

วางระบบชีวิตฉบับ “Idle”



สารบัญ

บทนำ ยินดีต้อนรับสู่ชีวิตโหมด Idle	5
บทที่ 1 ผู้สร้างเกมกับผู้เล่นเกม	7
บทที่ 2 ทรัพยากรพื้นฐาน เวลา พลังงาน และความสนใจ	15
บทที่ 3 อัปเกรด Base Stats สุขภาพและการนอนหลับ	23
บทที่ 4 การออกแบบหน้าต่างการใช้งานของชีวิต	31
บทที่ 5 ลดค่า Action Cost กำจัดความฝืดในชีวิต	39
บทที่ 6 Auto Clicker เปลี่ยนนิสัยให้เป็นสคริปต์อัตโนมัติ	47
บทที่ 7 Passive Income ของความรู้และไอเดีย	55
บทที่ 8 สมาร์ทโฟน หุ่นยนต์รับใช้ส่วนตัว	63
บทที่ 9 ระบบ NPC ศิลปะแห่งการมอบหมายงาน	71
บทที่ 10 Synergy ผสานระบบให้เกิดพลังทวีคูณ	80
บทที่ 11 พลังแห่งการเติบโตตอนพักเครื่อง	88
บทที่ 12 รับมือกับปัญหาคอขวด	96
บทที่ 13 โหมดบำรุงรักษาระบบรายสัปดาห์	104
บทที่ 14 จัดการกับ Glitches & Bugs	112
บทที่ 15 The Prestige Mechanic รีเซ็ตเพื่อเติบโตแบบก้าวกระโดด	120
บทที่ 16 ตัวคุณทวีคูณ	128
บทที่ 17 สมดุลของเกม Work Life Integration	136
บทที่ 18 ป้องกันการโกงตัวเอง	144
บทที่ 19 จุดสูงสุดเมื่อระบบชีวิตทำงานร้อยเปอร์เซ็นต์	152
บทที่ 20 บทสรุป ปล่อยให้เกมเล่นตัวมันเอง	160

ไอ้ส้ม

เกี่ยวกับผู้เขียน : แมวส้มตัวหนึ่ง



ผลงาน : คัดจากชื่อ "ไอ้ส้ม" ได้ใน
Online Book Store ที่ต่างๆ

ช่องทางติดต่อ : 9bearkung@gmail.com



บทนำ ยินดีต้อนรับสู่ชีวิตใหม่ Idle

จุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนผ่านจากวัฒนธรรมคนขยัน สู่การสร้าง
ระบบชีวิตที่ทำงานแทนคุณ

ในยุคที่ทุกคนต่างเร่งรีบและเชื่อว่าความสำเร็จต้องแลกมาด้วยความเหน็ดเหนื่อย เรามักจะพบว่าตัวเองกำลังวิ่งตามเป้าหมายจนลืมใช้ชีวิต แต่จะดีกว่าไหมหากเราสามารถออกแบบระบบที่คอยขับเคลื่อนความก้าวหน้าไปข้างหน้าได้ แม้ในยามที่เรากำลังจับกาแฟยามเช้าหรือพักผ่อนอย่างสงบ นี่คือนวัตกรรมของชีวิตใหม่ Idle ที่จะเปลี่ยนคุณจากคนที่ต้องลงมือทำทุกอย่างด้วยตัวเอง ให้กลายเป็นผู้วางระบบที่ชาญฉลาด

จากคนออกแรงสู่คนวางระบบ

สิ่งที่คุณจะได้เรียนรู้

เราจะเปลี่ยนผ่านจากการใช้แรงงานที่เหน็ดเหนื่อย ไปสู่การสร้างระบบ ที่ทำงานแทนคุณตลอดเวลา คุณจะได้เรียนรู้วิธีการออกแบบชีวิตโหมด Idle ที่เน้นการลงแรงเพียงครั้งเดียว แต่เก็บเกี่ยวผลลัพธ์ได้ในระยะยาว พร้อมทั้งลบความเชื่อเดิมที่ว่าความสำเร็จต้องแลกมาด้วยความเหนื่อยยากเสมอ

สำรวจตัวเองก่อนเริ่มสร้างระบบ

- ลองสังเกตว่าตอนนี้คุณกำลังวิ่งอยู่บนลู่วิ่งที่ไม่มีวันจบหรือไม่
- ถามตัวเองว่าคุณอยากเป็นคนที่ต้องออกแรงวิ่งตลอดไป หรืออยากเป็นคนเขียนโปรแกรมควบคุมลู่วิ่งนั้นเสียเอง
- คุณพร้อมที่จะก้าวลงจากลู่วิ่ง แล้วเริ่มต้นสวมบทบาทเป็นผู้สร้างระบบแล้วหรือยัง



บทที่ 1 ผู้สร้างเกมกับผู้เล่นเกม

*คุณอยากเป็นตัวละครที่ถูกสั่งให้วิ่ง หรือเป็นคนเขียนโปรแกรมให้
ตัวละครนั้นวิ่งเอง*

ในโลกของเกม มีคนอยู่สองประเภทเสมอ ประเภทแรกคือ "ผู้เล่น" ที่ต้องคอยบังคับตัวละครให้ทำตามเงื่อนไขที่เกมกำหนด ต้องเหน็ดเหนื่อยกับการหาไอเทมและทำภารกิจซ้ำซาก ส่วนประเภทที่สองคือ "ผู้สร้าง" ที่เป็นคนกำหนดกฎเกณฑ์ วางระบบ และปล่อยให้กลไกทำงานด้วยตัวมันเอง ชีวิตของเราก็ไม่ต่างกัน หาก你不ลุกขึ้นมาออกแบบระบบชีวิตของตัวเอง คุณก็จะกลายเป็นเพียงตัวละครในระบบที่คนอื่นสร้างขึ้น มา ถึงเวลาแล้วที่คุณจะต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้เล่นที่เหนื่อยล้า มาเป็นผู้สร้างที่ควบคุมทุกอย่างได้จากหลังฉาก

กบดักของการเป็นผู้เล่น

ลองจินตนาการถึงเกมแนวสวมบทบาทที่คุณคุ้นเคย ในฐานะผู้เล่น คุณต้อง บังคับตัวละครให้ออกไปตีมอนสเตอร์ เก็บเหรียญทอง และทำภารกิจ ซ้ำแล้วซ้ำเล่าเพื่ออัปเลเวล ชีวิตจริงของคนส่วนใหญ่ก็ไม่ต่างกัน เราตื่นเช้า ฝ่า การจราจรไปทำงาน แลกเวลาและแรงกายเพื่อให้ได้เงินเดือนมาใช้จ่าย พอถึง สิ้นเดือนก็กลับไปเริ่มต้นใหม่เป็นวงจรที่ไม่มีวันจบสิ้น การใช้ชีวิตแบบนี้คือการ สวมบทบาทเป็น "ตัวละคร" ที่ต้องวิ่งเก็บเลเวลด้วยตัวเองตลอดเวลา ยิ่งคุณ อยากรได้ผลลัพธ์ที่มากขึ้น คุณก็ยิ่งต้องออกแรงวิ่งให้เร็วขึ้นและนานขึ้น ผลลัพธ์ ที่ตามมาคือความเหนื่อยล้าสะสม คุณอาจจะมีเงินเพิ่มขึ้นบ้าง แต่สิ่งที่คุณ สูญเสียไปอย่างถาวรคือเวลาและอิสรภาพ

•

ตราบไต่ที่เราัยังสวมบทบาทเป็นผู้เล่นที่ต้อง
วิ่งเก็บเลเวลด้วยตัวเอง เราจะไม่มีวัน
หลุดพ้นจากความเหนื่อยล้า

•

ตราบไต่ที่คุณยังคงยึดติดกับกรอบความคิดแบบเดิม คุณจะกลายเป็นเพียง ฟันเฟืองตัวหนึ่งในระบบที่คนอื่นสร้างขึ้นมา หากหยุดวิ่ง รายได้ก็หยุดตาม ความมั่นคงที่คุณคิดว่ามี แท้จริงแล้วเปราะบางอย่างยิ่ง นี่คือเหตุผลสำคัญที่เรา จำเป็นต้องเปลี่ยนมุมมองใหม่ทั้งหมด แทนที่จะก้มหน้าก้มตาเป็นผู้เล่นที่รอรับ คำสั่งและทำตามเงื่อนไขของระบบ ถึงเวลาแล้วที่คุณจะต้องขยับตัวเองขึ้นมา เป็น "นักพัฒนาเกม" ผู้สร้างเกมคือคนที่มองเห็นภาพรวมทั้งหมด พวกเขาไม่ได้ ลงไปตีมอนสเตอร์เอง แต่ใช้เวลาไปกับการออกแบบกลไก สร้างกฎเกณฑ์ และ วางระบบให้ตัวละครหรือฟันเฟืองต่างๆ ทำงานแทนได้อย่างอัตโนมัติ การ เปลี่ยนผ่านจากผู้เล่นมาเป็นผู้สร้างนี้ คือกุญแจดอกสำคัญที่จะปลดล๊อคคุณ ออกจากวงจรแห่งความเหนื่อยล้า

คุณไม่ใช่ผลงานของคุณ

อุปสรรคใหญ่ที่สุดของการเปลี่ยนผ่านจากผู้เล่นไปสู่ผู้วางระบบคือความยึดติด เรา มักผูกคุณค่าของตัวเองไว้กับปริมาณงานที่ทำในแต่ละวัน ยิ่งเหนื่อยยิ่งรู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองมีค่า แต่ในโลกของการวางระบบชีวิต คุณต้องเรียนรู้ที่จะแยกตัวตนออกจาก ภาระงานให้ขาด การปล่อยมือไม่ได้แปลว่าคุณไร้ความรับผิดชอบ แต่มันคือการ ยอมรับว่าคุณไม่จำเป็นต้องควบคุมทุกรายละเอียดด้วยตัวเองตลอดเวลา เหมือนกับการเล่นเกมที่คุณไม่จำเป็นต้องกดปุ่มบังคับตัวละครทุกฝีก้าว หากคุณ สร้างระบบที่แข็งแกร่งพอ ระบบนั้นจะทำงานแทนคุณได้เอง การถอดสายควบคุม ออกจึงเป็นก้าวแรกของการทวงคืนเวลาและอิสรภาพในชีวิตกลับมา



การถอดสายควบคุมคือจุดเริ่มต้นของการได้เวลาชีวิตคืนมา

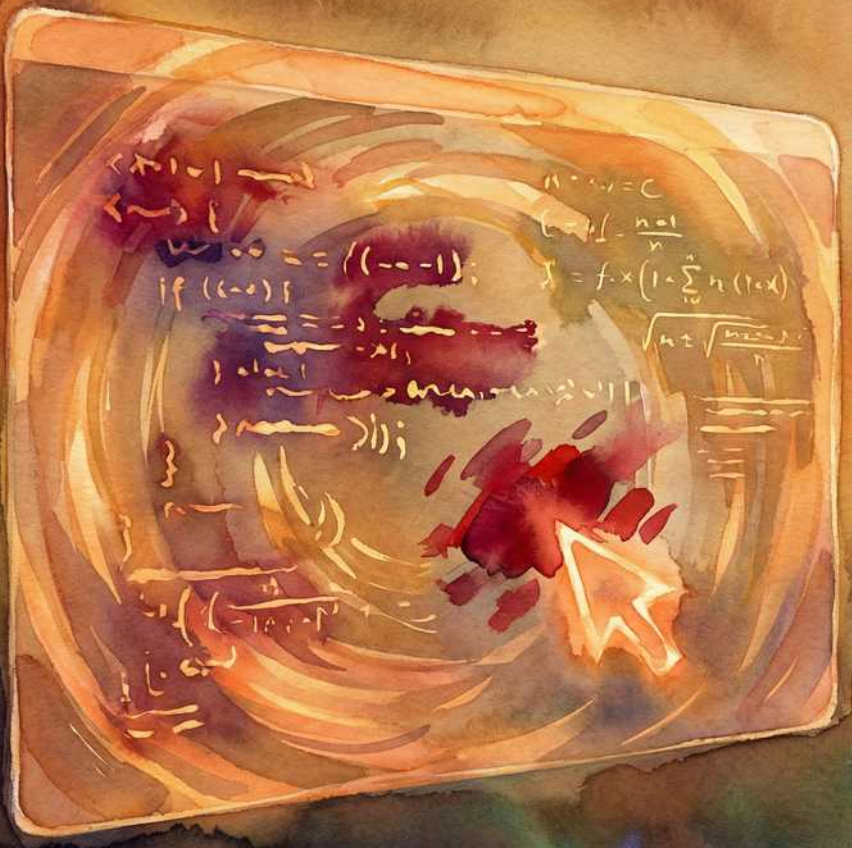
คนทำงานทั่วไปมักยึดติดกับความเชื่อที่ว่า ความสำเร็จเกิดจากความพยายาม และหยาดเหงื่อ เมื่อเผชิญกับปัญหาหรือปริมาณงานที่ล้นมือ สัญชาตญาณแรกคือการทุ่มเทเวลาและแรงกายให้มากขึ้น พวกเขาเปรียบเสมือนฟันเฟืองที่ต้องออกแรงหมุนด้วยตัวเองตลอดเวลาเพื่อให้เครื่องจักรทำงานได้ หากหยุดพักทุกอย่างก็จะหยุดชะงักตามไปด้วย วิธีคิดแบบนี้ทำให้เราผูกติดคุณค่าของตัวเองไว้กับจำนวนชั่วโมงที่ทำงาน ซึ่งในระยะยาวจะนำไปสู่ภาวะหมดไฟ เพราะร่างกายและเวลาของคนเรามีจำกัดอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

•

“คนทั่วไปแก้ปัญหาด้วยการทำงานให้หนักขึ้น แต่นักออกแบบระบบแก้ปัญหาด้วยการสร้างกลไกที่ทำงานแทนตัวเอง”

•

ในทางกลับกัน นักออกแบบระบบจะมองภาพรวมและตั้งคำถามที่ต่างออกไป แทนที่จะถามว่าฉันจะทำงานนี้ให้เสร็จได้อย่างไร พวกเขาจะถามว่าฉันจะสร้างระบบอะไรเพื่อให้งานนี้เดินหน้าได้โดยไม่ต้องมีฉัน เป้าหมายหลักคือการสร้างกระบวนการหรือใช้เครื่องมืออัตโนมัติมารับช่วงต่อ พวกเขายอมเหนื่อยในตอนเริ่มต้นเพื่อวางโครงสร้างที่แข็งแรง จากนั้นจึงถอยออกมาเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์และคอยปรับปรุงระบบ การเปลี่ยนมุมมองนี้คือจุดเริ่มต้นสำคัญที่จะช่วยให้คุณหลุดพ้นจากวงจรการทำงานหนัก และก้าวเข้าสู่วิถีชีวิตที่ระบบขับเคลื่อนตัวเอง



ปัญหาชีวิตไม่ใช่ทางตัน แต่เป็นเพียง "บั้ง" ในระบบที่รอให้
คุณเข้าไปแก้ไขและตั้งค่าใหม่



SAMPLE VERSION

This is a sample version.

Only the first few pages are included.

Purchase the full version
to access all content.