



# โครงสร้างของเกม

418587 Game Design and Development

# Disclaimer

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



# โครงสร้างของเกม

- สามารถแบ่งเป็นสองส่วนใหญ่ๆ
  - องค์ประกอบเชิงโครงสร้าง (Formal Elements)
  - องค์ประกอบเชิงอารมณ์ (Dramatic Elements)

# องค์ประกอบเชิงโครงสร้าง

- ผู้เล่น
- เป้าหมาย
- กระบวนการ
- กฎ
- ทรัพยากร
- ความขัดแย้ง
- ขอบเขต
- ผลลัพธ์

# องค์ประกอบเชิงอารมณ์

- ความท้าทาย
- การละเล่น
- ฐานคิด
- ตัวละคร
- เนื้อเรื่อง

องค์ประกอบเชิงโครงสร้าง

# ผู้เล่น

- สม่ครใจ
- ยอมรับกฎของเกม
- ทั้งเป็นส่วนหนึ่งของเกม และบริภคเกมในเวลาเดียวกัน
- ยอมใช้วิธีการที่ยากกว่าในการทำสิ่งหนึ่งๆ
- ไม่อยู่เฉย
- มีการตัดสินใจ
- มีการลงมือลงแรง
- มีโอกาสชนะ

# เป้าหมาย

- มีความเฉพาะเจาะจง
- ต่างกับการอ่านหนังสือ ฟังเพลง หรือดูหนัง
- ต่างจากการใช้ชีวิตจริง
  - ในเกมไม่สามารถตั้งเป้าหมายเองได้
  - ในเกมต้องทำให้สำเร็จตามเงื่อนไขที่กำหนด
- ถ้าไม่มีเป้าหมาย ผู้เล่นจะไม่มีส่วนร่วมในเกม



# ปฏิบัติกาาร

- สิ่งที่คุณเล่นสามารถทำได้เพื่อบรรลุเป้าหมาย
- มักมาพร้อมกับกลไกช่วยให้คุณเล่นสามารถควบคุมปฏิบัติกาารเหล่านี้ได้

# กฎ

- หน้าที
  - บอกว่าผู้เล่นสามารถทำอะไรได้บ้าง ไม่ได้บ้าง
  - นิยามวัตถุ วิธีการจัดการต่างๆ ในเกม
- เมื่อมีกฎจะต้องมี “อำนาจ”
  - อำนาจที่ทำให้ผู้เล่นทำตามกฎเกิดจากการตกลงกันของผู้  
เล่นเอง

# ทรัพย์สินทางปัญญา

- วัตถุประสงค์ที่มีคุณค่าในเกม เพราะมันช่วยให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมาย
- แต่เกมทำให้มันมีอยู่จำนวนน้อย

# ความขัดแย้ง

- สถานการณ์ที่เป็นผลจากกฎและกระบวนการที่ผู้เล่นจะต้องฝ่าฟันเพื่อให้ตนเองบรรลุเป้าหมาย
- ผู้เล่นไม่สามารถบรรลุเป้าหมายได้โดยตรง
- ผู้เล่นต้องต่อสู้กันตามกฎ

# ขอบเขต

- สิ่งที่แยกเกมออกจากโลกของความเป็นจริง
  - เส้นในสนามเทนนิส
  - ข้อตกลงระหว่างคนที่เล่นเกม
  - ข้อจำกัดของเครื่องคอมพิวเตอร์

# ผลลัพธ์

- มีความไม่แน่นอนในผลลัพธ์
- มีความไม่เสมอภาคกันในผลลัพธ์
  - ชนะ / แพ้, คะแนน, ฯลฯ
- ความไม่แน่นอนเป็นสิ่งสำคัญ
  - ถ้าผู้เล่นรู้ผลลัพธ์ของเกมแล้วก็จะเลิกเล่น

องค์ประกอบเชิงเนื้อหา

# ความท้าทาย

- ความตึงเครียดที่เกิดจากความขัดแย้งในเกม
- ถ้ามากเกินไปจะทำให้ผู้เล่นเห็นว่าการเล่นเกมนำความสำเร็จไม่คุ้มค่า
- ถ้าน้อยเกินไปจะทำให้ผู้เล่นคิดว่าเกมง่ายและไปเล่นเกมอื่นต่อ



# การละเล่น

- การดำเนินการอย่างอิสระในระบบที่มีกฎเกณฑ์
- การละเล่นทำให้ผู้เล่นได้ใช้จินตนาการและทักษะทางต่างๆ ในการบรรลุเป้าหมายของเกม

# ฐานคิด

- สถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่เป็นแก่นของเกม
- ตัวอย่าง
  - ฐานคิดของเกมเศรษฐี คือ การทำให้ผู้ใช้ได้สวมบทบาทเป็นเศรษฐีเจ้าของที่ดิน
  - ฐานคิดของ World of Warcraft คือ การทำให้ผู้ใช้ได้สวมบทบาทเป็นตัวละครในโลกแฟนตาซี
  - ฐานคิดของ Quake คือ การสร้างโลกในจินตนาการที่เต็มไปด้วยความรุนแรง การต่อสู้ และสงคราม

# ฐานคิด

- ทำให้ผู้เล่นมีบริบทในการตัดสินใจ
- ทำให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วมกับเกมมากขึ้น

# ตัวละคร

- ตัวแทนบุคคลในเรื่องเล่า
- หน้าที
  - ทำให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วมกับสถานการณ์
  - เป็นจุดที่ทำให้ผู้เล่นเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของสถานการณ์ได้ด้วยการควบคุมตัวละคร

# เนื้อเรื่อง

- ต่างกับฐานคิดตรงที่จะต้องมีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง
- การนำเนื้อเรื่องไปผสมผสานกับการละเล่นเป็นเรื่องยาก
  - แค้ไหนมากไป? แค้ไหนน้อยไป?
  - การละเล่นควรควบคุมเนื้อเรื่อง? หรือเนื้อเรื่องควบคุมการละเล่น?

# เกมคืออะไร?

- ระบบที่มีกฎเกณฑ์ตายตัวที่
- ทำให้ผู้เล่นต้องแก้ไขความขัดแย้งที่มีโครงสร้าง
- จนทำให้เกิดผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอนและไม่เสมอภาคกัน