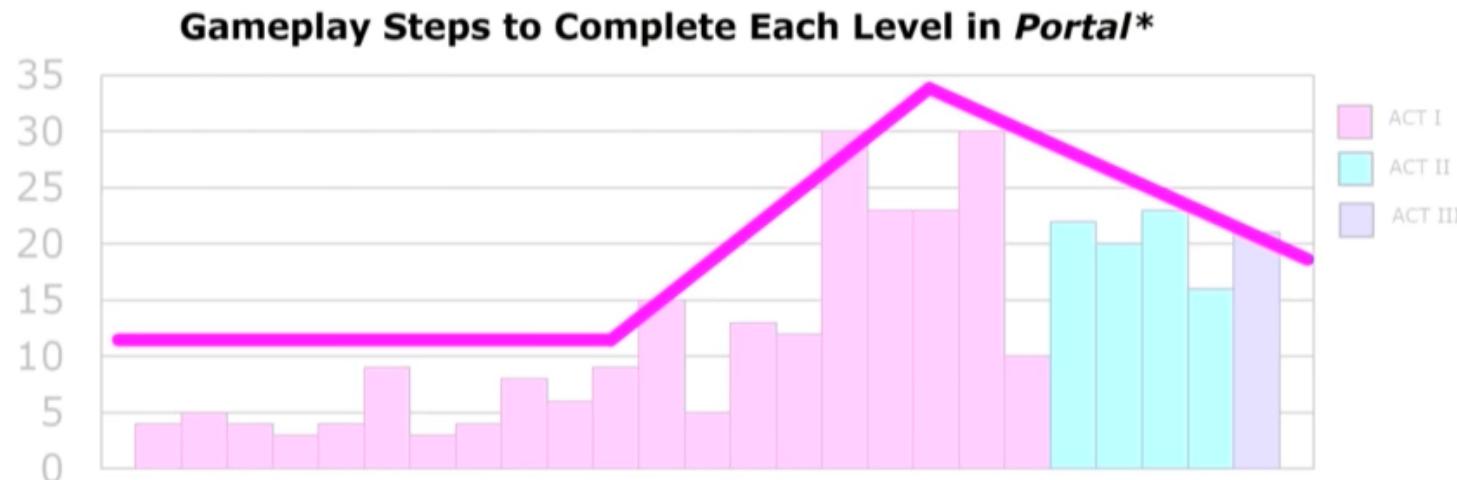
Act in Puzzle



Gameplay Steps to Complete Each Level in *Portal**



Game Step Level



Things to remember for Puzzle

- A good puzzle challenges the player, without hand-holding
- Fun for player, not the designer
- Puzzles combine a game's theme and rely on the consistency of each to make sense



RPG

Role Playing Game

Type of RPG game

Action

Simulation

Adventure

Strategy

Action RPG combat system and shooter games like Dark siders



How to Make Action Game

- Unique
- Story – how to attack and survive
- Characters
- Enemy
- Challenge
- Weapons / Power

Action Game Characters Design

- Weapons
- Strong attack
- Speed of attack
- Movement
- Life
- Power
- Transform
- Speed up recovery
- Defend level

Simulation concerned with playing out realistic situations like **Farm Ville**



How to Design Simulation Game

- Choose Great Characters
- Design with great graphical environment
- Set the scenarios
- Clear objectives

Strategy where battles take place on a map and character has decision-making skills like **Final fantasy**



How to Design Strategy Game

- Story
- Task how to complete the level
- Decision-making
- Challenge on task with multiple solutions

Adventure

 where the participant plays a fantasy role in
an episodic adventure story like **X-Blades or Lego**

How to Design Adventure Game

- Storyline
- Problem Solving
- Characters
- Graphical environment
- Different game platform area



Battle Royale

History Battle Royale

- Online Multiplayer Game
- cartoony visual style – fortnite, Minecrafts
- Realistic visual style – PubG, Blackout
- Start 1990s – Bomberman
 - PubG (idea from Battle Royale Japanese movie 2000)
 - DotA (developed 2003 ... 2009)
 - Fortnite (released 2010)

Cartoon Visual Style



Realistic Visual Style



Battle Royale Game Design

- Characters
- Weapons / power
- Team / Solo
- Communication ***
- Report the result
- Awards of winning

Game Design Mistakes



- **Start too big**

weapons, house or kingdom.

- **Complexity play**

tutorials, explanation while player plays.

- **Trying to chase the trends**

normal trendy game it's go up and down.

- **Try to build the game for everyone**

make yourselves mislabel

- **Inconsistent in the game**

19 Simple Rules of the Good Game Design

Rule 1# All games should have ...

- กลุ่มผู้เล่นเป้าหมาย
- กฎเกณฑ์
- สมมติฐาน

Rule 2# Verify and Validate

- มั่นใจว่าเกมต้องสนุก
- มั่นใจว่าสร้างเกมได้ถูกต้องตามวัตถุประสงค์

Rule 3# Make a game not a virtual world

- เกมคือการเรียนรู้
- เกมไม่ใช่โลกแห่งความเป็นจริง

19 Simple Rules of the Good Game Design

Rule 4# Kill your darling

don't fall in love with the game

don't consider your idea to be your babies

Rule 5# Don't overwhelm with choices

เกมไม่ได้ทำมาสำหรับทุกคน

อย่าพยายามทำเกมให้ครอบคลุมทั้งหมด

Rule 6# Understand the players

focus on target audience

what the target audience want?

19 Simple Rules of the Good Game Design

Rule 7# Write a good story

- Good stories require good characters
- How you treat the character is how player will see them

Rule 8# No essays

- Players learn to play while they're playing

Rule 9# Listen to the feedback

- Make sure the feedback is useful
- Target audience is the only feedback that matters

19 Simple Rules of the Good Game Design

Rule 10# Flexibility

- Make sure, there are many different ways to accomplish the goal
- let each player work out their own strategy to the endpoint

Rule 11# Make a good game with challenge

- positively challenge
- not frustrate, bore, tear

Rule 12# Feel

- Making individual interactions convincing and pleasurable
- When you fire a virtual gun, feel is the sound of the shot

19 Simple Rules of the Good Game Design



Rule 13# Freedom

- the game reacts to your choices with interesting results

Rule 14# Fantasy

- reality look, nice and beautiful

Rule 15# Music for the mood

- It can be used to set a scene
- make the player relaxed, nervous or anxious.

Rule 16# Less Struggle

- when the player get struck, you should set objectives in the game so that the player knows what they have to do for each part of the game

19 Simple Rules of the Good Game Design



Rule 17# Easy

- easy to learn but difficult to be a master

Rule 18# Dead man Walking

- can pass the level even though, not all item selected
- don't let player walk around so long to find the item

Rule 19# Treat player good

- treat the player as the one we love
- player is not enemy
- goal, not to win player



Discussion

Minecraft





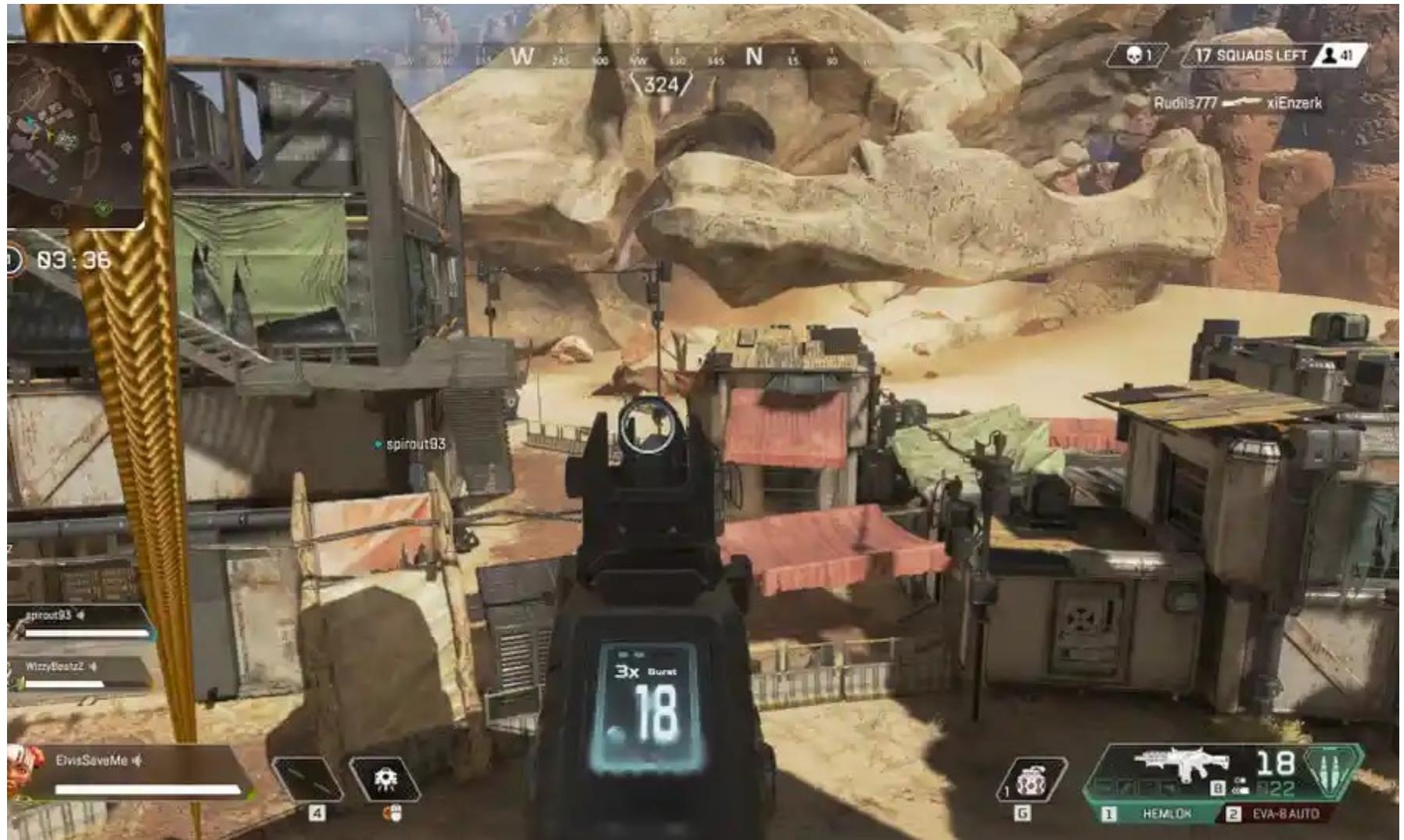
Genshin Impact





Apex Legends





Valorant





Lords Mobile







Discussion

FUN



Discussion

Excitement



Discussion

Challenge



Discussion

Storyline



Discussion

Graphics



Discussion

Sound Effect