

HUMAN COMPUTER INTERACTION

Lecture 9 Game Design

Game Design Essentials

สิ่งจำเป็นในการออกแบบเกมส์ โดย จริยา กำเนิดนนท์

- **Procedure** – วิธีการดำเนินการ ขั้นตอนการกระทำเพื่อให้สำเร็จ
เช่น การเดิน เก็บของ ยิงคู่ต่อสู้
- **Rules** – สิ่ง que ผู้เล่นสามารถทำได้และไม่ได้ กฎข้อบังคับ
ผู้เล่นสามารถรู้ได้จากการเล่น
- **Conflict** – อุปสรรค
สิ่งกีดขวาง ศัตรู สถานการณ์ที่ทำให้ยากลำบาก
- **Challenge** - ความท้าทาย

InterActive
Design

Social
InterAction

Graphic
Design

Feedback

Control

Player Skill

Game play
Design

Challenge

Clear Goal

Level Design

Language
Design

Consistent

Game Designing Principles

Inter-Active Design

- การออกแบบระบบควบคุมในเกมส์
- การออกแบบควบคุมตัวละคร
- การออกแบบควบคุมมุมมอง



Graphic Design

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

Game Play Design

- คือลักษณะการเล่นหลักของเกมนั้นๆ รวมไปถึงกฎข้อบังคับภายในเกม
- เกมจะต้องดึงดูดและผู้เล่นสามารถอยู่กับเกมได้นาน
- เกมควรมีสิ่งกระตุ้นอย่างหลากหลายภายในเกม เพื่อให้ผู้เล่นได้จัดจ่อและเพลิดเพลินไปกับสิ่งเหล่านั้น เช่น มีไอเทมในเกมอย่างหลากหลายให้เลือกใช้ ซึ่งไอเทมแต่ละอย่างจะให้ผลที่แตกต่างกันออกไป
- เกมควรจะเป็นที่น่าสนใจของผู้เล่นอย่างรวดเร็ว และรักษาระดับความน่าสนใจอันนี้ให้ได้ทั้งเกม
- เกมแต่ละเกมจะมีเป้าหมายหลัก ผู้เล่นไม่ควรจะทำสิ่งที่ไม่ใช่เป้าหมายของหลักเกมซึ่งจะทำให้เกมน่าเบื่อ เช่น การพูดคุยภายในเกมที่นานเกินไป และไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เล่น

Language Design

- Use precise language
- As precise as possible even it's too much
- Short and clear

place at least one but no more than five tokens ✓

draw up to five cards ✗

You may draw between 0 and 5 cards ✓

one and only one ✓

Use a Consistent Lexicon

- 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

- เกมควรมีการทำทายอย่างเหมาะสมกับระดับทักษะของผู้เล่นเป้าหมาย
- ความท้าทายในเกมจะต้องเหมาะสมกับระดับทักษะของผู้เล่น ไม่ควรยากหรือง่ายจนเกินไป ควรมีโหมดให้เลือกระดับความยากง่าย
- ระดับความท้าทายควรเพิ่มขึ้นตามทักษะการเล่นที่พัฒนาขึ้นของผู้เล่นตลอดทั้งเกม เช่น เกมในฉากแรกจะง่ายก่อน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้พัฒนาทักษะการเล่น และจะยากขึ้นไปเรื่อยๆในฉากต่อไป
- เกมควรมีความท้าทายใหม่ๆเมื่อถึงจังหวะเวลาที่เหมาะสม ความท้าทายในเกมควรมีหลากหลายเพื่อลดความน่าเบื่อ สร้างความแปลกใหม่และความคาดไม่ถึงให้กับผู้เล่น

Player Skill

- ควรทำให้ผู้เล่นสามารถเริ่มเล่นเกมโดยไม่ต้องการคู่มือ โดยใช้ระบบบทเรียน (**Tutorial**) แต่ต้องทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนเล่นเกมจริงๆอยู่
- การเรียนรู้ในการเล่นไม่ควรน่าเบื่อ ควรสอดแทรกเข้าไประหว่างการเล่นเกม ไม่ควรให้ผู้เล่นอ่านอะไรที่ยาวเกินไป ควรทำประโยคที่เป็นตัวหนังสือให้เป็นกราฟิกที่เข้าใจง่าย
- เกมควรมีโหมดช่วยเหลือ (**Help**) ในขณะที่เล่น ซึ่งผู้เล่นไม่จำเป็นต้องออกจากเกม
- เกมควรที่จะเพิ่มทักษะของผู้เล่นเมื่อถึงเวลาที่เหมาะสมตลอดทั้งเกม
- เกมควรทำให้ผู้เล่นได้รับรางวัลที่เหมาะสมกับสิ่งที่ทำและทักษะที่พัฒนาขึ้น เช่น การได้รับโบนัสหรือได้รับไอเทมที่พิเศษกว่าอันอื่นๆ เป็นต้น

Level Design

- ❑ No tutorial for adults
- ❑ 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

- ควรทำให้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครได้เป็นอย่างดี ไม่ติดขัด
- ควรทำให้ผู้เล่นสามารถควบคุม **InterActive Task** และ **InterActive Device** ได้อย่างสะดวก
- ควรทำให้ผู้เล่นสามารถควบคุมการเริ่มเกม การหยุดเกม และการเซฟเกมได้อย่างสะดวก
- เมื่อมีความผิดพลาดร้ายแรงในเกม ควรทำให้ผู้เล่นได้รับการช่วยเหลือเพื่อแก้ไขข้อผิดพลาด
- เกมควรทำให้ผู้เล่นควบคุมการกระทำของตัวเองและแผนการที่ใช้ ซึ่งเป็นอิสระในการเล่นเกมในแบบที่ผู้เล่นต้องการ

Clear Goals

- ให้เกมมีการเคลียร์จุดมุ่งหมายต่าง ๆ ที่ตั้งไว้ในเวลาที่เหมาะสม
- ผู้เล่นสามารถเคลียร์เกมส์ได้โดยไม่ลำบากมากจนเกินขอบเขต

Feedback

- ควรให้ผู้เล่นได้รับผลที่ได้รับจากการกระทำที่มีค่าในเกมสูงขึ้นเมื่อเล่นเข้าใจจุดหมายไปเรื่อยๆ
- ควรให้ผู้เล่นได้รับผลที่ได้รับจากการกระทำทันที เมื่อกระทำการสิ่งใด ๆ ในเกมที่ดี และควรแสดงให้ผู้เล่นเห็นได้อย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เล่นสะดวกในการรับรู้และเข้าใจในทันที
- ควรให้ผู้เล่นรู้สถานะค่าคะแนนของตัวเองเสมอ

Social InterAction

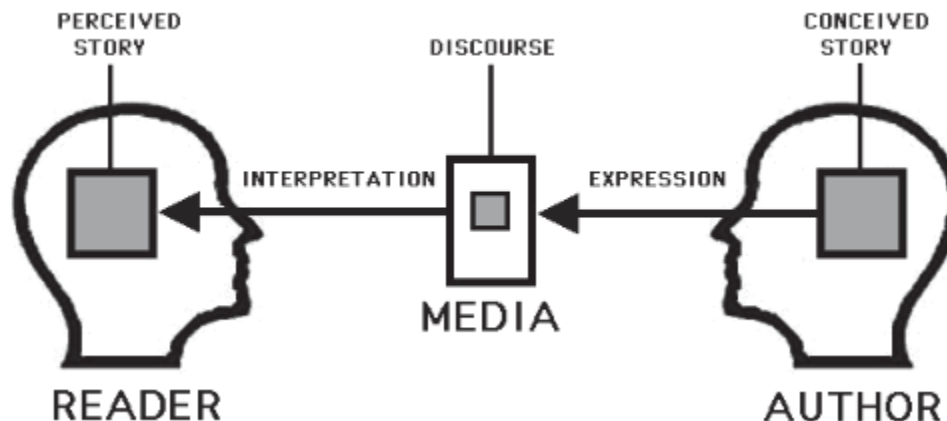
- ควรทำให้เกมรองรับและสร้างโอกาสให้มีการเข้าสังคม โดยเน้นความสนุกสนานเป็นหมู่คณะ
- ควรทำให้เกมรองรับการต่อสู้และการช่วยกันระหว่างผู้เล่น
- ควรทำให้เกมช่วยให้เกิดสังคมระหว่างผู้เล่น เช่น การแชท (**Chat**)
- ควรทำให้เกมช่วยให้เกิดสังคมทั้งในและนอกเกม สิ่งที่ทำให้เกิดสังคมภายนอกเกม เช่น การพูดคุยกันภายนอกผ่าน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

Game Design

- เกมทุกเกมมีสิ่งที่ขาดไปไม่ได้เลย นั่นก็คือ user interface หรือที่เรียกว่าส่วนติดต่อกับผู้ใช้
- การออกแบบ interface เป็นสิ่งหนึ่งที่ท้าทายมากที่สุดในการพัฒนาเกม เพราะว่ามันมีข้อมูลเป็นจำนวนมากที่ต้องถ่ายทอดให้ผู้เล่น บนจอที่มีพื้นที่ไม่มากนัก
- ถ้าออกแบบ interface ออกมาได้ไม่ดี คอนเซปของเกมที่ดีจะช่วยเพิ่มความผิดหวังของผู้เล่นได้
- ส่วนใหญ่แล้วผู้ออกแบบเกมที่ดีจะใช้ ทฤษฎี diegesis และ non-diegesis theory มาช่วยในการออกแบบ

Diegesis Theory

- เป็นทฤษฎี ที่ใช้กันในงานประพันธ์ (หรือพวกรวณกรรม) ภาพยนตร์ และโรงละคร
- โดยทฤษฎีนี้ จะกล่าวถึงโลกที่ถูก set ค่าไว้หมดแล้ว
- เป็นทฤษฎีที่เป็นลักษณะการเล่าเรื่อง ที่จะให้เห็นโลกของตัวละครผ่านกิจกรรมต่างๆ ในโลกที่ตัวละครแสดงอยู่



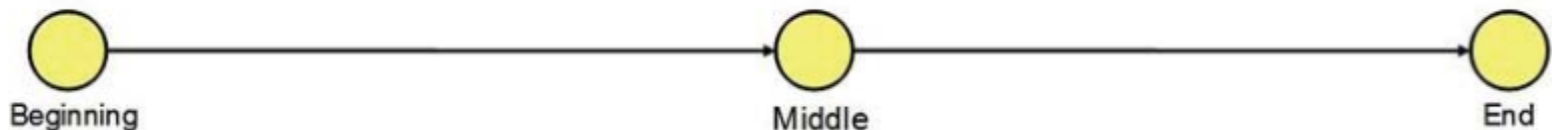
Non-Diegesis Theory

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

2 Types of Diegesis Theory

□ Narrative หรือ การเล่าเรื่อง

- เป็นสารที่ถ่ายทอดรายละเอียดของการกระทำ หรือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
- โครงสร้างของเรื่องเล่า ที่มีการเชื่อมโยงหลายๆ เหตุการณ์เข้าด้วยกัน
- โดยจะแสดงเหตุและผล ความสัมพันธ์ระหว่างเวลาและพื้นที่
- โดยปกติการแสดงเหตุและผล ความสัมพันธ์ระหว่างเวลาและพื้นที่ เกิดขึ้นอย่างไม่มีระบบ ไม่เป็นลำดับชั้น ก็จะทำให้ ผู้ที่ชม สื่อ เข้าใจหรือติดตามเรื่องได้ยาก
- การลำดับชั้นตอน 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 จะเป็นการค่อยๆ เพิ่มเรื่อย หลังจากนั้นคือจะเพิ่มระดับความกดดัน
- เมื่อจบองก์ 1 เริ่มองก์ 2 ตัวละครต้องตัดสินใจทำอะไรสิ่งหนึ่ง เพื่อให้เขาไม่สามารถกลับไปใช้ชีวิตปกติได้
- ถ้าเป็นการทำหนัง ปกติ องก์นี้จะ 20 นาที

Act 2 of Act Structure

- ตัวละคร ได้ฟันฝ่าอุปสรรคและเรียนรู้อะไรบางอย่าง
- เมื่อจบ องก์ 2 จะเข้า องก์ 3 ตัวละครต้องตัดสินใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ถือเป็นจุดกดดันตัวละครที่ต้องตัดสินใจครั้งยิ่งใหญ่
- ปกติ ส่วนนี้ จะให้ตัวละครเลือกในจุดที่ถูก เทห์ หรือช่วยเหลือคน
- หลังจากนั้นจะเป็นจุดไคลแมกซ์
- จะหักมุมหรือไม่ ซึ่งตรงนี้คนดูต้องเข้าใจแรงผลักดัน
- ถ้าเป็นการทำหนัง ปกติ องก์นี้จะ 60 นาที

Act 3 of Act Structure

- หลังจากผ่านจุดไคลแมกซ์ ก็จะเข้าถึงบทสรุป
- เรื่องทั้งหมดที่เกิดขึ้น เกิดผลกระทบอะไรกับตัวละคร
- ปกติ เมื่อผ่านจุดไคลแมกซ์แล้ว จะไม่นิยามเล่าเรื่องต่อมาน
- ถ้าเป็นการทำหนัง ปกติ องค์กรนี้จะ 20 นาที

Act Structure VS Real Life

- สิ่งที่เกิดขึ้นในเกม ในละคร ในภาพยนตร์ จะไม่เหมือนชีวิตจริง
- สิ่งที่เกิดขึ้นในเกม ในละคร ในภาพยนตร์ จะมีความตื่นเต้น ให้ลุ้นอยู่ตลอดเวลา
- โดยปกติ ชีวิตจริงจะน่าเบื่อ ซ้ำซาก
- ไม่มีจุดหักเห หรือจุดตัดสินใจ
- ดังนั้น การออกแบบ เกม ละคร ภาพยนตร์ จะออกแบบมาเพื่อคล้ายกับชีวิตจริง จะไม่หลีกเลี่ยงวิถีชีวิตแบบเดิมๆสักเท่าไร
- แต่จะเพิ่มเติม ความตื่นเต้น จุดหักมุม และการตัดสินใจเพิ่มขึ้นเข้าไป

Type of Diegesis Theory

□ The fourth wall

- หรือกำแพงที่สี่ หรือการให้ความรู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในละคร
- เป็นทฤษฎีที่ Denis Diderot (1713-1784) นักการละครชาวฝรั่งเศสได้ให้ความหมายเกี่ยวกับพื้นที่หรือเวทีละครว่า
- ประหนึ่ง "ห้อง" ที่มีผนังด้านหนึ่งโปร่งใส ให้ผู้ชมได้มองเห็นทะลุเข้าไปในห้องนั้นที่มีละครชีวิตดำเนินอยู่ ผู้ชมจึงเป็นเสมือนผู้เห็นเหตุการณ์ที่ราวกับว่าได้เกิดขึ้นจริงบนเวทีละคร
- Breaking Fourth wall เป็นการทำให้ละครดูน่าสนใจขึ้น คือ การที่ตัวละครรู้ว่าตัวเองกำลังแสดงอยู่และมีปฏิสัมพันธ์กับคนดู เช่น การที่ตัวละครหันมาพูดกับคนดู หรือพูดกับตัวเองแจ้งเจตจำนงค์

The Fourth Wall

- การแบ่งระหว่างผู้เล่นและโลกของเกม เพื่อที่จะให้ผู้เล่นจมอยู่ในโลกของเกม
- ผู้ออกแบบจะต้องเคลื่อนไปตาม fourth wall นี้ เพื่อจะให้ผู้เล่นจะอินไปกับเกมได้ง่ายๆ (ระหว่างโลกจริงๆ กับโลกในเกม)
- ขึ้นอยู่กับวิธีการที่นักออกแบบ interface ส่งข้อมูลให้กับผู้เล่น
- การโพสต์ความสำเร็จในเกมล่าสุดของผู้เล่นบน facebook เป็นตัวอย่างหนึ่งของการที่เกมไปไกลกว่า fourth wall

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 (เกมภาษา)
- เป็นลักษณะการเล่าเรื่อง
- ดังนั้นผู้เล่นในโลกของเกมจะสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับ interface ประเภทนี้ได้ โดยการมองเห็น การได้ยิน หรือการสัมผัส
- ทำให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมและเข้าไปอยู่ในโลกของเกม
- Diegetic ที่ออกแบบมาได้ดีจะช่วยเน้นการเล่าเรื่องเพื่อเสริมประสบการณ์สำหรับผู้เล่น และทำให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมและเข้าไปอยู่ในโลกของเกม
- เช่นเกม resident evil, Metro 2033, Syndicate, Assassin's Creed, Far Cry 2, Grim Fandango

Diegetic Interface Type (cont.)

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



Diegetic Interface Type (cont.)

- เช่นเกม resident evil ใช้ Diegetic อย่างสมบูรณ์แบบในการเล่าเรื่องของเกม ซึ่งเกมเหล่านี้สามารถจัดการกับความเสี่ยงที่จะทำให้ผู้เล่นรำคาญกับการตอบสนองที่ล่าช้าได้ หรือการซับซ้อนในการตามหาสิ่งของให้ครบ



Non-Diegetic Interface Type

- user interface ที่ซับซ้อนแต่ว่ายืดหยุ่นได้
- สามารถให้ผู้เล่นปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการ ปรับเปลี่ยนมุมมอง
- เช่น Lego game สามารถให้ผู้เล่นเปลี่ยนตัวละครได้



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 ที่โผล่ขึ้นมาบนหน้าจอ
- เช่น Splinter Cell Conviction, Fable 3, Forza 4

Spider man get change



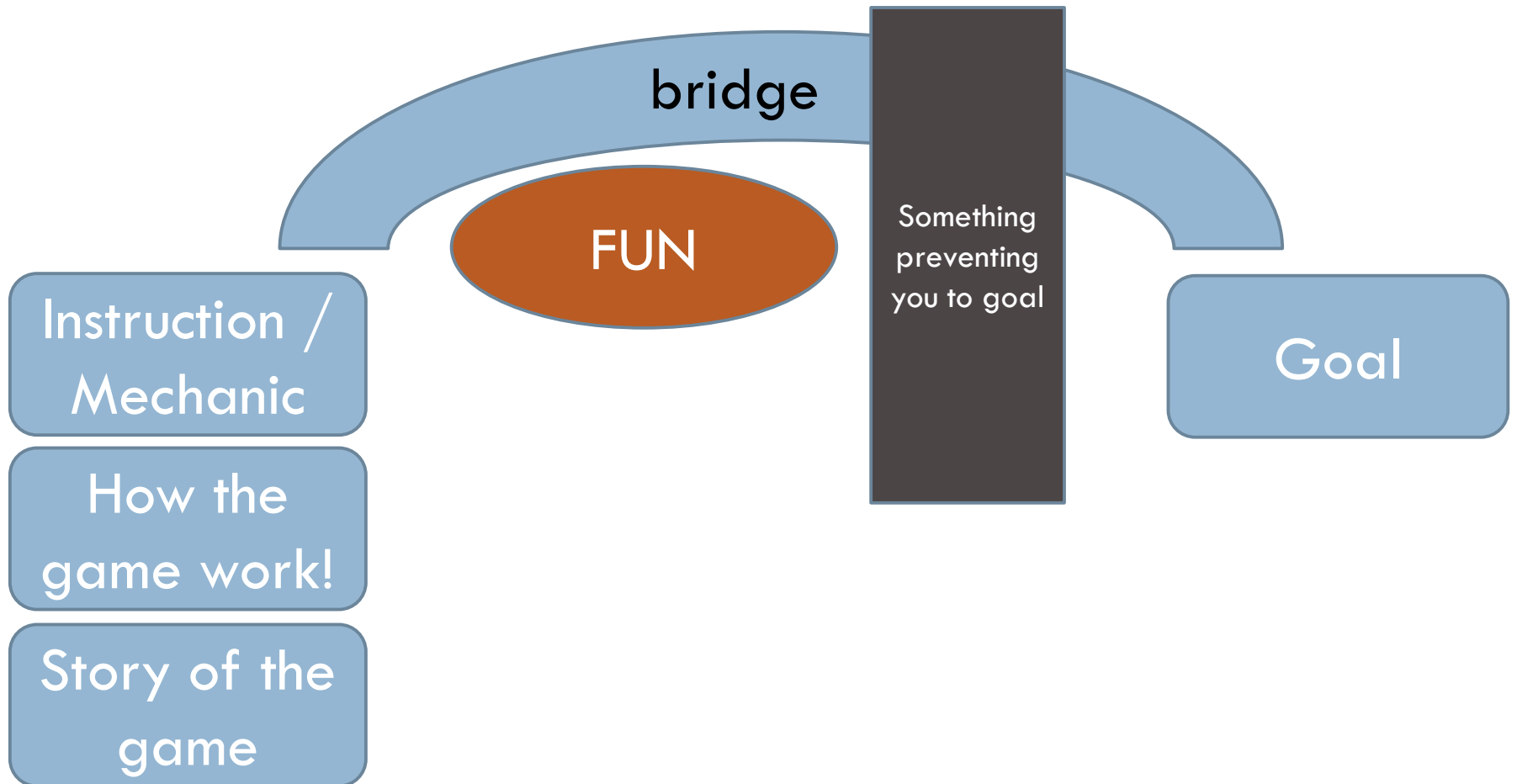
Meta Interface Type

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

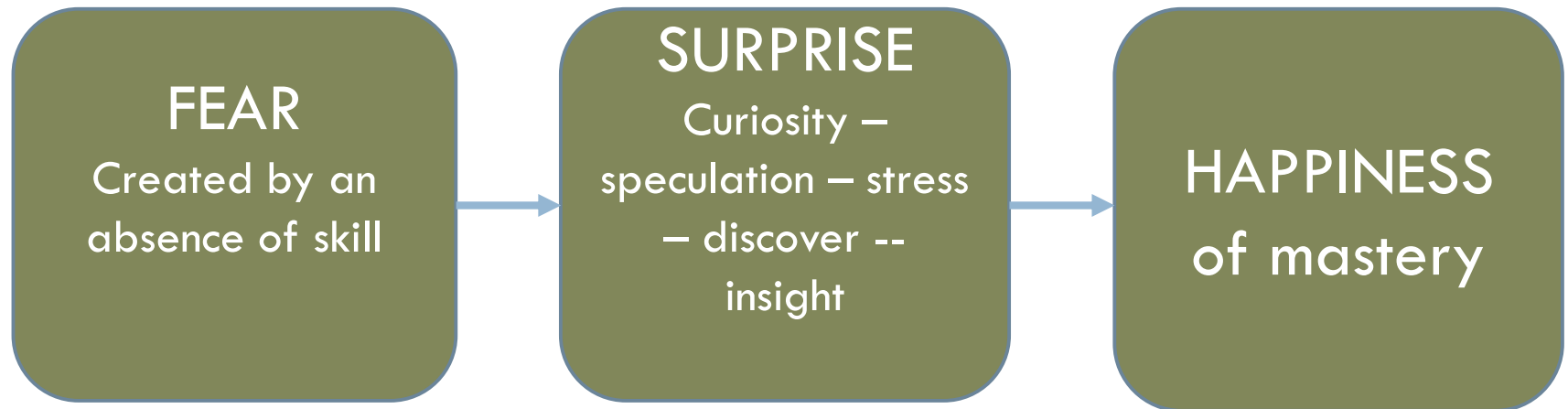
How to Make game FUN!!!

- ❑ 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 Make game FUN!!!



Meaningful Game

□ Game Model

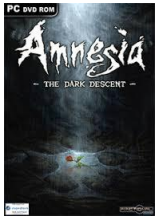
- Candy crush
- Bubble puzzle
- Monopoly

□ 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 and Unexpected



Characters — ตัวละคร

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



Don't use jump scare หรือ ผีตุงแช่



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

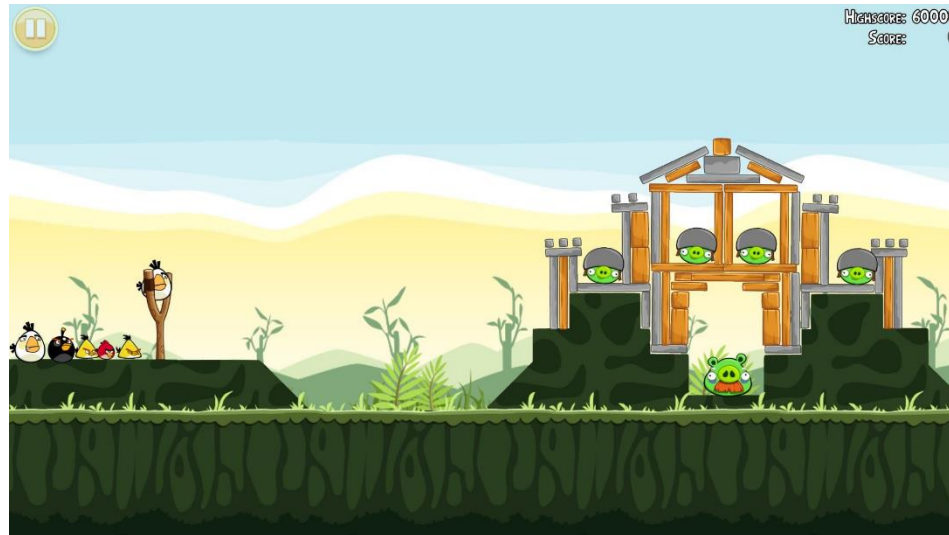




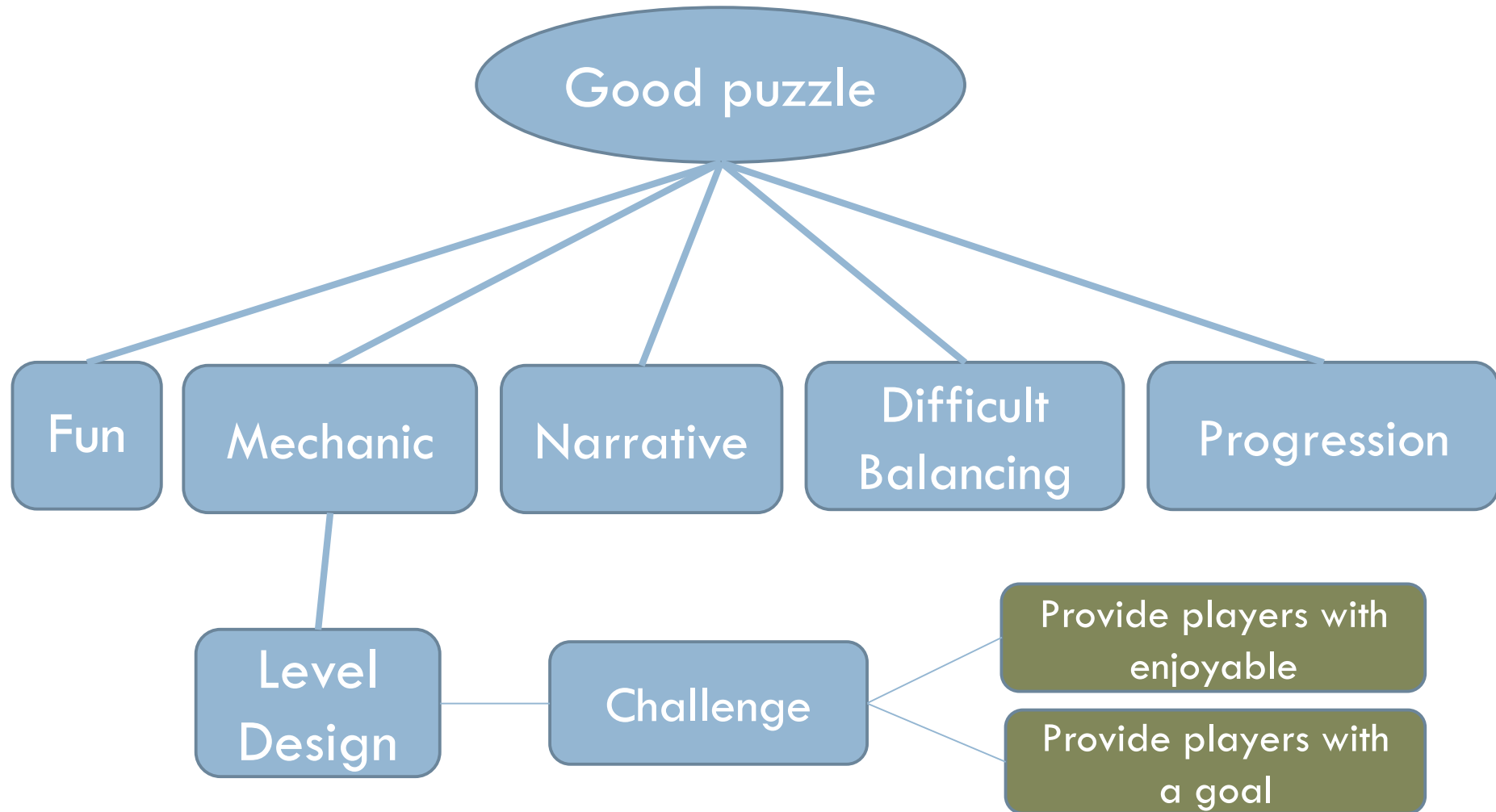
PUZZLE

What is Puzzle

- คือ “game with a dominate strategy” คือ เกมที่ต้องใช้ทักษะในการผ่านด่าน และบางครั้งอาจต้องทำให้ดีกว่าผู้เล่นคนอื่น
- **Puzzle** เป็นเกมที่มี
 - ▣ **Challenge** ไม่ใช่การแข่งขัน แต่ผู้เล่นจะต้อง stop & think / using brain



What Makes Puzzle good?





RPG

Role Playing Game



Type of RPG game

Action RPG combat system and shooter games like **Dark siders**



How to Make Action Game

- Unique
- Story
- 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

- ❑ **Don't 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
- มั่นใจว่าสร้างเกมได้ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์

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