





 **WELCOME TO** 
MY GAME DESIGN CLASS

Game design fundamental and theory. Composition design on stills and motion graphic to create game story consistent with playing method. Create correlation between interactive game and the players on on-line and off-line media.



TABLE OF CONTENT



ศึกษาหลักการและทฤษฎีการออกแบบเกมเบื้องต้น การสร้างเรื่องราวเกมที่สอดคล้อง
กับวิธีการเล่นด้วยการจัดองค์ประกอบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างเกม
และผู้เล่นอย่างสร้างสรรค์ผ่านสื่อออนไลน์และออฟไลน์



WORK EXPERIENCE

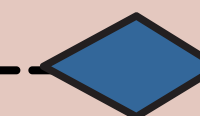
การสร้างเรื่องราว วิธีเล่นเกม
องค์ประกอบภาพนิ่งเคลื่อนไหว

VISION / MISSION

การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่าง
เกมและผู้เล่นอย่างสร้างสรรค์

PERSONAL SKILLS

ศึกษาหลักการและทฤษฎีการ
ออกแบบเกมออนไลน์ออฟไลน์

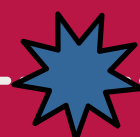


GAME OFFLINE

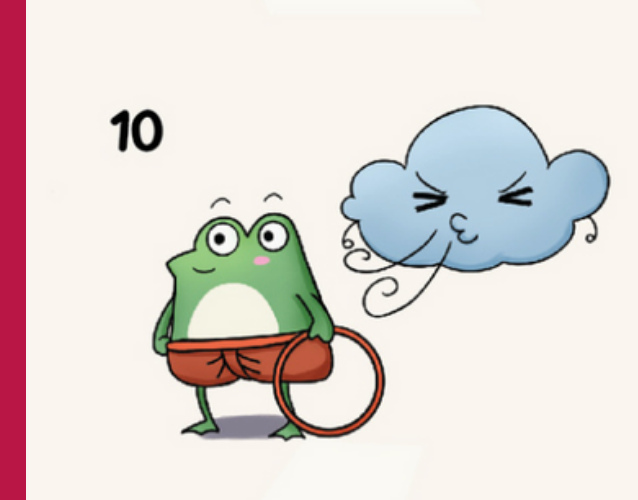


GAME DESIGN THAI CULTURE

GRAPHIC & MULTIMEDIA



Example game design offline from Thai Culture, its old time. Now, children less play but is famous game played until now. This game design play use to everything near you.



ที่มา: ผลงานรุ่นพี่กราฟิกและมัลติมีเดีย

GMD3231

GAME DESIGN OF THE WORLD!

GRAPHIC & MULTIMEDIA



Example game design offline in the world. This is card game, you can choose this card for collection, its so expensive. Game design easy to play in family.

supatra.lo@rssru.ac.th

GAME OFFLINE



ที่มา: www.google.com

MEANING

เกม คือ การเล่นที่มีกฎกติกาสามารถเรียนรู้และฝึกฝน
การเล่น คือ กิจกรรมที่เราทำโดยสมัครใจ เพื่อเรียนรู้
และฝึกฝนทักษะในด้านใดด้านหนึ่ง สัตว์ทุกชนิดเล่นเพื่อ
ฝึกฝนทักษะในการเอาตัวรอด รวมทั้งมนุษย์

(กิตติธเนศ เพชรไวกุลฐ์, 2558, น.19)

- Game
- Play
- Rule
- Challenge
- Reward
- Goal
- Good-Experien-Happyness



GAME

=องค์ประกอบเกม=

1. **Interactive** การโต้ตอบระหว่างผู้เล่นกับเกม
 2. **Goal** มีเป้าหมายที่ชัดเจน เข้าใจง่ายที่สุด
 3. **Active Obstacle** มีอุปสรรค ให้แพ้ได้ สิ่งกีดขวาง
- Passive** (เช่น ศัตรู, สภาพแวดล้อม, กฎ, เวลา, อื่นๆ)
เมื่อมีเกม(Game) มีวิธีเล่น(Play) ต้องมีผู้เล่น(Player)
นักออกแบบต้องทำให้เกมสนุก เกิดความท้าทาย เพื่อให้
ผู้เล่นติดตามเล่นเกมได้นานที่สุด

=ขั้นตอนการออกแบบเกม=

1. เลือกเกม รูปแบบเกม
2. แจกแจงรายละเอียด จัดทำ Design Document
3. พัฒนาปรับปรุง Design Document
4. ออกแบบรูปแบบการเล่นแต่ละฉาก
5. ทดสอบ-ปรับปรุง เกม



TYPE 1

APP STORE-CATEGORIES

- 1.Action
- 2.Adventure
- 3.Board
- 4.Card
- 5.Casual
- 6.Family
- 7.Puzzle
- 8.Racing
- 9.Role-Playing
- 10.Sport
- 11.Strategy

GAME ONLINE

TYPE 2

GAME KNOWLEDGE

- 1.เกม RPG (Role-Playing)
 2. เกมยิงปืน (Shooting)
 - 3.เกมต่อสู้ (Fighting)
 - 4.เกมผจญภัย (Adventure)
 - 5.เกมวางแผน (Strategy)
 - 6.เกมเลียนแบบหรือการจำลอง (Simulation)
 - 7.เกมปริศนา (Puzzle)
 - 8.เกมกีฬา (Sport)
- <https://games-knowledge.com/gametype/>

=GAME DESIGN=

- 1.เกมแอ็คชั่น (Action Games)
- 2.เกมวางแผน (Strategy Games)
- 3.เกมผจญภัย (Adventure Games)
- 4.เกมจำลอง (Simulation Games)
- 5.เกมปริศนา (Puzzle Game)
- 6.เกมกีฬา (Sport Game)

ที่มา1: <https://www.apple.com/th/app-store/>
ที่มา2: <https://games-knowledge.com/gametype/>
ที่มา3: <https://what998.blogspot.com/2021/06/22.html>

TYPE 3

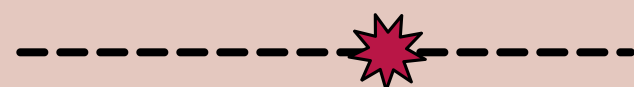
WHAT998

- 1.Simulation Games
- 2.FPS First Person Shooting
- 3.Action RPG
- 4.RPG (Role Playing Game)
- 5.MMORPG Massive Multiplayer Online
- 6.TPS / Third Person Shooting
- 7.Sport Game
- 8.Visual Novel
- 9.Shooting Game
- 10.Racing
- 11.Chick & Point
- 12.Puzzle
- 13.MOBA Multiplayer Online Battle Arena
- 14.Strategy Game หรือ Tactic
- 15.RTS / Real Time Strategy
- 16.Dungeon Crawling
- 17.Adventure Games
- 18.Fighting Game
- 19.Party Game
- 20.Music Game
- 21.Arcade
- 22.Action Game



MECHANIC & RULE

MECHANIC



GAME MECHANIC กิจกรรมที่อนุญาตให้โต้ตอบกับเกม

BOSS MECHANIC กิจกรรมที่อนุญาตให้โต้ตอบกับบอส



ที่มา: www.google.com

กลไก คือ สิ่ง que ผู้เล่นทำได้ อนุญาตให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับเกม (วิ่ง กระโดด โจมตี พลัก ขุด โจมตี ช้อนตัว ใช้สกิล อัลดเกรด อื่น)
กฎ คือ สิ่งที่ใช้วัดผล เป็นกฎหมายของเกมที่ผู้เล่นต้องทำตาม (การให้คะแนน การโจมตีทำให้หมดพลัง พลังชีวิตหมด คือ ตาย)



GAME CHALLENGE



RESOURCE CONTROL

การบริหารทรัพยากร ชีวิต พลัง เวลา เงิน เวทย์ ยา กระสุน อื่นๆ ให้เพียงพอ

ENDURANCE

ความอดทน เล่นได้นานและไกลที่สุด

TIME

การบริหารเวลาในการเล่นที่มีจำกัด

MEMMORY KNOWLEDGE

ความจำหรือความรู้ที่ได้ไปใช้ทดสอบ

DEXTERITY

ความคล่องแคล่ว หลบหลีก แม่นยำ ชำนาญ

CREVERNESS LOGIC

สติปัญญา ต้องลองผิดถูกเพื่อให้ผ่าน

=ผสมผสานความท้าทายในเกมได้มากกว่า หนึ่งอย่าง=

GAME REWARD



รางวัล คือ สิ่งล่อใจสำหรับรักษาผู้เล่นเกมไว้ให้ได้นานที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการให้คะแนน พลังชีวิต ไอเท็ม อัปเกรด อื่นๆ อีกมากมาย แต่ต้องเป็นการให้ที่เหมาะสม ตามความยากง่ายของเกมไม่มากไม่น้อยเกินไป ส่งเสริมความสามารถ ประสบการณ์การเล่นที่สอดคล้องเป็นเหตุเป็นผล การได้มาซึ่งรางวัลก็ต้องไม่ซับซ้อนและยากจนเกินไป



ที่มา: www.google.com



GOAL

เป้าหมาย คือ สิ่งที่ผู้เล่นต้องทำให้สำเร็จ ก่อนการออกแบบเกม นักออกแบบต้องรู้ว่าจะให้ผู้เล่นทำอะไร โดยมีเป้าหมายต่างๆ ดังนี้

1. ทำลาย
2. ยึดครอง/ ควบคุมพื้นที่
3. เก็บรวบรวม
4. แก้ไขปัญหา/ ปริศนา
5. วิ่งไล่/ วิ่งหนี
6. สร้าง/พัฒนา

***ระดับความยากของเป้าหมาย ระยะสั้น ระยะกลาง ระยะยาว รางวัลและสิ่งล่อใจต้องแตกต่างกันไปตามความเหมาะสมระยะ



USER INTERFACE = UI

The way in which the information on a computer, phone, etc. and instructions on how to use it are arranged on the screen and shown to the user.



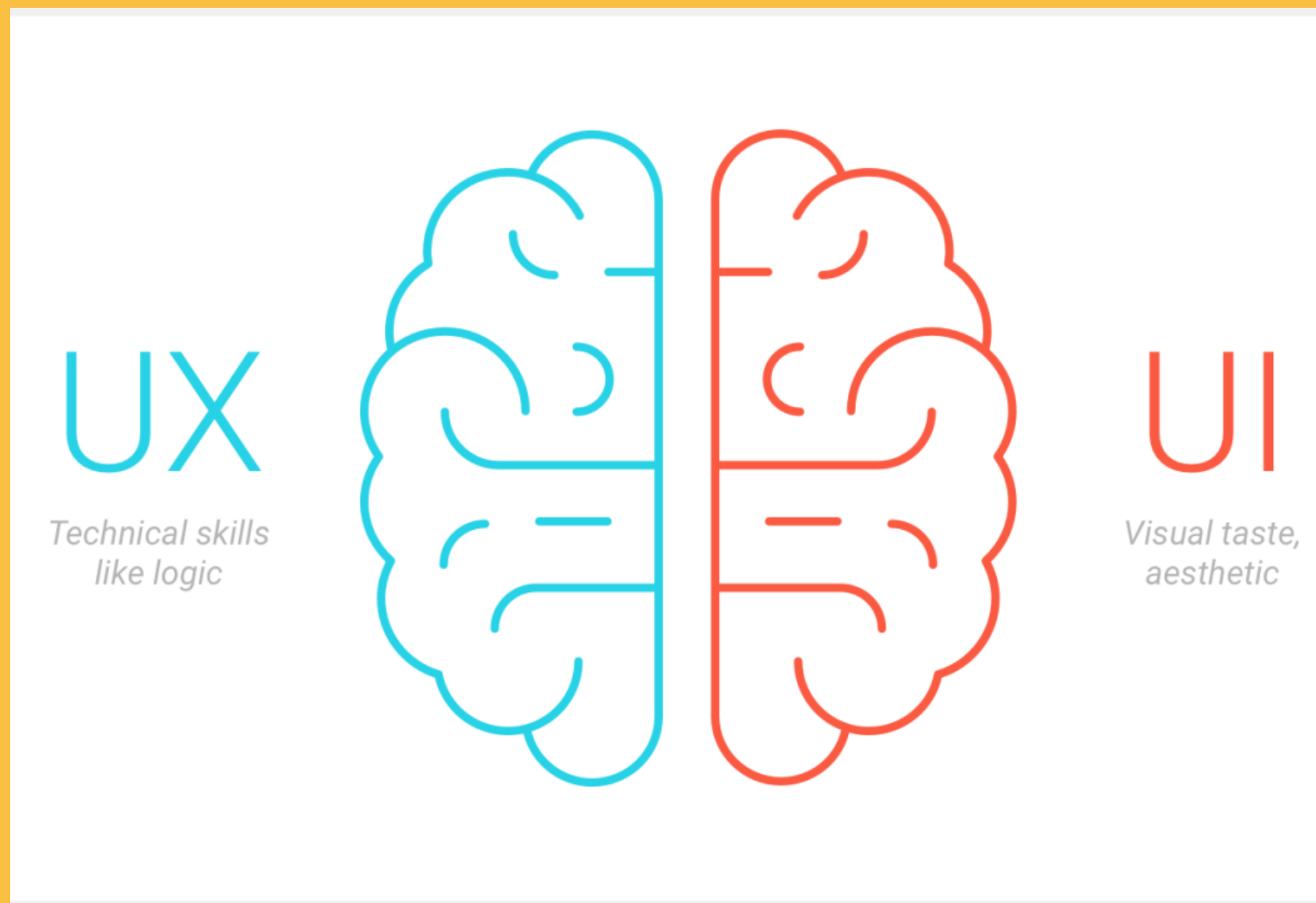
USER EXPERIENCE = UX

the experience of someone using a product, system, or service, for example whether they find it enjoyable and easy to use.



WHAT DO YOU WANT?

ความต้องการของผู้เล่นเกม: ความท้าทาย การมีปฏิสัมพันธ์ การเข้าสังคม การหนีจากความเป็นจริง การพิสูจน์ตนเอง หรือการสร้างชื่อเสียงให้กับตัวเอง



ที่มา: www.google.com



GAMEPLAY PROGRESSION

การเดินทาง = การเดินเรื่อง สำคัญที่สุดก่อนการออกแบบเกม
Progression คือ การเคลื่อนที่ไปข้างหน้า หรือพัฒนาเพื่อสู่จุด
มุ่งหมาย อย่างมีขั้นตอนหรือเป็นไปตามลำดับ
***คุณมีโอกาสรั้งเดียว ที่จะทำให้ผู้เล่นประทับใจ ห้ามพลาด!

=กฎ 3 องศ์=เกริ่นนำ เนื้อหา สรุป(จุดพีค+จุดคลี่คลายเรื่อง)

- The First Act • The Second Act • The Third Act: Climax+Denouement 

=ชนิดของการเดินทาง=

ต้องช่วยส่งเสริมกันเพื่อพาผู้เล่นไปจบเกม แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

1. Story Progression การเกริ่นนำ เนื้อหา สรุป แบบกฎ 3 องศ์
2. Gameplay Progression สร้างความคุ้นเคยและท้าทายผู้เล่น
3. Character Progression การพัฒนาตัวละครอย่างเป็นขั้นตอน

DESIGN DOCUMENT

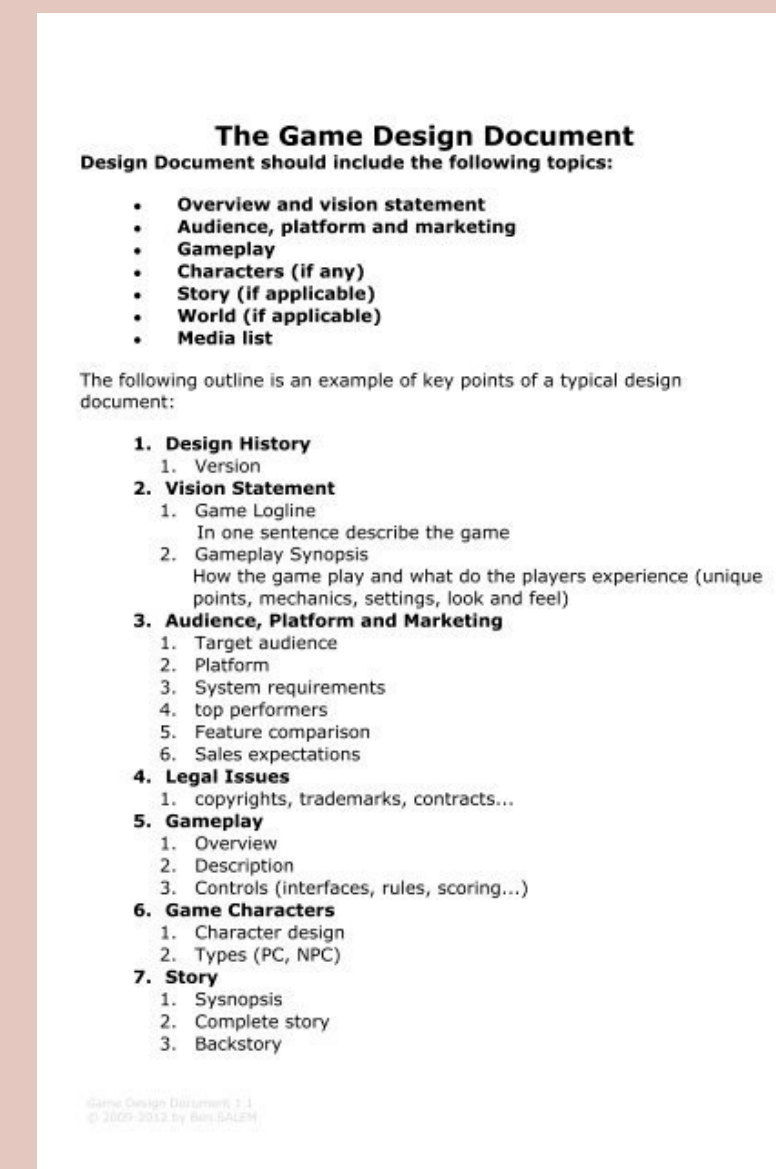
https://issuu.com/lhodesdesign/docs/game-design-document-template-us_we



ที่มา: www.google.com

TYPE OF GAME CHALLENGE

- | | | |
|--------------------|------|---------------------------------|
| 1.Action Games | ---- | 1.Resource Control Challenge |
| 2.Strategy Games | ---- | 2.Time Challenge |
| 3.Adventure Games | ---- | 3.Dexterity Challenge |
| 4.Simulation Games | ---- | 4.Endurance Challenge |
| 5.Puzzle Game | ---- | 5.Mememory Challenge/ Knowledge |
| 6.Sport Game | ---- | 6.Creverness Challenge/ Logic |



ที่มา: www.google.com

JOB DISCRIPTION

ใบงาน วิชาการออกแบบเกม GMD3231 จำนวน 3 ใบงาน
โดยงานแต่ละชิ้นๆ ละ 30 คะแนน ประกอบด้วย

- 1.แนวคิดและเอกสารบันทึกข้อมูลในการออกแบบเกม
(Concept and Design Document)
- 2.แบบร่าง การพัฒนาแบบร่าง แบบร่างสมบูรณ์
(Idea Sketch/ Idea Development/ Sketch Design)
- 3.ผลงานออกแบบสมบูรณ์ (Design Final)



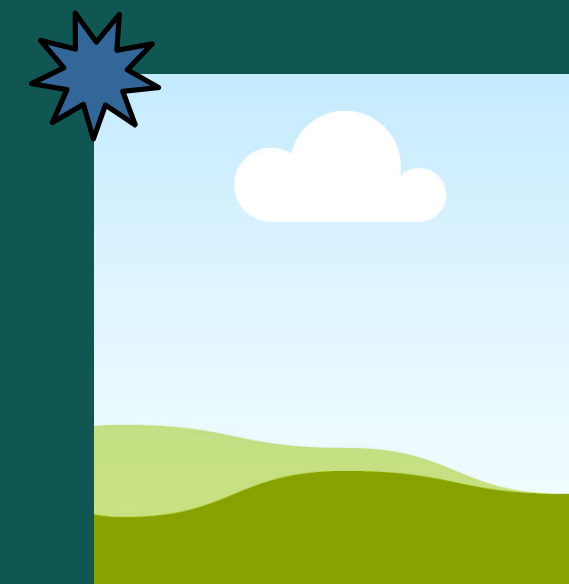
JOB1

ใบงาน 1 เกมออฟไลน์
เกมการ์ด-เทศกาล
(การพัฒนาตัวละคร)
จำนวน 30 คะแนน



JOB2

ใบงาน 2 เกมออนไลน์
ตำนานและความเชื่อ
(การเล่าเรื่องราว)
จำนวน 30 คะแนน



JOB3

ใบงาน 3 เกม x เกม
Friends collaboration
(พัฒนาตัวละครกับเรื่อง)
จำนวน 30 คะแนน

=ผลงาน 3 ชิ้น 90 คะแนน ส่งงานครบ 10 คะแนน รวม 100 คะแนน=

GMD3231

+123-456-7890

**LET'S WORK
TOGETHER.**

supatra.lo@rssru.ac.th

https://elfit.ssrु.ac.th/supatra_lo/