



# Sprint | วิ่งไปสู่ความฝัน



## วิ่งไป สู่ความฝัน

เกมแนวผจญภัย ที่ผู้เล่นต้องบังคับตัวละครให้เดินไปตามทางและหลบกับดัก มีฟังก์ชันที่สามารถหยุดพักการเล่นได้ ผู้เล่นจึงสามารถเล่นในช่วงระยะเวลาสั้นๆ ได้ตลอดทั้งวัน ผู้เล่นสามารถโพสต์แชร์คะแนนและอันดับที่เล่นได้ผ่านเฟซบุ๊ก ซึ่งเกมรองรับการปฏิบัติงานสำหรับสมาร์ทโฟนทั้งในระบบ IOS และแอนดรอยด์

ผู้พัฒนา : นายสันติ มาอุ่น (เต่า) , นายเวทิต จริงจิตร (อ๊อฟ) ,  
นายสุรเดช แซ่แต้ (ทอ) , นายพีริยะ ศิริพัฒนสัมพันธ์ (แปง)

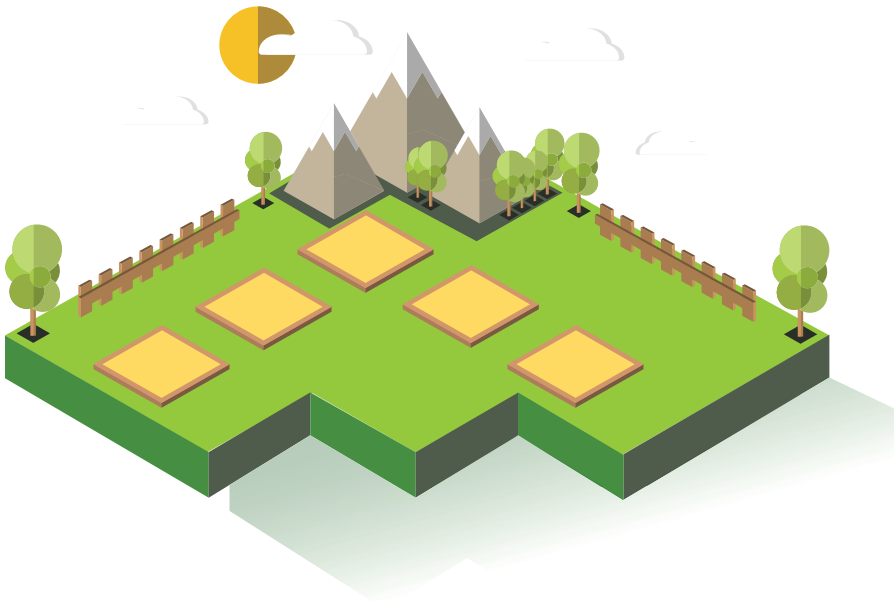
ชั้นปีที่ 4 สาขาออกแบบเกม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร  
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

## การสร้างเกมของตัวเองขึ้นมา อาจเป็นความฝัน

ของใครหลายคน ที่สุดท้ายปลายทางเมื่อเกมแล้วเสร็จ ผู้สร้างเหล่านั้นก็แยกย้ายไปทำตามฝันอื่นๆ ของตัวเองต่อไป

แต่สำหรับชายหนุ่มกลุ่มนี้ ‘เต๋า-อีฟ-ทอ-แปง’ พวกเขาที่กำลังทำตามความฝันของตัวเองที่อยากจะทำเกมหนึ่งขึ้นมาเช่นกัน ต่างแต่เพียงว่า ในขณะที่พวกเขากำลังสร้างเกมนั้น เกมเองก็กำลังสร้างอนาคตให้พวกเขาไปด้วยในตัว

เป็นเกมวิงที่จะพาผู้เล่นวิงไปด้วยความสนุกสนาน ไปพร้อมๆ กับพาผู้สร้างอย่างพวกเขาทั้งสี่วิ่งไปสู่อนาคต





“เกมเก่าติดปัญหาเรื่องข้อมูลเยอะ  
ทีมเก่าก็ไปแล้ว จะให้คนใหม่มาทำเกมเก่า  
เลยก็กลัวว่าประสิทธิภาพการทำงานจะ  
ลดลง เราเลยจะทำเกมใหม่ภายในระยะ  
เวลาที่เหลือของโครงการ”



## แรงบันดาลใจเกิดได้จากอุปสรรค

‘ดงนเต้า-ซิงค์-บู๊ค’ เป็นกลุ่มเพื่อนที่ทำงานร่วมกันมาตั้งแต่เข้ามหาวิทยาลัย จนกระทั่งต้องทำโครงการจบการศึกษา ทั้งสี่ก็มีความคิดที่จะสร้างเกมขึ้นมา เพื่อใช้เป็นโครงการจบ และไหนๆ ก็ทำขึ้นแล้ว เลยส่งประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 17 (National Software Contest: NSC 2015) ไปในตัว ซึ่งไม่ธรรมดา เมื่อผลงานสงครามแห่งแอสทีรอส (Wars of Asteros) ของพวกเขาสามารถคว้ารางวัลที่ 3 ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง ระดับนิสิต นักศึกษา มาครองได้

“เป็นเกมแนว Puzzle เรียงเพชรที่สามารถจัดทีมตัวละครได้ครบ จุดประสงค์ที่แท้จริงของเกมนี้คือ เราอยากจะได้ศึกษาสิ่งที่เราไม่รู้ โดยไม่ได้มองเลยว่าจะขายได้ไหม เน้นแค่ว่าเราจะได้เรียนรู้อะไรจากการทำเกมนี้ เช่น เทคนิคการเขียนโปรแกรม เทคนิคการทำกราฟิก ตัวเกมจึงไม่มีประสิทธิภาพในการต่อสู้ทางการตลาดกับสินค้าอื่นๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่เราต้องการให้เป็นแบบนั้น” เต้าเล่าถึงแนวคิดในการสร้างเกมก่อนเข้าโครงการต่อกล้าให้เติบโต

จนเมื่อได้รับรางวัลจาก NSC เต้าก็เกิดความคิดอยากต่อยอดผลงานไปสู่ธุรกิจบ้าง ซึ่งเมื่อได้เข้าโครงการต่อกล้าฯ และลองพัฒนาตามคำแนะนำของกรรมการและทีมโค้ชแล้ว ก็พบว่าความเป็นไปได้ก็น้อยมาก

“มาเข้าต่อกล้าฯ เพราะเราอยากพัฒนาโครงการเก่าของเราให้ไปถึงผู้ใช้ครับ แต่ตอนนั้นเราทำเกมโดยอิงจากความรู้ด้านกราฟิกและโปรแกรมเมอร์ มันเลยเหมือนกับเอาเกมของคนอื่น วิธีเล่นของคนอื่นมาพัฒนาต่อยอดแค่นั้น” อ้อพกล่าว

ประกอบกับช่วงเวลานั้น ทุกคนเรียนจบและออกเดินไปตามเส้นทางของตัวเอง ทีมจึงแตกกระสานซ่านเซ็นไป แต่ด้วยความที่เข้าโครงการแล้วต้องเดินหน้าให้สุด เต้าจึงชวนเพื่อนสนิทอีกกลุ่มซึ่งสนิทกันมาตั้งแต่ปี 1 และทุกคนต่างชอบเล่นเกมมาตั้งแต่เด็กเข้ามาเสริมทัพ ประกอบด้วยอ้อพที่รับหน้าที่กราฟิก ทอที่รับหน้าที่เกมดีไซน์เนอร์ และแปงที่รับบทกราฟิกดีไซน์ โดยเต้ารับบทโปรแกรมเมอร์เช่นเดิม



เป็นทีมใหม่ ที่มารวมพลังกันทำเกมใหม่อีกเกมหนึ่ง!

“เกมเก่าตีปัญหาเรื่องข้อมูลเยอะ ทีมเก่าก็ไปแล้ว จะให้คนใหม่มา  
ทำเกมเก่าเลยก็กลัวว่าประสิทธิภาพการทำงานจะลดลง เราเลยจะทำเกมใหม่  
ภายในระยะเวลาที่เหลือของโครงการครับ” อีฟเล่า



“ช่วงนั้นชีวิตอยากจะได้ไปข้างหน้า  
พุ่งไปสู่เส้นทางใหม่ ก็เลยตั้งชื่อเกมว่า  
Sprint ที่แปลว่าพุ่งไปข้างหน้า”



# วิ่งไปบนเส้นทางใหม่!

จากอุปสรรคข้างต้น ทั้งสี่จึงมาร่วมกันวางแผนสร้างเกมใหม่ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากสถานการณ์ของชีวิตจริง

“อยากทำเกมแนวผจญภัยครับ แล้วจะจบเหมาะๆกับตรงที่ว่าทีมแตก ช่วงนั้นชีวิตอยากจะได้ไปข้างหน้า ฟุ่งไปสู่เส้นทางใหม่ ก็เลยตั้งชื่อเกมว่า Sprint ที่แปลว่าฟุ่งไปข้างหน้า ซึ่งทางก็จะเต็มไปด้วยอุปสรรค เป็นการเอาประสบการณ์ชีวิตมาใส่ไว้ว่าการเดินทางไปข้างหน้าต้องมีอุปสรรค เป็นกับดักในเกม เอาความหมายนี้มาออกแบบตัวเกมด้วย” อีฟเล่าถึงแนวคิดก่อนที่เต้าจะเสริมต่อ

“เป็นเกมที่เน้นให้เล่นง่าย โดยเราดีไซน์ให้ใช้นิ้วเดียวในการเล่นได้ครับ ไม่ต้องมีการคอนโทรลที่ยุ่งยาก เพราะเราอยากให้เกมเราเล่นได้ในทุกที่ ใช้เวลาสั้นๆ รอดเมล์หรือนั่งบนรถไฟฟ้าก็สามารถหยิบขึ้นมาเล่นได้ จึงตัดความยุ่งยากในการควบคุมเกมออก”

Sprint เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องบังคับตัวละครให้เดินไปตามทาง โดยใช้นิ้วเดียวในการบังคับ กล่าวคือ เมื่อกดลงไปทีไรจะเป็นการบังคับให้ตัวละครเดิน และเมื่อเจอกับดัก ก็ถอยนิ้วออกเพื่อหยุด หลบกับดักนั้นๆ และรอจังหวะเดินต่อไป ตัวเกมมีจุดเด่นที่กราฟิกที่สวยงามและตัวละครที่น่ารัก ประกอบกับฟังก์ชันที่สามารถหยุดพักการเล่นได้ ผู้เล่นจึงสามารถเล่นในช่วงระยะเวลาสั้นๆ ได้ตลอดทั้งวัน กระนั้นก็ยังมีความท้าทายที่ทีมใส่ลงไป นั่นคือความยากของกับดัก และผู้เล่นสามารถโพสต์แชร์คะแนนและอันดับที่เล่นได้ผ่านเฟซบุ๊ก เป็นการท้าทายให้เพื่อนหรือคนอื่นๆ มาเล่นแข่งกัน

อนึ่งนั้น Sprint เวอร์ชันแรกไม่ได้ถูกออกแบบมาในลักษณะนี้เสียทีเดียว แต่จุดเปลี่ยนอยู่ที่เมื่อทีมพัฒนาตัวต้นแบบแล้วเสร็จ และนำไปทดสอบกับผู้ใช้ผ่านการสร้างเพจบนเฟซบุ๊ก ให้ผู้ที่สนใจเข้ามาดาวน์โหลดเกมผ่านลิงก์ ซึ่งเกมรองรับการปฏิบัติงานสำหรับสมาร์ทโฟนทั้งในระบบ IOS และแอนดรอยด์ ก็ได้รับเสียงสะท้อนมากมายอันนำไปสู่การปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น

“เราไม่อยากจะปล่อยเกมที่ไม่มีสมบูรณ์ออกไปครับ และเพจเฟซบุ๊กก็เป็นช่องทางในการติดต่อกับผู้ใช้ที่เป็นวงทดสอบของเราได้ง่าย สามารถสื่อสารขอความคิดเห็นได้ดีกว่าการเดินทางไปถามคนทั่วไป” เต้ากล่าว





“ผมทำกราฟิกทั้งเยอะมาก เพราะไม่รู้  
ว่าอันนี้โดนกับเกมเราจริง ๆ หรือเปล่า  
จนสุดท้ายเราไปลองกับผู้ใช้ จนเห็นว่า  
ผู้ใช้ชอบ เราถึงรู้ว่าเรามาถูกทาง”



# เปลี่ยนกลุ่มผู้ใช้ ปรับสไตล์งาน และบริหารทีม

เสียงสะท้อนของผู้ใช้ที่เข้ามาเล่นเกมนั้นมีแตกต่างออกไปหลากหลาย ซึ่ง 4 หนุมมองว่านี่คือความยากอย่างหนึ่งของการพัฒนาผลงาน

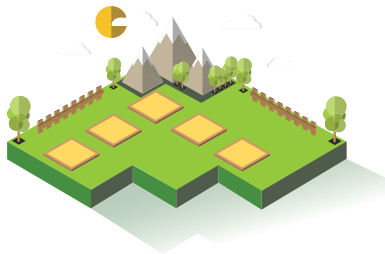
“เจอผู้ใช้หลายแบบ ซึ่งเราไม่สามารถรู้ได้ว่าสิ่งที่เขาพูดมันคือความจริงหรือเปล่า เขาบอกสนุก แต่จริงๆ อาจไม่สนุกก็ได้ เราก็เลยต้องดูว่าเขาเล่นนานหรือเปล่า ถ้าสนุกจริงเขาต้องใช้เวลาไปกับเกมพอสมควร ส่วนเสียงสะท้อนอื่นๆ นั้น ส่วนใหญ่ก็ชมเรื่องกราฟิกครับ แต่ตัวเกมจะค่อนข้างยากอยู่” อีฟกล่าว

“นั่นเพราะตอนต้นที่เราเริ่มดีไซน์ เราอยากใช้กับดักโหดๆ เล่นยากๆ ครับ เพราะกลุ่มเป้าหมายคือวัยรุ่นถึงผู้ใหญ่ที่เป็นผู้ชาย กลุ่มที่เน้นเล่นเอาจริงจัง แต่ทำไปทำมาตัวเกมยากเกินไป และปรากฏว่ามีผู้เล่นกลุ่มผู้หญิงเข้ามาเล่นไม่น้อย เหตุผลคือชอบตัวละคร ชอบกราฟิก เราเลยเกิดความคิดที่จะปรับเกมให้เบาลง เน้นปรับปรุงกราฟิกให้มีความน่ารักมากขึ้น แล้วเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กและผู้หญิงตั้งแต่อายุ 15 ปีขึ้นไปครับ” เต้าอธิบาย

ซึ่งกว่าที่จะได้กราฟิกที่เป็นที่ชื่นชอบของผู้เล่นนั้น อีฟต้องทำงานทิ้งไปเยอะมาก

“เพราะเรามีแค่ลมกับความคิดที่อยู่ในกระดาษครับ เราไม่รู้เลยว่าผลสุดท้ายจะออกมาเป็นอย่างไร ผมทำกราฟิกทิ้งเยอะมาก เพราะไม่รู้ว่าจะอันนี้โดนกับเกมเราจริงๆ หรือเปล่า จนสุดท้ายเราไปลองกับผู้ใช้ จนเห็นว่าผู้ใช้ชอบ เราถึงรู้ว่าเรามาถูกทาง” อีฟเล่าด้วยรอยยิ้ม

สำหรับทีมอื่นๆ การทำงานร่วมกันมักมีปัญหาเรื่องเวลาที่ไม่ตรงกัน แต่สำหรับ 4 หนุมกลุ่มนี้ถือว่ายากยิ่งกว่า เพราะแต่ละคนเรียนจบและทำงานแล้ว ทำให้การนัดมาเจอหน้ากันเป็นเรื่องที่ยากสุดๆ



“ปัญหาหลักๆ คือเราทำงานกันคนละที่ครับ แต่ละคนมีงานประจำซึ่งช่วงเวลาทำงานก็ไม่ตรงกัน การสื่อสารเลยลำบาก เราจึงต้องจัดการทีมโดยใช้ระบบ Agile คือไม่มีคนสั่งการแต่จะรวมหัวกันก่อน เพื่อคุยว่าโปรเจกต์ทั้งหมดของเราจะหน้าตาเป็นอย่างไรใครรับผิดชอบส่วนไหนบ้างแล้วสร้างซอฟต์แวร์โปรแกรมตัวหนึ่งขึ้นมาบนอินเทอร์เน็ต เป็นจุดศูนย์รวมให้ทุกคนมาอัปเดตงานว่าทำถึงไหนแล้ว” แต่แล้ววิธีการทำงานของทีม

“ซึ่งปัญหาคือตอนประชุมผ่านออนไลน์ ถ้าเน็ตฝั่งใครเน่าก็จะคุยกันไม่รู้เรื่องครับ (หัวเราะ) ประชุมแต่ละที 4-5 ชั่วโมงก็ยังไม่จบ ทั้งคุยสรุปงาน ทั้งให้ทุกคนแชร์ไอเดีย คือเราเวลาน้อยและทุกคนต่างทำงาน ถ้ามีเวลาว่าง เราก็จะใช้เวลาว่างให้เยอะหน่อยครับ” อ้อฟกล่าว



“ความรู้สมัยนี้หาง่าย... แต่ประสบการณ์หายาก  
โดยเฉพาะประสบการณ์เรื่องเพื่อน  
ผมว่าเป็นสิ่งที่มีค่ามาก”



# สิ่งที่ได้มากกว่าความรู้

การได้มาเข้าร่วมโครงการต่อกัลยา ทุกคนต่างพูดเป็นเสียงเดียวกันว่า ทำให้พวกเขาได้รับสิ่งดีๆ กลับไปมากมาย อาทิเช่น

“ได้เจอพี่ๆ น้องๆ ได้เจอคนที่พูดภาษาเดียวกันครับ ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่เราเชื่อว่ามาตลอด ส่วนความรู้ก็มีเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะ UI (User Interface) UX (User Experience) และความรู้ด้านการตลาด” อ้อฟกล่าว

“แล้วก็ได้เรียนรู้การวางแผน หรือพัฒนาโครงการในสภาพความเป็นจริงครับ” เต่าเกริน ก่อนกล่าวต่อไปว่า “การที่เราได้ร่วมงานกับคนอื่นมากขึ้น มีผู้เชี่ยวชาญ มีพี่ๆ คอยให้คำแนะนำ นำเราให้ไปในทางที่ดี เป็นมาตรฐาน และถูกต้องมากขึ้น คือกระบวนการเหล่านี้ พอทำงานเราก็จะได้เจออยู่แล้ว แต่การเข้าโครงการทำให้เราได้เรียนรู้อะไรเร็วขึ้นในแบบย่อๆ ไม่ต้องเสียเวลาไปลองผิดลองถูกในบางเรื่องให้มันมากนัก ทำให้เรารู้จักตัวเองมากขึ้น และสามารถสตาร์ทตัวเองเพื่อเพิ่มพูนให้มันดียิ่งขึ้นได้เร็วขึ้นครับ”

“ได้พัฒนาทักษะในสายงานตัวเองครับ” ทอกล่าวบ้าง “ได้คิดวางแผน ได้วิเคราะห์ ได้ลองทำเอกสาร ได้พัฒนาทักษะในการออกแบบเกมที่ต้องมองไปถึงอนาคต”

รวมไปถึงการได้เรียนรู้ที่จะลดอัตราตาย เพื่อให้ได้สิ่งที่เหมาะสมที่สุดสำหรับทีมและผู้ใช้

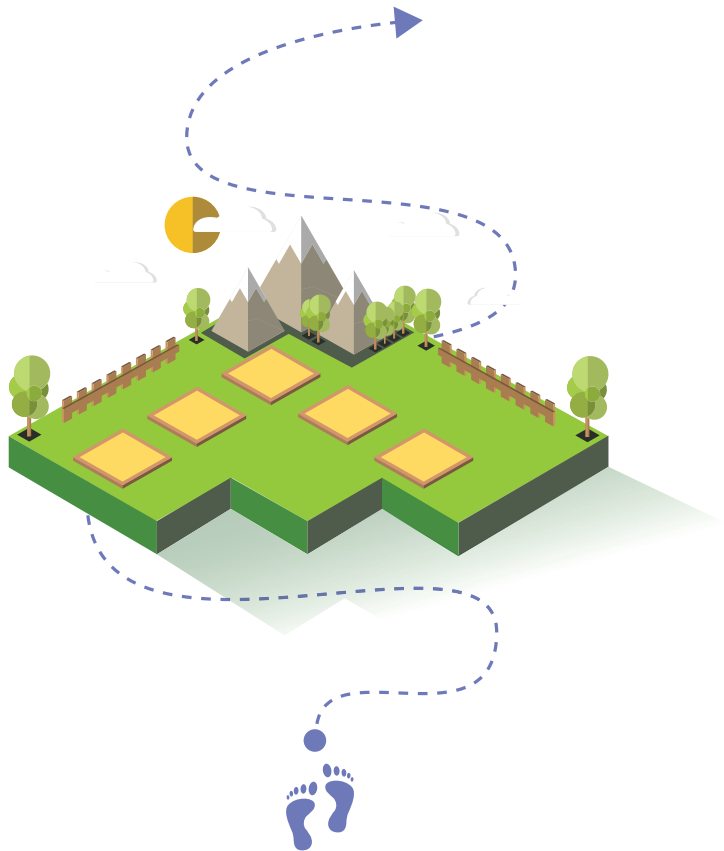
“ในฐานะเกมดีไซน์ ทำให้เราเหมือนจะเอาแต่ใจหน่อยครับ” ทอกล่าวด้วยรอยยิ้ม “เราอยากได้แบบนี้ๆ ต้องทำแบบนี้ๆ ยึดตัวเองเป็นหลัก ช่วงแรกๆ จึงมีตีกันบ้าง (หัวเราะ) แต่ผมก็ต้องพยายามขมใจ ดูว่าอะไรเหมาะสม ความคิดคนไหนที่เหมาะสมกว่า ก็มาคิดร่วมกันแล้วปรับปรุงแก้ไข ใช้ลงมติกัน ของตัวเองที่คิดว่าดีกว่า ก็ต้องทิ้งไปบ้าง มองถึงส่วนรวมก่อน”

“การทำงานร่วมกันทำให้เราได้รู้ว่า การทำงานกับคนอื่นเป็นอย่างไร และตัวเราเองเป็นอย่างไรครับ” แบงกล่าว “การพัฒนาตัวชิ้นงานมีทั้งส่วนที่ไปด้วยกันได้ และส่วนที่ขัดแย้งกัน แต่การได้เจออะไรแบบนี้ก่อนมันก็ดีไปอย่าง (ยิ้ม) ทำให้เราได้เรียนรู้ว่าเวลาขัดแย้งต้องคุยกัน เคลียร์ก่อนแล้วค่อยใช้ระบบประชาธิปไตย ปรึกษากลุ่ม มันช่วยลดข้อโต้แย้งในตัวเราลงได้”



ช่วงแรกๆ พอขัดแย้งกันมันจะหัวเสีย แต่เราก็ต้องข่มใจเอาไว้ว่าไม่ใช่สิ่งที่เราทำมันจะดีที่สุด แต่ต้องมาดูว่าความคิดใครที่เหมาะสม ไม่เกี่ยวกับอันไหนดีกว่าต่อกว่า แต่อยู่ที่อันไหนเหมาะสมหรือเปล่า เราต้องรับฟังความเห็นของคนอื่นบ้าง มันช่วยให้เราพัฒนาตัวเอง ทำงานร่วมกับคนอื่นได้ดีมากขึ้นครับ”

“ความรู้สมัยนี้หาง่ายครับ แต่ประสบการณ์หายาก โดยเฉพาะประสบการณ์เรื่องเพื่อน ผมว่าเป็นสิ่งที่มีค่ามาก” อีฟสรุปทิ้งท้ายด้วยรอยยิ้ม





“แต่ละคนจะออกไปหาประสบการณ์ให้  
มากกว่านี้...ไปทำให้ตัวเองล้มและเจ็บ  
เยอะกว่านี้ ให้แข็งแรง มีกล้ามเนื้อใหญ่ๆ  
แล้วก็กลับมาติดต่อไปต่อสู้อุปสรรค  
การก่อตั้งบริษัทของตัวเอง”

## วิ่งไปสู่อนาคต!

ถึงวันนี้ Sprint ได้ก้าวมาไกลจากจุดเริ่มต้นที่เป็นเพียงความคิดในแผนกระดาษ ถูกพัฒนาจนพร้อมที่จะเผยแพร่สู่สาธารณชนในวงกว้าง เช่นเดียวกับ 4 หมู่ ที่ได้เติบโตจากการเรียนรู้สิ่งต่างๆ มากมายจากการทำงานร่วมกับโครงการ เกิดเป็นทักษะประสบการณ์ที่ช่วยพัฒนาความสามารถให้พวกเขามีศักยภาพในฐานะนักพัฒนามากยิ่งขึ้น

สำหรับคนอื่น การที่เกมเสร็จลงอาจหมายถึงการบรรลุซึ่งความฝัน แต่สำหรับทั้ง 4 หมู่ ตลอดเวลาของการพัฒนาเกม เกมก็ได้พัฒนาศักยภาพของพวกเขาไปด้วยในตัว และในวันที่ Sprint เสร็จสิ้น พวกเขาก็ได้ความฝันชิ้นใหม่ในอนาคต ซึ่งเกิดจากแรงบันดาลใจในการพัฒนา Sprint นี้เอง

“อายุของเกมในตลาดมันสั้นครับ 3 เดือนหายไปแล้ว เพราะฉะนั้นผมจะไม่ขายเกม แต่จะขายทีม เพราะเราเป็นงานกันหมดแล้ว เราบัวว่าเราต้องทำอะไร เราพร้อมในกระบวนการวิธีที่จะผลิตผลงานออกไปให้มีประสิทธิภาพ เราเชื่อว่าเกมที่เราทำปัจจุบันไม่ใช่เกมที่ดีที่สุดอยู่แล้ว แต่มันจะดีขึ้นเรื่อยๆ ในเกมต่อไปครับ” เต๋ากล่าวด้วยแววตามุ่งมั่น

และวันนี้ ทั้งสี่ก็ได้ทำสัญญาใจกันไว้เรียบร้อยแล้วว่าจะใช้ช่วงเวลาหลังจากนี้พักใหญ่ๆ ในการแยกย้ายกันไปหาประสบการณ์ส่วนตัวจากการทำงานจริง เช่น อีอพออยากลองทำอาชีพฟรีแลนซ์ เต๋ออยากเรียนรู้เพื่อกลับมาจุดประกายของตัวเองไปเรื่อยๆ แปงอยากลองทำงานตามใจคนอื่นดูบ้าง หลังจากทำตามใจตัวเองมานาน ขณะที่ทอตั้งใจจะกอบเก็บทักษะด้านเกมดีไซน์และโปรแกรมมิ่งให้ได้มากที่สุด

จนเมื่ออายุ 35 ปี ทุกคนก็จะกลับมารวมตัวกันก่อตั้งบริษัทของพวกเขาเอง



“ตกลงกันว่าแต่ละคนจะออกไปหาประสบการณ์ให้มากกว่านี้ครับ ไปทำให้ตัวเองล้มและเจ็บเยอะกว่านี้ (หัวเราะ) ให้แข็งแกร่ง มีกล้ามเนื้อใหญ่ๆ แล้วก็กลับมาถือดาบไปต่อสู้กับสนามรบการก่อตั้งบริษัทของตัวเอง”

อีฟจบบทสนทนาด้วยแววตามุ่งมั่น

