

# สร้างเกม ขายด้วย AI

จากศูนย์สู่รายได้จริง



AI ช่วยสร้าง  
ทุกอย่าง



ไม่ต้องเขียนโค้ด  
ก็ทำได้



เร็วขึ้น  
10 เท่า



สร้างรายได้  
ไม่รู้จบ

ตัวอย่าง  
Prompt  
และขั้นตอน  
ใช้งานจริง  
ตลอดทั้งเล่ม



AI สร้างภาพ



AI เขียนโค้ด



AI ทำเสียง/เพลง



AI วิเคราะห์ตลาด

เปลี่ยนไอเดียให้เป็นเกม เปลี่ยนเกมให้เป็นเงิน



ผู้จัดทำ : ศักดิ์สุตา ฉันทเตยานนท์

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

ห้ามทำซ้ำ คัดลอก ดัดแปลง เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

# สารบัญ

|            |   |
|------------|---|
| คำนำ ..... | 7 |
|------------|---|

## PART 1 วางรากฐานก่อนสร้างเกม

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| บทที่ 1 ทำไม AI คือโอกาสครั้งใหญ่ที่สุดของนักสร้างเกม ..... | 13 |
| บทที่ 2 เลือกเกมที่มีโอกาสสร้างรายได้ .....                 | 26 |
| บทที่ 3 หาไอเดียเกมที่คนอยากเล่น .....                      | 40 |

## PART 2 วางแผนเกมด้วย AI

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| บทที่ 4 เปลี่ยน AI ให้เป็นทีมงานทั้งบริษัท .....          | 57 |
| บทที่ 5 วิธีเขียน Prompt ให้ AI ทำงานเหมือนมืออาชีพ ..... | 69 |
| บทที่ 6 Workflow การสร้างเกมด้วย AI ตั้งแต่ต้นจนจบ .....  | 79 |

## PART 3 ลงมือสร้างเกม

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| บทที่ 7 เลือก Game Engine ที่เหมาะกับคุณ ..... | 90 |
|------------------------------------------------|----|

|                                                    |     |
|----------------------------------------------------|-----|
| บทที่ 8 สร้างโลกทั้งเกมด้วย AI .....               | 141 |
| บทที่ 9 ให้ AI เขียนโค้ดแทนคุณ.....                | 185 |
| บทที่ 10 ออกแบบเกมให้นำเล่น ไม่ใช่แค่เล่นได้ ..... | 247 |
| บทที่ 11 ทดสอบและปรับปรุงเกมอย่างมืออาชีพ .....    | 299 |

## **PART 4 เปลี่ยนเกมให้เป็นรายได้**

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| บทที่ 12 เตรียมเกมให้พร้อมวางขาย .....               | 345 |
| บทที่ 13 นำเกมขึ้นขายบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ .....         | 353 |
| บทที่ 14 โมเดลสร้างรายได้จากเกม .....                | 360 |
| บทที่ 15 ทำการตลาดด้วย AI ให้คนรู้จักเกมของคุณ ..... | 370 |

## **PART 5 สร้างธุรกิจเกมด้วย AI**

|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
| บทที่ 16 สร้างเกมได้เร็วขึ้นทุกโปรเจกต์ .....              | 382 |
| บทที่ 17 ขยายรายได้จากเกมเดิม.....                         | 389 |
| บทที่ 18 Roadmap สู่อารมณ์พอร์ตเกมที่สร้างรายได้จริง ..... | 396 |

## ภาคผนวก

|                                                   |     |
|---------------------------------------------------|-----|
| Workshop 1 สร้างเกมแรกภายใน 1 วัน .....           | 406 |
| Workshop 2 สร้างเกมมือถือภายใน 7 วัน.....         | 412 |
| Workshop 3 เตรียมเกมขึ้น Steam ตั้งแต่ศูนย์ ..... | 418 |
| Checklist ตั้งแต่ไอเดียจนวางขาย.....              | 423 |
| Resource.....                                     | 428 |

|                        |     |
|------------------------|-----|
| <b>บทส่งท้าย</b> ..... | 433 |
|------------------------|-----|

# คำนำ

## โลกของการสร้างเกมกำลังเปลี่ยนไป

ในอดีต การสร้างเกมเป็นงานที่มีต้นทุนสูง ผู้พัฒนาต้องอาศัยทีมงานหลายตำแหน่ง เช่น โปรแกรมเมอร์ นักออกแบบเกม นักวาดภาพ นักทำแอนิเมชัน นักแต่งเพลง และผู้ทดสอบเกม ส่งผลให้คนทั่วไปเริ่มต้นได้ยาก แม้จะมีไอเดียที่ดีก็ตาม

ปัจจุบัน AI ได้เปลี่ยนวิธีการสร้างเกมอย่างมาก งานหลายอย่างที่เคยใช้เวลาหลายวันสามารถลดเหลือเพียงไม่กี่ชั่วโมง เช่น การระดมไอเดีย การสร้างภาพต้นแบบ การเขียนโค้ดเบื้องต้น การสร้างบทสนทนา และการช่วยแก้ไขข้อผิดพลาดระหว่างพัฒนา

การเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้การสร้างเกมไม่ใช่เรื่องไกลตัวอีกต่อไป ผู้ที่ไม่มีทีมงานหรือไม่มีพื้นฐานด้านการพัฒนาเกมก็สามารถเริ่มต้นเรียนรู้และสร้างผลงานของตนเองได้

### สรุป

AI ไม่ได้ทำให้การสร้างเกมง่ายขึ้นไม่ต้องเรียนรู้ แต่ทำให้คนทั่วไปมีโอกาสเริ่มต้นได้มากกว่าที่เคย

# ทำไม AI ทำให้คนธรรมดาแข่งขันกับสตูดิโอ ได้

ข้อได้เปรียบของสตูดิโอเกมขนาดใหญ่ คือมีผู้เชี่ยวชาญหลายด้านทำงานร่วมกัน ทำให้สามารถพัฒนาเกมได้รวดเร็วและแบ่งหน้าที่กันได้อย่างชัดเจน

AI ช่วยลดความแตกต่างในส่วนนี้ โดยทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในงานหลายประเภท เช่น

- ช่วยคิดไอเดียเกม
- ช่วยวางแผนการพัฒนา
- ช่วยสร้างภาพต้นแบบ
- ช่วยเขียนและอธิบายโค้ด
- ช่วยสร้างบทสนทนา
- ช่วยตรวจสอบข้อผิดพลาด
- ช่วยเขียนเนื้อหาสำหรับการตลาด

แม้ AI จะช่วยทำงานได้หลายด้าน แต่ยังไม่สามารถแทนการตัดสินใจของผู้สร้างเกมได้ ผู้พัฒนายังคงต้องเลือกแนวเกม ออกแบบประสบการณ์ของผู้เล่น และตัดสินใจเกี่ยวกับทิศทางของโปรเจกต์ด้วยตนเอง

ดังนั้น สิ่งที่ทำให้คนทั่วไปแข่งขันได้ ไม่ใช่เพราะ AI ทำทุกอย่างแทน แต่เพราะ AI ช่วยให้คนคนเดียวทำงานได้หลากหลายหน้าที่มากขึ้น

## สรุป

AI เป็นเครื่องมือเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน ไม่ใช่เครื่องมือที่สร้างเกมแทนผู้พัฒนา

## หนังสือเล่มนี้เหมาะกับใคร

หนังสือเล่มนี้ออกแบบมาสำหรับผู้เริ่มต้น โดยไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์ด้านการสร้างเกมมาก่อน

เหมาะสำหรับ

- ผู้ที่ไม่เคยสร้างเกม
- ผู้ที่ไม่มีพื้นฐานการเขียนโปรแกรม
- ผู้ที่ต้องการใช้ AI ช่วยพัฒนาเกม
- ผู้ที่ต้องการสร้างเกมเพื่อหารายได้หรือสร้างผลงาน
- ผู้ที่มีไอเดีย แต่ไม่รู้ว่าจะเริ่มต้นอย่างไร

หนังสือเล่มนี้ **ไม่ใช่** คู่มือสอนเขียนโปรแกรมเชิงลึก และ **ไม่ใช่** หนังสือที่อธิบายทุกเครื่องมืออย่างละเอียด แต่จะคัดเลือกเฉพาะความรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เริ่มต้น เพื่อให้สามารถสร้างเกมได้จริง

## สรุป

หากคุณเริ่มจากศูนย์ หนังสือเล่มนี้ถูกเขียนขึ้นสำหรับคุณ

## วิธีใช้หนังสือเล่มนี้ให้สร้างเกมได้จริง

หนังสือเล่มนี้เรียงลำดับตามขั้นตอนการสร้างเกม ตั้งแต่การเลือกไอเดีย การวางแผน การใช้ AI ช่วยพัฒนาเกม การสร้างเกม การทดสอบ ไปจนถึงการนำเกมขึ้นวางขาย

เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีที่สุด ควรอ่านตามลำดับบท เนื่องจากแต่ละบทจะต่อยอดจากบทก่อนหน้า

ระหว่างอ่าน ควรทดลองทำตามทันที ไม่จำเป็นต้องรออ่านจบทั้งเล่ม เพราะการสร้างเกมเป็นทักษะที่พัฒนาได้จากการลงมือปฏิบัติ

หากพบปัญหาระหว่างการพัฒนา ไม่ควรริบเริ่มโปรเจกต์ใหม่ แต่ควรแก้ไขและเรียนรู้จากปัญหาที่เกิดขึ้น เพราะประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยให้การสร้างเกมในโปรเจกต์ถัดไปง่ายขึ้น

หนังสือเล่มนี้มีเป้าหมายเพียงข้อเดียว คือช่วยให้คุณสร้าง  
เกมเกมแรก ได้สำเร็จ และมีความรู้เพียงพอที่จะพัฒนาต่อยอดเป็น  
เกมที่ใหญ่ขึ้นในอนาคต

## สรุป

อ่านตามลำดับ ทดลองทำทุกบท และสร้างเกมไปพร้อมกับหนังสือ  
เล่มนี้

# **PART 1**

## **วางรากฐานก่อนสร้างเกม**

# บทที่ 1

## ทำไม AI คือโอกาสครั้งใหญ่ที่สุด ของนักสร้างเกม

### อุตสาหกรรมเกมกำลังเปลี่ยนอย่างไร

อุตสาหกรรมเกมเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่เติบโตอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านจำนวนผู้เล่น รายได้ และแพลตฟอร์มที่ใช้เล่นเกม ปัจจุบันผู้เล่นสามารถเข้าถึงเกมได้ผ่านคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ เครื่องเล่นเกม และเว็บเบราว์เซอร์ ทำให้โอกาสในการเผยแพร่เกมมีมากกว่าที่เคย

ในอดีต การแข่งขันในตลาดเกมมักเป็นของบริษัทขนาดใหญ่ เนื่องจากต้องใช้เงินลงทุนสูงและมีทีมงานจำนวนมาก แต่ปัจจุบันนักพัฒนาอิสระ (Indie Developer) มีบทบาทเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพราะสามารถสร้างเกมคุณภาพดีด้วยทีมขนาดเล็ก หรือแม้แต่ทำเพียงคนเดียว

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง คือการพัฒนาของ Game Engine ที่ใช้งานง่ายขึ้น การเข้าถึงแพลตฟอร์มจำหน่ายเกมได้สะดวกขึ้น และการมาถึงของ AI ที่ช่วยลดภาระงานในหลายขั้นตอน

สำหรับผู้เริ่มต้น สิ่งนี้หมายความว่า การสร้างเกมไม่ใช่เรื่องไกลเกินเอื้อมอีกต่อไป หากมีความตั้งใจเรียนรู้และเลือกใช้เครื่องมือให้เหมาะสม ก็สามารถเริ่มต้นสร้างเกมของตนเองได้

## สิ่งที่เปลี่ยนไปจากอดีต

| อดีต                | ปัจจุบัน                           |
|---------------------|------------------------------------|
| ต้องใช้ทีมงานหลายคน | เริ่มต้นคนเดียวได้                 |
| ใช้เวลาพัฒนานาน     | AI ช่วยลดเวลาหลายขั้นตอน           |
| ต้นทุนเริ่มต้นสูง   | ใช้เครื่องมือฟรีหรือราคาประหยัดได้ |
| เข้าถึงตลาดได้ยาก   | สามารถเผยแพร่เกมได้หลายแพลตฟอร์ม   |

## สรุป

เทคโนโลยีทำให้ต้นทุนในการสร้างเกมลดลง ส่งผลให้คนทั่วไปมีโอกาสเข้าสู่วงการพัฒนาเกมมากกว่าที่เคย

# เมื่อการสร้างเกมไม่ใช่เรื่องของบริษัทใหญ่

ในอดีต หากต้องการสร้างเกมหนึ่งเกม อาจต้องมีผู้เชี่ยวชาญในหลายตำแหน่ง เช่น

- โปรแกรมเมอร์
- นักออกแบบเกม
- นักวาดภาพ
- นักทำแอนิเมชัน
- นักแต่งเพลง
- ผู้ทดสอบเกม

ยิ่งเกมมีขนาดใหญ่ จำนวนบุคลากรและงบประมาณก็ยิ่งเพิ่มขึ้น ทำให้คนทั่วไปแทบไม่มีโอกาสแข่งขันกับบริษัทขนาดใหญ่

ปัจจุบัน รูปแบบการทำงานเปลี่ยนไปอย่างมาก

หลายงานที่เคยต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญสามารถสร้างต้นแบบได้ด้วย AI เช่น

- ร่างแนวคิดเกม
- สร้างภาพตัวละคร
- ออกแบบฉาก
- สร้างไอคอน
- เขียนบทสนทนา

- ช่วยเขียนโค้ด
- อธิบายข้อผิดพลาดของโปรแกรม

แม้งานเหล่านี้ยังต้องมีการตรวจสอบและปรับปรุง แต่ก็ช่วยลดเวลาในการทำงานได้อย่างมาก

อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ AI ยังแทนไม่ได้ คือประสบการณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และการตัดสินใจของผู้พัฒนาเกม

ดังนั้น การแข่งขันในปัจจุบันจึงไม่ได้วัดกันที่จำนวนคนในทีมเพียงอย่างเดียว แต่วัดกันที่การใช้เครื่องมือและการบริหารงานอย่างมีประสิทธิภาพ

## ข้อควรรู้

การทำงานคนเดียวไม่ได้หมายความว่าต้องทำทุกอย่างเอง แต่หมายถึงการรู้ว่า งานใดควรทำเอง และงานใดควรให้ AI ช่วย

## สรุป

AI ช่วยลดภาระงานหลายด้าน ทำให้คนทั่วไปสามารถเริ่มสร้างเกมได้โดยไม่จำเป็นต้องมีทีมขนาดใหญ่

# AI ลดต้นทุน เวลา และจำนวนคนได้อย่างไร

ต้นทุนในการสร้างเกมไม่ได้หมายถึงเงินเพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงเวลา ทักษะ และจำนวนคนที่ต้องใช้ในการพัฒนา

AI ช่วยลดต้นทุนได้ทั้งสามด้าน

## 1. ลดเวลา

AI สามารถช่วยทำงานที่ใช้เวลาซ้ำ ๆ เช่น

- ระดมไอเดีย
- เขียนเอกสาร
- สร้างภาพต้นแบบ
- ช่วยเขียนโค้ด
- ตรวจสอบข้อผิดพลาด

ทำให้ผู้พัฒนาสามารถนำเวลาไปใช้กับการออกแบบเกมและการปรับปรุงคุณภาพของผลงานได้มากขึ้น

## 2. ลดต้นทุน

ผู้เริ่มต้นจำนวนมากไม่มีงบประมาณสำหรับจ้างทีมงาน

AI ช่วยสร้างต้นแบบของภาพ เสียง หรือโค้ด ทำให้สามารถทดลอง  
ไอเดียได้ก่อน หากแนวคิดใช้ได้จริง จึงค่อยลงทุนเพิ่มเติมใน  
ภายหลัง

วิธีนี้ช่วยลดความเสี่ยงในการลงทุนกับโปรเจกต์ที่ยังไม่ผ่านการ  
ทดสอบ

### 3. ลดจำนวนคน

AI ไม่ได้แทนที่ทุกตำแหน่ง แต่ช่วยให้คนหนึ่งคนทำงานได้  
หลากหลายขึ้น

ตัวอย่างเช่น

- ใช้ AI ช่วยสร้างภาพ
- ใช้ AI ช่วยเขียนโค้ด
- ใช้ AI ช่วยเขียนคำอธิบายเกม
- ใช้ AI ช่วยวางแผนการตลาด

จากเดิมที่อาจต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญหลายคน ปัจจุบันสามารถเริ่มต้น  
สร้างต้นแบบได้ด้วยตัวเอง

### สิ่งที่ควรเข้าใจ

การลดต้นทุนไม่ได้หมายความว่า คุณจะสร้างเกมได้โดยไม่ต้อง  
เรียนรู้

AI เป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน แต่ผู้สร้างเกมยังต้องเข้าใจพื้นฐานและเป็นผู้ตัดสินใจในทุกขั้นตอน

## สรุป

AI ช่วยให้การเริ่มต้นสร้างเกมใช้เวลา น้อยลง ลงทุนน้อยลง และทำงานคนเดียวได้ง่ายขึ้น แต่ไม่สามารถแทนความเข้าใจของผู้พัฒนาได้

## สิ่งที่ AI ทำแทนคุณได้ และสิ่งที่ยังต้องใช้

### มนุษย์

AI สามารถช่วยงานได้หลายขั้นตอนของการพัฒนาเกม แต่ไม่ได้หมายความว่าสามารถสร้างเกมทั้งเกมแทนผู้พัฒนาได้ การเข้าใจขอบเขตความสามารถของ AI จะช่วยให้เลือกใช้เครื่องมือได้อย่างเหมาะสม และไม่คาดหวังเกินความเป็นจริง

โดยทั่วไป งานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเกมสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ งานที่ AI ช่วยได้ดี และ งานที่ผู้พัฒนาควรเป็นผู้ตัดสินใจเอง

## งานที่ AI ทำได้ดี

AI เหมาะกับงานที่มีรูปแบบชัดเจน ใช้เวลาซ้ำ ๆ หรือสามารถสร้างตัวเลือกได้หลายแบบในเวลาอันสั้น เช่น

- ระดมไอเดียเกม
- สรุปข้อมูลและค้นคว้าข้อมูลเบื้องต้น
- สร้างภาพตัวละคร ฉาก และไอคอน
- ช่วยเขียนโค้ดและอธิบายโค้ด
- ช่วยแก้ไขข้อผิดพลาดของโปรแกรม (Debug)
- สร้างบทสนทนาและเนื้อเรื่อง
- เขียนคำอธิบายเกมสำหรับหน้าร้านค้า
- ช่วยวางแผนการตลาดและคอนเทนต์

ตัวอย่างเช่น หากต้องการออกแบบตัวละครหลัก AI สามารถสร้างภาพตัวอย่างได้หลายรูปแบบภายในไม่กี่นาที ทำให้ผู้พัฒนาเลือกแนวทางที่ต้องการได้เร็วขึ้น แทนที่จะเริ่มวาดจากกระดาษเปล่า

อีกตัวอย่างหนึ่งคือ เมื่อเขียนโค้ดแล้วเกิดข้อผิดพลาด AI สามารถช่วยอธิบายสาเหตุของ Error และเสนอแนวทางแก้ไขเบื้องต้นได้ ซึ่งช่วยลดเวลาในการค้นหาข้อมูล

## งานที่ผู้พัฒนาควรทำเอง

แม้ AI จะช่วยทำงานหลายด้าน แต่ยังมีหลายเรื่อง que ผู้สร้างเกมควรเป็นผู้ตัดสินใจเอง เพราะเกี่ยวข้องกับคุณภาพและทิศทางของเกมโดยตรง เช่น

- เลือกแนวเกม
- กำหนดกลุ่มผู้เล่นเป้าหมาย
- ออกแบบประสบการณ์ของผู้เล่น
- เลือกระบบที่ควรเพิ่มหรือตัดออก
- กำหนดระดับความยากของเกม
- รับฟังความคิดเห็นของผู้เล่นและนำมาปรับปรุงเกม

ตัวอย่างเช่น AI อาจเสนอระบบการเล่นได้หลายแบบ แต่ไม่สามารถรู้ว่า ระบบใดสอดคล้องกับเป้าหมายของเกมคุณมากที่สุด เพราะการตัดสินใจเหล่านี้ขึ้นอยู่กับแนวคิดของผู้สร้างเกม

## ใช้ AI อย่างไรให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ผู้เริ่มต้นจำนวนมากมักเจอปัญหา 2 แบบ

### แบบที่ 1 ฟัง AI มากเกินไป

เชื่อทุกคำตอบของ AI โดยไม่ตรวจสอบ ทำให้เกิดข้อผิดพลาดหรือเลือกแนวทางที่ไม่เหมาะกับโปรเจกต์

## แบบที่ 2 ไม่ใช้ AI เลย

เลือกทำทุกอย่างด้วยตนเอง แม้งานบางอย่างจะสามารถลดเวลาได้หลายชั่วโมงด้วย AI

แนวทางที่เหมาะสมคือใช้ AI เป็น **ผู้ช่วย** ไม่ใช่ **ผู้ตัดสินใจ**

ให้ AI ช่วยสร้างตัวเลือก ช่วยวิเคราะห์ และช่วยลดงานที่ใช้เวลาซ้ำ ๆ ส่วนการตัดสินใจขั้นสุดท้ายยังคงควรเป็นหน้าที่ของผู้สร้างเกม

### เปรียบเทียบบทบาทของ AI และผู้พัฒนา

| งาน                              | AI                      | ผู้พัฒนา               |
|----------------------------------|-------------------------|------------------------|
| คิดไอเดีย                        | ✓                       | ✓                      |
| สร้างภาพต้นแบบ                   | ✓                       | ตรวจสอบและ<br>ปรับแต่ง |
| เขียนโค้ด                        | ✓                       | ตรวจสอบและ<br>ทดสอบ    |
| ออกแบบระบบเกม                    | ช่วยเสนอ<br>แนวทาง      | ✓                      |
| ตัดสินใจทิศทางเกม                | X                       | ✓                      |
| ปรับเกมจากความ<br>คิดเห็นผู้เล่น | ช่วยวิเคราะห์<br>ข้อมูล | ✓                      |

## สรุป

AI ช่วยให้การทำงานเร็วขึ้น แต่ไม่ได้แทนการคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจของผู้สร้างเกม การใช้ AI ที่ดีที่สุดคือใช้เป็นผู้ช่วยในงานที่ใช้เวลามาก และใช้เวลาไปกับการออกแบบเกมให้สนุกและมีเอกลักษณ์

## Mindset ของนักสร้างเกมยุคใหม่

การมี AI ไม่ได้ทำให้ทุกคนประสบความสำเร็จเท่ากัน เพราะสิ่งที่สร้างความแตกต่างไม่ใช่เครื่องมือ แต่คือวิธีคิดของผู้สร้างเกม

ผู้เริ่มต้นจำนวนมากมักเข้าใจว่า การเรียนรู้เครื่องมือให้ครบก่อนจึงค่อยเริ่มสร้างเกมเป็นวิธีที่ดีที่สุด แต่ในความเป็นจริง นักพัฒนาที่สร้างผลงานได้ต่อเนื่องมักเริ่มจากการลงมือทำ แล้วเรียนรู้เพิ่มเติมระหว่างทาง

### Mindset ที่ควรมี

#### 1. เริ่มจากเกมเล็ก ไม่ใช่เกมใหญ่

เกมแรกมีหน้าที่สร้างประสบการณ์ ไม่ใช่สร้างชื่อเสียง

หากเริ่มจากโปรเจกต์ที่ใหญ่เกินไป โอกาสพัฒนาไม่เสร็จจะสูงกว่า  
การเริ่มจากเกมขนาดเล็กที่ควบคุมได้

การเลือกเกมแรกจะอธิบายอย่างละเอียดในบทที่ 2

## 2. สร้างต้นแบบให้เร็ว

อย่ารอให้ทุกอย่างสมบูรณ์ก่อนจึงเริ่มสร้าง

การมีต้นแบบที่เล่นได้ จะช่วยให้เห็นปัญหาเร็วกว่าใช้เวลาวางแผน  
เพียงอย่างเดียว

## 3. AI ช่วยลดงาน ไม่ใช่ลดการเรียนรู้

แม้ AI จะช่วยสร้างโค้ดหรือภาพได้ แต่ผู้พัฒนาควรเข้าใจหลักการ  
พื้นฐาน เพื่อให้สามารถตรวจสอบและปรับปรุงผลงานได้

ยิ่งเข้าใจพื้นฐานมากเท่าไร ก็จะมีส่งงาน AI ได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

## 4. ความเร็วสำคัญกว่าความสมบูรณ์แบบ

เกมที่เผยแพร่ได้จริง แม้ยังไม่สมบูรณ์ จะให้ประสบการณ์มากกว่า  
เกมที่วางแผนมาหลายปีแต่ไม่เคยเปิดตัว

ผู้เล่นสามารถให้ความคิดเห็นเพื่อนำไปปรับปรุงในเวอร์ชันถัดไปได้  
เสมอ

## 5. เรียนรู้จากทุกโปรเจกต์

ไม่ใช่ทุกเกมจะประสบความสำเร็จ แต่ทุกเกมจะให้ประสบการณ์

การสร้างเกมหนึ่งเกมจะทำให้เข้าใจกระบวนการทำงานมากกว่า  
การอ่านหรือดูวิดีโอเพียงอย่างเดียว

ประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยให้การสร้างเกมในโปรเจกต์ต่อไปมี  
คุณภาพและรวดเร็วขึ้น

### สิ่งที่ควรจำจากบทนี้

- AI ทำให้คนทั่วไปเริ่มสร้างเกมได้ง่ายขึ้น
- AI ช่วยลดเวลา ต้นทุน และภาระงานหลายด้าน
- AI เป็นผู้ช่วย ไม่ใช่ผู้สร้างเกมแทนทั้งหมด
- การตัดสินใจที่สำคัญยังเป็นหน้าที่ของผู้พัฒนา
- ความสำเร็จของเกมขึ้นอยู่กับการเล่นอย่างต่อเนื่อง ไม่ใช่  
การมีเครื่องมือที่ดีที่สุด

## บทที่ 2

# เลือกเกมที่มีโอกาสสร้างรายได้

การเลือกเกมเป็นการตัดสินใจที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งของการพัฒนาเกม เพราะหากเลือกเกมที่มีขนาดใหญ่เกินไป หรือเลือกแนวเกมที่ไม่เหมาะกับทรัพยากรที่มี โอกาสที่โปรเจกต์จะไม่เสร็จมีสูง แม้ว่า จะมี AI ช่วยก็ตาม

ในบทนี้ คุณจะได้เรียนรู้วิธีประเมินแนวเกม เข้าใจตลาด และเลือกไอเดียที่เหมาะสมกับผู้พัฒนาเดี่ยว เพื่อเพิ่มโอกาสสร้างเกมจนเสร็จ และสร้างรายได้จริง

## เข้าใจตลาดเกมปัจจุบัน

หลายคนเข้าใจผิดว่า หากต้องการสร้างรายได้ ต้องสร้างเกมที่ใหญ่ที่สุดหรือมีกราฟิกสวยที่สุด

ในความเป็นจริง สิ่งในตลาดต้องการคือ เกมที่ตอบโจทย์ผู้เล่น

เกมที่ประสบความสำเร็จจำนวนมากไม่ได้มีงบประมาณมหาศาล แต่สามารถแก้ปัญหา มอบความสนุก หรือสร้างประสบการณ์ที่ผู้เล่นต้องการได้อย่างชัดเจน

ปัจจุบันตลาดเกมสามารถแบ่งออกได้หลายประเภท เช่น

| ประเภท      | ลักษณะ                                    |
|-------------|-------------------------------------------|
| เกมมือถือ   | ผู้เล่นจำนวนมาก เข้าถึงง่าย การแข่งขันสูง |
| เกม PC      | ผู้เล่นพร้อมจ่าย หากเกมมีคุณภาพ           |
| เกม Console | คุณภาพสูง แต่ต้นทุนการพัฒนาสูง            |
| เกม Browser | เล่นได้ทันที ไม่ต้องติดตั้ง               |
| เกม VR      | ตลาดกำลังเติบโต แต่ผู้เล่นยังมีจำนวนจำกัด |

สำหรับผู้เริ่มต้น ไม่จำเป็นต้องสร้างเกมให้เล่นได้ทุกแพลตฟอร์ม

ควรเลือกเพียง **1 แพลตฟอร์ม** ก่อน เพื่อให้สามารถควบคุมขอบเขตของโปรเจกต์ได้ง่ายขึ้น

## ผู้เล่นไม่ได้ซื้อเพราะเกมใหญ่

เหตุผลที่ผู้เล่นตัดสินใจซื้อเกม มักเกิดจากปัจจัยต่อไปนี้

- เกมมีแนวคิดที่น่าสนใจ
- เกมสนุกตั้งแต่ช่วงแรก
- ภาพและหน้าร้านดูน่าเชื่อถือ
- รีวิวจากผู้เล่นเป็นบวก

- ราคาเหมาะสมกับเนื้อหา

จะเห็นว่า ขนาดของเกมไม่ใช่ปัจจัยเดียวที่ทำให้ขายได้

## สรุป

การเข้าใจกลุ่มผู้เล่นสำคัญกว่าการสร้างเกมที่ใหญ่ เพราะเกมที่ตอบ  
โจทย์ตลาดมีโอกาสรายได้มากกว่าเกมที่มีฟีเจอรจำนวนมาก  
แต่ไม่ตรงกับความต้องการของผู้เล่น

## เกมแบบไหนเหมาะกับนักพัฒนาเดี่ยว

ผู้พัฒนาเดี่ยวมีข้อจำกัดทั้งด้านเวลา งบประมาณ และทรัพยากร  
ดังนั้น การเลือกแนวเกมจึงควรสอดคล้องกับศักยภาพของตนเอง

โดยทั่วไป เกมที่เหมาะสมกับผู้เริ่มต้นควรมีลักษณะดังนี้

- ระบบการเล่นเข้าใจง่าย
- จำนวนฉากไม่มาก
- ตัวละครไม่ซับซ้อน
- ใช้ระบบหลักเพียงไม่กี่ระบบ
- สามารถสร้างต้นแบบได้ภายในเวลาไม่นาน

## ตัวอย่างแนวเกมที่เหมาะสมสำหรับเกมแรก

- Puzzle
- Idle Game
- Clicker
- Tower Defense ขนาดเล็ก
- Card Game
- Platformer 2D
- Simulation ขนาดเล็ก
- เกมบริหารร้าน
- เกมจัดการทรัพยากรแบบง่าย

แนวเกมเหล่านี้ไม่ได้หมายความว่าสร้างง่ายที่สุด แต่มีขอบเขตที่ควบคุมได้ และสามารถต่อยอดเพิ่มเนื้อหาในอนาคตได้

## แนวเกมที่ควรหลีกเลี่ยงสำหรับเกมแรก

หากยังไม่มีประสบการณ์ ควรหลีกเลี่ยงเกมที่ต้องใช้ระบบจำนวนมาก เช่น

- MMORPG
- Open World ขนาดใหญ่
- MOBA
- Battle Royale
- เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นจำนวนมาก

- เกมที่มีระบบ AI ของศัตรูซับซ้อนหลายรูปแบบ

ไม่ได้หมายความว่าสร้างไม่ได้ แต่ต้องใช้เวลา บุคลากร และงบประมาณสูงกว่ามาก

## ข้อควรรู้

เกมแรกมีหน้าที่สร้างประสบการณ์ ไม่ใช่พิสูจน์ว่าคุณสร้างเกมที่ใหญ่ที่สุดได้

## สรุป

เลือกเกมที่มีขอบเขตเล็กแต่ทำเสร็จได้จริง ดีกว่าเลือกโปรเจกต์ขนาดใหญ่ที่ใช้เวลาหลายปีและไม่เคยเผยแพร่

## วิเคราะห์เกมอินดี้ที่ประสบความสำเร็จ

เกมอินดี้ (Indie Game) คือเกมที่พัฒนาโดยบุคคลหรือทีมขนาดเล็ก ซึ่งมักมีงบประมาณน้อยกว่าสตูดิโอขนาดใหญ่

สิ่งที่น่าสนใจคือ เกมอินดี้จำนวนมากประสบความสำเร็จทั้งด้านยอดขายและฐานผู้เล่น แม้จะไม่ได้แข่งขันด้านกราฟิกหรือขนาดของเกม