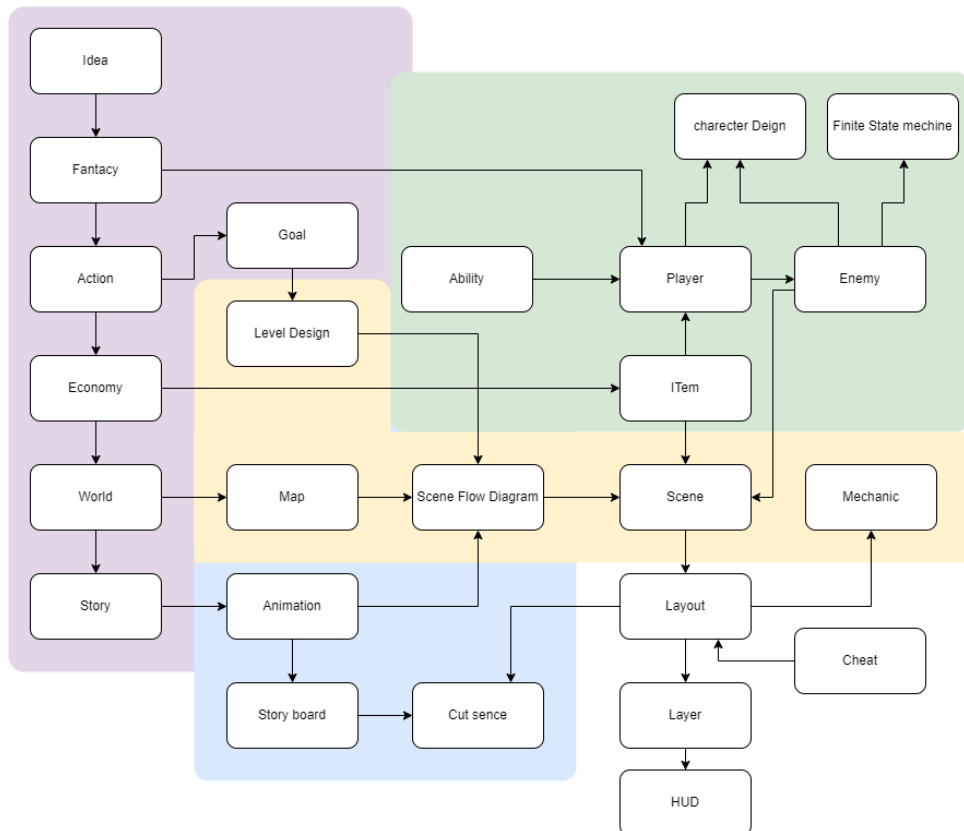


บทที่ 2 การออกแบบเกม

ในบทนี้จะเป็นการทำให้มองเห็นการออกแบบเกมในภาพรวม จากเริ่มแรกยังจุดสิ้นสุด



ภาพประกอบ 2.1 โครงสร้างขั้นตอนในการสร้างเกม
ที่มา : benz

แนวคิดและองค์ประกอบการสร้างเรื่อง

1. หลักการสร้างเรื่องราวโดยใช้ Story stack

ปีนี้ (2019) ผมได้ไปร่วมงาน Game Developer Conference เพื่อเข้าร่วมฟังสัมมนาเกี่ยวกับการสร้างเกม ทางคณะที่สอนอยู่ได้ส่งไปเพื่อนำความรู้กลับมาสอนนักเรียนครับ

มีอยู่ session หนึ่งที่น่าสนใจมากก็คือ Rules of the Game 2019: Five New Techniques from Especially Astute Designers โดยอันนี้จะเป็น session ความยาวหนึ่งชั่วโมง แต่มี game designer มาแบ่งกันพูด 5 คนด้วยกัน โดยแต่ละคนก็จะนำเสนอเทคนิคการดีไซน์ของตัวเองสั้น ๆ

ในปีนี้ designer คนหนึ่งที่มาพูดในงานนี้ด้วยก็คือ Jesse Schell คนที่เขียน The Art of Game Design: The Book of Lenses ซึ่งเป็นหนังสือเกี่ยวกับการออกแบบเกมที่ดีมาก ถ้ามีคนมาถามผมว่าซื้อหนังสือเกี่ยวกับออกแบบเกมเล่มไหนดีผมก็จะบอกว่าจงซื้อเล่มนี้แหละ

โดยที่หัวข้อที่คุณ Jesse นำมาเสนอก็คือ Story Stack ซึ่งเค้าเล่าว่าตอนนี้เค้าทำเกมอยู่เกมหนึ่งเป็น VR game ชื่อว่า Until You Fall เป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับการพินดาบ เค้าก็เลยไปเชิญคุณ Jason Vandenberghe, ซึ่งเป็น creative director อยู่ที่ Ubisoft Montreal และ เป็น game director ของเกม For Honor ด้วย เค้าเชี่ยวชาญเกี่ยวกับเกมที่มีการพินดาบ

ซึ่งคุณ Jason ก็มาประชุมกับทีมงานของคุณ Jesse แล้วหลังจากประชุมคุณ Jesse ก็ถามว่าเป็นไงบ้าง คุณ Jason ก็บอกว่าทีมของคุณนี่พูดเรื่องเกี่ยวกับ story เยอะนะ แล้วยังพูดอีกว่าเราทำโน่นนี่ไม่ได้เพราะมันขัดกับ story ซึ่งเค้าว่ามันไม่ควรเป็นแบบนั้นนะแล้วก็ถามว่ารู้จักสิ่งเหล่านี้มั้ย

Story Stack จะเรียงลำดับจากบนลงล่าง โดยที่บนสุดจะยืดหยุ่นมากที่สุด เรียงไปที่น้อยที่สุด ดังภาพ



โดยหลักการเขียนจะเริ่มจากตัวที่ยืดหยุ่นต่ำที่สุด ไปยังยืดหยุ่นมากที่สุด

1.1 Fantasy

คำว่า **Fantasy** หมายถึง **สิ่งที่เราต้องการให้เป็น อยากจะมี** (ไม่ค่อยเปลี่ยนแปลง)
เช่น เก่งกว่า แข็งแรงกว่า เร็วกว่า ฉลาดกว่ากันทั้งนั้น

เช่นถ้าเราชอบเรื่องเกี่ยวกับการทำอาหารอยากทำงานในร้านอาหารเราก็คงอยากเป็น Master Chef เราคงไม่อยากเป็นคนล้างจานเสิร์ฟ ๆ หรือ

ลองนึกดูเกมที่เราเล่นทั้งหลายจะตั้งอยู่บนความฝันแบบทำนองนี้ทั้งนั้นคือเราต้องเป็นคนเก่งกว่า แข็งแรงกว่า หรือไม่ก็เร็วกว่าทั้งนั้น ไม่ค่อยมีเกมไหนแข่งกันเป็นผู้แพ้หรือ

ดังนั้น Fantasy ถึงได้เป็นอะไรที่เปลี่ยนได้ยากที่สุด

1.2 Action

การกำหนด **Action** ที่ตอกย้ำให้ **Fantasy** นั้นมันเป็นจริง คิดกันง่าย ๆ ถ้าเราเล่นเกมที่ขายความเป็นนักดาบ เป็นซามูไร action ในเกมนั้นก็ต้องเป็นการพินดาบ การต่อสู้ที่ทำให้เรารู้สึกได้ว่าการเป็นนักดาบของเรานั้นเป็นจริงมากขึ้น

ตรงนี้จะมีความยืดหยุ่นได้มากกว่า ดังเช่นจะเห็นว่ามีเกมฟันดาบมากมาย แต่ทำออกมาหลายรูปแบบ แต่คิดดูดีดีมันก็มีข้อจำกัดคือไม่มีคนทำ Action ที่ทำออกมาแล้วเราดูอ่อนแอ หรือไม่สนับสนุนความฝันที่เราอยากเป็นนักดาบที่เก่งกาจ

1.3 Economy

การกำหนดระบบเศรษฐกิจในเกมเป็นการกำหนด items สกิลเงิน ร้านค้า วิธีการแลกเปลี่ยน การได้มาซึ่งทั้ง items และสกิลเงินนั้น ๆ โดยที่ระบบเศรษฐกิจ จะต้องสนับสนุน Action และ Fantasy ที่ตั้งเอาไว้ด้วย เช่นถ้าเราทำเกมนักดาบเรามีการฟันดาบแล้วเราต้องการซื้อของเพิ่มในเกม เราต้องทำอะไร? เงินในเกมจะมาได้อย่างไร? ร้านค้าจะมีหน้าต่างแบบไหน ของที่ขายในเกมมันต้องมีอะไรบ้างถึงจะไปสนับสนุน Action ที่เราออกแบบเอาไว้ และทำให้ Fantasy นั้นมันแข็งแรงขึ้น

ส่วนนี้จะมีความยืดหยุ่นค่อนข้างมาก จะสังเกตเห็นได้ว่าการออกแบบ items หรือการออกแบบวิธีการให้ได้มาซึ่ง items นั้นก็ทำออกมาได้หลากหลายมากมาย แต่ละเกมก็ทำออกมาได้แตกต่างกันออกไป ตามแต่ที่คิดว่ามันเหมาะสม

1.4 World

การสร้างโลก โดยที่ World ในที่นี้ก็คือรายละเอียดต่าง ๆ ว่ามันจะเป็นยังไง มีเมืองชื่ออะไรบ้าง หน้าตาแบบไหน มีใครอยู่บ้าง มีเผ่าอะไรบ้าง ตรงนี้ไอ้โง่ก็ออกแบบได้เยอะแยะมากมาย มันมีความยืดหยุ่นสูงมาก

ขนาดที่หลาย ๆ คนออกแบบโดยใช้โลกของคุณ J. R. R. Tolkien เป็นต้นแบบกันอยู่ (คือมีเอลฟ์มีออร์คมีคนแคระมีคนอยู่ด้วยกันไร้) ยังมีออกมาให้เห็นกันได้หลากหลายแบบมากมาย แล้วแต่ผู้แต่งจะคิดกันออกมา เรียกได้ว่าไม่จบไม่สิ้น ยังไม่นับโลกที่ผู้แต่งอื่น ๆ ออกแบบกันเองนะ มันเยอะจริง

ทุกอย่างโลกที่เราคิดขึ้นมานั้นก็ต้องสนับสนุนหรือภายใต้ Fantasy, Action, Economy ที่ตั้งเอาไว้แล้วเช่นกัน อย่าลืมว่าเราเปลี่ยนมันได้ มันเป็นโลกที่เราสร้างขึ้น

1.5 Story

ส่วน Story นั้นมันเป็นอะไรที่ยืดหยุ่นที่สุด เราจะแต่งเรื่องอย่างไรก็ได้ มันควรจะทำให้ชีวิตการทำเกมของเราง่ายขึ้น

ตรงนี้มีตัวอย่างคลาสสิกอยู่ก็คือ เกม Silent Hill เป็นเรื่องของการพัฒนาเกมนี่ครั้งแรกต้องทำลงเครื่อง PlayStation รุ่นที่หนึ่งเลย ปีนั้นเป็นปี 1999 ทาง Konami ต้องการพัฒนาเกม Action 3D ลงเครื่อง PS1 ซึ่งเป็นยังเป็นเรื่องที่ทำหายมาก ทำทำไปแล้วไม่สามารถทำ frame rate ได้ตามที่ต้องการ เค้าก็มานั่งประชุมกัน แล้วอยู่ดีดีก็มิวิศวกกรท่านหนึ่งพูดขึ้นมาว่า เราก็ใส่หมอกลงไปสิ แบบเป็นเมืองในหมอกเลย มองเห็นได้ไม่ไกลจากตัวเรานี้แหละ ณ บัดนั้นเอง franchise เกม action horror ผจญภัยสู้ผีในเมืองที่ปกคลุมด้วยหมอกก็ถือกำเนิดขึ้น มันเข้ากันไปหมด frame rate ก็ได้ เกมก็น่ากลัวขึ้น สร้างความสยองได้มากขึ้น ลงตัวไปเลย

เราจะเห็นได้ว่าเรื่องมันเป็นอะไรที่ช่วยเราได้ มันยืดหยุ่นมาก เราจะแต่งใหม่ให้มันเป็นแบบไหนก็ได้ เราควรจะใช้เรื่องในเกมให้เป็นเครื่องมือที่ช่วยเหลือเรา ไม่ใช่มาเป็นข้อจำกัดในการทำงาน

ยังมีอีกตัวอย่างหนึ่งที่คุณ Jesse ใช้ คือเค้าเล่าถึงทีมพัฒนาทีมหนึ่งที่ทำเกมส์กับมนุษย์ต่างดาวบนเครื่อง 3DO ซึ่งเค้าบอกว่ามันใส่ polygon ได้น้อยมาก แล้วพอทำ ๆ ไปแล้วมันจะเห็นมี polygon แหวงออกกลางจอตลอด ในที่ประชุมก็มีคนพูดขึ้นมาเหมือนกันว่าเออทำหมอกมาบังเอาไว้ได้มัย? ทางวิศวกรในที่ประชุมก็บอกว่าได้นะ แต่... เครื่องนี้มันแปลกมากคือหมอกอะ มันทำได้สี่เดียวคือสี่เขียว... คนในที่ประชุมก็บอกว่า โธ่ มันจะทำได้ยังไงไม่ได้หรอก อย่าพึ่งใส่ลงไป มันจะห้าสี่เขียวสี่เดียว ยังกะว่า alien มันปล่อยออกมาอย่างนั้นได้อย่างไร เฮ้ย!!! เดียวก่อน!!! ชัดโตะมัดตะ(อันนี้ผมใส่เองไม่รู้ว่่าทีมนี้ชาติไหนเหมือนกัน) ถ้าเราสร้างเรื่องราว ที่เราต้องสู้กับไอ้ alien พวกนี้เพราะว่า มันปล่อยหมอกเหล่านี้มาคลุมโลกละ? นี่เลยเป็นเหตุที่เราต้องสู้กับมันเพื่อกำจัดหมอกเหล่านี้ออกไป จันพีวิศวกรทำไปเลย เอาหมอกสี่เขียวนี้แหละ ใส่มันลงไปเลย เดียวไปแต่งเรื่องช่วยเอา เอวัง... ปัญหาต่างๆก็หมดไปเพราะว่าเราสามารถแต่งเรื่องยังไงก็ได้ที่นี่แหละ

ตอนนี้เรารู้แล้วว่าอันไหนในสิ่งเหล่านี้ที่มันยืดหยุ่น เราต้องใช้มันให้เป็นประโยชน์ อย่าให้มันมาเป็นข้อจำกัดของเรา เรื่องอะแต่งใหม่ยังไงก็ได้ตามใจเรา แต่จะมาเปลี่ยนความฝันความอยาก มันยากกว่าเยอะ

โดยส่วนตัวแล้ว ผมคิดว่า เจ้า Story Stack เนี่ย นอกจากจะบอกเราว่าอันไหนยืดหยุ่น อันไหนไม่แล้ว ยังช่วยให้เราคิดออกแบบเป็นขั้นเป็นตอนได้อีกด้วย ถ้าเราเริ่มจาก Fantasy แล้วไล่มาจนถึงเรื่อง จะทำให้เราไม่หลง แล้วมีการตรวจสอบย้อนกลับไปได้ว่ามันขัดแย้งกันหรือเปล่า มันสนับสนุนกันหรือไม่

ซึ่งต้องเข้าใจด้วยว่า แต่ละเกมอาจจะยึดเอาจุดไหนเป็นหลักก็ได้ บางเกมอาจจะเน้นที่ action บางเกมอาจจะเน้นที่ story บางเกมอาจจะเน้นที่ economy ก็ให้รู้ไว้ว่าอันไหนมันแก้ได้ง่ายๆ อันไหนมันแก้ยาก ถ้าอยากจะแก้บางที่ที่มันแก้ยาก บางที่ต้องรู้เกมทั้งหมดเลยก็มี

การออกแบบระดับเกม (Game levels design) //บทที่ 3

การออกแบบระดับเกม ถือเป็นกฎสำคัญในการพัฒนา เกม การสร้างสภาพแวดล้อมภารกิจ อุปสรรคของสถานการณ์ใน แต่ฉากภายในเกม รวมทั้งสร้างความสนุก ตื่นเต้น ความท้าทาย ให้แก่ผู้เล่น การออกแบบระดับเกมเป็นกระบวนการของงาน ออกแบบ งานศิลปะและงานเทคนิคด้าน โปรแกรม การพัฒนาเกม ในช่วงแรก ยังไม่มีนักออกแบบระดับเกมโดยเฉพาะ นักเขียน โปรแกรมจะรับผิดชอบทุกอย่างในการพัฒนาเกม เกมจึงมีระดับ ความยากในการเล่นมาก เนื่องจากไม่มีการปรับเปลี่ยนเมื่อเล่น ผ่านไป (Wide, 2016)

การออกแบบระดับเกมเริ่มจากออกแบบแนวความคิด ภาพรวมหรือวิสัยทัศน์โดยรวมของเกม จนกระทั่งได้ข้อสรุปของ การออกแบบซึ่งจะใช้เป็นเอกสารข้อมูลครอบคลุมในการทำงาน การ ร่างภาพ แบบจำลองทางกายภาพ การสร้างแบบจำลอง สภาพแวดล้อมแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่สมจริง

	สรุป	ตัวอย่าง 1	ตัวอย่าง 2
Fantasy	อยากให้เป็นแบบไหน	ผลไม้ปีศาจ มีพลัง 3 สาย	คน+หุ่นยนต์
Action	เล่นเป็นโจรสลัด	โจรสลัด → ตามหาวันพีซ	กอบกู้โลก → ทำลายศัตรู
Economy	การแลกเปลี่ยน / การแพ้ทาง/เงื่อนไข / การได้มาเกี่ยวกับ item	ค่าหัว แบริ	หลอดพลังงาน ชิป ชุดเกราะ การแพ้ทาง
World	รายละเอียดใบโลกที่สร้างขึ้น	เกาะต่าง ๆ	มี 8 สถานที่
Story			

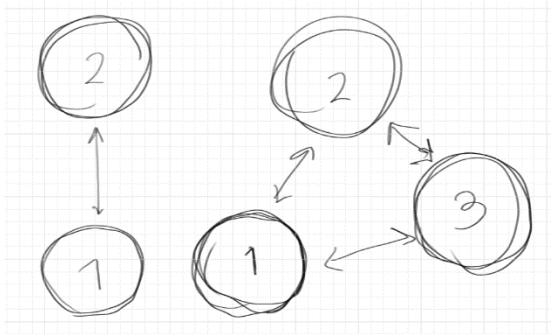
หลักการออกแบบการเล่นที่มีคุณภาพ (Play design criteria)

จากหนังสือ Situational Game Design (Brian Upton, 2017) ในบทที่ชื่อ Playfulness ได้แจกแจงเรื่องคุณภาพของการเล่นที่ดีไว้ว่ามันต้องทำตามหลักการง่าย ๆ ดังนี้ (rules of rules หรือ กฎ) ถ้าจะพูดถึงเรื่องการออกแบบเกม ทำไมเราต้องพูดถึงเรื่องนี้? เพราะว่าตอนเราออกแบบเกมนั้น เราต้องการสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้เล่นผ่านการ เล่น เกมของเรา เพราะฉะนั้นจะอย่างไรให้เกมของเรามีการเล่นที่มีคุณภาพ? โดยตรงนี้ไม่ได้บอกว่ามันคือความสนุกนะ เพราะว่าคำว่าความสนุกมันครอบคลุมกว้างไปกว่าสิ่งที่จะบอกนี้ สิ่งที่เราเรียกว่าการเล่นก็คือ playfulness นี้คุณ Brian บอกว่ามันมี

Brian Upton (2017) Situational Game Design. US, A K Peters/CRC Press.

1. ทางเลือก (Choice)

การเล่นนั้นต้องมีทางเลือกที่เหมาะสม ทั้งทางจำนวนและคุณภาพของมัน ถ้ามีทางเลือกน้อยไป (เช่นมีทางเลือกเดียว) มันก็เหมือนไม่มีการเล่นเลย หรือถ้ามีทางเลือกมากไป (เช่นมี 100 ทางเลือก) มันก็จะเยอะไปซะจนไม่สามารถทำความเข้าใจได้ ว่าอันไหนดี อันไหนไม่ดี สุดท้ายก็เหมือนไม่ได้เลือกเพราะเวลาไม่พอที่จะทำความเข้าใจ หรือพลังสมองไม่พอจะทำความเข้าใจในเวลาที่กำหนด หรือไม่ก็ โอ้ย เยอะไป ช่างมันละกัน



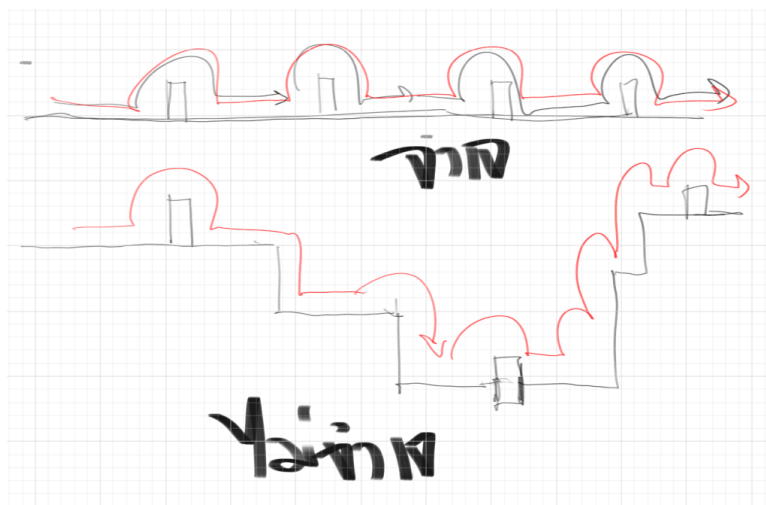
มันเยอะไป สิ่งที่เราต้องพยายามจะทำให้สมดุลก็คือ ไม่น้อยไปจนน่าเบื่อหรือไม่มากไปจนมัน

2. ความหลากหลาย (Variety)

ที่ว่ามันไม่ซ้ำซากจำเจนั้นก็คือ ถ้าตอนที่เล่นเจอสถานการณ์แรกแล้วมันสนุก แล้วมาเจออันที่สอง อันที่สาม อันที่สี่ แต่ว่ามันไม่ได้ต่างไปจากอันแรกเท่าไรเลย มันจะเกิดความเบื่อได้ มันซ้ำจนจำเจ เพราะจำได้หมดแล้วจะต้องเล่นยังไงถึงจะชนะมันไม่ทำทายอีกต่อไป ทางเลือกที่มีให้มันไม่มีค่าแล้ว เพราะมันรู้หมดแล้วว่าทางเลือกไหนดีกว่ากัน เพราะฉะนั้นเราต้องสร้างสิ่งที่มีความหลากหลายของสถานการณ์อย่างพอเพียงไม่ว่านวนซ้ำเดิม

สิ่งที่ยากคือเวลาเราสร้างเกมถ้าอยากให้มันไม่เหมือนกันเลย โดยที่เราไม่ต้องมานั่งออกแบบนั่งทำทุกสถานการณ์ทีละอันทีละอัน โดยมากเราจะต้องสร้างส่วนประกอบในเกมให้มันเอามาทำงานร่วมกันแล้วสร้างสถานการณ์ใหม่ ๆ ออกมาได้ เกมที่ทำได้แบบนี้เราจะเรียกมันว่าเป็นเกมที่มีความลึก (depth) ไม่ต้องดูอื่นไกลนึกถึงหมากรุกเข้าใจ หมากรุกเป็นเกมที่มีความลึกมากคือส่วนประกอบไม่ได้เยอะมากแต่สามารถสร้างสถานการณ์การเล่นได้อย่างมากมาย หรือโกะ ที่มีหมากแค่สองสีเล่นบนตาราง 9x9 แต่สร้างได้มหาศาล

การสร้างความหลากหลายหรือ Variety นี้นิวเลย เดี่ยวเขียนแยกออกมาทีหลังดีกว่า



3. ผลลัพธ์ (Consequence)

ในเกมบางทีมันมีอะไรให้เราทำเยอะแยะเลย แบบเปิดประตู เปิดไฟ เปิดตู้เย็น แต่สิ่งที่เราทำ แล้วมันมีความหมายคือมันต้องสร้างสถานการณ์ใหม่ที่มีคุณค่า มีความหมายในตัวมันเอง ที่ว่ามี คุณค่านี้คือ อาจจะทำให้เราเข้าไปใกล้จุดประสงค์ของเกมมากขึ้น อาจจะทำให้สิ่งที่เราต้องการ แบบกดแล้ว แสงสีเสียงมันต้องตาต้องใจ แต่ไม่ได้ทำให้เราเข้าไปใกล้ชัยชนะแต่อย่างใด หรือทำแล้วทำให้เรื่องมันเดิน ไปข้างหน้า ได้รับรู้อะไรที่มีคุณค่ามีความหมายเพิ่มขึ้น

เราขยับ เรากระโดด เราฆ่าศัตรูแล้วทำให้เราได้อะไรเพิ่มขึ้นเข้าไปใกล้จุดมุ่งหมายมากขึ้น มันมีความหมายในการที่เราเลือกที่จะทำสิ่งนั้นนั้น ถึงจะเรียกว่ามี consequence ที่ดี

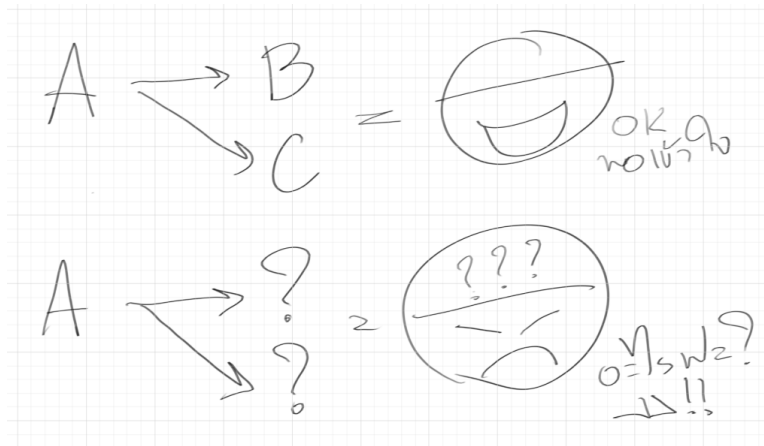
เหมือนเราเล่นเกมแล้วเราลงไปใน dungeon บางเส้นทางอาจจะไม่ได้พาเราไปสู่ห้อง boss แต่ว่ามันแตกแยกออกไปแล้วมันมีสมบัติอยู่ตรงปลายทาง มันก็มี คุณค่าพอ ที่จะเสียเวลาไปทางนั้น แต่ถ้าไปจนสุดทางแล้วมันไม่มีอะไร เราก็จะตำหนิคนออกแบบว่า ำงทำเราเสียเวลาเดินทางแยกมาตั้งไกล ทางตันซะงั้น

4. การคาดการณ์ (Predictability)

ผลลัพธ์ที่ตามมามันต้องเดาได้ประมาณหนึ่ง เราต้องเข้าใจว่าคนเล่นเค้ามาเล่นเกม บางทีเราไม่ต้องทำอะไรให้มันเข้าใจยากมากก็ได้ ต้องให้เค้ามีความเข้าใจกับเกมที่เรารสร้าง ถ้าเค้าทำ A แล้ว B จะเกิดขึ้น เข้าใจได้ง่าย ๆ หรือถ้าจะ twist มันก็ได้อยู่แต่ไม่ใช่ว่า twist ตลอดเวลา เพราะถ้าคนเล่นไม่เข้าใจสถานการณ์ของเกมตอนนั้นว่าทำสิ่งนี้แล้วสิ่งนี้น่าจะเกิดขึ้นนะ หรือเค้าได้คร่าว ๆ ว่าอะไรจะเกิดต่อไป เกมมันจะไม่ดี มันจะวางแผนไม่ได้เลย เพราะคนเล่นไม่เข้าใจเกมไม่สามารถคาดเดาได้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นต่อไป เราต้องสร้างสถานการณ์ที่คนเล่นสามารถคาดเดาได้ประมาณหนึ่ง วางแผนได้ประมาณหนึ่ง ถ้าทำสิ่งนี้แล้ว สิ่งนี้น่าจะเกิดขึ้นนะ

เหมือนถ้าเคยดูกีฬาที่เราไม่รู้กฎมึนๆครับ ตอนดูแล้วแบบมันไม่รู้เรื่อง มันไม่เข้าใจ ขนาดดูยังไม่สนุกเลย แล้วเล่นจะไปสนุกยังไง สมมุติว่าคุณเล่น Poker ไม่เป็น ไม่รู้หน้าไพ่ ไพ่ที่ออกมาคุณดูไม่เข้าใจ จะแทงจะอยู่จะหมอบจะเปลี่ยนไพ่คุณก็ไม่สนุก เพราะคุณไม่มี model ของเกมนั้นอยู่ในหัว

Model ของเกมคือความเข้าใจคร่าว ๆ ที่คนเล่นสร้างขึ้นในความคิดของเค้าว่า อ้อ เกมมันเป็นแบบนี้ละ มันทำงานแบบนี้ พอเราทำแบบนี้แล้วสิ่งนี้จะเกิดขึ้นนะ ต้องพยายามทำให้สิ่งนี้เกิดขึ้นถึงจะชนะ เกมควรจะเป็นพื้นที่แห่งการพักผ่อนที่มีความง่ายต่อการเข้าใจในระดับที่คนเล่นต้องการ (บางคนชอบเกมซับซ้อนก็มี แต่ในความซับซ้อนนั้นเค้าก็ต้องทำความเข้าใจอยู่ดี) ถ้าเค้าเข้าใจ มันก็จะสนุก ถ้าเค้าพอจะเดาได้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นถ้าทำ A แล้ว ไม่ B ก็ C ก็จะเกิดขึ้นอะไรแบบนี้ ทางเลือกต่าง ๆ มันก็จะมีคุณภาพมากขึ้น



5. ความไม่แน่นอน (Uncertainty)

ก็คือการสุ่มนั่นแหละคือ randomness ในเกมนั่นเอง แต่ไม่ใช่ว่าแค่มี randomness หรือ ความไม่แน่นอนแล้วเกมมันจะมีความ playful ได้ ส่วนของ uncertainty นี้ก็เหมือนกับข้ออื่น ๆ ที่ อยู่ข้างบนคือต้องอยู่ในขนาดที่เหมาะสม ถ้ามันไม่มีความไม่แน่นอนเสียเลย คนเล่นรู้อยู่แล้วว่าอะไร จะเกิดขึ้นเกมมันก็จะจืดไปเลย แต่ถ้าความไม่แน่นอนมันมากเกินไปจนคนเล่นไม่สามารถเข้าใจมันได้ (predictability) มันก็จะสร้างแต่ความหงุดหงิดเสียเปล่า ๆ

เพราะฉะนั้น Predictability กับ Uncertainty ก็จะมาพร้อม ๆ กัน ทางเลือกที่คนเล่นเข้าใจ ได้ว่าผลที่เกิดขึ้นจากความเป็นไปได้ประมาณนี้ แต่ก็ไม่รู้ว่ามันจะเป็นอย่างไรแน่ ๆ เหมือนเราทอย ลูกเต๋าหน้า 6 อะครับ เรารู้ว่าผลมันต้องอยู่ในช่วง 1-6 นี้แหละ แต่พอทอยแล้วเราก็ไม่รู้ที่อยู่ดีว่ามันจะ ออกหน้าอะไรแน่ ๆ

6. ความพึงพอใจ (Satisfaction)

ข้อสุดท้ายคือความพึงพอใจ เราต้องทำให้คนเล่นรู้ว่าในทางเลือกที่เราเตรียมไว้ให้มัน มันต้องมี สักทางที่ทำให้เค้าชนะได้ ได้สิ่งที่เค้าต้องการได้ อย่างที่บอกไปแล้วในข้อ consequence มันต้องมี ผลลัพธ์ที่มีคุณค่า แต่ไม่ใช่ว่าจะมีแต่ทางชนะอย่างเดียวมันต้องมีทางที่มันจะทำให้ไม่สำเร็จ ทำให้แพ้ ด้วย ทางที่ชนะมันถึงจะมีค่ามากขึ้น

ถ้าทุกทางเลือกที่นักออกแบบเตรียมไว้มันมีค่าเท่า ๆ กันมันจะทำให้ทางเลือกเหล่านั้นน้อยค่า ลงไป เพราะมันให้ผลลัพธ์ที่เหมือน ๆ กัน เลยกลายเป็นไร้ค่าไป ผมจะเจอนักเรียนที่ใส่ choice เข้า มาในเกมเยอะเยอะเลย แบบว่าอยากทำเกม RPG พอมาถึงจุดที่ให้ใส่อาวุธก็ใส่เข้ามาเต็มไปหมดซะจน ไม่รู้ว่าอันไหนดีกว่าอันไหน (จริง ๆ เกม AAA บางเกมก็เป็นนะ แบบโอว ตาบเพียบเลย คงต้องการ สร้างความสมจริงแหละ ว่าในโลกของเกมนี้อาวุธมันต้องหลากหลาย แต่พอเล่นจริง ๆ จะรู้ว่าอ้อพ้อ หาอันที่ดีที่สุดเจอ ที่เหลือมันก็ไม่ค่อยมีค่าแล้ว หรือถ้ามันเหมือนกันไปหมด ก็จะไม่เลือกทำไม่ใช้อันไหน ก็ได้)

หรือว่าคุณค่าของแต่ละทางเลือกนั้นต้องต่างกัน อาจต่างกันเป้าหมาย ถ้ามีเป้าหมาย แบบนี้แล้วทางเลือกนี้จะดีกว่า อีกทางเลือกหนึ่ง เหมือนบางทีเราเล่นเกมแล้วมี achievement แปลก ๆ เข้ามาให้เราเลือกทำ แบบว่าอย่าเพิ่งฆ่าศัตรูหมดนะ ต้องรอจนกว่ามันจะทำทำนี้ใส่เราก่อน แล้วถ้า

เรารอดมาได้จะได้ achievement อันนี้ เพราะฉะนั้นทางเลือกที่จะเดินเข้ามาแล้วฆ่าตะ ไม่ลืมหูลืมตา ก็จะกลายเป็นทางเลือกที่ไม่ดีถ้าอยากทำ achievement นั้น ๆ

ผลลัพธ์ที่มีคุณค่าที่ต่างกันก็เพิ่มคุณภาพให้กับการเล่นนั้น ๆ ได้อย่างที่ยกตัวอย่างมาข้างต้น เลือกทางนี้แล้วมันจะเป็นแบบนี้ละ เลือกทางนี้แล้วมันน่าจะเป็นแบบนี้ละ คนเล่นจะได้ความรู้สึกถึงความท้าทายในการที่จะต้องเลือกสักทางที่จะนำมาซึ่งผลที่คุ้มค่าต้องการ โดยรวมแล้วพอผมอ่านแล้วพยายามทำความเข้าใจกับ criteria เหล่านี้หรือที่คุณ Brian คำเรียกว่า heuristics เนี่ย ผมก็นึกไปถึงสิ่งที่ Sid Meier (ผู้ออกแบบเกม Civilizations) เคยพูดเอาไว้ว่า Game is a series of meaningful choices คือ choice ที่มันจะ meaningful ได้มันก็ต้องมีสิ่งต่าง ๆ ตามที่คุณ Brian คำกล่าวมาคือ มีจำนวน choice ที่เหมาะสมไม่ซ้ำซากจำเจ เข้าใจได้ พอจะเดาได้ แต่ก็มีควมไม่แน่นอนอยู่ และมีผลลัพธ์ที่มีความหมายและน่าพึงพอใจ

ระดับการเล่น Game Level Design

การออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในเกม ผู้เล่นจะเกิดประสบการณ์ที่ดีจากการเล่นเกมที่มีการออกแบบเกมเลเวลที่ดี การออกแบบเกมเลเวลเป็นการออกแบบความท้าทาย และตำแหน่งศัตรู อุปสรรคต่าง ๆ ที่ผู้เล่นจะใช้ความสามารถของตัวเองและประสบการณ์ของผู้เล่นให้เกิดความสนุก Adams และ Rollings กล่าวไว้ว่า การออกแบบเกมเลเวลคือกระบวนการสร้างประสบการณ์ไปยังผู้เล่นโดยใช้องค์ประกอบภายในเกมสร้างพื้นที่ที่เกิดเงื่อนไขของความท้าทายที่ผู้เล่นจะต้องเผชิญระหว่างการเล่นเกม เพื่อให้เกมดำเนินไปด้วยความเพลิดเพลินตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งจบเกม ข้อควรระวัง ยกเกินไป – คนไม่เล่น และถ่างเกินไป – ไม่มีความท้าทาย (สรุปเอาใจ)