



# เกมดีไซเนอร์

418587 Game Design and development

# Disclaimer

- เนื้อหาของสไลด์นี้ลอกมาจากหนังสือ “Game Design Workshop” เขียนโดย Tracy Fullerton แห่ง University of Southern California



# เกมดีไซเนอร์

- เป็นผู้กำหนดว่าเกมจะดำเนินไปอย่างไร
- วาง
  - เป้าหมาย
  - กฎ
  - กระบวนการ (procedure)
- เป้าหมาย
  - ทำให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ที่ดี

# เกมดีไซเนอร์

- จะต้องสวมหมวกของผู้เล่นเสมอ
- แต่ยาก
  - หลังจากทำงานไปนานๆ
    - อาจลืมเป้าหมายเริ่มต้น
    - ยึดติดกับผลงานมากไป จนติมันไม่ได้
  - การสร้างเกมมีรายละเอียดเยอะ ทำให้สับสน

# ผู้เล่นทดสอบ (Playtester)

- ช่วยให้เกมดีไซเนอร์รู้ข้อดีข้อเสียของการออกแบบ
- เกมดีไซเนอร์ต้องสังเกตปฏิกิริยาให้ดี
- ส่วนสำคัญของกระบวนการการออกแบบเกม

# ทักษะของเกมดีไซเนอร์

- การสื่อสาร
- การทำงานเป็นทีม
- มุมมอง
- ความคิดสร้างสรรค์

# การสื่อสาร

- ต้อง “ขาย” เกมให้ผู้ร่วมทีมและฝ่ายบริหาร
- ต้องมี
  - ทักษะทางภาษา
  - วิสัยทัศน์ที่ชัดเจน
  - การนำเสนอที่ดี

# การสื่อสาร

- เป็นนักฟังที่ดี
  - ฟังผู้เล่นทดสอบ
  - ฟังไอเดียของผู้ร่วมทีมคนอื่น
- ต้องรู้จักประนีประนอม



# การทำงานเป็นทีม

- ในทีมสร้างเกมมีคนหลายประเภท
  - โปรแกรมเมอร์
  - ศิลปิน
  - ผู้บริหาร
  - นักการตลาด
- แต่ละประเภทพูดภาษาคนละภาษากัน

# การทำงานเป็นทีม

- ดีไซน์เนอร์ต้องทำตัวเป็นล่ามให้คนเหล่านี้
- ทำให้พวกเขาทำงานกับเกมเดียวกัน

# มุมมอง

- มองโลกในมุมมองของ
  - ปัญหา โอกาส ความท้าทาย (challenge)
  - โครงสร้าง
  - การละเล่น

# มุมมอง

- เวลาเล่นเกม
  - สังเกตว่าทำไมมันถึงสนุก
  - วิเคราะห์ประสบการณ์ของตน
  - วิจารณ์เกมต่างๆ

# ความคิดสร้างสรรค์

- ความสามารถในการสร้างไอเดียใหม่ๆ
- ต้องมี “แรงบันดาลใจ”
- แรงบันดาลใจของแต่ละคนต่างกัน

# ความคิดสร้างสรรค์

- แหล่งแรงบันดาลใจของเกมดีไซเนอร์ต่างๆ
  - ธรรมชาติ
  - วัยเด็ก
  - การรวมสิ่งที่ไม่น่าจะเข้ากันได้
  - การละเล่นอื่นๆ

# กระบวนการ Playcentric

- กระบวนการ Playcentric
  - เป็นกระบวนการออกแบบเกม
  - รวบรวมจากประสบการณ์การสอนออกแบบเกมที่ University of Southern California
  - ออกแบบโดยสวมหมวกของผู้เล่น
  - แล้วพยายามให้ผู้เล่นมามีส่วนเกี่ยวข้องตั้งแต่ต้นจนจบ

# ส่วนประกอบสำคัญ

- การตั้งประสบการณ์ของผู้เล่น
- การสร้าง Prototype และการเล่นทดสอบ
- การวนซ้ำ (Iteration)



# การตั้งประสบการณ์ของผู้เล่น

- รูปแบบของประสบการณ์ที่อยากให้ผู้เล่นได้รับ
- คำอธิบายสถานการณ์ที่ผู้จะประสบ เช่น
  - ผู้เล่นจะอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องช่วยเหลือกัน แต่สถานการณ์ก็บังคับให้ทั้งสองฝ่ายไม่สามารถเชื่อถือกันได้
- ไม่ได้พูดว่าจะทำให้ผู้เล่นตกอยู่ในสถานการณ์ได้อย่างไร

# การตั้งประสบการณ์ของผู้เล่น

- ให้อ่างเป้าหมายไว้ก่อน
- แล้วใช้ในการ Brainstorm และการคิดพีเจอร้ต่างๆ

# การสร้าง Prototype และ การเล่นทดสอบ

- หลังจาก brainstorm เสร็จ  
แล้วให้รีบสร้าง prototype ที่เล่นได้ให้เร็วที่สุด
- Prototype นี้อาจจะสร้างจาก
  - กระดาษหรือการ์ด
  - ให้คนสวมบทบาท
- ต้องการให้ได้รับ feedback เร็ว

# การสร้าง Prototype และ การเล่นทดสอบ

- อย่าเริ่มสร้างเกมจนกว่าจะมี  
ความเข้าใจลึกซึ้งเกี่ยวกับเป้าหมาย
- เพราะเมื่อเริ่มสร้างไปแล้ว  
เราเปลี่ยนโครงสร้างของซอฟต์แวร์ได้ยาก

# การวนซ้ำ (Iteration)

- ทำการออกแบบ สร้างเกม ทดสอบ และประเมินผลซ้ำหลายๆ รอบ
- แต่ละรอบให้พัฒนาการเล่นหรือพีเจอร์ท่างๆ
- จนกระทั่งประสบความสำเร็จของผู้เล่นตรงตามเป้าหมาย

# กระบวนการวนซ้ำ

- ตั้งเป้าหมายสำหรับรอบนี้
- สร้างไอเดีย
- ทำให้ไอเดียเป็นทางการ (ด้วยการเขียนหรือทำ Prototype)
- ทดสอบไอเดียกับประสบการณ์ผู้เล่นที่เป็นเป้าหมาย
- ถ้าผลลัพธ์ไม่ดี กลับไปตั้งต้นใหม่
- ถ้าได้ทราบจุดที่ต้องแก้ไข ให้แก้แล้วทดสอบอีกที
- ถ้าผลลัพธ์ดี ก็จบการวนซ้ำได้

# ขั้นตอนการสร้าง เกมคอมพิวเตอร์

1. Brainstorm
2. สร้าง Prototype ง่ายๆ
3. การนำเสนอไอเดียและ Prototype
4. การสร้าง Software Prototype
5. การเขียน Design Document
6. การสร้างตัวเกมจริง
7. การประกันคุณภาพ

# 1. Brianstorm

- ตั้งประสบการณ์ของผู้เล่นที่เป็นเป้าหมาย
- หาไอเดียหรือกลไกที่สามารถทำเป้าหมายให้เป็นจริง
- เลือกไอเดียที่ดีที่สุดสามไอเดีย
- เขียน concept document เพื่อบรรยายไอเดียที่ได้
  - สั้น ไม่เกิน 1 หน้า
- ทดสอบไอเดียที่คิดได้กับกลุ่มผู้เล่นเป้าหมาย



## 2. สร้าง Prototype หยาบๆ

- สร้าง Prototype จากกระดาษ
- ทดสอบ Prototype กับผู้เล่นทดสอบ
- ถ้าได้ผลว่ากลไกของเกมทำให้เกิดประสบการณ์ที่ต้องการ ให้เขียนเอกสารบรรยายกลไกของเกม
  - ความยาวประมาณ 3-6 หน้า

# 3. การนำเสนอไอเดีย

- มีเพื่อขอเงินจ้างทีมสำหรับทำ Software Prototype
- นอกจากนี้ยังช่วยในการนำเสนอไอเดียให้กับทีม
- การนำเสนอจะต้องมี
  - Demo Artwork
  - ตัวอย่างการเล่นเกมที่เห็นภาพได้ชัดเจน
- ถ้าไม่ได้เงินให้กลับไปเริ่มที่ขั้น 1 ใหม่หรือแก้ไขจนกว่าจะได้

# 4. การสร้าง Software Prototype

- สร้างโปรแกรมหลายๆ ง่ายๆ หลายๆ โปรแกรม
  - แต่ละโปรแกรมสำหรับส่วนหนึ่งของฟีเจอร์ของเกม
- ให้ผู้เล่นทดสอบทำการทดสอบเกม
- วัดผลว่ามันสร้างประสบการณ์ของผู้เล่นที่เป็นเป้าหมายได้หรือไม่

# 5. การเขียน Design Document

- เขียนเอกสารบรรยายลักษณะของเกมที่จะสร้างทุกแง่มุม
- ปกติจะเรียกว่า Design Document

# 6. การสร้างเกมจริง

- ปรึกษากับสมาชิกในทีมทุกคน
  - ตรวจสอบว่าพีเจอร์ทที่ออกแบบไว้สามารถทำจริงได้หรือไม่
  - สิ่งที่เขียนใน Design Document ตรงกับความต้องการจริงๆ หรือไม่
- ทดสอบ artwork และองค์ประกอบอื่นๆ ของโปรแกรมว่ามันสร้างประสบการณ์ของผู้เล่นที่เป็นเป้าหมายหรือไม่

# 7. การประกันคุณภาพ

- เมื่อถึงขั้นนี้ เกมดีไซเนอร์จะมั่นใจได้แล้วว่าเกมที่สร้างนั้นเกือบสมบูรณ์
- พยายามทดสอบเกมต่อไปเพื่อแก้ไขให้ตัวเกมใช้งานง่ายขึ้น