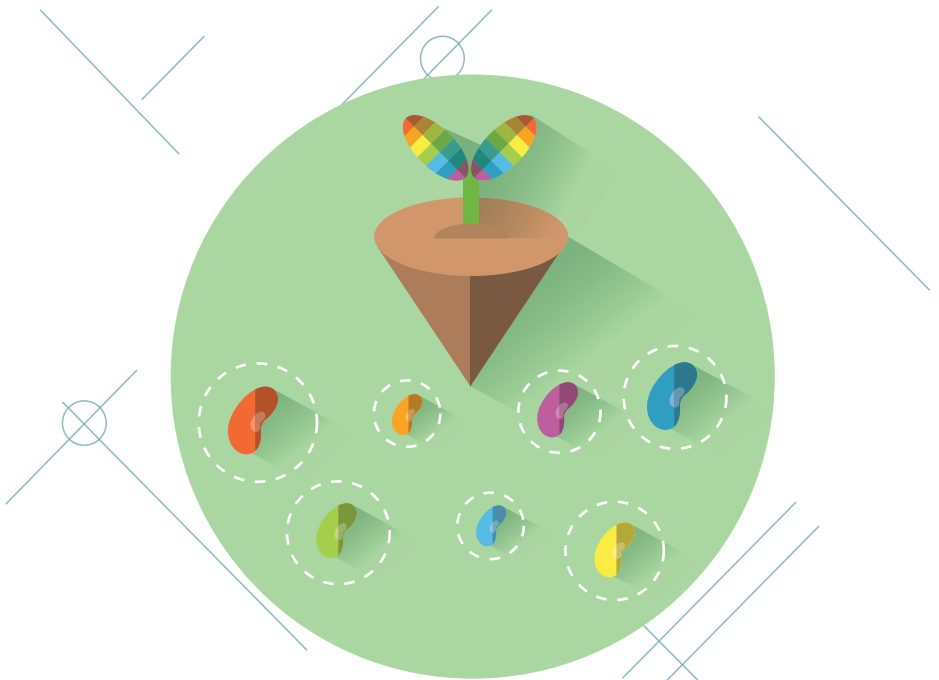




Rainbow Plant

รู้เพื่อแม่ด้วยความคิด
ฝึกชีวิตด้วยผลงาน



รู้เพื่อแม่ด้วยความคิด ฝึกชีวิตด้วยผลงาน

เกม Puzzle ลาก 2 ที่ผู้เล่นต้องคิดวิเคราะห์ห้อย่างละเอียดในการลากเก็บ
ผักให้ครบในแต่ละด้าน ภายในจำนวนครั้งการลากที่กำหนด และมีลูกเล่น
เสริมคือสามารถปลูกผักเพื่อต่อทางลากได้ด้วย ต่างจากเกม Puzzle ใน
ท้องตลาดทั่วไป ขณะนี้เผยแพร่ให้ดาวน์โหลดแล้วผ่านทาง Play Store

ผู้พัฒนา : นายนิธิ ธรรมฤกษ์ฤทธิ (นิก) , นางสาวพิมพ์ภา เลิศจิตติคุณ (พิมพ์) ,

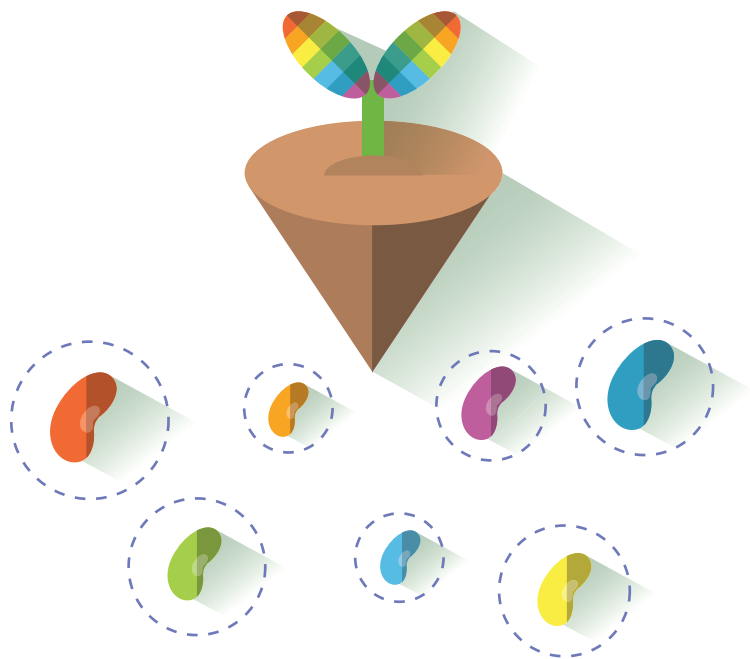
นายชยุตพงศ์ พรมลื (เมฆ)

มัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย

การสร้างเกมของตัวเองถือเป็นความฝัน

ของเด็กๆ หลายคน แต่น่าเสียดายที่บนเส้นทางแห่งความฝันนั้น หลายคนต้องสะดุดล้มด้วยอุปสรรคนานัปการจนไปไม่ถึงฝัน แต่สำหรับคนที่ล้มแล้วลุกใหม่ด้วยใจสู้ นอกจากจะได้ตามความฝันของตนเองไปจนสุดเส้นทางแล้ว การเดินทางที่ผ่านมาย่อมฝึกปรีชาชีวิตให้เขาแข็งแกร่งขึ้นอีกด้วย

ไม่ต่างไปจาก ‘นิค-พิม-เมซ’ 3 สหายจากรั้วโรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย ที่มาร่วมทีมกันด้วยความฝันและความปรารถนาที่อยากจะทดสอบศักยภาพของตนเอง ผ่านฟันอุปสรรคต่างๆ มาจนถึงวันนี้ที่ฝันของพวกเขาสำเร็จตามที่ตั้งใจ พวกเขาจึงได้พบว่าตัวเองเติบโตขึ้น และพร้อมจะก้าวไปสู่เส้นทางชีวิตสายใหม่ได้อย่างไม่ต้องเกรงอะไร





“ตั้งแต่เด็กผมชอบเล่นเกม...

โตมากับเกม เกมในตำนานก็เล่นมา
เกือบหมด จน ม.ต้น รู้สึกรู้สึกอยากทำเกม
อยากมีเกมของตัวเองสักเกมหนึ่ง”



จากความฝันสู่การทำให้จริง

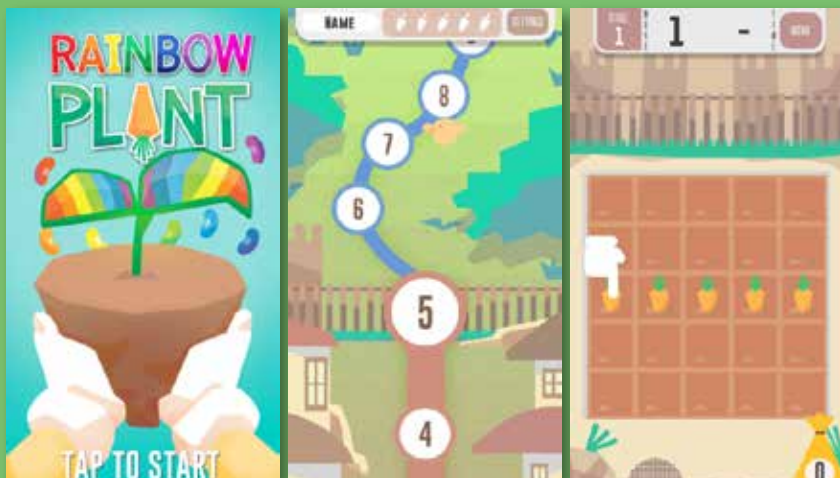
“ตั้งแต่เด็กผมชอบเล่นเกมครับ โตมากับเกม เกมในตำนานก็เล่นมาเกือบหมด จน ม.ต้น รู้สึกอยากทำเกม อยากมีเกมของตัวเองสักเกมหนึ่ง” นิกรเริ่มต้นบทสนทนาด้วยความฝันแต่วัยเด็กของตัวเอง ที่ทำให้เจ้าตัวสนใจทางสายคอมพิวเตอร์เรื่อยมา

จนกระทั่งจะขึ้นมัธยมปลาย โรงเรียนปรีณสรอยแยดสวิทียาลัย จากคำพูดของรุ่นพี่คนหนึ่งทีบอก่ว่า ‘ถ้าเลือกเรียน Gift-Com (ห้องเรียนสำหรับนักเรียนที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์) น้องจะไม่ได้แค่เล่นเกม แต่น้องจะเป็นคนทำเกมด้วย’ คำพูดนั้นเองที่ตึงนิกรเข้าสู่การเป็นเด็ก Gift-Com ของโรงเรียน ร่วมพัฒนาผลงานส่งประกวดกับพี่ๆ เพื่อนๆ จนกระทั่งได้ทำเกมแรกของตัวเอง นั่นคือ สู้เพื่อแม่!

“ผมได้แรงบันดาลใจมาจากเกม Harvest Moon ที่เป็นเกมปลูกผักครับ แล้วเราก็มาคิดเนื้อหาในแบบของเรา โดยเนื้อหาของเกมจะเกี่ยวกับแม่ต๋องที่แม่ป่วย เราต้องหาทางเก็บเงินไปซื้อเมล็ดสวอร์ด เพื่อไปขอพรให้แม่หายป่วย รูปแบบเกมช่วงแรกก็เป็นการปลูกผัก รดน้ำ เก็บผักขาย ซึ่งวิธีการเล่นก็จะนำเอา Puzzle หรือเกมลูกมาใช้ด้วย” นิกรเล่าถึงแนวคิดของเกมที่ได้พัฒนาร่วมกับรุ่นพี่ 2 คน ส่งเข้าประกวดการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 17 (NSC 2015) และได้รางวัลที่ 3 ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง ระดับนักเรียนมาครอง

ด้วยความที่อยากต่อยอดผลงานเข้าโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ เพื่อนำไปสู่การเผยแพร่ให้แก่ผู้ใช้จริง แต่เพื่อนรุ่นพี่ 2 คนต้องเตรียมสอบเข้ามหาวิทยาลัย ไม่สามารถร่วมทีมต่อได้ นิกรจึงประกาศหาเพื่อนร่วมทีมใหม่จากกลุ่ม Gift-Com และได้พิมกับเมฆมาร่วมทีมพัฒนาผลงานต่อ โดยพิมทำด้านกราฟิกส่วนนิกรกับเมฆรับหน้าที่เขียนโค้ดซึ่งนิกรจะเน้นไปทางโปรแกรม ส่วนเมฆเป็นเน้นการออกแบบด้านต่างๆ ของเกม





“จะออกแบบ UI ให้เหมาะกับ
ความต้องการของผู้ใช้อย่างไร เพราะนั่นเป็น
จุดสำคัญที่ดึงดูดผู้ใช้มาหาเรา”



เข้าค่ายเก็บความรู้ แล้วถ่ายทอดสู่ผลงาน

การได้เข้าร่วมโครงการต่อกläss ได้กลายเป็นเวทีที่ช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถให้แก่ทั้งสามได้เป็นอย่างดี แต่ความรู้ความสามารถนั้นก็ไม่ได้เกิดขึ้นมาเปล่าๆ แต่ต้องแลกมาด้วยการแก้ปัญหาและปรับปรุงผลงาน

“ได้เรียนรู้เรื่อง UI (User Interface) UX (User Experience) ค่ะ จะออกแบบ UI ให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้ใช้อย่างไร เพราะนั่นเป็นจุดสำคัญที่ดึงดูดผู้เข้ามาหาเรา” พิมกล่าว ก่อนที่เมฆจะล่ำทับว่า

“รวมไปถึงกลุ่มเป้าหมายด้วยครับ ทำให้เรารู้ว่าเกมเราจะเข้าตลาดอย่างไรให้มันบูม มีช่องทางหรือการโปรโมทอย่างไร ซึ่งช่วยได้มาก” ด้วยบทเรียนนี้ ประกอบกับคำแนะนำของกรรมการและทีมโค้ช ทำให้สิ่งแรกๆ ที่ทีมต้องแก้ไขก็คือ ชื่อผลงาน

“เราได้รู้ว่าคุณอื่นที่เห็นชื่อผลงานเรา เขาไม่เข้าใจว่ามันคืออะไร (หัวเราะ) เขานึกกันไปว่าเป็นเกมสู้กับมังกร กรรมการเองก็บอกว่าชื่อมันแปลกและไม่ทำให้คนสนใจได้ เราจึงได้เรียนรู้ตั้งแต่นั้นว่าเราต้องเปลี่ยนชื่อ! ก็กลายมาเป็น The Legend of Rainbow Plant ที่นำเนื้อหาเรื่องเมล็ดสวรรค์ที่ต้องเก็บให้ครบ 7 สีแล้วจะขอพรได้ มาเป็นชื่อแทนครับ” นิกร่ายยาวพลางขำตัวเอง

และที่หนักกว่าชื่อเกม คือการเปลี่ยนรูปแบบเกม

“ได้พี่ช่วยแนะนำครับ จากตอนแรกที่เน้นไปทางเกมเก็บผัก มี Puzzle เป็นเกมย่อย ก็หันมาชู Puzzle เป็นเกมหลักอันเดียว มันง่ายและชัดเจนกว่า และเลือกทำเป็นด่านๆ ไป” นิกรกล่าว

ทำให้น้ำตาของ Rainbow Plant เวอร์ชันล่าสุดกลายเป็นเกม Puzzle ลาก 2 ที่ผู้เล่นต้องคิดวิเคราะห์อย่างละเอียด ในการลากเก็บผักให้ครบในแต่ละด่านภายในจำนวนครั้งการลากที่กำหนด และมีลูกเล่นเสริมโดยการสามารถปลูกผักเพื่อต่อทางลากได้ด้วย ซึ่งถือเป็นความแปลกใหม่ต่างจากเกม Puzzle ในท้องตลาดทั่วไป โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนมัธยมต้น





“การจัดตารางเวลามีประโยชน์มาก ทุกที
เราทำงานไม่เคยจัดตาราง ว่างๆ ก็ทำ
แต่ถ้าเรามีเป้าหมายเป็นรายสัปดาห์แล้ว
ดำเนินตาม ก็จะทำให้งานเสร็จเร็วขึ้น แล้ว
แต่ละสัปดาห์เราก็จะมานั่งคุยงานกัน”

จัดตารางชีวิต พิชิตการทำงาน

อย่างไรก็ตาม แม้จะได้ทีมโค้ชช่วยให้คำแนะนำ แต่อีกหลายสิ่งหลายอย่าง ทีมก็ต้องชวนหาความรู้ด้วยตัวเอง ทั้งการทำกราฟิกและการเขียนโค้ด

“เรื่องกราฟิกก็ได้ไปเรียนรู้วิธีการใช้โปรแกรมใหม่ค่ะ จากแต่เดิมใช้ Photoshop ตอนนั้นก็เปลี่ยนมาใช้ Illustrator เพราะทำงานได้ไวกว่า แต่กว่าจะใช้เป็น ทำงานได้ ก็ต้องค้นในอินเทอร์เน็ต เปิดยูทูบ ถามรุ่นพี่ให้รุ่นเลยค่ะ” พิมเล่าพลางหัวเราะ

การปรับปรุงผลงานตามข้อเสนอแนะของกรรมการและทีมโค้ชถือว่าหนักแล้ว แต่สิ่งที่หนักกว่าก็คือ ทีมต้องพัฒนาผลงานท่ามกลางความยุ่งเหยิงของการเรียนและวิถีชีวิต

“อุปสรรคสำคัญคือเรื่องเวลาครับ ว่างไม่ตรงกัน แต่ละคนก็ติดเรียน มีงานอื่น ไหนจะต้องทำงานส่ง NSC ปีหน้าอีก” นิกเล่าถึงปัญหา ซึ่งทีมก็ได้นำเอาบทเรียนจากค่ายมาประยุกต์ใช้

“การจัดตารางเวลามีประโยชน์มากค่ะ ทุกที่เราทำงานไม่เคยจัดตาราง ว่างๆ ก็ทำ (หัวเราะ) แต่ถ้าเรามีเป้าหมายเป็นรายสัปดาห์แล้วดำเนินตาม ก็จะทำให้งานเราเสร็จเร็วขึ้น แล้วแต่ละสัปดาห์เราก็จะมานั่งคุยงานกัน เหลืออะไรที่ต้องทำบ้าง” พิมอธิบายการแก้ปัญหาของทีม

ซึ่งอุปสรรคเหล่านี้เองที่ช่วยพัฒนาทักษะการทำงานให้แก่ทั้งสามไม่น้อย

“ได้เรื่องการแบ่งเวลาครับ การทำงานให้ตรงตามที่ต้องการให้เสร็จในเวลาที่กำหนด ได้งานมาต้องรีบทำให้เสร็จ มีปัญหาอะไรก็มาคุยกัน ได้เรื่องความรับผิดชอบเยอะครับ” เมฆกล่าว





“นำไปทดลองใช้กับเพื่อนๆ ที่โรงเรียน
แล้วคัดเลือกคอมเมนต์ที่สมเหตุสมผล...
พบว่าเราเริ่มลำดับความยากง่ายสลับกันไปมา
ซึ่งไม่เวิร์ก ท่านบอกลากไม้ที่ทากีผ่าน แต่ท่าน
ทัวๆ ไปต้องเล่น 4-5 รอบถึงจะผ่าน
จนบางคนทนไม่ไหว เลิกเล่นไปเลยก็มี”



คิดเองอาจไม่แน่ ต้องปรับแก้ตามผู้ใช้

เมื่อพัฒนาผลงานจนถึงจุดที่น่าพอใจ ทั้งสามก็ไม่รอช้า นำผลงานไปทดสอบกับผู้ใช้จริงทันที

“นำไปทดลองใช้กับเพื่อนๆ ที่โรงเรียนครับ ให้เขาลองเล่นดู” นิกเกริ่นนำ ก่อนที่ทีมจะกล่าวต่อถึงกระบวนการทำงานขั้นต่อไปของทีม

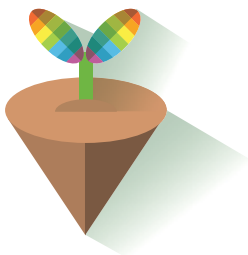
“หลังจากนั้นเราก็มาคัดแยกกันค่ะ ว่าคอมเมนต์ไหนสมเหตุสมผล หรือเปล่า เราจะเลือกคอมเมนต์ที่เกี่ยวกับเนื้องาน...”

“ซึ่งที่เจอเยอะที่สุดก็คือการเรียงลำดับของด่านครับ” เมฆเสริมทันควัน “เราเรียงลำดับความยากง่ายสลับกันไปมา ซึ่งไม่เวิร์ค ด่านบอสลากไม่ก็ทีก็ผ่าน แต่ด่านทั่วๆ ไปต้องเล่น 4-5 รอบถึงจะผ่าน (หัวเราะ) จนบางคนทนไม่ไหว เลิกเล่นไปเลยก็มี”

“เราเลยจัดเรียงด่านใหม่ครับ ด่านยากไปอยู่ท้าย ด่านง่ายมาอยู่ก่อน” นิกเสริม

จนปัจจุบัน ผลงาน Rainbow Plant ของทีมได้ถูกเผยแพร่ให้ดาวน์โหลดผ่านทาง Play Store เป็นที่เรียบร้อย และทีมก็ไม่หยุดยั้งในการพัฒนาผลงาน ด้วยการหาช่องทางเชิญชวนผู้ใช้ให้มาทดลองเล่น และสะท้อนความคิดเห็นกลับมาเพื่อการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

“ล่าสุดทำใบปลิวแจกตามห้องครับ ว่าตอนนี้แอปพลิเคชันเราอยู่บน Play Store แล้ว ลองไปโหลดมาเล่นได้ มีกิจกรรมแจกของด้วย” นิกเล่าด้วยรอยยิ้ม





“ทัศนคติต่อการทำงานไอทีเปลี่ยนไปครับ ตอนแรก
คิดว่าทำเกมน่าจะสนุก ไม่ต้องคิดมาก ทำอย่างเดียว
แต่พอมาเข้าโครงการทำให้รู้ว่า ทำอย่างเดียวไม่ได้
แต่มันต้องคิดสร้างสรรค์ด้วย ที่สำคัญคือต้องรู้ว่า
ผู้ใช้ต้องการอะไร... ทำอย่างไรให้มันสนุก
ทำอย่างไรให้เขาารู้สึกว่าเขาอยากเล่นอีก”

เปลี่ยนแปลงและเติบโตขึ้น

นับจากวันที่เริ่มต้นลงมือทำตามความฝัน ได้ลองทำ ได้ผิดพลาด ได้เรียนรู้ในหลายสิ่งหลายอย่าง ถึงวันนี้ทั้งสามได้มองย้อนกลับไปยังจุดเริ่มต้นที่เดินผ่านมา และพบว่าพวกเขาได้เติบโตขึ้น

“ได้ฝึกตัวเองเยอะมากค่ะ ในเรื่องการทำงานให้ตรงเวลา เพราะเมื่อก่อนเป็นคนทำงานเนิบๆ (ยิ้ม) คือจะทำงานให้ดีที่สุด แต่ไม่สนใจเวลา ผลที่ได้คืองานไม่เสร็จและเหนื่อยด้วย (หัวเราะ) ตอนนี้ก็รู้แนวทางการทำงานให้ทันก่อนเส้นตายมากขึ้น วางแผนงานเป็นมากขึ้นค่ะ” พิมเล่าถึงเปลี่ยนแปลงในตัวเอง ก่อนที่เมฆจะเล่าต่อว่า

“ก่อนเข้าโครงการต่อกล้าฯ ผมยังเขียนโค้ดของ Unity ไม่เป็นเลยครับ ต้องค่อยๆ ศึกษาจนทำได้ นี่คือการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจนมาก ที่จริงเกม Puzzle ผมก็ไม่เคยทำนะครับ นี่เป็นงานแรกเหมือนกัน ทำจนได้ขนาดนี้ก็ภูมิใจมาก”

ไม่ต่างไปจากนิก ที่บอกว่าเขาได้เรียนรู้วิธีการทำงานกับผู้ใช้มากขึ้น ไม่ใช่ทำเพื่อสนองตัวเองเหมือนแต่ก่อน

“ทัศนคติต่อการทำงานโอทีเปลี่ยนไปครับ ตอนแรกคิดว่าทำเกมน่าจะสนุก ไม่ต้องคิดมาก ทำอย่างเดียว แต่พอมาเข้าโครงการทำให้รู้ว่า มันทำอย่างเดียวยังไม่ได้ แต่ต้องคิดสร้างสรรค์ด้วย ที่สำคัญคือต้องรู้ว่าผู้ใช้ต้องการอะไร และเราจะทำอย่างไรให้เกมมันขายออก ทำอย่างไรให้มันสนุก ทำอย่างไรให้เขารู้สึกว่าเขาอยากเล่นอีก” นิกกล่าว

หลังจากนี้อีกไม่นาน ทั้งสามก็ต้องแยกย้ายกันไปตามเส้นทางชีวิตของแต่ละคน เช่นนิกที่มุ่งมั่นจะศึกษาต่อในสายไอที เมฆที่ตั้งใจจะหันไปลองเชิงด้านการพัฒนาฮาร์ดแวร์ และพิมที่ต้องการจะสานต่อความสุขในการวาดภาพที่มีมาตั้งแต่วัยเด็กด้วยการศึกษาด้านมีเดียอาร์ต



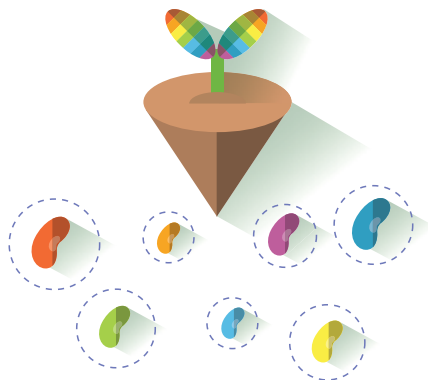
ไม่ต้องแยกจากกัน แต่คงไม่ต้องหวั่นเกรงอะไร ในเมื่อการทำงานที่ผ่านมา ได้หล่อหลอมทักษะความสามารถให้พวกเขาทั้งสามเติบโตเต็มศักยภาพ พร้อมจะเดินไปบนเส้นทางของตัวเองได้อย่างมั่นคง

และไม่ต้องห่วงสำหรับผลงาน Rainbow Plant แม้จะเผยแพร่สู่สาธารณะแล้ว แต่ทั้งสามก็วางแผนที่จะพัฒนางานอย่างต่อเนื่อง ด้วยการทำด่านเพิ่ม จากปัจจุบันอยู่ที่ 15 ด่าน นิกบอว่าตั้งใจอยากทำให้ได้สัก 20-30 ด่านในเบื้องต้น พร้อมทำส่วนของเนื้อเรื่องประกอบเกม เพื่อสร้างอรรถรสให้แก่ผู้เล่นต่อไป

สุดท้ายนี้ ทั้งสามก็ไม่ลืมที่จะชวนน้องๆ มาฝึกชีวิตทำความฝันของตัวเอง ยิ่งเริ่มเร็วเท่าไรก็ยิ่งดี

“อยากให้ทุกคนดึงความสามารถออกมาใช้ให้เต็มที่ครับ ไอเดียใหม่ๆ เขามาลองดู ไม่ต้องคิดมากว่าเราจะทำอะไร แต่ให้คิดมากว่าเราจะทำมันได้ดีแค่ไหน” เมฆกล่าว

“ถ้ามีโอกาสอยากให้คว่ำไ้ว แข่งเยอะๆ หาประสบการณ์เยอะๆ ตอนนี้เรายังเป็นเด็กอยู่ ถึงล้มก็ลุกได้ง่ายๆ เพราะฉะนั้นลุยเลยละ” พิมจบประโยคด้วยรอยยิ้มกว้างขวาง





รัชพล สิงห์เวชสกุล (พี)

เยาวชนโครงการต่อกล้าให้เติบใหญ่ ปี 2

และโคชประจำทีม Rainbow Plant

“น้องๆ เปลี่ยนแปลงเยอะมากครับ พิมจากที่เหมือนจะ

เป็นคนสันโดษ การทำงานร่วมกันเป็นทีมและการไปค่าย ก็ทำให้เราเริ่มและกระตือรือร้นขึ้น เมฆตอนนั้นก็มีความรับผิดชอบมากขึ้น จากที่ล่องไปลอยมา พอกลับมาจากค่าย ก็ไม่เห็นเขาทำอะไรนอกจากงาน นั่งทำงานๆ ส่วนนิคเป็นผู้ใหญ่ขึ้นมาก จากที่ตอนเข้ามาแรกๆ ผมเห็นเขาเป็นเด็กมาก แต่เมื่อทำงาน เขาสามารถจัดการเพื่อนได้ วางระบบ แจกงานเป็น ทำงานเป็นแล้วงานเดิน จัดการทีมได้ดีกว่าผมอีก โดยรวมแล้วถือเป็นทีมที่แวมมากครับในอนาคต”

