



# GARY LOST IN THE SPACE

## เกมวางแผนเอาชีวิตรอด บนยานอวกาศ

### ลักษณะผลงาน

เกมวางแผนที่ผู้เล่นต้องเลือกกล่อง 1 ใบจาก 5 ใบ ซึ่งแต่ละใบมีไอเทมแตกต่างกัน ผู้เล่นต้องบริหารจัดการสิ่งของที่มีเพื่อให้มีชีวิตรอด และต้องคอยบังคับยานอวกาศหลบหนีสัตว์ประหลาดที่คอยขัดขวางไม่ให้ผู้เล่นไปถึงดาวที่ปลอดภัย



ชมคลิปแนะนำผลงาน

### ผู้พัฒนา

นางสาวอภิรญาณ์ กาญจนเลิศพรทวี (หญิง)

นายสนั่น พิรุณจินดา (นนท์)

นายณัฐวัฒน์ จำลองราษฎร์ (อาร์ม)

นายนิติภูมิ อุ่นอารมย์ (ภูมิ)

นายวรรณระ ยุบลบัณฑิตกุล (ปลื้ม)

นายกอบบุญ ทศวงษา (ยี่)

นายภคพงศ์ อัดถวิบูลย์ (ลูกทิก)

คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



# + Gary Lost in the space

เกมแนว Indy ที่ผู้เล่นต้องวางแผนเอาชีวิตรอดบนยานอวกาศ ที่มีทรัพยากรจำกัด แม้กระทั่งจำนวนการคลิกในเกม บังคับยานหนีสัตว์ประหลาด และค้นหาดาวที่ปลอดภัย

## Pain Point



- ชอบเล่นเกมมาตั้งแต่เด็ก แต่เมื่อไม่มีเกมที่ตอบโจทย์ ความสนุกของตัวเอง
- เลยอดอยากลองสร้างเกมในแบบของตัวเองขึ้นมา

## ช่วงกระบวนการพัฒนา ก่อนเข้าโครงการ

- ได้แรงบันดาลใจมาจากเกม sixty seconds เป็นเกมวิ่งเก็บของแล้วเอาของไปบริหารใช้ชีวิต ในช่วงที่มันเกิดสงคราม
- ส่งเข้าประกวด NSC เข้ารอบ 2

### STEP 1

Click



ทำเรื่อง concept ของเกม ให้ชัด ได้ concept เป็นระบบจำกัดจำนวนคลิก ระบบแอคชั่น action point เหมือนกันว่าทุกๆ ครั้งที่คลิก ต้องมีความหมาย

### STEP 2



เวลาทำอะไรจะไม่พอ กับไอเดียที่มี ต้องลด Scope เอาแค่ส่วนที่สำคัญ

### STEP 3



แบ่งบทบาทกัน คนเขียนโค้ด ทีมกราฟฟิก คนออกแบบสตอรี่ เพื่อความรวดเร็วในการทำงาน

### STEP 4



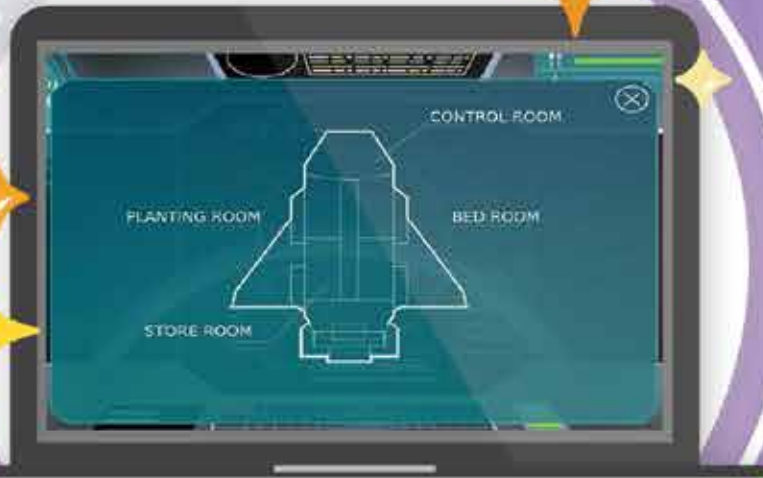
เจอปัญหาเมื่อเอางาน มาประกอบกันแล้ว เกมดูไม่เป็นริบเดียวกัน ต้องกลับไปปรับใหม่ ทั้งกราฟฟิก บทสตอรี่ และวิธีการเล่น

## ผลที่เกิดขึ้น



- ได้เกมที่พัฒนาขึ้นจาก เวอร์ชันแรก และมี Concept การเล่นหลักที่ชัดเจน คือการจำกัดจำนวนคลิกในเกม
- อยู่ระหว่างพัฒนา และมีแผนจะปล่อยขายในเว็บ Steam online

# GOAL!



“

หม่อมองว่าเกมที่ดีจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น กระตุ้นให้เขาคิด  
 หนูเลยคิดว่าเกมแบบนี้เป็นเกมที่ดีกว่าในท้องตลาดทั่วไป

”

## แควกแควเพื่อแตกต่าง

**Gary : Lost in the Space** มาจากความตั้งใจของ ‘หยง’ ตั้งแต่ตอนที่ยังศึกษาระดับมัธยมศึกษาที่โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย เพชรบุรี ที่อยากสร้างเกมให้แตกต่างจากท้องตลาด เพราะในขณะนั้นมีเพียงไม่กี่เกมที่ถูกใจหยง หนึ่งในนั้นเป็นเกมที่แรงบันดาลใจให้หยงอยากลุกขึ้นมาเป็นคนสร้างเกมเอง

“พอไปลองเล่น 60 Seconds รู้สึกว่าเกมมันเจ๋ง มันกระตุ้นให้คนเล่นมาปฏิสัมพันธ์กับเกมมาก ๆ เราต้องคิดตลอดเวลา หนูเลยมองว่าเกมที่ดีจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น กระตุ้นให้เขาคิด หนูเลยคิดว่าเกมแบบนี้เป็นเกมที่ดีกว่าในท้องตลาดทั่วไป” หยงเล่าถึงแรงบันดาลใจ

จากแรงบันดาลใจบวกกับจินตนาการ หยงได้พัฒนาเป็นผลงานเกม ที่ผู้เล่นจะเก็บ Item แล้วนำไปบริหารใช้ชีวิตในอวกาศ โดยมี ‘นนท์’ มาช่วยในช่วงท้าย และส่งประกวดการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 19 (NSC 2017) ผ่านไปถึงการคัดเลือกรอบ 2 และตัดสินใจเข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ปี 5 เพื่อต่อยอดผลงานให้สามารถเล่นได้จริง

แต่เมื่อมาเจอทีมโค้ชและกรรมการในโครงการต่อกล้าฯ หยงก็ตระหนักได้ว่างานชิ้นนี้หนักเกินกว่าที่ทีมจะทำให้เสร็จภายในช่วงเวลาที่กำหนด ประกอบกับช่วงนั้นเอง มีเพื่อนคนหนึ่งเข้ามาช่วยเขียนโปรแกรมได้ลาออกจากทีมไป จึงได้ประกาศหาเพื่อนร่วมทีมใหม่

โดยสมาชิกใหม่ประกอบด้วย อาร์ม-ภูมิ-ปลื้ม-ยี่-ลูกกิก ที่เข้ามาช่วยสานงานต่อจนจบ เมื่อทีมพร้อมจึงแบ่งบทบาทกัน หยงรับหน้าที่กราฟิกและประสานงาน ยี่ทำกราฟิก ลูกกิก-ภูมิ-อาร์มเขียนโปรแกรม (Coding) อาร์มทำวิดีโอ ปลื้มทำวิดีโอและสร้าง game story และนนท์เป็นคนคิดรูปแบบการเล่นของเกม

“อย่างหยงคิดคอนเซ็ปต์ gameplay ผมฝ้าย code ก็รับหน้าที่โดยเริ่มทำเกมต้นแบบก่อน โดยเป็นเกมที่ภาพยังไม่ต้องสวย คือพอให้เล่นแล้วรู้เรื่อง ใช้เวลาทำให้เร็วที่สุด เพราะเราจะได้ว่าตรงไหนควรปรับ พอทำเกมต้นแบบเสร็จ ผมก็ส่งให้ทางหยงกับสนั่น (นนท์) ดูว่าโอเคไหม ถ้าโอเคก็จะเอาไปปรับเป็นเกมจริง และระหว่างตอนปรับเราจะบอกฝ้ายกราฟิกว่าเกมต้องมีภาพอะไรบ้าง ให้เริ่มทำกราฟิกได้แล้ว” ลูกกิกช่วยเล่าให้เห็นภาพขั้นตอนการทำงาน



“

หนูมีความฝันอยาก  
ทำเกมตั้งแต่อยู่ ป.4  
พอได้มาทำเกมนี้  
มันจึงเหมือนกับว่า  
เราสามารถก้าวข้าม  
ตัวเองได้อีกขั้นหนึ่งแล้ว

”

### ผลของความฝัน + ความพยายาม (ลงมือทำ)

หลังจากร่วมหัวจมท้ายทำงานด้วยกันมาหลายเดือน  
เกมที่พวกเขาฝันอยากจะทำจะสร้างขึ้นมาจริง ก็ถึงเวลารอฟัง  
ผลตอบรับจากผู้เล่นแล้ว

“กราฟิกต้องปรับใหม่หมดเลยครับ เหมือนที่เราทำไป  
โทนสีมันไม่คุมโทนกับธีมของเกม... แล้วก็พวก item เป็นภาพ  
การ์ตูน แต่ฉากหลังเป็นภาพจริงจังก็เลยทำให้มันดูขัดกัน  
ต้องทำกราฟิกใหม่” ปลื้มเล่า

“Gameplay ในเกม พอผู้เล่นมาเล่นยังไม่ค่อยเข้าใจว่า  
ตรงไหนทำอะไรได้บ้าง” หยงเสริม

ถึงแม้ว่ายังมีสิ่งที่ต้องปรับปรุงพัฒนาอีกมาก จากเด็ก  
ที่อยากสร้างเกมให้มีคนมาเล่นในได้แค่ในเครื่องคอมพิวเตอร์  
ของตนเอง วันนี้พวกเขามีเป้าหมายที่อยากจะทำผลิตภัณฑ์ Gary  
(Lost in the Space) ไปยังเว็บไซต์เกม Steam ให้ผู้เล่นทั่วโลก  
รู้สึกสนุกและอินกับเกมของพวกเขา



เหนือสิ่งอื่นใด ผลที่เกิดขึ้นในวันนี้มาจากการที่พวกเขาแต่ละคนไม่หยุดอยู่แค่  
เพียงเพราะความไม่รู้ ทำให้พวกเขาได้รับประสบการณ์และหล่อหลอมตัวตนใหม่  
ขึ้นมา

“แต่ก่อนผมทำเกมคนเดียวมาก่อน อยากจะทำตอนไหนก็ทำ แต่หลังจากเข้า  
มาทำกับกลุ่มเพื่อน ผมก็เริ่มต้องปรับ คือต้องทำงานเป็นขั้นเป็นตอน มีการหา  
feedback จากเพื่อนคนอื่น ต้องส่งให้คนอื่นดูต่อแล้วก็ต้องมีการกำหนดเดดไลน์  
ให้ตัวเองว่างานนี้ควรเสร็จเมื่อไหร่” ภูมิกเล่า

“สิ่งที่ดีที่สุดคือประสบการณ์ครับ เพราะผมไม่เคยมีประสบการณ์ตรงนี้  
มาก่อน เหมือนเปิดโลกกว้าง มันรู้สึกว่ามีวิธีนี้ด้วยหรือ มีโปรแกรมนี้ด้วยหรือ”  
ปลื้มเล่าพลางหัวเราะ

“หนูมีความฝันอยากจะทำเกมตั้งแต่อยู่ ป.4 พอได้มาทำเกมนี้มันจึงเหมือน  
กับว่าเราสามารถก้าวข้ามตัวเองได้อีกขั้นหนึ่งแล้ว” หยงกล่าวอย่างภูมิใจและ  
ขอบคุณเพื่อน ๆ ที่มาเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ความฝันเป็นจริง

