



เป็นหนึ่ง

เกม puzzle ไขปริศนา-พจญภัย



ลักษณะผลงาน
 เกม puzzle แนวไขปริศนา-พจญภัยบนคอมพิวเตอร์ PC เป็นเรื่องราวของตัวละคร 5 คนที่เรือของพวกเขาถูกพัดมาเกาะเกาะร้าง ซึ่งพวกเขาต้องร่วมกันหาทางออกจากเกาะด้วยการแก้ปริศนาที่ท้าทาย และมีฉากจบหลายรูปแบบให้ผู้เล่นได้สะสม



ชมคลิปแนะนำผลงาน

ผู้พัฒนา
 นางสาวชญานุช ลิขิตปัญจมานนท์ (แคนดี้) ชั้น ม.6
 นางสาวณัฐวดี ศรีโกเศศชฐ (แป้ง) ชั้น ม.6
 นางสาวพรชนัน งามจรสฤทัย (ป๊อป) ชั้น ม.5
 โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์

+ เป็นหิ่ง

เกมปริศนาเพื่อหาทางออกจากเกาะ ที่ผู้เล่นต้องใช้ความสามารถของตัวเองละครทั้ง 5 ที่แตกต่างกันมาช่วยกัน แก้ปริศนาแต่ละจุด เพื่อให้ออกจากเกาะได้สำเร็จ

Pain Point



- สังเกตพบว่าคนรอบตัวทำงานเป็นทีมกันน้อยลง เพราะมีปัญหาเยอะ
- อยากทำเกมให้ทุกคนเห็นข้อดีของการทำงานเป็นทีม ที่ทำให้งานมีประสิทธิภาพ เพราะทุกคนจะมาเติมจุดเด่นจุดด้อยของแต่ละคน

ช่วงกระบวนการพัฒนา ก่อนเข้าโครงการ

- ใช้ Adobe Animate CC ในการพัฒนา โปรแกรมจะค่อนข้างกระตุก
- เดิมมีทั้งหมด 4 ด่าน แต่ละด่านจะเน้นให้เห็นถึงความสำคัญที่ต่างกัน แต่เกมยังหน่วง กระตุก เข้าถึงคนเล่นได้น้อย เพราะเกมเล่นค่อนข้างยาก แต่ละตัวมี skill ต่างกัน คนเล่นแล้วงง

STEP 1



เปลี่ยนโปรแกรมที่ใช้มาเป็น unity สองใช้เครื่องมือใหม่ๆ

STEP 2



การเขียนโค้ด เปลี่ยนจากภาษา action script 3.0 เป็นซีชาร์ป C#

STEP 3

แบ่งบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน มือเขียนโค้ด มือวาด มือจัดฉากไฟ

STEP 4

ปรับ UX UI เพิ่ม Hint ให้ User ค่อยๆ เรียนรู้ และทำความเข้าใจการเล่นได้ด้วยตัวเอง

ผลที่เกิดขึ้น

- ได้เกมที่พัฒนาขึ้นจากตอนแรก มีการรันที่สื่นไหลขึ้น และสามารถทำความเข้าใจวิธีการเล่นได้ง่ายขึ้น
- ปลอ่ยให้ดาวน์โหลดเวอร์ชันคอมพิวเตอร์ PC ฟรี

GOAL!

START!



“

สังเกตคนรอบตัวว่าทำงานเป็นทีมกันน้อยลง
เพราะมองว่าพอคนเยอะก็จะมีปัญหาเยอะ
จึงอยากให้ทุกคนมองว่าการทำงานเป็นทีมมันดี
ทำให้งานมีประสิทธิภาพ

”

ช่างสังเกตจนได้งาน

เป็นหนึ่งใน คือเกมที่อยากจะทำให้ผู้เล่นได้เห็นความสำคัญของการทำงานเป็นทีมผ่านการใช้ความสามารถที่แตกต่างของตัวละครทั้ง 5 ตัว มาช่วยกันแก้ไขปริศนา ซึ่งแนวคิดนี้มาจากการที่ **แคนดี้ แอ็ง และภีร์** สังเกตคนรอบตัวที่มักมีปัญหาในการทำงานร่วมกัน จึงหยิบประเด็นนี้นำมาเป็นธีมในการสร้างเกม

“เกมนี้ได้มาจากการสังเกตคนรอบตัวว่าทำงานเป็นทีมกันน้อยลง เพราะมองว่าพอคนเยอะก็จะมีปัญหาเยอะ จึงอยากให้ทุกคนมองว่าการทำงานเป็นทีมมันดี ทำให้งานมีประสิทธิภาพ เพราะทุกคนจะมาเติมจุดเด่นจุดด้อยของแต่ละคนค่ะ” แอ็งเล่าถึงแรงบันดาลใจ

ทีมจึงร่วมแรงกันพัฒนาเกม **‘เป็นหนึ่งใน’** ขึ้น และส่งประกวดการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 19 (NSC 2017) ซึ่งสามารถเข้าถึงรอบชิงชนะเลิศได้ ก่อนที่ทีมจะต่อยอดด้วยการเข้าร่วมโครงการต่อกเล่าให้เติบโตใหญ่ ปี 5 ซึ่งช่วงนั้นภีร์ (นางสาวณัฐกรนก โภคทรัพย์ไพบูลย์) ต้องศึกษาต่อระดับมหาวิทยาลัย จึงต้องออกจากทีมไป ทำให้ทีมต้องดึง **‘ป๊อบ’** เข้ามาเสริมทัพ

รวมกันเป็นหนึ่ง

การเข้าร่วมโครงการต่อกเล่าฯ นี้เองที่ทำให้ แคนดี้ แอ็ง และป๊อบ ต้องรวมพลังใช้ศักยภาพเพื่อผ่านภารกิจต่อยอดด้านนี้

ภารกิจด้านแรกกับการแก้ปัญหาด้านเทคนิค

“ตอน NSC เราใช้ Adobe Animate CC ในการพัฒนาค่ะ ซึ่งโปรแกรมค่อนข้างกระตุกเนื่องจากเป็น Frame by frame ซึ่งมันจะทำให้ความคิดของคนเล่นสะดุดตามไปด้วย ก็เลยต้องเปลี่ยนไปใช้ Unity แทน ต้องแก้ไขตรงที่เขียนโค้ดจากภาษา action script 3.0 เป็น

C sharp ซึ่งหนูไม่รู้เรื่องเลย (หัวเราะ) เพราะไม่เคยเรียน แต่สุดท้ายก็ศึกษาจากเน็ต ได้พี่ TA และทีมโค้ชมาช่วย ก็เลยทำได้ค่ะ” แคนดี้อธิบาย
เมื่อเปลี่ยนโปรแกรมสร้างเกมใหม่ แอ็งที่รับหน้าที่ทำกราฟิกก็พลอยได้รับผลกระทบด้วย

“ก่อนหน้านั้นหนูใช้ Adobe Illustrator มันจะสามารถลากรูปเข้ามาใน Adobe Animate CC ได้เลย แต่ว่าพอมาใช้ Unity มันทำแบบนั้นไม่ได้ ต้องมา export ไฟล์อะไรมากมายก่อน แล้วก็การทำ Animation ใน Animate CC กับ Unity ก็ต่างกันสิ้นเชิง” แอ็งเล่า

ภารกิจด้านที่สอง การปรับวิธีเล่นเกมให้ผู้เล่นเข้าใจ

“เอาไปให้เพื่อนลองเล่น เขาก็ไม่รู้ว่าจะต้องเล่นยังไง (หัวเราะ) คือปริศนาค่อนข้างจะซับซ้อน คนเล่นไม่รู้ว่าจะต้องทำอะไร เราก็เลยเพิ่มตัวช่วยเป็นปุ่ม hint ว่าต้องทำอะไรจนถึงจะผ่านไปได้ รวมไปถึงแก้หน้า UI ให้ปุ่มต่างๆ มันคลิกง่ายขึ้นด้วยค่ะ” แคนดี้อธิบาย

“เราจึงได้เรียนรู้ว่าการทำงานต้องเรียนรู้จากคนที่มาใช้ผลงานเรา ไม่ใช่จากตัวเรา มันทำให้เรามองความต้องการของคนอื่น ๆ มากขึ้นค่ะ” แอ็งเล่าถึงบทเรียนที่ได้รับ



“

เมื่อก่อนหนูไม่ค่อยกล้าแสดงออก จนได้เข้าค่ายต่อกล้าฯ ก็กล้าแสดงออกมากขึ้น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน ยิ่งพอมาเป็นหัวหน้าทีมด้วยก็ต้องช่วยสนับสนุนหลายทาง ต้องเรียนรู้หลายด้าน

”

รวมไปถึงปิ๊อป น้องใหม่ที่ได้เรียนรู้ ฝึกฝนทักษะขึ้นจากภารกิจนี้ด้วย

“ตอนนำเสนอค่ายแรกที่กรรมการเข้ามาทั้งหมด ถือว่าเครียดมากที่สุดค่ะ เป็นครั้งแรกที่หนูเข้ามาทำงาน เห็นพี่ๆ เขาตั้งใจมาก ๆ หนูเลยกดดันมาก ๆ ต้องพยายามทำให้ได้ พอนำเสนอผ่านไปก็ขอบคุณพี่ๆ ที่อยู่ข้างๆ เรา ช่วยเราตลอด” ปิ๊อปกล่าว

อย่างก้าวแห่งการเติบโต

ถึงวันนี้ เป็นหนึ่งยังคงถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยทีมตั้งเป้าหมายสูงสุดที่จะพัฒนาเป็นเกม PC ที่สามารถเล่นได้แบบ Multiplayer ที่ผู้เล่นหลายคนสามารถเล่นร่วมกันและช่วยเหลือกันได้ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่อยากให้ผู้เล่นได้ตระหนักถึงความสำคัญของการทำงานเป็นทีม

“ตัวละคร 5 ตัวในเกมประกอบด้วย **सान** สื่อว่าทุกคนในทีมจะต้องประสานกัน **ฝัน** คือทุกคนในทีมต้องมีความฝันร่วมกันที่จะทำงานให้สำเร็จ **ป็น** คือทุกคนในทีมต้องมีความเสียสละแบ่งปันกัน **มิตร** คือทุกคนในทีมต้องมีความเป็นมิตร



ต่อกัน และ **ชีพ** คือทุกชีวิตมีค่า มีความหมาย มีความสามารถแตกต่างกัน เหมือนเป็นองค์ประกอบที่ทำให้งานในทีมสำเร็จค่ะ” ปิ๊อปอธิบายแนวคิดของชื่อตัวละคร

เหมือนเช่นทั้งสามที่ได้มาทำงานร่วมกัน เรียนรู้กัน และร่วมแรงร่วมใจกันเพื่อทำงานให้ประสบผลสำเร็จ

“ตอนแรกแบ่งงานไม่ค่อยเป็น ทำทุกอย่างในเวลาเดียวกัน แต่ออกมาไม่ดีสักอย่าง (หัวเราะ) การทำงานกับเพื่อนกับน้องก็ไม่โอเค เครียดกับทุกอย่าง จริงจังเจาก็เจ้ากรรมมาก จนเพื่อนบ่นว่าอะไรหนักหนา แต่พอได้เข้าโครงการ ได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันมาเรื่อยๆ ก็ผ่อนคลายลง ประณีประนอมมากขึ้น และก็ช่วยเหลือแบ่งเบากันมากกว่าที่จะมาสั่งกัน ก็รู้สึกตัวเองโตขึ้นค่ะ” แป้งเล่าด้วยรอยยิ้ม

และไม่ใช่เพียงแค่แป้ง แต่แคนดี้และปิ๊อปเองก็ได้เติบโตขึ้นจากการทำงานและเข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ด้วยเช่นกัน

“เมื่อก่อนหนูไม่ค่อยกล้าแสดงออก จนได้เข้าค่ายต่อกล้าฯ ก็กล้าแสดงออกมากขึ้น มีความกระตือรือร้นในการทำงาน ยิ่งพอมาเป็นหัวหน้าทีมด้วยก็ต้องช่วยสนับสนุนหลายทาง ต้องเรียนรู้หลายด้าน อย่างงานทำกราฟิกก็ต้องให้แป้งสอนเพื่อทำเองหรือช่วยแก้ให้ถ้าแบ่งงานเยอะ” แคนดี้กล่าว

ก่อนที่ปิ๊อปจะบอกเล่าในส่วนของตัวเองว่า “ได้มาทำงานกับพี่ๆ ที่ผ่านประสบการณ์มาเยอะ รู้วิธีการจัดการ รู้ว่าต้องนำเสนออย่างไร หนูก็ได้เรียนรู้จากพี่ๆ แล้วก็ได้นำไปใช้จริง ๆ ค่ะ”

เป็นความเติบโตไปพร้อมๆ กับผลงานเป็นหนึ่งในของพวกเธอ ที่แม้วันนี้จะยังมีหน้างานให้รอการพัฒนาเพิ่มเติม แต่เชื่อแน่ว่าด้วยความมุ่งมั่นและทีมเวิร์กที่น่าจะทำให้เป็นหนึ่งในเสร็จสมบูรณ์และออกเผยแพร่ให้เราได้เล่นในอีกไม่ช้าแน่นอน

