



SOUL TWO SIDE

Puzzle Game ฝึกทักษะการวิเคราะห์และวางแผน

ลักษณะผลงาน

เกมแนว Puzzle บนแอนดรอยด์ ที่ท้าทายผู้เล่นด้วยการให้บังคับตัวละคร 2 ตัวที่มีความสามารถต่างกัน เพื่อแก้ปัญหาฝ่าอุปสรรคและ Puzzle ที่ซับซ้อนแตกต่างกันไปในแต่ละด่านไปจนถึงเส้นชัย ถือเป็นฝึกทักษะการวิเคราะห์และวางแผนให้แก่ผู้เล่นไปในตัว



ชมคลิปแนะนำผลงาน

ผู้พัฒนา

- นางสาวกิริณา ดันบุรณา (พิงพิง)
- นายวรัญญู เนรังษี (มาร์ค)
- นางสาวตะวันฉาย หงสนันท์ (เนย)
- นางสาวนัยนันทน์ ะสารวรรณ (วายุ)
- โรงเรียนปรีณส์รอยแยลส์วิทยาลัย



+ Soul Two Side

เกมแนว Puzzle ที่ผู้เล่นต้องบังคับตัวละครที่ทักษะต่างกัน 2 ตัว ใช้ทักษะเฉพาะของตัวละครมาช่วยกันทักษะด้านการวิเคราะห์ การวางแผน แก้ปริศนา เพื่อหนีจากแม่มดตัวร้าย และเอาชนะเกมในด้านต่างๆ

Pain Point



อยากทำเกมที่เล่นพร้อมกันกับเพื่อนได้ ให้ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน

ช่วงกระบวนการพัฒนา ก่อนเข้าโครงการ

- เกมยังพัฒนาไม่สมบูรณ์
- การเล่นผ่านเป็นด่านๆ ไป ไม่เกี่ยวข้องกัน
- ต้องเล่น บนคอมพิวเตอร์ PC พร้อมกัน 2 คน

STEP 2



แก้ปัญหาระบบเน็ตเวิร์คไม่เสถียร ต้องปรับการเล่นเป็น single player และแก้ไขบั๊ก

STEP 1



เปลี่ยนจากการเล่นเป็นด่าน มาเป็น Chapter ทั้งหมด 8 Chapter เพื่อให้เป็นสตอรี่เดียวกัน

START!

ทดสอบกับรุ่นพี่ รุ่นน้องในโรงเรียน และนำ feedback มาปรับปรุง

STEP 3



ทดสอบกับผู้เล่นทั่วไป ในงานเนคเทคเอช และนำ feedback มาพัฒนาผลงาน

STEP 4



ผลที่เกิดขึ้น

- ได้เกม Puzzle ที่พัฒนากราฟิก และวิธีการเล่นแล้ว สามารถเล่นบนมือถือได้อย่างสลิ่นไหล
- อยู่ระหว่าง ปล่อยเวอร์ชันสมาร์ตโฟนบน Play store
- ปล่อยฟรีดาวน์โหลดเวอร์ชันคอมพิวเตอร์ PC



GOAL!

“

เราใฝ่ฝันว่า อยากทำเกมที่สามารถเล่นด้วยกันกับเพื่อนได้ เพราะที่เราเล่นคนเดียว มันคิดแก้ปริศนาต่างๆ ได้ยาก การที่เราใช้ความคิดของ 2 คนช่วยกัน มันจะเหมือนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ด้วย

”

ต่อยอดความฝันกับต่อกำลัง

“เราใฝ่ฝันว่า อยากทำเกมที่สามารถเล่นด้วยกันกับเพื่อนได้ เพราะที่เราเล่นคนเดียว มันคิดแก้ปริศนาต่างๆ ได้ยาก การที่เราใช้ความคิดของ 2 คนช่วยกันมันจะเหมือนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ด้วย”

นั่นคือความฝันของเนย ที่ทำให้ Soul Two Side เกิดขึ้น และหลังจากที่ร่วมกับเพื่อนๆ พัฒนาเกมเวอร์ชันแรกแล้วเสร็จ ทีมก็นำผลงานส่งเข้าประกวดการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 19 (NSC 2017) ซึ่งได้รับรางวัลชมเชยมาครอง

อย่างไรก็ตาม Soul Two Side คงจะหยุดอยู่เพียงแค่นั้น หากผิงผิง รุ่นพี่ของเนย ไม่ชักชวนเธอให้นำผลงานเข้าโครงการต่อกำลังให้เติบโตใหญ่ ปี 5

“พี่ผิงมาชวนว่า เอาโครงการที่เราทำมาเข้าต่อกำลังใหม่ เดี่ยวจะช่วย ซึ่งในฐานะคนทำเราก็เห็นอยู่แล้วว่า เกมยังไม่สมบูรณ์ พอรู้ว่าโครงการต่อกำลังสามารถต่อยอดแอปพลิเคชันของเราไปให้ถึงมือผู้ใช้ได้ จึงตกลงค่ะ แล้วก็ชวนมาร์คกับวายุมาร่วมทีม” เนยเล่า

Soul Two Side เวอร์ชัน NSC มีด่านเดียว สามารถใช้ Joystick เล่นได้ 2 คน โดยใช้เครื่องเดียวกัน ซึ่งเมื่อเข้าโครงการต่อกำลัง ได้รับคำแนะนำจากกรรมการและทีมโค้ช ทีมก็ตัดสินใจรี้อสร้างผลงานใหม่ โดยพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันเกมบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ที่ปรับจากการบังคับเล่น 2 คนเป็นเล่นคนเดียว เพื่อตัดปัญหาเรื่องระบบเน็ตเวิร์คที่ค่อนข้างยุ่งยากซับซ้อน พร้อมทั้งสร้าง Story การผจญภัยให้เกม โดยแบ่งออกเป็น 8 chapter

รวมพลังทำฝันให้เป็นจริง

เพราะความฝันของคนเรานั้นไม่เคยหยุดนิ่ง การต้องอยู่ท่ามกลางสภาพแวดล้อมใหม่ๆ ก็ยังผลให้ความฝันอาจบิดผันไปได้ แน่แน่นอนว่าหลังจากเข้าโครงการต่อกำลังฯ ความฝันที่อยากพัฒนาเกมที่เล่นกันได้หลายคนของเนย ก็มีอันต้องบิดผันไปเป็น Single Player แต่ถึงที่สุดแล้ว เพื่อให้ความฝันร่วมของทุกคนในทีมแปรรูปเป็นความจริง ทุกคนก็รวมพลังกันปรับแก้ผลงานจนประสบความสำเร็จ แม้จะยากแค่ไหนก็ตาม

“การเปลี่ยนเกมใหม่ทั้งหมด นั้นหมายความว่าตัวโค้ดทั้งหมดเราต้องเขียนใหม่ครับ (หัวเราะ) ความยากคือเราจะออกแบบตัวเกมยังไง มีระบบยังไง และยากสุดคือการดีบัค การทดสอบไม่ให้ error รวมไปถึงการปรับ performance เพื่อลงโมบายด้วย” มาร์คกล่าว

“การเล่นเกม puzzle มันยากอยู่แล้ว แต่พวกหนูต้องคิด 2 ชั้น ว่าถ้าเราวางแบบนี้แล้วผู้เล่นจะมองออกไหม จะยากไปไหม เขาจะเดินไปตรงนี้หรือเปล่า คือเราต้องคิดไปอีกว่าผู้เล่นเกมจะแก้ปัญหาที่เราสร้าง ขึ้นยังไง นั่นคือความยากค่ะ” เนยกล่าว

ยิ่งในช่วงที่การเรียนและการสอบโหมบุกหนัก ก็ยิ่งทำให้ทีมรู้สึกเหนื่อยจนพานท้อ แต่ก็ไม่ได้ถอย



“

ความสำเร็จที่เรามองว่า
มันใหญ่สุดก็น่าจะเป็น
เรื่องประสบการณ์
ครับ...ที่ผมคิดว่ามันมี
ค่า น่าจะเอาไปต่อยอด
ตอนอยู่มหาวิทยาลัย
นำมาสร้างรายได้ใน
อนาคตได้

”

“มีช่วงที่เหนื่อยจนอยากพัก แต่ก็ไม่ได้รู้สึกถึงกับว่า
จะไม่ทำแล้ว เพราะพี่ผิงผิงทำกราฟิกมาขนาดนี้แล้ว ได้เรา
จะหยุดมันก็คงไม่ได้” มาร์คเล่าถึงแรงใจ

พัฒนาไป นำไปทดลองให้ผู้ใช้ ซึ่งเป็นเพื่อนในชั้นเรียน
ได้ลองเล่น แล้วก็กลับมาปรับใหม่ เป็นวงจรเช่นนี้อยู่เนิ่นนาน
จนในที่สุด ความฝันของทุกคนก็กลายเป็นความจริง เมื่อ
Soul Two Side ถูกปล่อยให้ดาวน์โหลดแล้วที่เพจเฟซบุ๊ก
Soultwoside และพร้อมอัปเดตขึ้นขายใน Google Play
Store รวมไปถึงการพัฒนาเพื่อวางขายใน Steam ต่อไป

เรียนรู้ เติบโต และภูมิใจ

การเห็นผลงานที่พวกตนพัฒนาขึ้นมา สามารถก้าวไป
สู่การวางขายในโลกธุรกิจเกมได้จริง ย่อมนำความภาคภูมิใจ
มาสู่ทุกคนภายในทีม

“รู้สึกดีใจมาก เพราะเป็นความฝันของเราแต่ไหนแต่ไร
มาแล้ว เราชอบเล่นเกม แต่เราก็ได้แค่เล่นๆ ไปอย่างนั้น
แต่พอมาเข้าโครงการต่อกล้าฯ ได้มาอยู่ในมุมมองของการ



พัฒนา ต้องทำเกมให้ผู้ใช้ มันได้ประสบการณ์เยอะมาก” เนยกเล่าว่า

เป็นความภูมิใจที่เห็นความฝันกลายเป็นจริง และภูมิใจยิ่งกว่าเมื่อเห็น
ตัวเองเติบโตขึ้นจากการได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ในโครงการ

“ไปเข้าค่ายเหมือนเปิดโลกใหม่ค่ะ สนุกมาก สิ่ง
ที่เรียนมันได้ใช้ประโยชน์หมดเลย ทั้งเรื่อง Branding
Marketing Agile UX/UI ได้ประโยชน์ล้นๆ แล้วก็ยังได้
พัฒนาทักษะการทำงาน และแนวคิดดี ๆ อีกมากมาย”
วายุเล่า

“ได้ความรู้ ได้ประสบการณ์ที่เอาไปใช้ได้ในชีวิต
ประจำวันและการทำงาน ทำให้พวกหนูทำงานเป็นระบบ
มากขึ้น รู้จักปฏิสัมพันธ์มากขึ้น เป็นค่ายที่มีประโยชน์
มากเลยค่ะ” เนยเสริม

“ความสำเร็จที่เรามองว่ามันใหญ่สุดก็น่าจะเป็นเรื่องประสบการณ์ครับ
เกมของเราแน่นอนว่ามันมีคนเล่นได้แล้ว ประสบความสำเร็จแล้ว แต่ประสบการณ์
ต่างหากที่ผมคิดว่ามันมีค่า น่าจะเอาไปต่อยอดตอนอยู่มหาวิทยาลัย นำมาสร้าง
รายได้ในอนาคตได้” มาร์คสรุปทิ้งท้าย

