

TEMPO FIGHT

จุดเปลี่ยนการเรียนรู้ ขวอนักสร้างเกมเสียง
เพื่อความสุขของผู้พิการ

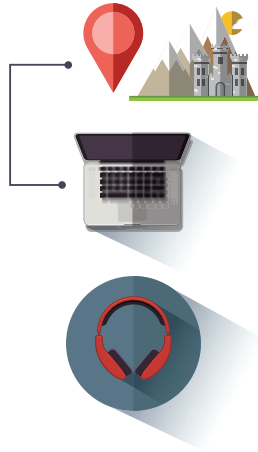


พจนานุกรม ในโลกแห่งเสียง

เกมตะลุยด่านบนคอมพิวเตอร์สำหรับผู้พิการทางสายตาที่ผู้เล่นต้อง
ฟันฝ่าศัตรูไปให้ถึงจุดหมาย โดยผู้เล่นต้องฟังเสียงและกดแป้นบนคีย์บอร์ด
เพื่อหลบศัตรูทำให้สนุกไปกับการผ่านด่านต่างๆ พร้อมกับการฟังบรรยายให้
เห็นภาพตัวละครและฉากต่างๆ ระหว่างเล่นเกม

ผู้พัฒนา : นางสาวศิริวรรณ ตุนมรรษาท (ก้อย) ,นายกันตภณ เก่งทอง (กัน)
นายกิตติภณ แต่เกษม (น็อค)

ชั้นปีที่ 4 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาเขตศาลายา ,มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



ในโลกแห่งความมิดมนของผู้พิการทางสายตา
ช่องทางที่พวกเขาจะสามารถเสพสิ่งบันเทิงได้นั้นช่างมีอยู่เพียงน้อยนิด
เพราะสื่อบันเทิงส่วนใหญ่นั้นล้วนต้องอาศัยดวงตาในการ
เสพสัมผัสรับชม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ‘เกมคอมพิวเตอร์’

ผู้พิการทางสายตากับเกมจึงกลายเป็นเหมือนสิ่งคู่ขนานที่ไม่มีวัน
โคจรมาพบกันได้ แต่จะเป็นอย่างไร เมื่อวันนี้ 3 หนุ่มสาวจากรั้ว
มหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาเขตศาลายา ได้คิดพัฒนาเกมสำหรับผู้
พิการทางสายตาขึ้น โดยใช้เพียงหูฟังผู้พิการก็สามารถสนุกและมี
ความสุขไปกับเกมได้อย่างน่าอัศจรรย์

ขอชวนไปรู้จักกับพวกเขา แล้วเราจะพบว่า ความสุขของ
คนสร้างเกม อาจไม่ได้เกิดจากเงินเสมอไป



“ปัญหาก็คือ
จะหาวิธีการเล่นอย่างไร...
เพราะเราไม่เคยเล่นเกม
ที่ไม่มีภาพมาก่อน”



เป้าหมายเล็กๆ ที่แสนยาก

เมื่อครั้งที่ขึ้นปี 4 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาเขตศาลายา ‘ก้อย-กัน-บู๊ค’ กลุ่มเพื่อนที่สนิทกันมาตั้งแต่ปี 1 ได้คิดที่จะทำโครงการจบการศึกษาร่วมกัน ซึ่งด้วยความที่ทุกคนต่างชอบเล่นเกม ทั้งสามจึงอยากพัฒนาเกมของตัวเองขึ้นมา

“ในกลุ่มชอบเล่นเกมมานานแล้วค่ะ จึงอยากสร้างเกมบ้าง แต่ในกลุ่มไม่มีใครวาดรูปเก่งเลย” ก้อยเล่าถึงต้นทางของการคิดสร้างเกมซึ่งจากข้อจำกัดนี้ ได้นำไปสู่ข้อสรุปที่ง่ายจนคาดไม่ถึง

“เราเลยคิดว่าถ้าเป็นเกมที่มีภาพน้อยๆ จะเป็นไปได้ไหม (หัวเราะ)” กันต่อประโยคด้วยรอยยิ้ม

ทั้งสามจึงเริ่มศึกษาจากตำราและงานวิจัย แล้วก็พบตัวอย่างของเกมที่ใช้เสียงในการเล่น ซึ่งเป็นรูปแบบของเกมสำหรับผู้พิการทางสายตา และหลังจากหารือร่วมกัน ทั้งสามก็ได้ข้อสรุปว่า จะทำเกมที่ใช้เสียงในการเล่นเป็นหลัก โดยมีผู้พิการทางสายตาเป็นกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งแน่นอนว่าเป็นโจทย์ที่ไม่ง่ายเลย

“ปัญหาก็คือจะหาวิธีการเล่นอย่างไร เป็นช่วงที่ยากที่สุด เพราะเราไม่เคยเล่นเกมที่ไม่มีภาพมาก่อน หรือเกมที่มีภาพแต่ใช้เสียงเป็นหลักเราก็ไม่เคยเล่น ตอนนั้นมีดีมนมาก” กันเล่า

ทีมใช้เวลากว่า 4 เดือนในการคิดวิธีการเล่นและพัฒนา โดยแบ่งงานให้แต่ละคนไปคิดหาวิธีการเล่นมานำเสนอ แล้วลงคะแนนโหวต จนได้บทสรุป จึงเริ่มพัฒนาบนแนวคิดที่จะขยายขอบเขตกลุ่มเป้าหมายให้คนทั่วไปก็สามารถเล่นเกมนี้ได้ด้วย

งานภาพจึงกลับมาเป็นโจทย์อีกครั้ง ซึ่งทีมใช้วิธีการดึงคนนอกเข้ามาช่วยพัฒนากับพวกตนด้วย





“ทะเลาะกันต้องมีแน่นอน...
แต่ต้องเคลียร์ให้จบ คือหาข้อสรุป
ร่วมกันให้ได้”



ทีมร่วมแรง แสดงศักยภาพ

บทบาทของแต่ละคนภายในทีมนั้น ก็อาจจะเป็นคนบริหารจัดการงานและรับหน้าที่ทำเสียงที่ใช้ภายในเกมกันเป็นโปรแกรมเมอร์ในส่วนของการเขียนฟังก์ชัน บั๊กเป็นโปรแกรมเมอร์ในส่วนของการเขียนโค้ดประกอบร่างส่วนต่างๆ ให้เป็นตัวเกมขึ้นมา ซึ่งนั่นคือบทบาทหลักๆ แต่ถึงที่สุดแล้วทุกคนสามารถทำได้ทุกหน้าที่ ช่วยเหลือกันตลอดการพัฒนางาน

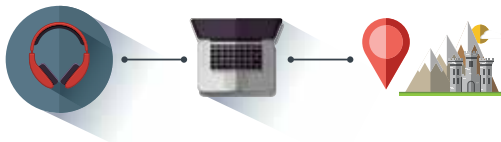
“เป็นช่วงที่จะอยู่ด้วยกันแทบทุกวันครับ เจอหน้ากันยิ่งกว่าพ่อแม่อีก” ก็นักล่าเวลล์หัวเราะ

อนึ่ง การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มทุกทีบนโลกนี้ล้วนต้องมีปัญหา ความคิดเห็นไม่ตรงกันเกิดขึ้นซึ่งกลุ่มของทั้งสามก็ไม่เว้น แต่ที่ทำให้ทั้งสามผ่านพ้นช่วงเวลานั้นมาได้ ก็คือ การคุยและเคลียร์กันให้จบ

“ทะเลาะกันต้องมีแน่นอนค่ะ แต่ต้องเคลียร์ให้จบ คือหาข้อสรุปร่วมกันให้ได้” ก้อยอธิบาย

ในส่วนของงานภาพกราฟิก ในเมื่อไม่มีใครวาดรูปได้ทีมจึงขอความช่วยเหลือจากคนนอก ซึ่งก็ได้เรื่องของอาจารย์ที่ปรึกษา ที่กำลังศึกษาต่ออยู่ที่ประเทศญี่ปุ่น มาช่วยทำภาพให้ ซึ่งแน่นอนว่าช่วงเวลาที่ไมตรงกัน ทำให้ยากแก่การสื่อสาร แต่ก้อยซึ่งรับเป็นผู้ประสานงานหลักก็ใช้วิธีการปริ๊ฟและคุยงานผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างเฟซบุ๊ก รวมไปถึงฝากอาจารย์ที่ปรึกษาช่วยติดต่อเพิ่มเติมให้

“เริ่มต้นคือบอกความต้องการของเรา ไปคุยให้น้องเขาฟังว่ารูปแบบเกมประมาณนี้ เนื้อเรื่องประมาณไหน กลุ่มเป้าหมายคือใคร ตัวละครหน้าตาเป็นอย่างไร ใช้จินตนาการของเราวางโครงสร้างไปให้ แล้วน้องเขาก็จะดีไซน์ภาพกลับมาให้เราเลือก ซึ่งน้องทำมาได้เกินที่เราคาดหวังมาก” ก้อยยิ้มทำายประโยค



ผลงานสัมฤทธิ์

หลังจากร่วมแรงร่วมใจกันมาหลายเดือน ในที่สุด Tempo Fight ตัวต้นแบบก็ได้ถือกำเนิดขึ้น ในรูปของเกมตะลุมดำนบนคอมพิวเตอร์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการตามหาคดีคดีวิ โดยตัวละครเอกต้องฟันฝ่าศัตรูไปให้ถึงจุดหมาย ดำเนินเรื่องโดยใช้เสียงพากย์ มีทั้งภาษาไทยและอังกฤษ และใช้เสียงสื่อถึงความเคลื่อนไหวทุกอย่างในเกมทำให้ผู้พิการทางสายตาสสามารถจินตนาการได้ถึงเรื่องราวที่กำลังผจญภัยอยู่ ในส่วนของวิธีการเล่นเพื่อโจมตีศัตรูมีอยู่ 2 รูปแบบให้เลือก คือ

1. **แบบฝึกทักษะการฟัง** เมื่อถึงตาโจมตีของผู้เล่น จะมีเสียงสัญญาณ 2D ดังขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นกดปุ่มตาม ซึ่งมีรูปแบบเสียงอยู่ 3 ทิศทาง คือ เสียงวิ่งจากซ้ายไปขวา ให้กดปุ่มลูกศรขวามือ $>$, เสียงวิ่งจากขวาไปซ้าย ให้กดปุ่มลูกศรซ้ายมือ $<$ และเสียงวิ่งจากซ้ายและขวามารวมตรงกลาง ให้กดปุ่มลูกศรลง v ซึ่งถ้าผู้เล่นกดปุ่มลูกศรตอนที่เสียงวิ่งมาถึงกลางศีรษะได้พอดีเท่าไร ก็จะได้คะแนนเยอะเท่านั้น

2. **แบบฝึกความเร็วของนิ้ว** มีสูตรทำการโจมตีให้จำ 2 แบบ คือ กดปุ่มลูกศร “ขึ้นลงขึ้น Spacebar” และ “ขึ้นลงซ้ายขวา Spacebar” โดยเมื่อถึงจังหวะให้โจมตี จะมีเสียงยาว 5 วินาที ให้กดสูตรแบบไหนก็ได้ กดกี่ครั้งก็ได้ภายใน 5 วินาที ถ้ากดได้มากครั้งเท่าไรก็ได้คะแนนเยอะเท่านั้น

“ตอนแรกแอบกังวลว่า
น้องจะสนุกกับเกมเราไหม
แต่พอไปลองเล่นแล้ว
วันนั้นยิ้ม หายเหนื่อย”



กลุ่มเป้าหมาย คือแรงบันดาลใจ

เมื่องานเสร็จ ทั้งสามก็ไม่รอช้าที่จะนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายหลัก คือ เด็กช่วงประถมปลายถึงมัธยมต้น แต่ก็ไม่ใช่เรื่องง่ายเลย...

“หากกลุ่มเป้าหมายที่จะทดสอบไม่ได้ค่ะ เข้าไปขอทดสอบที่โรงเรียนคนตาบอดที่กรุงเทพฯ แล้ว แต่เขาปฏิเสธ เพราะมีคนเข้าไปขอทำกิจกรรมเยอะมากจนอาจารย์กลัวเด็กจะไม่ได้เรียน แล้วเราก็เข้าไปแบบไม่มีผู้ใหญ่รับรอง เลยอาจดูไม่น่าเชื่อถือนัก” ก้อยเล่า

แต่ถือเป็นโชคดีในโชคร้าย เมื่อมีนักศึกษาปริญญาโทชาวต่างประเทศคนหนึ่งเผอิญมาเห็นผลงานของทั้งสามเข้า และอาสาจะพาไปหาเครือข่ายของเขาที่วิทยาลัยราชสุดา มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งเป็นสถาบันอุดมศึกษาสำหรับผู้พิการ ตั้งอยู่ฝั่งตรงข้ามของมหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา นั่นเอง

“แต่ที่นั่นก็ไม่ใช่โรงเรียนสอนคนตาบอดโดยตรงครับ ผู้พิการส่วนใหญ่ก็อายุมากแล้ว ไม่ตรงกลุ่มเป้าหมายของเรา แต่ก็โชคดีที่เขาประสานงานในเครือข่ายของเขาให้ จนได้ไปทดสอบที่โรงเรียนธรรมิกวิทยา จ.เพชรบุรี ซึ่งเป็นโรงเรียนผู้พิการทางสายตาโดยเฉพาะ” กันเล่า

ทั้งสามเข้าไปที่โรงเรียน และทำการทดสอบโดยให้นักเรียนคละชั้นตั้งแต่ประถมต้นถึงมัธยม เวียนมาทดลองเล่นเกม และตอบแบบสอบถามให้

“ตอนแรกแอบกังวลว่าน้องจะสนุกกับเกมเราไหม แต่พอไปลองเล่นแล้ววันนั้นยิ้ม หายเหนื่อยค่ะ วันนั้นพวกหนูไปถึงตอนประมาณบ่าย 2 กลับกัน 3-4 ทุ่ม คือน้องเล่นไม่ยอมเลิก” ก้อยเล่าพลางยิ้มร่า

ซึ่งประสบการณ์ในวันนั้นนั่นเอง ที่ทำให้เส้นทางเดินของ Tempo Fight ยืดยาวพ้นไปจากความเป็นแค่โครงการจบการศึกษา และทำให้โลกทัศน์ในฐานะนักพัฒนาเกมของทั้งสามเปลี่ยนไปตลอดกาล





“อย่าคิดว่าทำเกมให้คนตาดีเล่น
เพื่อเอารางวัล ทำเพื่อขายให้ได้เงิน
กลับมามองอีกมุมหนึ่ง การทำเกม
เพื่อให้ความสุขกับคนอีกกลุ่มหนึ่ง
น่าจะดีกว่า”



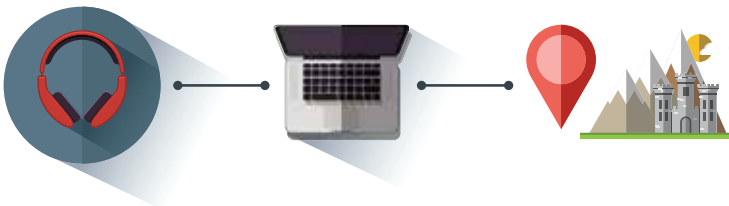
จุดเปลี่ยนจากรอยยิ้มของน้อง

จากที่ต้องการเพียงทำโปรเจกจบให้เสร็จ การไปทดสอบผลงานที่โรงเรียนธรรมิกวิทยาได้ทำให้ทั้งสามเปลี่ยนความคิด หันมาพัฒนาผลงานส่งประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 17 (National Software Contest: NSC 2015) จนได้รางวัลที่ 2 ประเภทโปรแกรมเพื่อช่วยคนพิการและผู้สูงอายุ ระดับนิสิต นักศึกษา และต่อยอดด้วยการเข้าร่วมโครงการต่อกlässให้เติบโตใหญ่ ปี 3 เพื่อทำให้ผลงานของตนเกิดเป็นจริงขึ้นมา

“ตอนทดสอบ น้องๆ สนุกกันมากครับ พอกลับมาก็มีน้องทักแชทเฟสบุ๊กมาว่า พี่เมื่อไหร่จะเสร็จ มันรู้สึกดีมาก ๆ ที่เราทำเกมแล้วมีคนเห็นคุณค่าของทีมเรา เลยเป็นจุดเริ่มต้นว่า เราน่าจะทำเกมให้ดีที่สุด เพื่ออย่างน้อยที่สุดคือให้น้องได้เล่น” กันแล้วอย่างมีความสุข และอีกประเด็นหนึ่งที่เปลี่ยนไปก็คือความคิดที่เคยจะพัฒนาเกมเพื่อการพาณิชย์ ได้เปลี่ยนไปเป็นการพัฒนาเพื่อการกุศล

“ตอนนำเสนอเข้าโครงการต่อกlässฯ พวกเราก็บิซิเนสมหาเต็มทีเลย จะวางขายเมื่อไหร่ ขายที่ไหน ขายอย่างไร” ก็เลยเล้าถึงความคิดขั้นต้นซึ่งบทบาทของคณะกรรมการโครงการต่อกlässฯ มีผลต่อการเปลี่ยนความคิดของทั้งสามเป็นอย่างยิ่ง

“เปลี่ยนความคิดตอนนำเสนองานรอบที่ 2 ค่ะ จากคำแนะนำของคณะกรรมการหลายๆท่านที่แนะนำให้เริ่มจากทำเป็นการกุศลก่อน เป็นเหมือนผลงานแนะนำตัวให้พวกเรา เพราะไม่ควรไปทำขายกับคนพิการมันไม่ดี เรายุ่กั้จริงเลยทำเป็นการกุศล” ก็เลยเล่า



กับอีกส่วนที่มีบทบาทต่อการเปลี่ยนความคิดของทั้งสามก็คือภาพความ
สุขของน้องๆ นั่นเอง

“น้องสนุก น้องยิ้ม เขาฟังเกมรู้เรื่องและเข้าใจว่าตัวละครกำลังทำ
อะไรอยู่ ตอนทดสอบน้องเขามีคุยกับเพื่อนข้างๆ ว่าถึงไหนแล้ว จัดการ
ศัตรูถึงตัวไหนแล้ว (หัวเราะ) มันเป็นภาพที่เราไม่คิดว่าจะเห็นจากน้องๆ
หรืออย่าง เฮ้ย! นี่เสียงงูเห่าไม่เคยได้ยินมาก่อนเลย กลายเป็นว่าเกมเรา
บางส่วนก็เป็นการเรียนรู้ของเขา เพราะชีวิตจริงจะ让他ไปจับงูมันก็ไม่ได้
เขาก็เลยไม่เคยได้ยินเสียงงูมาก่อน” กันเล่าพลางอมยิ้ม

“และบางคนก็ไม่ได้ตามอดตั้งแต่กำเนิดคะ บางคนเคยเล่นเกมมา
ก่อนแล้ว แล้วไม่สามารถเล่นได้อีก เหมือนบางอย่างของเขาขาดหายไป
เราได้กลับไปช่วยเติมเต็มให้เขาได้ในระดับหนึ่ง ภาพความสุขของน้องๆ
คือแรงผลักดันให้เราเปลี่ยนทิศทางการพัฒนา ว่าอย่าเพิ่งคิดแต่ว่า ทำเกม
ให้คนตาดีเล่น เพื่อเอารางวัล ทำเพื่อขายให้ได้เงิน กลับมามองอีกมุมหนึ่ง
การทำเกมเพื่อให้ความสุขกับคนอื่นกลุ่มหนึ่ง น่าจะดีมากกว่า” ก้อยปิด
ประโยคด้วยรอยยิ้ม



**“ต้องมองให้กว้างขึ้น แรกๆ เราคิดว่างานเราจ้งแล้ว คนอื่นสู้ไม่ได้หรอก
เพราะเรามองแค่จากมุมมองของเรา มุมของคนทำ ไม่ได้มองในมุมมอง
คนเล่นซึ่งสะท้อนผ่านทีโคช ตอนแรกที่ฟังทีโคชก็ยังต่อต้านอยู่
แต่หลังจากได้ลด ฮีโกลด์ ก็เห็นว่าทีโคชแนะนำมันจริง”**



พัฒนาผลงาน ผ่านการพัฒนาความคิด

หลังจากที่ได้เข้าร่วมโครงการต่อกläss ทั้งสามก็ได้ความรู้ แนวคิด และประสบการณ์มากมายซึ่งสามารถนำไปใช้ในการทำงานและพัฒนาผลงานชิ้นต่อไปได้

“ได้รู้กระบวนการทำงานค่ะ การวางแผนและเขียนโครงการ การวางแผนธุรกิจ แล้วก็ค่ายอบรมทำให้ได้เรียนรู้การใช้ชีวิตกับเพื่อนๆ โคช อาจารย์ ได้เจอคนที่หลากหลาย มาแลกเปลี่ยนประสบการณ์และทำงานร่วมกันซึ่งมันก็เหมือนกับการทำงานจริง ที่ต้องทำงานกับคนหลากหลาย ประสบการณ์จากค่ายจึงถือเป็นแบบจำลอง ฝึกเราก่อนที่จะไปทำงานจริงค่ะ” ก้อยเล่า

และที่สำคัญ คือ โลกทัศน์ของนักพัฒนา ที่ทั้งสามได้เรียนรู้ว่านักพัฒนาต้องลดอัตตา และเปิดตาให้กว้างขึ้น

“ได้ประสบการณ์จากโคช เป็นคำแนะนำจากคนที่มีประสบการณ์มากกว่า ซึ่งเราไม่เคยได้มาก่อน ทำให้เราได้คิดและเห็นความจริงมากขึ้นครับ” กั้นกล่าว

“สิ่งสำคัญคือต้องมองให้กว้างขึ้นค่ะแรกๆ เราคิดว่างานเราเจ๋งแล้ว คนอื่นสู้ไม่ได้หรอก (หัวเราะ) เพราะเรามองแต่จากมุมของเรา ในมุมของคนทำ ไม่ได้มองในมุมของคนเล่นซึ่งสะท้อนผ่านทีมโคช ตอนแรกที่ฟังโคชก็ยังต่อต้านอยู่นะคะ แต่หลังจากได้ลดอีโก้ลง ก็เห็นว่าที่โคชแนะนำมันจริง” ก้อยเล่า

โดยผลงาน Tempo Fight เวอร์ชัน NSC นั้น ก้อยให้คำนิยามไว้ว่า เล่นได้ แต่ยังไม่สมบูรณ์มากนักกระทั่งเมื่อเข้าโครงการต่อกläss และได้รับคำแนะนำจากคณะกรรมการและทีมโคช ทั้งสามก็ค่อยๆ พัฒนาผลงานให้เข้ารูปเข้ารอยและสมบูรณ์มากขึ้น อาทิปรับเปลี่ยนให้มีความสมบูรณ์และสมจริงมากขึ้น เสียงพากย์ภาษาอังกฤษ จากที่ทั้งสามพากย์กันเอง ก็ให้ชาวต่างชาติมาพากย์เสียงแทนเพื่อให้สำเนียงถูกต้องมากขึ้น รวมไปถึงพัฒนาด่าน และการเล่นให้มีความหลากหลายและ สนุกทำทายมากขึ้น เป็นต้น

จากเพียงโครงงานจบการศึกษา แรงบันดาลใจจากรอยยิ้มของเด็กๆ ทำให้ Tempo Fight ถูกพัฒนาจนมีความสมบูรณ์และสนุกสนาน



ทั้งสามก็ได้นำผลงานนี้ไปทดสอบ และติดตั้งจริงให้ห้องๆ โรงเรียนธรรมิก
วิทยาได้เล่นเป็นที่เรียบร้อย ในรูปของโปรแกรมเพื่อการกุศล

เช่นเดียวกับทั้ง 3 หนุ่มสาว ก้อย-กัน-บ๊อค เอง ที่เติบโตขึ้นและออก
เดินทางไปในโลกของการศึกษาต่อและทำงานจริง โดยก้อยนั้นปัจจุบันทำ
งานด้าน Software Tester เพื่อต่อยอดไปสู่ด้าน Business Analysis ต่อ
ไป กันปัจจุบันทำงานเป็น Web Developer และอยากศึกษาเพิ่มเติมด้าน
แอนิเมชัน ส่วนบ๊อคนั้นเดินทางไปศึกษาต่อด้าน Game Theory ที่ประเทศ
อังกฤษ

แม้เส้นทางชีวิตจะแตกต่างกัน แต่สิ่งหนึ่งที่ทั้งสามมีเหมือนกัน คือ
การเป็นนักพัฒนาที่แท้จริง อันเกิดจากการได้เรียนรู้จากโครงการและกลุ่ม
ผู้ใช้ ซึ่งจะติดตัวพวกเขาไปและถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานแห่งความสุข
อีกมากมายในอนาคตอย่างแน่นอน

