



FRENZY BUNNY

เกมชิงแชมป์แบบใหม่ กระต่ายซ่าป่าสะเทือน

ลักษณะผลงาน

เกมชิงแชมป์ที่ให้อิสระผู้เล่นสามารถควบคุมการวิ่งได้ถึง 6 ทิศทาง เพื่อฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ ไปจนถึงเส้นชัย ระหว่างนั้น ผู้เล่นสามารถสะสมแคโรตเพื่อนำไปปลดล็อคตัวละครอื่นๆ และยังมีระบบ Leaderboard สำหรับแข่งขันกับเพื่อนๆ ได้อีกด้วย



ชมคลิปแนะนำผลงาน

ผู้พัฒนา

นายจิริทีปต์ ภักดีงาม (คิว)
นายธนพล เพ็ชรไทย (แบงค์)
นางสาวจิราพัชร ยงยุทธ (ตอง)
นายธนวิชญ์ ต้นเต็ง (เต้)
โรงเรียนระยองวิทยาคม จ.ระยอง



+ Frenzy Bunny

เกมวิ่งผจญภัยรูปแบบใหม่ ที่ให้อิสระผู้เล่นควบคุมได้ 6 ทิศทาง โดยผู้เล่นจะต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ ในเกมจนไปถึงเส้นชัย

Pain Point

- ชอบเล่นเกม พบว่าเกมในตลาด เกมวิ่งยังซ้ำๆ เดิมๆ (วิ่งไปข้างหน้าได้อย่างเดียว) อยากทำเกมวิ่งแนวใหม่ โดยให้วิ่งรอบด้าน 6 ทิศทาง

ช่วงกระบวนการพัฒนา ก่อนเข้าโครงการ

- เกมเล่นในเครื่องคอมพิวเตอร์ PC เท่านั้น
- ส่งเข้าประกวด NSC ได้รางวัลที่ 2 ประเภทโปรแกรม เพื่อความบันเทิง

STEP 1



พัฒนาแอปพลิเคชันเกม เพื่อเล่นบนสมาร์ตโฟน ระบบปฏิบัติการแอนดรอย

STEP 2



เพิ่มระบบล็อกอินผ่านบัญชี google และระบบ achievement ใน google

STEP 3



ออกแบบด่านย่อย 3 ด่าน คือ easy medium hard เพื่อเตรียมพร้อมผู้เล่น กับระดับความยากของเกม

STEP 4



ทำอนิเมชันแนะนำก่อนเล่นเกม เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจวิธีเล่น และควบคุมได้ง่าย

ผลที่เกิดขึ้น



- ได้เกมที่พัฒนาขึ้นจากเวอร์ชันแรก พัฒนาเพื่อเล่นบนสมาร์ตโฟนในระบบแอนดรอย ได้อย่างลื่นไหล
- อยู่ระหว่างนำเกมขึ้น google play store

GOAL!

BUNNY RUSH

START!

“

เห็นว่ามันเป็นโอกาสที่เปิดกว้าง
และทำให้ผลงานของเราพัฒนาไปถึงจุดที่ผู้ใช้จริงได้เล่น
และได้ยินมาว่าค่ายนี้สอนเกี่ยวกับ Marketing ด้วย ก็เลยสนใจ

”

สนุกสมวัยไปกับกระต่ายซ่า

กระต่ายซ่าป่าสะเทือน หรือ **Frenzy Bunny** เป็นเกมวิงที่ ‘แบงค์’ และเพื่อนอยากพัฒนาโปรแกรมสักชิ้นสำหรับเพื่อนวัยเดียวกันกับพวกเขาได้ใช้งาน จึงเกิดเป็นเกมคอมพิวเตอร์ในชื่อ ‘กระต่ายซ่าป่าสะเทือน’ เป็นเกมวิง มี 6 บล็อก ที่เจ้ากระต่ายสามารถวิงได้ทุกทิศทาง ต่างจากเกมวิงในตลาดทั่วไปที่จะวิงได้แค่ 3 ทิศทาง คือ ซ้าย-ขวา-หน้า แบงค์และเพื่อนจึงส่งผลงานเข้าประกวดในเวทีประกวดการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 19 (NSC 2017) และสามารถคว้ารางวัลที่ 2 ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง ระดับนักเรียน ก่อนที่แบงค์จะสนใจสมัครเข้าร่วมโครงการต่อกลาให้เติบโตใหญ่ ปี 5

“เห็นว่ามันเป็นโอกาสที่เปิดกว้าง และทำให้ผลงานของเราพัฒนาไปถึงจุดที่ผู้ใช้จริงได้เล่นครับ และผมได้ยินมาว่าค่ายนี้สอนเกี่ยวกับ Marketing ด้วย ก็เลยสนใจ” แบงค์อธิบายเหตุผลที่เข้าร่วมโครงการ

แต่เมื่อต้องไปต่อกับโครงการต่อกลาฯ เพื่อนในทีมของแบงค์ก็ถอนตัวเพราะยังไม่พร้อม แบงค์จึงต้องสร้างทีมขึ้นมาใหม่ โดยมี ‘คิว’ ‘ตอง’ และ ‘เต้’ เข้ามาสมทบ

“คิวค่อนข้างเก่งเรื่อง Programing กับ Management ส่วนตองจะเก่งด้าน Management กับกราฟิก 2D จะมาช่วยผมได้ ส่วนผมเป็นกราฟิก 3D ครับ พอผ่านค่ายแรกก็ดึงเต้มาช่วย เต้จะช่วยในภาพรวมเรื่อง 3D กับ Programing ครับ” แบงค์เล่าถึงการชักชวนสมาชิกใหม่เข้ามาร่วมทีม

วิ่งเข้าป่าประสบการณ์

เมื่อ ‘แบงค์’ ‘คิว’ ‘ตอง’ และ ‘เต้’ มาเข้าค่ายพัฒนาศักยภาพกับโครงการต่อกลาให้เติบโตใหญ่ พวกเขาจึงพัฒนาจากโปรแกรมเกมที่เล่นผ่านคอมพิวเตอร์สู่แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟน นอกจากนั้นยังพัฒนาระบบ Achievement, ทำ Animation Tutorial และแก้โจทย์เรื่องความยากของเกมที่ยากแค่ไหนจึงจะเรียกว่าคนเล่นยังอยากเล่นอยู่

“เกมมันยากไป เราก็แก้ปัญหาด้วยการเพิ่มระดับเกมเป็น 3 ระดับ คือ Easy - Medium - Hard ซึ่งใช้ความเร็วในการเคลื่อนที่ของกระต่ายแตกต่างกัน ก็ได้ผลในระดับหนึ่งครับ แต่กรรมการก็บอกว่ายากไปอยู่ดี เพราะมันลดแค่ความเร็ว แต่ Mechanical ในเกมยังยากอยู่ เราก็เลยแบ่งเป็น 3 ด้านเพื่อช่วยในการให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ได้เร็วสามารถคุ้นชินกับเกมได้ง่ายขึ้น” คิวเล่า

“ผมต้องหาวิธีที่จะจัด map แต่ละด่านออกมาให้ง่ายขึ้น แต่พอจัดให้มันง่ายบางครั้งมันจะไม่น่าสนใจ ก็เลยต้องหาวิธีทำยังไงให้มันดึงดูดผมก็ใส่กราฟิกเข้าไป หรือทำให้การกระโดด 1 บล็อก ให้มันไกลขึ้น เพื่อให้แต่ละด่านแปลกใหม่” เต้เสริม



“

กลายเป็นคนที่โตขึ้น
มองคนรอบข้างมากขึ้น
ไม่ได้อยู่กับตัวเองแล้ว
ได้ไปเจอคนอื่น เกมเรา
มันโตขึ้น เราเองก็โตขึ้น
ไม่ได้เป็นคนเดิมแล้ว

”

และในช่วงที่โรงเรียนจัดกิจกรรมงานวิชาการ พวกเขาจึงถือโอกาสนี้นำเกมไปให้รุ่นน้อง และเพื่อนๆ ในโรงเรียนได้ลองเล่น

“ส่วนใหญ่เขาจะมีอาการเดียวกัน คือ หัวร้อนกับเกม พอเล่นแล้วตายบ่อยจะหัวร้อน ถึงหงุดหงิดก็อยากเอาชนะ แต่บางคนก็บอกว่าอยากไปแล้วเลิกเล่นไป เป็นจุดสะท้อนว่ามีบางจุดที่เกมยากเกินไปจนคนที่ไหลตมาแล้วลบทิ้ง” คิวเล่าถึงผลตอบรับที่ได้

กระต่ายซาก็เติบโตใหญ่

ช่วงเวลาที่พวกเขาทั้งสี่คนทุ่มเทร่างกายให้กับเกม Frenzy Bunny ประกอบกับการได้รับคำแนะนำจากทีมโค้ช ได้หล่อหลอมให้พวกเขากลายเป็นนักพัฒนาเทคโนโลยีที่ใส่ใจผู้ใช้งาน

“เรื่องที่เรามองข้ามมาตลอดคือ UX UI ซึ่ง UI เราเจอมาเยอะแล้ว เราไม่คิดว่ามันจะมีอะไรมาก ที่น่าทึ่งคือส่วน UX เป็นส่วนที่ทำให้เราปรับปรุงงานเราจาก feedback ที่เรา



ได้รับจากผู้ใช้งานจริงๆ ปกติเราจะทำตามใจเรามากกว่า อยากได้อะไรก็ทำอย่างนั้น” แบ็งค์กล่าว

“นอกจากนี้ก็มีเรื่อง Marketing ทำยังไงให้สินค้าของเราน่าสนใจ ทำยังไงเราจะนำผลงานไปสู่ตลาดนั้นได้ หรือเข้าถึงผู้ใช้ได้” คิวเสริม

การที่ต้องไปถึงเป้าหมายภายใต้ระยะเวลาที่จำกัดบวกกับความพยายามที่พวกเขาทุ่มเท เป็นเสมือนปุ๋ยที่เร่งโต ที่ทำให้หนุ่มสาวเหล่านี้โตขึ้นอีกขั้นภายในระยะเวลาไม่กี่เดือน

“เรากลายเป็นคนที่บริหารจัดการเรื่องเวลาและการทำงานได้ดีขึ้น เช่น เวลาไปเรียนพิเศษแบบเรียนจากเทป จะสามารถวางแผนว่า เรามีเวลาที่ชั่วโมง เรียนได้ที่เทป ทำให้สามารถทำงานได้เสร็จตามเวลา จากแต่ก่อนที่ทำไปเรื่อยๆ” ตองเล่าถึงการจัดการชีวิตวัยเรียนที่เปลี่ยนไป

เช่นเดียวกันกับเต้ “ในต่อกล้าฯ งานที่ได้รับมอบหมายมันเป็นสเกลใหญ่ จะมาทำวันสุดท้ายไม่ได้ ต้องมีการวางแผนว่า แต่ละวันจะทำอะไร ทำให้ติดเป็นนิสัยพอลกลับมาเรียนที่โรงเรียน พอมีงานอะไรเราก็ทำให้เสร็จก่อนที่จะไปเล่นหรือทำอย่างอื่นครับ”

ถึงวันนี้ Frenzy Bunny ยังอยู่ในช่วงของการพัฒนา และมีเป้าหมายที่จะอัปเดตบน Google Play Store ต่อไปในอนาคต ซึ่งแน่นอนว่า ทุกคนในทีมต่างภูมิใจและพร้อมที่จะช่วยกันสานฝันให้เป็นความจริงให้ได้

“รู้สึกดีใจนะ ถ้ามีเกมเป็นเหมือนคนคนหนึ่ง เขาก็เหมือนเด็กที่โตขึ้นแล้ว จากเดิมที่เอาแต่ใจ เป็นตัวของตัวเอง (หัวเราะ) คือเกมที่เกิดจากเราทำตามใจเรา เขากลายเป็นคนที่โตขึ้น มองคนรอบข้างมากขึ้น ไม่ได้อยู่กับตัวเองแล้ว ได้ไปเจอคนอื่น เกมเรามันโตขึ้น เราเองก็โตขึ้น ไม่ได้เป็นคนเดิมแล้ว” ตองทิ้งท้ายด้วยรอยยิ้มที่ภูมิใจ

