

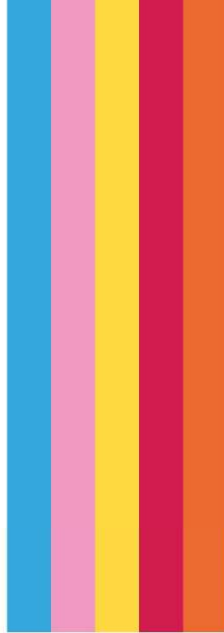
การพัฒนาเอกสารการออกแบบเกม

GAME DESIGN DOCUMENT OUTLINE

**ORGANIC
farming**
เกมฟาร์มอินทรีย์
BY WATCHARAKITI LTD. (PCL)



S.Watcharakiti



การพัฒนาเอกสารออกแบบเกม

Game Design Document Outline

Organic farming game

Watcharakiti Sangsuwan





การพัฒนาเอกสารการออกแบบเกม

GAME DESIGN DOCUMENT OUTLINE

หนังสือเล่มนี้สงวนลิขสิทธิ์

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (หรือฉบับเพิ่มเติม พ.ศ. 2558)

ไม่อนุญาตให้คัดลอก ปลอมแปลง ดัดแปลง สแกนหนังสือ ทำซ้ำ
หรือนำส่วนใดส่วนหนึ่งในเนื้อหาไปใช้ เพื่อสร้างฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์
หรือทางอื่นใดก็ตาม โดยไม่ได้รับอนุญาต หากพบเห็นไม่ว่าช่องทางใดก็ตาม

จะดำเนินคดีตามกฎหมายทันที

ผู้เขียน : Watcharakiti Sangsuwan

วางขายอีบุ๊กครั้งแรก : มีนาคม พ.ศ. 2568

จัดอาร์ต : Watcharakiti Sangsuwan





สารบัญ

คำนำ
เกี่ยวกับผู้เขียน

Game Design Document Outline	1
1. Game Name	2
2. Game Overview	3
3. Game play and Mechanics	6
4. Story and Character	9
5. Levels Design	11
6. Game Interface	28
7. Technical	30
8. Graphic Game Art	31
9. Game Development	69
10. Prototype Game	74
11. Reference	76





คำนำ

เดิมที่ผมเขียนข้อมูลเกี่ยวกับ Game Design Document เอาไว้
เพื่อใช้ประกอบเอกสารการทำวิจัย ซึ่งในเนื้อหาค่อนข้างมีความเป็นวิชาการ
ทำให้อ่านแล้วเข้าใจยาก ดังนั้นผมเลยรวบรวมข้อมูลเหล่านั้น และจัดการ
ข้อมูลใหม่ เพื่อให้ได้หนังสือที่อ่านแล้วเข้าใจง่าย มีเนื้อหาครบถ้วนตรงตาม
หลักการของ “การพัฒนาเอกสารการออกแบบเกม”

สุดท้ายนี้หวังว่าคุณผู้อ่านจะได้รับความรู้และเกิดเข้าใจกระบวนการ
“การพัฒนาเอกสารการออกแบบเกม” ในเล่มนี้อย่างเป็นที่น่าสนใจ

วัชรกิติ แสงสุวรรณ

มีนาคม 2568





เกี่ยวกับผู้เขียน

ผมเริ่มเล่นเกมตั้งแต่ตอนผมอยู่ ป.6 จำได้ว่าบ้านของผมกับร้านเกมนั้นอยู่ห่างกันราวประมาณ 4-5 กิโลเมตร สมัยนั้นบ้านของผมไม่มีมอเตอร์ไซด์ ผมจึงต้องปั่นจักรยานไปพร้อมเพื่อน 2-3 คน เพื่อไปเล่นเกมที่ร้านนั้น และที่สำคัญคือผ “มแอบแคะกระปุกออมสิน” เพื่อเอาเงินไปจ่ายค่าชั่วโมงของร้านเกม แถมโดนคุณยายจับได้และตีด้วยก้านมะยมไปหลายที “เจ็บนะ แต่สนุก”

จนตอนนี้ผมได้ทำงานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมจึงค่อย ๆ จึงมีโอกาสดูแลเรียนรู้ว่าการสร้างเกมแต่ละเกมนั้นไม่ง่ายเลย กว่าจะได้เกมที่สนุกสักเกมต้องผ่านกระบวนการคิดมากมาย แก่ไขซ้ำ ๆ ไม่รู้กี่ครั้งต่อกี่ครั้ง แต่ถึงจะมีความยากขนาดไหน เกมแต่ละเกมมันก็มีเสน่ห์ของมัน

“ปัจจุบันผมก็ยังเล่นเกมอยู่ แต่เปลี่ยนจากที่ต้องไปเล่นตามร้าน ก็หันมาเล่นบนมือถือแทน”



การพัฒนาเอกสารการออกแบบเกม (Game Design Document Outline)

เอกสารการออกแบบเกมเป็นแบบร่างก่อนที่จะสร้างเกม ดังนั้น รายละเอียดทุกอย่างที่มีความจำเป็นสำหรับการสร้างเกม จึงควรได้รับการแก้ไขให้สมบูรณ์มากที่สุด ซึ่งขั้นตอนนี้จะมีความใกล้เคียงกับการออกแบบส่วนประสบการณ์ของผู้ใช้ (UX : User Experience Design) โดยจะเป็นการกำหนดระบบเกม ที่เน้นประสบการณ์ในด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ (User) ที่มีต่อการใช้งานระบบเกม และเชื่อมโยงถึงส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI : User Interface) ที่เป็นการเน้นถึงความยาก ความง่าย ในการใช้งานระบบของผู้ใช้งาน (Usability) การเข้าถึง (Accessibility) เอกสารการออกแบบเกม (GDD) ประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้

1. ชื่อเกม (Game Name)

ชื่อเป็นสิ่งสำคัญที่จะให้ผู้เล่น (User) จดจำ และเป็นสิ่งที่ใช้สื่อสารแทนตัวเกมเมื่อผู้เล่นพบเห็นในครั้งแรก ตัวอย่างเช่น เกมการทำเกษตรอินทรีย์ (Organic farming game) เป็นเกมที่จำลองชีวิตการทำเกษตรอินทรีย์ ที่สามารถทำให้ผู้เล่นได้เพิ่มพูนความรู้ในเรื่องของการทำเกษตรอินทรีย์ไปพร้อมกับการเล่นเกม



ภาพประกอบที่ 1 ชื่อเกม (Game Name)