

# นักทำเกม



ไอ้ส้ม

# สารบัญ

บทนำ จุดสตาร์ทของคนสร้างโลก .....	5
บทที่ 1 นิยามของคำว่าเกมที่ดี .....	7
บทที่ 2 ตามล่าหาไอเดียและแรงบันดาลใจ .....	15
บทที่ 3 กราฟิกหลักล้าน ไม่เท่าระบบการเล่นหลักร้อย .....	23
บทที่ 4 อารมณ์ของนักสร้างเกม การเลือกเอนจินผิดอาจทำให้ โปรเจกต์ในฝันกลายเป็นฝันร้าย .....	32
บทที่ 5 กู้บัคความยิ่งใหญ่ เมื่อความฝันที่ใหญ่เกินตัว กลายเป็น พายุร้ายที่จมโปรเจกต์ของคุณ .....	40
บทที่ 6 สร้างต้นแบบให้ไว พังให้เร็ว .....	48
บทที่ 7 การเล่าเรื่องผ่านการกระทำ .....	56
บทที่ 8 ศิลปะและเสียง จิ๊กซอว์ที่ทำให้โลกสมบูรณ์ .....	64
บทที่ 9 โค้ด บั๊ก และน้ำตา .....	72
บทที่ 10 การทำเกมไทยให้ไปไกลระดับโลก .....	80
บทที่ 11 หลุมพรางที่นักทำเกมมือใหม่ต้องเลี่ยง .....	88
บทที่ 12 ให้ผู้เล่นสอนเรา .....	96
บทที่ 13 ชัดกลางจนกว่าจะเปล่งประกาย .....	104
บทที่ 14 ศิลปะแห่งการหาเงินจากเกม .....	112
บทที่ 15 เกมดีแค่ไหนถ้าไม่มีคนรู้จักก็ไร้ความหมาย .....	121
บทที่ 16 เตรียมตัวปล่อยของ .....	129
บทที่ 17 วันวางจำหน่าย .....	137
บทที่ 18 รับมือกับคำวิจารณ์และชุมชนผู้เล่น .....	145
บทที่ 19 หมดไฟและสุขภาพจิต .....	153



# ไอ้ส้ม



เกี่ยวกับผู้เขียน :  
แมวส้มตัวหนึ่ง

ผลงาน :  
ค้นจากชื่อ “ไอ้ส้ม”  
ได้ใน Online Book Store  
ที่ต่างๆ

ช่องทางติดต่อ :  
9bearkung@gmail.com



# บทนำ จุดสตาร์ทของคนสร้างโลก

*คุณพร้อมหรือยังที่จะเปลี่ยนจินตนาการในหัวให้กลายเป็นโลกใบใหม่ที่คุณสามารถเข้าไปสัมผัสได้จริง*

ท่ามกลางความเงิบสงบของยามค่ำคืน แสงไฟสีฟ้าและม่วงจากหน้าจอคอมพิวเตอร์สะท้อนให้เห็นถึงความมุ่งมั่น โค้ดหลายร้อยบรรทัดและโมเดลสามมิติที่กำลังถูกจัดวางบนหน้าจอคือจุดเริ่มต้นของเวทมนตร์ การสร้างเกมไม่ใช่เพียงแค่การเขียนโปรแกรม แต่คือการประกอบชิ้นส่วนของความฝันให้กลายเป็นจักรวาลแห่งใหม่ นี่คือช่วงเวลาที่คุณจะได้สวมบทบาทเป็นสถาปนิกผู้สร้างโลก ก้าวแรกอาจดูท้าทายและเต็มไปด้วยอุปสรรค แต่ทุกการเดินทางที่ยิ่งใหญ่ในวงการเกม ล้วนเริ่มต้นจากการพิมพ์โค้ดบรรทัดแรกและการวางวัตถุชิ้นแรกเสมอ

# เตรียมเสบียงก่อนออกเดินทาง

เส้นทางจากผู้เล่นสู่ผู้สร้างนั้นเต็มไปด้วยขวากหนาม นี่คือนสิ่งที่คุณต้องทำความเข้าใจและเตรียมพร้อมก่อนเริ่มต้น

- ความท้าทายที่หลีกเลี่ยงไม่ได้

การสร้างเกมคือการวิ่งมาราธอน คุณจะต้องเผชิญกับกำแพงความรู้ ปัญหาทางเทคนิคที่แก้ไม่ตก และความเหนื่อยล้า หนังสือเล่มนี้จะทำหน้าที่เป็นแผนที่นำทาง ช่วยให้มุมมองเห็นภาพรวมและก้าวข้ามอุปสรรคเหล่านั้นอย่างมั่นคง

- มายด์เซ็ทของนักพัฒนา

การเปลี่ยนผ่านจากผู้เสพมาเป็นผู้สร้างเรียกร้องความอดทนอย่างสูง คุณต้องกล้าที่จะล้มเหลว เรียนรู้จากข้อผิดพลาด และเปิดรับคำวิจารณ์ สิ่งสำคัญที่สุดคือความหลงใหลที่จะเป็นเชื้อเพลิงชั้นดีในวันที่คุณอยากยอมแพ้

- สิ่งที่คุณจะได้รับ

เราจะไม่พูดถึงแค่ทฤษฎี แต่จะเจาะลึกถึงแก่นแท้ของการออกแบบและกระบวนการทำงานจริง คุณจะได้เรียนรู้วิธีประกอบชิ้นส่วนของจินตนาการให้กลายเป็นโลกใบใหม่ที่คุณสามารถเข้าไปโผล่เล่นได้

*อะไรคือเสน่ห์ที่ทำให้เราอมอดหลับอดนอนเพื่อเล่นเกมสักเกม*



# บทที่ 1 นิยามของคำว่าเกมที่ดี

*เคยสงสัยไหมว่าทำไมเราถึงยอมอดหลับอดนอนเพื่อจจจจอยู่กับ  
โลกเสมือนในหน้าจอสีเหลี่ยมตรงหน้า*

ท่ามกลางความเงิบงัดของยามค่ำคืน แสงสว่างเดียวที่สาดส่องคือแสงจากหน้าจอที่สะท้อนอยู่ในดวงตาของผู้เล่น พร้อมกับรอยยิ้มมุมปากที่ปรากฏขึ้นอย่างไม่รู้ตัว สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่แค่ความบันเทิงชั่วคราว แต่เป็นเวทมนตร์บางอย่างที่ดึงดูดให้เราหลุดเข้าไปในอีกโลกหนึ่ง เกมที่ดีคืออะไร ทำไมมันถึงมีอิทธิพลต่อความรู้สึกและเวลาของเราได้มากขนาดนี้ คำตอบไม่ได้อยู่ที่กราฟิกที่สวยงามเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่การออกแบบประสบการณ์ที่เข้าถึงส่วนลึกของจิตใจมนุษย์

# แก่นแท้ของความสนุก

เมื่อพูดถึงเกมที่ดี หลายคนอาจนึกถึงภาพกราฟิกที่สมจริงตระการตา หรือ โป้รเจกต์ยักษ์ใหญ่ที่ใช้ทุนสร้างมหาศาล แต่ในความเป็นจริงแล้ว สิ่งเหล่านั้น เป็นเพียงเปลือกนอกที่ช่วยดึงดูดความสนใจในระยะแรกเท่านั้น หัวใจสำคัญที่ แท้จริงซึ่งทำให้ผู้เล่นยอมสละเวลาหลายสิบชั่วโมงและจดจ่ออยู่กับหน้าจอคือ "ความสนุก" ต่างหาก ความสนุกเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้และดูเหมือนจะเป็นเรื่องของรสนิยมส่วนบุคคล แต่ในมุมมองของนักทำเกม ความสนุกไม่ใช่อุบัติเหตุ หรือสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ มันคือผลลัพธ์จากกระบวนการคิดที่ซับซ้อน และการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ อย่างตั้งใจ

---

•

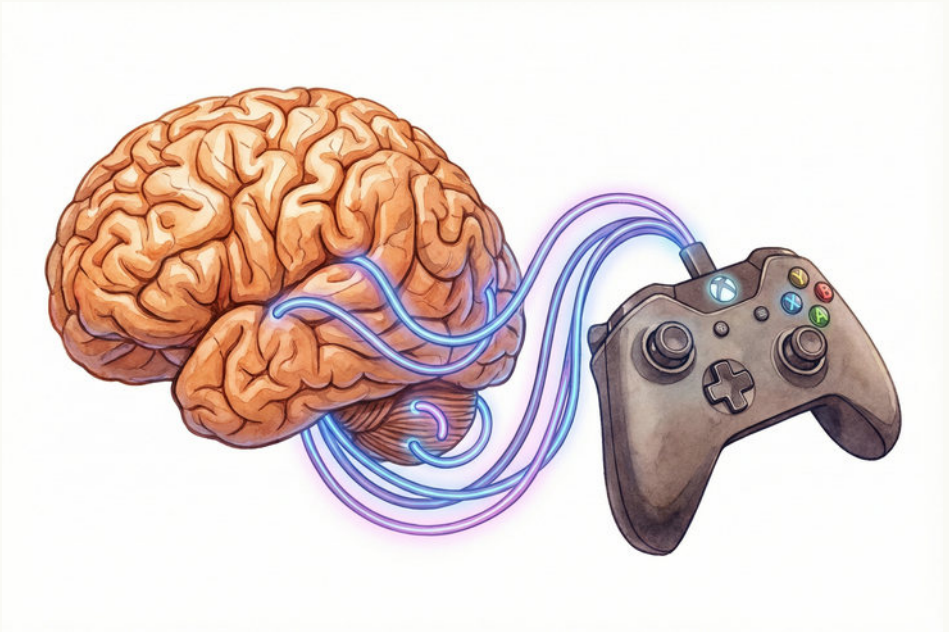
*ความสนุกอาจเป็นนามธรรมที่จับต้องไม่ได้  
แต่มันคือสิ่งที่เราสามารถออกแบบและสร้าง  
ขึ้นมาได้*

---

•

การออกแบบความสนุกเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจจิตวิทยาของมนุษย์ นักทำเกมต้องรู้ว่าอะไรคือสิ่งที่ทำลายความสามารถพอดีโดยไม่ทำให้รู้สึก หงุดหงิด หรืออะไรคือรางวัลที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อทำภารกิจสำเร็จ เกมอินดี้ฟอร์มเล็กหลายเกมที่ใช้กราฟิกแบบพิกเซลธรรมดา กลับสามารถ ครองใจผู้เล่นทั่วโลกได้ นั่นเป็นเพราะผู้สร้างเข้าใจวิธีการกระตุ้นความรู้สึกและ สร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำ ดังนั้นหน้าที่หลักของนักทำเกมจึงไม่ใช่แค่ การเขียนโค้ดหรือวาดภาพให้สวยงาม แต่คือการเป็นสถาปนิกผู้สร้างสรรค์ ประสบการณ์ทางอารมณ์ เพื่อนำพามนุษย์เข้าไปสู่โลกใบใหม่ที่เต็มไปด้วย ความท้าทายและความสุข

# ทฤษฎีความสนุกและจิตวิทยา



## การตอบสนองของสมอง

ความสนุกคือความรู้สึกเมื่อสมองกำลังเรียนรู้และทำความเข้าใจสิ่งใหม่

- สภาวะลื่นไหล สมองจะจดจ่อสูงสุดเมื่อความท้าทายสมดุลกับทักษะ หากง่ายไปจะน่าเบื่อ หากยากไปจะเครียด
- ระบบรางวัล เมื่อผู้เล่นเอาชนะอุปสรรคสำเร็จ สมองจะหลั่งสารโดปามีน สร้างความพึงพอใจและกระตุ้นให้อยากเล่นต่อ
- การจดจำรูปแบบ สมองมนุษย์ชอบค้นหารูปแบบที่ซ่อนอยู่ เมื่อผู้เล่นจับทางศัตรูหรือเข้าใจกลไกเกมได้ จะเกิดความภาคภูมิใจและสนุกกับการควบคุมสถานการณ์

อาการลึมวันลึมคืนขณะเล่นเกมไม่ใช่เรื่องบังเอิญ แต่เป็นปรากฏการณ์ทางจิตวิทยาที่เรียกว่าสภาวะลึนไหล หรือที่นักออกแบบเกมมักเรียกกันสั้นๆ ว่า โฟลว์ แนวคิดนี้ถูกนำเสนอโดยนักจิตวิทยาซึ่งอธิบายถึงช่วงเวลาที่มีมนุษย์จดจ่อกับสิ่งที่ทำอย่างเต็มที่จนลึมสิ่งรอบตัว ในโลกของการทำเกม สภาวะนี้คือเป้าหมายสูงสุดที่เราต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เล่น เพราะมันคือช่วงเวลาที่มีสมาธิหลังสารแห่งความสุขออกมาอย่างต่อเนื่องและทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกที่สุด

---

## "สภาวะลึนไหลจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีความสมดุลที่พอดีระหว่างความท้าทายของเกมและทักษะของผู้เล่น"

---

การรักษาสมดุลนี้คือศิลปะขั้นสูง หากคุณออกแบบเกมให้มีความท้าทายสูงเกินไปในขณะที่ผู้เล่นยังไม่มีทักษะมากพอ พวกเขาจะรู้สึกเครียด หงุดหงิด และพาลเลิกเล่นไปในที่สุด ในทางกลับกัน หากเกมง่ายเกินไปจนผู้เล่นไม่ต้องใช้ความพยายามใดๆ ความเบื่อหน่ายก็จะเข้ามาแทนที่ หน้าที่สำคัญของนักทำเกมคือการสร้างเส้นโค้งความท้าทายที่ค่อยๆ ได้ระดับขึ้นไปพร้อมกับการพัฒนาทักษะของผู้เล่น เพื่อหล่อเลี้ยงให้พวกเขาอยู่ในช่องว่างแห่งสภาวะลึนไหลนี้ให้นานที่สุดเท่าที่จะทำได้



# **SAMPLE VERSION**

This is a sample version.

Only the first few pages are included.

Purchase the full version  
to access all content.