



V. 1.0

Insectica Kingdoms

มหัศจรรย์อาณาจักรแมลง: ผจญภัย
สนุกอย่างสร้างสรรค์ สานฝันสู่สังคม



INSECTICA KINGDOMS

Insectica Kingdoms เป็นเกมจัดทัพวางแผนการรบในรูปแบบ 3 มิติ เพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์ ไหวพริบ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า สำหรับกลุ่มเป้าหมายอายุ 15 ปีขึ้นไป เป้าหมายของเกมคือการวางแผนโจมตีฝ่ายตรงข้าม โดยผู้เล่นจะมีบทบาทในการควบคุมกองทัพแมลงเผ่าต่างๆ 4 เผ่า ตามที่ตนเองเลือกคือ มด ดั้วง หนอน และด้กัแตน ซึ่งแต่ละเผ่าจะมีทหาร 4 ประเภท คือ นักเวทย์ นักดาบ นักรรณ และฮีโร่ ให้เลือกใช้ ทหารแต่ละตัวจะมีความสามารถแตกต่างกันออกไป ก่อนเริ่มรบผู้เล่นจะต้องเลือกด่านหรือสนามรบ ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 15 ด่าน และแต่ละด่านจะมีลักษณะพิเศษแตกต่างกัน จากนั้นจึงเริ่มวางแผนสู้รบให้สามารถทำลายปราสาทของฝ่ายตรงข้ามให้ได้ โดยผู้เล่นต้องศึกษาตัวละครให้ดีกว่าแต่ละตัวมีจุดเด่นอย่างไร มีทักษะด้านไหน แล้วจึงวางแผนการรบจากพื้นฐานของตัวละครที่มีอยู่ โดยเกมสามารถเล่นได้ทั้งบน smart Phone และบน tablet ซึ่งตอนนี้ได้เปิดตัวในระบบ IOS สนวนราคา ที่ \$0.99 ภายใต้ชื่อผู้พัฒนา Jelly Ant Studio

ชื่อผลงาน

มหัศจรรย์อาณาจักรแมลง: ผจญภัย
(Insectica Kingdoms)

เจ้าของผลงาน

1. นายธนพล กุลจารุสิน (แบงค์)
คณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
2. นายฉัตรปรินทร์ หงส์ศิริธรรม (จ๋า)
คณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
3. นายสุทธินันท์ สุคติ (ชาติ)
คณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาวิศวกรรมเคมี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
bank_5555@hotmail.com



มีคำกล่าวว่า เราปลูกอะไรย่อมได้อย่างนั้น ไม่ต่างจากมนุษย์
ที่ในวัยเด็กเติบโตมากับอะไร สิ่งนั้นย่อมติดตัวติดใจและเติบโต
เป็นความฝันนำทางชีวิตในกาลต่อมา

หากเป็นเช่นนั้นจริง เด็กติดเกมคนหนึ่ง เมื่อเติบโตมาก็คงจะเป็น
อะไรไปไม่ได้นอกจากผู้ใหญ่ติดเกม ที่อาจไม่ได้ทำอะไรให้สังคมเลย

อย่างไรก็ตาม การปลูกพืชชนิดเดียวกันในดินที่ต่างกัน ในอากาศ
ที่บริสุทธิ์ไม่เท่ากัน และด้วยน้ำจากลำธารคนละสาย ย่อมทำให้พืชเติบโต
แตกต่างกันออกไปฉันใด

มนุษย์ที่มีพื้นฐานชีวิตเหมือนกัน แต่เติบโตในสภาพแวดล้อม
และปัจจัยเกื้อหนุนที่ต่างกัน ก็อาจเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่แตกต่างกันฉันนั้น

คำตอบอยู่ที่ปัจจัยแวดล้อมในการเติบโต จริงอยู่ว่าเด็กติดเกม
ก็มีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ติดเกมในวันพรุ่งนี้ แต่หากระหว่าง
การเติบโตนั้นเขาได้รับปัจจัยเกื้อหนุนที่เหมาะสม ผู้ใหญ่คนนั้นก็
อาจสามารถสร้างชีวิตของตนให้มีคุณค่า และสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม
ในขณะที่ตัวเองก็ยังติดเกมอยู่ก็เป็นได้

ขอชวนไปรู้จัก ‘แบงค์-จ้ำ-ชาติ’ 3 หนุ่มอดีตเด็กติดเกม กับเกม
ที่พวกเขาพัฒนาขึ้น ไม่ใช่เพียงเพื่อความสนุก แต่ยังช่วยพัฒนาเยาวชน
ได้อย่างแยกคาง

เกมอะไร? และพัฒนาเยาวชนด้านไหน? ลองไปฟังเขาคุยกัน

จากเด็กติดเกมสู่โปร “เกม” เมอร์

“ตอนเด็กๆ เราทุกคนชอบเล่นเกมหมดเลยครับ” นาย
ฉัตรปรินทร์ หงส์ศิริธรรม หรือ ‘จ้ำ’ เปิดบทสนทนาด้วยการเล่าย้อน
ไปถึงวัยเด็กของเขาและทีม “เรียกได้ว่าเกิดมาในยุคที่เกมกำลังสนุก
เลย (หัวเราะ) ตอนนั้นเป็นเครื่องเกมตลับ ผมก็ติด พอมีคอมพิวเตอร์
ของตัวเองก็เล่นเกมอย่างเดียว เล่นทุกเกม ทั้งออนไลน์ออฟไลน์
เล่นจนวันหนึ่งเกิดความคิดว่า เราชอบเล่นเกม แล้วทำไมไม่ลอง
ทำเกมกันดูบ้าง ทำให้คนอื่นสนุกเหมือนที่เราสนุก (ยิ้ม)”

ไม่ต่างจากนายธนพล กุลจรัสสิน หรือ ‘แบงค์’ และนายสุทธินันท์
สุคติ หรือ ‘ชาติ’ ที่ต่างอยู่ในฐานะเด็กติดเกม และมีความฝันที่อยากจะ





“
เราชอบเล่นเกม
แล้วทำไมไม่ลองทำเกมกันดูบ้าง
ทำให้คนอื่นสนุกเหมือนที่เรานึก
”

เป็นคนเขียนเกมเหมือนๆ กัน

อย่างไรก็ตาม ทุกคนมีฝันได้ แต่ไม่ใช่ทุกคนที่จะสามารถบรรลุความฝัน ในกรณีของทั้งสามหนุ่ม เป็นโชคที่ได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม ทั้งจากที่บ้านและโรงเรียน

“พ่อให้เล่นเกมหลากหลายครับ ทั้งเกมทั่วไปและเกมส่งเสริมการเรียนรู้ ฝึกภาษาอังกฤษ พ่อบอกว่าถ้าเล่นแล้วจะให้รางวัล” แบนด์เล่าถึงการสนับสนุนของพ่อ ก่อนที่จ๋าจะเล่าให้ฟังถึงการสนับสนุนจากที่โรงเรียน

“ผมเรียนมัธยมปลาย สายวิทย์-คอม ที่โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จันทบุรีครับ อาจารย์เห็นเราชอบเล่นเกมและอยากเขียนเกม เลยสนับสนุนให้เราทำเกมส่งเข้าร่วมการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (National Software Contest : NSC) จึงทำเกมส่งประกวดมาตั้งแต่นั้น”

ถือเป็นสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยอย่างยิ่ง ที่ทั้งโรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี ของจ๋า และโรงเรียนระยองวิทยาคม จังหวัดระยอง ของแบนด์และชาติ นำเสนอแนวทางการศึกษาที่หลากหลายให้แก่นักเรียนตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย คือมีการแยกย่อยสาขามากกว่าโรงเรียนทั่วไป เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกศึกษาในสาขาที่ตนสนใจได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น เช่น สายวิทย์ของโรงเรียนมีการแยกสาขาย่อยออกเป็น วิทย์-คณิต วิทย์-คอม และวิทย์-แพทย์ กันเลยทีเดียว

ซึ่งแน่นอนว่าแยกย่อยให้เลือกกันขนาดนี้ จ๋า-แบนด์-ชาติก็ไม่ลังเลที่จะเลือกวิทย์-คอมเป็นแน่แท้ และไม่ใช่เพียงแค่แยกสาขาท่านั้น แต่ในกระบวนการศึกษายังมีการเชิญวิทยากรวิชาชีพจากภายนอกมาให้ความรู้แก่รุ่นพี่ และรุ่นพี่ก็จะนำความรู้ที่ได้มาขยายผลต่อให้รุ่นน้อง ช่วยให้รุ่นน้องไม่ต้องเคืองคว้างหาความรู้โดยลำพัง

กระบวนการศึกษาแบบนี้เองที่ทำให้หันออกจากรุ่นพี่จะมีความรู้ในสายอาชีพจริงๆ แล้ว ยังเป็นการสร้างเครือข่ายระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้องในสถาบัน ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และช่วยเหลือกัน ซึ่งแบนด์ในฐานะรุ่นพี่ก็ได้รู้จักกับชาติในฐานะรุ่นน้องจากกระบวนการนี้เอง

และตามประสาวัยรุ่นมีของ จะให้มานั่งเรียน นั่งพัฒนา
โครงการอย่างเดียวก็ใช่ที่ แนวทางที่อาจารย์ของทั้งสองโรงเรียนเลือกใช้
คือให้นักเรียนทำโครงการและส่งประกวดตามเวทีต่างๆ จำ-แบ่งศ-ชาติ
จึงได้ฝึกปรือการทำเกมจนเกิดทักษะที่เชี่ยวชาญ ได้รางวัล และ
ประสบการณ์จากเวทีต่างๆ มาไม่น้อย ซึ่งหนึ่งในนั้นก็คือ การแข่งขัน
พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย หรือ NSC และเป็น
เวทีนี้เองที่ทำให้จำกับแบ่งศได้มาพบ รู้จัก และกลายเป็นเพื่อนกัน

รวมกลุ่มสร้างฝัน

เมื่อจบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำ
กับแบ่งศก็ได้เข้ามาเรียนในคณะเดียวกัน คือ คณะวิศวกรรมศาสตร์
ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าธนบุรี และเป็นช่วงนี้เองที่ทั้งสองเริ่มฟอร์มทีม
เพื่อทำเกมส่งประกวด ซึ่งเกมที่เริ่มพัฒนาด้วยกันเป็นเกมแรก
ก็คือ Insectica Kingdoms

“เกมนี้คิดกันมาตั้งแต่ปี 1 ครับ ค่อยๆ ทำกันมา” จำเล่าให้ฟัง
ถึงจุดเริ่มต้นในการสร้างเกม Insectica Kingdoms ซึ่งตอนนั้นจำ
กับแบ่งศยังพัฒนากัน 2 คน จนเมื่อขึ้นปี 2 จึงได้ชาติที่เป็นรุ่นน้อง
ของแบ่งศที่โรงเรียนระยองวิทยาคม เข้ามาร่วมทีมอีกแรงหนึ่ง

อย่างไรก็ตาม แม้สมาชิกจะเพิ่มขึ้น แต่การพัฒนาเกมก็ยัง
เป็นแบบค่อยเป็นค่อยไป อาศัยเวลาว่างจากการเรียนมาทำ รวมไปถึง
ใช้ช่วงปิดเทอม แทนที่ทั้งสามจะกลับบ้านเหมือนนักศึกษาคนอื่นๆ
ก็กลับมาสูมหัวทำเกมกัน

จริงจังกันขนาดนี้ เพราะเป้าหมายในการทำเกมของทั้งสาม
ไม่ใช่แค่ทำส่งประกวดเล่นๆ แล้วจบไป แต่ตั้งใจทำส่งประกวด และ
พัฒนาเพื่อขายกันเลยทีเดียว

“ตั้งแต่มอปลาย เราเน้นพัฒนาเกมสำหรับคอมพิวเตอร์ PC
ส่งประกวดเป็นหลักครับ ซึ่งเราก็พบว่ายังไม่มีตลาดซื้อขายที่ชัดเจน
และมีการลงทุนสูงเรื่องการผลิตแผ่น CD ออกวางขาย ดังนั้น
เมื่อขึ้นมหาวิทยาลัย เราก็เลยเบนเข็มมาทางเกมบน Smart Phone



“
อาจเป็นความผูกพันด้วยครับ
คือเราทำกันมานานแล้ว
เริ่มรู้สึกผูกพันกับงาน
อยากให้มันเสร็จสมบูรณ์จริงๆ

”



และ Tablet ที่มีตลาดซื้อขายชัดเจนและมีมาตรฐานเดียวกันทั้งโลก”
ชาติอธิบายแนวทางของทีม ก่อนที่จำจะเสริมต่อว่า

“คือตอนนั้นเราคิดว่า ไหนๆ จะทำทั้งทีก็น่าจะทำแบบส่ง
ประกวดได้ด้วยและขายได้ด้วยครับ แทนที่จะอยากทำอะไรก็ทำเลย
เราเลยต้องไปศึกษาตลาดก่อนว่า ตลาดเกมตอนนั้น เกมแนวไหนที่
คู่แข่งมีน้อย”

ซึ่งจากการสำรวจตลาดก็พบว่า ณ ขณะนั้นเกมแนว turn
based strategy หรือการวางแผนสู้รบ มีคู่แข่งอยู่ในตลาดแค่ 4-5 ราย
แต่กลุ่มผู้เล่นกลับมีมากถึง 4-5 ล้านคน ทั้งสามจึงไม่รอช้าที่จะผลิต
เกมในแนวนี้ออกมาเพื่อตีตลาด

ก่อนจะพบว่า...

“มันเป็นแนวเกมที่ทำยากมากครับ (หัวเราะ) คู่แข่งก็เลยน้อย
แต่ถ้าทำดีๆ ก็จะสนุก ลูกค้ำก็เลยเยอะ เลยใช้เวลาทำกันค่อนข้างนาน”
จำเล่า

“เราต้องศึกษาเรียนรู้กันพอสมควรครับ ทั้งการพัฒนาเกม
การเขียนเกม การทำกราฟิก ก็อาศัยเรียนรู้ด้วยตัวเองเป็นหลัก และก็
สอบถามจากผู้รู้ด้วย” ชาติเสริม

อนึ่ง ในการทำงานเป็นทีมย่อมเป็นไปได้ที่จะไม่เกิดปัญหา
ขัดแย้งกันระหว่างคนในทีม แต่น่าแปลกอย่างยิ่งที่การทำงานของจำ
-แบงค์-ชาติ กลับราบรื่นจนน่าประหลาดใจ

ปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เป็นเช่นนั้น ทั้งสามหนุ่มเปิดเผยว่า อยู่ที่การ
แบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจนลงตัว และแต่ละคนต่างก็ทำหน้าที่ของตัวเอง
โดยไม่ไปก้าวล่วงงานในความรับผิดชอบของคนอื่น

เรียกว่าให้เกียรติกันและกันก็คงไม่ผิดนัก

“ผมจะทำเรื่องดีไซน์โปรแกรมทั้งหมดครับ คือ ดีไซน์เบื้องต้น
ว่าเกมจะออกมาเป็นอย่างไร กับอีกงานคือทำกราฟิกทั้ง 2D และ 3D
ซึ่งส่วนนี้ผมก็จะแบ่งกันทำกับชาติ และชาติก็จะช่วยสนับสนุนเรื่อง
เทคนิคและโปรแกรมที่จำเป็นต่างๆ ขณะที่แบงค์ก็จะรับผิดชอบ
การเขียนโปรแกรมไปคนเดียวเลย คือเราวางแผนกันชัดเจน มีตาราง
เวลาของแต่ละคนเลยว่า วันนี้ใครต้องทำอะไร งานต้องเสร็จวันไหน
ถ้างานเสร็จตามกำหนดมันไม่มีปัญหาอะไรอยู่แล้วครับ ทำงานร่วมกัน



มา 3 ปี ไม่เคยทะเลาะกันสักครั้งเดียว” จำเล่าพร้อมรอยยิ้ม

ในขณะที่เพื่อนๆ เรียนเสร็จก็อาจไปพักผ่อนหรือเที่ยวสนุก แต่ทั้งสามกลับต้องมาแบ่งงานกันทำอย่างจริงจังและมีวินัย มองในมุมหนึ่ง นี่อาจเป็นภาวะที่หนักเกินไปสำหรับนักศึกษาวัยเรียน วัยที่ควร จะเต็มเปี่ยมด้วยความสดชื่นในการเรียนรู้และสีสันของการเที่ยวสนุก แต่ทั้งสามกลับยิ้มอึ้งใจ และบอกว่านี่แหละคือความสนุกของพวกเขา

“ถ้าถามว่าหนักไหม มันก็หนักกว่าคนอื่นเยอะครับ แต่มันก็คุ้มกว่า เราได้ประสบการณ์ เราได้ฝึกตัวเอง เพราะเราตั้งใจกันว่า พอเรียนจบเราจะเปิดเป็นบริษัททำเกมของตัวเอง นี่จึงเป็นเส้นทางที่เราต้องเดิน” จำกล่าวด้วยรอยยิ้ม

โอดเล่นไปในอาณาจักรแมลง

“เกมนี้เป็นเกมวางแผนการรบครับ เราพัฒนาให้สามารถเล่นได้ทั้งบน smart Phone บน tablet และบนคอมพิวเตอร์ PC เนื้อเรื่องเป็นการต่อสู้ของแมลง 4 เผ่า คือ มด ตัวง หนอน และตั๊กแตน ซึ่งแต่ละเผ่าก็มีทหาร 4 ประเภท คือ นักเวทย์ นักดาบ นักธนู และฮีโร่ ให้เลือกใช้ แต่ละตัวก็จะมีความสามารถแตกต่างกันออกไป เป้าหมายของเกมก็ง่ายๆ ครับ คือวางแผนโจมตีฝ่ายตรงข้ามให้แพ้แค่นั้นเอง” ซาดิอธิบายถึงผลงาน

Insectica Kingdoms หรือในชื่อภาษาไทยว่า ‘มหัศจรรย์อาณาจักรแมลง: ผจญภัย’ เป็นเกมจัดทัพวางแผนการรบในรูปแบบสามมิติ โดยผู้เล่นจะมีบทบาทในการควบคุมกองทัพแมลงเผ่าต่างๆ 4 เผ่าตามที่ตนเองเลือก ซึ่งแต่ละเผ่าจะมีความสามารถพิเศษแตกต่างกันไป ก่อนเริ่มรบ ผู้เล่นจะต้องเลือกด่านหรือสนามรบ ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 15 ด่าน และจะมีลักษณะพิเศษแตกต่างกัน จากนั้นจึงเริ่มวางแผนสู้รบให้สามารถทำลายปราสาทของฝ่ายตรงข้ามให้ได้ โดยทีมได้พัฒนาให้ผู้เล่นสามารถเล่นกับสมองกลหรือ AI ในคอมพิวเตอร์ หรือจะเล่นผ่านระบบ LAN ในกลุ่มเพื่อนหลายๆ คนก็ได้

อย่างไรก็ตาม แม้โครงสร้างของเกมจะถูกวางไว้อย่างดี แต่การพัฒนาเกมสักเกมเพื่อเข้าสู่ระบบตลาดนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย เมื่อพัฒนา

เสร็จครั้งหนึ่ง ส่งประกวด และกลับมาทบทวนใหม่ ทีมก็ยังพบข้อผิดพลาดที่ต้องแก้ไขอยู่เสมอๆ

“ตัวเกมมีการแก้ไขครั้งใหญ่ๆ หลายรอบมากครับ คือเกมนี้เราพัฒนาเสร็จทีหนึ่งก็จะส่งประกวด ซึ่งแต่ละครั้งก็จะกลับมาปรับปรุงอยู่เสมอๆ เหมือนจะไม่ลงตัวสักที (หัวเราะ) เวอร์ชันแรกก็คือส่งประกวด NSC ปี 2012 ครับ แต่ไม่ได้เข้ารอบชิง เพราะมันยังไม่สมบูรณ์” จำได้ว่า

กระนั้น สำหรับคนที่เดินตามความฝันอย่างมุ่งมั่นเช่นทั้งสามอุปสรรคขวากหนามหาใช่เรื่องใหญ่โตที่ควรทอดทิ้งแต่คือองค์ประกอบหนึ่งของการเดินไปจนถึงความฝัน

“อาจเป็นความผูกพันด้วยครับ คือเราทำกันมานานแล้ว เริ่มรู้สึกผูกพันกับงาน อยากให้มันเสร็จสมบูรณ์จริงๆ” จำได้ว่า

ทั้งสามจึงพัฒนาเกมต่อไป และส่งเข้าแข่งขันในเวที Smart Innovation Awards ซึ่งเป็นความร่วมมือกันระหว่างสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) และบริษัท สามารถคอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ซึ่งผลงานที่ได้รับรางวัลจากเวทีนี้จะได้รับการต่อยอดไปยังโครงการแก้แค้นน้อยเทคโนโลยี ได้รับทุนจากบริษัท แก้แค้นน้อย ฟู้ดแอนด์มาร์เก็ตติ้ง จำกัด (มหาชน) ในการพัฒนาผลงานต่อ และได้เข้าร่วมอบรมพื้นฐานด้านธุรกิจ เพื่อต่อยอดผลงานไปสู่การทำธุรกิจได้จริงอีกด้วย

“ช่วงนั้นเริ่มมีความมั่นใจแล้วครับว่าจะทำได้ การได้ไปอบรมทำให้ได้ความรู้ด้านธุรกิจ ทั้งการนำเสนอลูกค้า การขอทุน มันสร้างความมั่นใจให้เราได้มากกว่า เราสามารถเปิดบริษัทของเราได้ มันเห็นช่องทาง ช่วงขึ้นปี 3 จึงเริ่มเขียนแผนธุรกิจกัน ก่อนจะพัฒนาเกมส่งประกวด NSC ปี 2013 อีกรอบ” แบนด์เล่า

ซึ่งในครั้งนั้น Insectica Kingdoms ของทั้งสามก็สามารถฝ่าด่านคู่แข่งจนได้เข้าถึงรอบชิงชนะเลิศ และได้ต่อยอดมายังโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ในเวลาต่อมา

พัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อสิ่งที่ดีที่สุด

“ช่วงนั้นถือว่าตัวเกมใกล้เคียงเสร็จสมบูรณ์มากๆ แล้วครับ จนได้รับการสนับสนุนจากโครงการต่อกล้าฯ เราก็มาแก้ไขจุดที่เกมยังบกพร่องอยู่ เช่น ทำให้ระบบมันสอดคล้องกับ device ของลูกค้าให้มากกว่าเดิม รวมไปถึงเพิ่ม avatar ตัวละครให้มีหลากหลายขึ้นด้วย” แบนด์คืออธิบายถึงพัฒนาการของ Insectica Kingdoms หลังจากที่ได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่

ซึ่งการพัฒนาที่เกิดขึ้น เป็นการผสมผสานกันระหว่างความตั้งใจเดิมของทีม และการชี้แนะจากคณะกรรมการ

“การได้เจอกรรมการอีกชุดหนึ่ง ได้แนวคิดอีกแบบหนึ่งเพิ่มเข้ามา มันช่วยในการพัฒนาผลงานของเรามากๆ ครับ” แบนด์ก็กล่าวก่อนที่จำจะเสริมว่า

“ถ้าเป็นความเห็นในแง่ลบ เช่น ตรงนี้ยังไม่สนุกนะ ตรงนี้ต้องแก้ไข ผมจะตั้งใจมากๆ ครับ คือทำให้เราได้รู้จริงๆ ว่าเรามีปัญหาตรงไหน แล้วจะได้นำกลับไปแก้จริงๆ ส่วนคำชมก็ถือว่าเป็นกำไรครับ (หัวเราะ)”

อนึ่ง ก่อนหน้านี้อ ทั้งสามได้ทดลองปล่อยเกมเวอร์ชันทดสอบในชื่อ Insectica Fighter ออกสู่ตลาด Blackberry World ให้ผู้ใช้ smart phone ในระบบ Blackberry ได้ทดลองดาวน์โหลดไปเล่นกันกระทั่งเมื่อได้รับการสนับสนุนจากโครงการฯ และแรงผลักดันจากภายในของทั้ง 3 หมู่เอง ก็ทำให้ ณ วันนี้ Insectica Kingdoms ภายใต้ชื่อผู้พัฒนา Jelly Ant Studio ได้เปิดตัวในระบบ IOS สนนราคา \$0.99 เป็นที่เรียบร้อย และในอนาคตแน่นอนว่าทีมกำลังพัฒนาเพื่อเปิดตัวในระบบ Android ต่อไป

“ถามถึงจุดเด่นของเกม น่าจะเป็นเรื่องดีไซน์และรูปแบบเกมครับ เหมือนเราผสมจุดดีของแต่ละเกมมาไว้ในเกมเรา คือตอนพัฒนาเราลองเทียบดูแล้วว่าคู่แข่งเรามีจุดด้อยตรงไหน เล่นแล้วมันยังขาดอะไร ก็เพิ่มจุดนั้นเข้าไป และเพิ่มความแปลกใหม่เข้าไป” แบนด์ก็กล่าว

“กลุ่มเป้าหมายก็จะเป็นผู้ใช้ smart phone และ tablet อายุ 15 ปีขึ้นไป อาจถึง 40 ปีก็ได้ครับ ถ้าเขายังเล่นเกมอยู่ (หัวเราะ)”



“
สมัยนี้คนมักทำเกมแนวรุนแรงแท้วร้าง
แต่เราจะทำเกมที่สร้างสรรค์
อย่าง Insectica Kingdoms นี้
ก็เป็นเกมสร้างสรรค์ ฝึกทักษะ
การคิดวิเคราะห์ การประเมินสถานการณ์
”

ตอนนี้เกมก็ออกไปแล้ว ก็อยากได้เสียงตอบรับที่ดีจากผู้บริโภคครับ”
ชาติเสริมด้วยเสียงหัวเราะ

ซึ่งถึง ณ วันนี้ สิ่งที่ชาติคาดหวังไม่น่าจะใกล้เคียงจริง เพราะ
ก่อนหน้านี้ที่ทีมตระเวนออกบูธประชาสัมพันธ์ก็มีคนให้ความสนใจ
และเอ่ยปากชมเกมมากมาย

“ลูกค้ารายแรกๆ ของเราคือเด็กที่มาร่วมงาน NSC ครับ เขา
มาลองเล่นแล้วบอกว่า พี่... ผมซื้อเลย แล้วก็หยิบเงินมาให้ 40 บาท
จะซื้อเลย คือตอนนั้นยังไม่ได้ลงใน App Store นะครับ ความรู้สึก
ตอนนั้นคืออึ้งมาเลย สบายใจมากๆ เด็กก็มาต่อแถวเล่นกัน” จำได้ว่า
บรรยากาศในวันนั้นด้วยแววตาเปี่ยมสุข

ความสุขที่มาพร้อมกับการพัฒนาจิตใจและทักษะ ของผู้เล่น

แม้จากการทดลองนำไปเผยแพร่และได้รับเสียงตอบรับ
จากผู้เล่นหลายคนว่า ‘สนุก’ กระนั้นก็ยังมียุ่เล่นอีกจำนวนหนึ่ง
ที่บอกว่า ‘เกมนี้เล่นยาก’

“เพราะแม้เนื้อเรื่องมันจะดูเหมือนเป็นเกมต่อสู้ แต่จริงๆ
เกมนี้เป็นเกมแนววางแผนนะครับ คล้ายๆ หมากรุก คือเราต้องศึกษา
ตัวละครให้ดีๆ เลยว่าแต่ละตัวมันดียังไง มันมีทักษะด้านไหน
และวางแผนการรบจากพื้นฐานของตัวละครที่เราม่อยู่ มันเลยอาจจะ
ยากไปนิดหนึ่งสำหรับบางคน ไม่เหมือน Angry Bird ที่ลากปล่อย
แล้วจบ” จำอธิบาย

ซึ่งด้วยรูปแบบเกมเช่นนี้เอง ที่ทำให้ออกจากความสุขแล้ว
ผู้เล่นยังจะได้ฝึกการคิดวิเคราะห์สถานการณ์อย่างเป็นขั้นตอน
รวมไปถึงฝึกไหวพริบในกรณีที่แผนของเราไม่เป็นไปตามที่วางไว้
ก็จำเป็นต้องหาทางแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าให้ลุล่วง

อย่างไรก็ตาม มุมมองเกี่ยวกับ ‘เกม’ นี้ยังคงเป็นประเด็นปัญหา
ในสังคม ที่คนส่วนใหญ่ยังคงมองว่า เกมเป็นแค่เรื่องของความสนุก
ที่ไร้สาระเท่านั้น!

ฐานะของคนที่ทำเกมจึงสัมผัสเสียงที่จะถูกบริภาษจากสังคม

ที่ยังมองว่าเกมเป็นสิ่งไร้สาระ ซึ่งทั้งจำ-แบงค์-ชาติที่กำลังจะผันตัวเองไปเป็นบริษัทผู้ผลิตเกมอย่างจริงจัง เล็งเห็นถึงความเปราะบางของประเด็นดังกล่าว และได้เตรียมพร้อมที่จะนำเสนอสิ่งที่แตกต่างให้แก่อสังคมไว้แล้วในระดับหนึ่ง เพราะเกมบางประเภท นอกจากจะสนุกแล้วยังช่วยพัฒนาทักษะของผู้เล่นได้

“เกมมันเชื่อมโยงกับสังคมแน่นอนครับ เพราะเกมส่งผลกระทบต่อแนวคิดของผู้เล่น ถ้าเกิดเล่นเกมแนวรุนแรง มันก็ทำให้เด็กมีความรุนแรงในตัวเองสูง แต่ถ้าเล่นเกมแนววางแผนหรือแนวน่ารักๆ ก็จะทำให้ผลในอีกแบบหนึ่ง” แบงค์กล่าว

“เราจึงจะทำเกมที่สอดแทรกความรู้หรืออะไรบางอย่างที่เกมสมัยนี้ไม่ค่อยทำกันครับ สมัยนี้คนมักทำเกมแนวรุนแรงก้าวร้าว แต่เราจะทำเกมที่สร้างสรรค์ อย่าง Insectica Kingdoms นี้ ก็เป็นเกมสร้างสรรค์ ผักตบชားการคิดวิเคราะห์ การประเมินสถานการณ์” จ้ากล่าว พร้อมเสนอแนวทางการทำเกมของทีมต่อไปว่า

“เกมตัวใหม่ที่เรา กำลังพัฒนากันอยู่เป็นเกมแนวเลี้ยงสัตว์ออนไลน์ครับ จะเป็นเกมที่สอดแทรกว่าเราต้องดูแลสัตว์ที่เรารับผิดชอบ มันจะมีเรื่องอารมณ์ความรู้สึกมาเกี่ยวข้อง ให้เด็กเล็กรู้ว่าต้องสังเกตอารมณ์ของสัตว์ เชื่อมไปถึงชีวิตของเราที่ต้องใส่ใจอารมณ์ความรู้สึกของคนอื่นด้วย ไม่ใช่เล่นแต่เกมยิงๆ กับอีกเกมก็จะเป็นเกมปลูกต้นไม้ แนวคิดของเกมคือ ถ้าผู้เล่นเล่นเกมกับเราจนจบ เราจะปลูกต้นไม้จริงบนโลกให้ต้นหนึ่ง อะไรอย่างนี้เป็นต้นครับ”

กับอีกแนวทางหนึ่งนอกเหนือไปจากความรับผิดชอบต่อผู้บริโภคในวิชาชีพ ก็คือความรับผิดชอบต่อสังคมหรือ CSR ทั้งสามก็ได้วางแผนไว้แล้วเช่นเดียวกัน

“เราตั้งใจกันไว้แล้วครับ ว่าเราจะแบ่งกำไรอันน้อยนิดของบริษัทในขนาดของเขา มาทำ CSR คืบบางอย่างสู่สังคม อาจเป็นไปในรูปของการบริจาครายได้จากเกม ให้เด็กผู้ยากไร้หรือเด็กที่ด้อยโอกาสทางการศึกษาครับ” ชาติเสริม



SCB

มหัศจรรย์ อาณาจักรแมลง : ผจญภัย INSECTICA KINGDOMS

โปรแกรมนี้เป็นเกมภาคเดียวที่รันทั้งบน
ผ่านโทรศัพท์ (Smart Phone) หรือบนระบบ
คอมพิวเตอร์ เมื่อทำการดาวน์โหลดเกมการ
ได้โดยไม่ต้องซื้อชุด สามารถติดตั้งบนการ
เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต หรือผ่านเครือข่าย
สามารถใช้งานได้สูงสุด 2 ผู้เล่นด้วยการเล่น
(Artificial Intelligence) รูปแบบการเล่น
รวมอยู่ภายใต้ (Free) คือเป็นเกมที่ไม่เสีย
โปรแกรมภาคนี้เหมาะสำหรับเด็กอายุ 5
การกระทำ และใช้ 3 นิ้วในการเล่น
จุดเด่นของภาคนี้ก็คือสามารถเล่นได้
รวมได้พร้อมกันเป็นทีม ไม่สามารถเล่น
ด้วยตัวเองคนเดียวได้เหมือนเกมอื่นๆ
ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะการมองโลกจาก
มุมมองของอาณาจักรแมลงที่เป็นมิตร
และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับ
สิ่งมีชีวิตของอาณาจักรแมลง ภายใต้ม่าน
สีต่างๆของอาณาจักรแมลงต่างๆ เพื่อ
บริหารจัดการอาณาจักรแมลง

กลุ่มผู้ใช้
ผู้ใช้ Smart Phone หรือ Tablet ที่ต้องการเล่น
หรือเล่นผ่านจอภาพ ของคอมพิวเตอร์ผ่านเน็ต

คุณสมบัติ

- เกมเล่นฟรี
- เกมสามารถเล่น
ได้ทั้งคนเดียว
หรือเล่นกับ
เพื่อน

“
เราจะเป็นบริษัท
ที่ช่วยส่งเสริมให้สังคมดีขึ้นด้วยครับ
”

แรงบันดาลใจยังเต็มถัง ชีวิตจึงยังต้องไปต่อ

“เราทำเกมกันมาตั้งแต่ม.ปลาย ทำกันมาหลายปีแล้ว และยังเพลินกับมันอยู่ แล้อเวลาที่มีคนมาเล่นเกมเราแล้วเขาสนุก เขาชม มันเป็นแรงบันดาลใจที่ทำให้เราอยากทำต่อไปเรื่อยๆ ครับ” จ้ากล่าว

“ภูมิใจที่แข่งแล้วผ่านเข้ารอบจนชนะได้รางวัลครับ แต่เกมนี้เกมเดียวที่ได้รางวัลมาหลายที่มาก (หัวเราะ) และได้เจอผู้เล่นที่มาเล่นเกมของเราจริงๆ เขาเล่นแล้วสนุก ก็รู้สึกดีมากครับ” แบงค์เสริม

เป็นความสุขเล็กๆ ที่เกิดขึ้นภายในใจ แต่หารู้ไม่ว่ามันมีพลังมหาศาลที่สามารถขับเคลื่อนให้ชีวิตของทั้งสามหนุ่มก้าวไปสู่ความฝันที่จะมีบริษัทผลิตเกมเป็นของตัวเอง

“ณ ตอนนีเหมือนเราเริ่มต้นก่อนเพื่อน เพื่อนยังไม่ได้คิดทำอะไรกันเลย รอบเป็นพนักงานเงินเดือน แต่เรากล้าที่จะออกมาทำอะไรที่แตกต่าง มันก็อาจจะเหนื่อยกว่าการเป็นลูกจ้างก็ได้เนะครับ แต่ผมเชื่อว่ามันยังสนุก ยังสบายใจกว่า เพราะมันเป็นของเรา วันนี้เราเห็นลู่วาง รู้แล้วว่าต้องขาย ต้องวางแผนอย่างไร ที่สำคัญคือ ดูศักยภาพของทีมงานแล้ว เราทุกคนทำได้จริงๆ” จ้ากล่าวอย่างมั่นใจ

ทุ่มเทชีวิตอดหลับอดนอนทำเกมจนได้รางวัลจากหลายเวที ได้กำลังใจจากนักเล่นเกมทั่วสารทิศ รวมถึงได้เริ่มต้นธุรกิจของตัวเองที่เป็นธุรกิจทำเงินจริงๆ บนโลกออนไลน์

นี่คือสถานะที่คนทั่วไปคงนิยามได้คำเดียวว่า ความสำเร็จ แต่สำหรับสามหนุ่มเขาไม่มองเช่นนั้น

“ยังไม่เรียกว่าประสบความสำเร็จแล้วกันครับ (หัวเราะ) เรียกว่าเพิ่งสตาร์ทดีดีกว่า แคเราเริ่มต้นก่อนคนอื่นเท่านั้นเอง” จ้ากล่าว

และวันนี้การเริ่มต้นไปสู่ความเป็นมืออาชีพของทั้งสามก็ได้เกิดขึ้นอย่างเป็นทางการแล้ว ด้วยสำนักงานเล็กๆ หลังมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ที่ทั้งสามจะใช้เป็นที่ทำการของบริษัท และมีแผนจะจดทะเบียนบริษัทในปี 2557 นี้ โดยมีเป้าหมายอยู่กับการเป็นบริษัทเกมที่มีคุณภาพของประเทศ ที่สามารถแย่งส่วนแบ่งการตลาดจากบริษัทเกมของญี่ปุ่นหรือเกาหลีได้อย่างไม่น้อยหน้า



และที่สำคัญไปกว่านั้น ก็คือ “เราจะเป็นบริษัทที่ช่วยส่งเสริมให้สังคมดีขึ้นด้วยครับ” แบนด์จับบทสนทนาด้วยรอยยิ้มกว้างขวาง

เพราะเราปลูกอะไรย่อมได้อย่างนั้น เด็กติดเกม 3 คน เมื่อเติบโตมาจึงกลายเป็นผู้ใหญ่ติดเกม แตกต่างแต่เพียงว่า ด้วยสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยปัจจัยหนุนเสริมที่ดีได้ทำให้ออกจากติดเกมแล้ว ทั้งสามยังมีความคิดที่แตกต่าง มีความมุ่งมั่นชนิดที่เพื่อนรุ่นเดียวกันไม่มี และที่สำคัญคือ มีความฝันที่ดี และมุ่งสร้างสรรค์สังคมให้ดีขึ้น

เกมของทั้งสามจึงไม่ใช่เพียงความสนุกที่ไร้สาระ แต่คือความสนุกที่มาพร้อมฟังก์ชันที่ให้ผู้เล่นได้พัฒนาตัวเองบนโลกของความจริง

การติดเกมหรือไม่ติดเกมจึงไม่น่าจะใช้สาระอีกต่อไป เหมือนกับเมล็ดพืช ไม่ใช่สิ่งที่ควรมีให้ความสำคัญเท่ากับว่า เมล็ดนั้นปริแตกออกมาเป็นต้นไม้แบบไหน แคระแกร็น หรือเติบโตผลิดอก ขยายเกสรความคิดฝันออกไปสู่โลกกว้าง

ซึ่งถึงสุดท้ายนี้ คุณผู้อ่านน่าจะเชื่อแล้วว่า ทั้งสามเป็นต้นไม้ อย่างหลัง ร่วมติดตามเกสรความคิดฝันของทั้งสามหนุ่มต่อไป แล้วเราอาจจะพบว่า สังคมที่ดีอาจเกิดขึ้นจากเกมที่ดีก็เป็นได้...



ต่อกล้าให้เติบใหญ่

|



ดร.ชัย วุฒิวิวัฒน์ชัย

หัวหน้าห้องปฏิบัติการ

วิจัยเทคโนโลยีเสียง








หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์

และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

ความเห็นของคณะกรรมกร

“...น่าชื่นชมในเรื่องความสามารถในการเขียนเกม ผมว่าทีมนี้มีศักยภาพในการเขียนโปรแกรมที่สูงมาก ความสวยงามในการออกแบบดีไซน์ ปฏิบัติการเป็นมืออาชีพ คุณค่าของทีมนี้จึงอยู่ที่ตัวเขา ไม่ได้อยู่ที่ตัวเกม ผมว่าบริษัทเกมทุกบริษัทอยากได้เขา เพราะฉะนั้นเขามีโอกาสอยู่ 2-3 โอกาสหนึ่ง ก็คือไปพัฒนาบริษัทเกมเอง ซึ่งทำหลายเกมๆ แต่สิ่งที่เขาต้องเพิ่มทักษะขึ้นไป ไม่ใช่เรื่องการเขียนโปรแกรมแล้ว แต่เป็นเรื่องของธุรกิจ ซึ่งเราจะเห็นหลายๆ ความเห็นที่พูดถึงเรื่องการหา key success factor หรือปัจจัยที่จะทำให้เกมให้ประสบความสำเร็จ เกมของเขาอาจจะประสบความสำเร็จก็ได้ แต่เขาควรมีโอกาสที่จะทำอีกหลายๆ เกม ให้ได้รู้ประสบการณ์ว่า เกมประเภทนี้ลงทุนแค่นี้สำเร็จ เกมประเภทนี้ลงทุนเยอะขนาดนี้ไม่สำเร็จ ทำเป็นสิบๆ เกม แล้วจะเริ่มจับทางได้ อีกส่วนหนึ่ง ถ้าเขาจะไปเป็นฟรีแลนซ์มือเขียนเกมระดับเทพ ก็มีโอกาสดีทีเดียวได้มากมาย อาจจะไปสร้างเสริมประสบการณ์กับบริษัทขนาดใหญ่ที่เขาทำเกมประสบความสำเร็จ แล้วลองเรียนรู้ว่าเขาอบรมบ่มคนของเขาอย่างไร มีกลยุทธ์ในการวางแผนเกมอย่างไร ในทางการตลาดเขาวางแผน road map อย่างไรจึงจะเติบโตไปได้เรื่อยๆ ซึ่งน่าจะทำให้เขามีมุมมองเชิงธุรกิจมากขึ้น ก่อนที่จะมาเปิดบริษัทตัวเอง...”



ด้านคุณค่าของงานมองว่า “...ทีมนี้เขาแฝงความรู้ อยู่ในเกมพอสมควร ซึ่งเป็นโมเดลที่ดีในการที่จะนำมาใช้ในโครงการภาครัฐ และในโครงการที่ NECTEC พัฒนาอยู่ ทำอย่างไรถึงจะทำให้สิ่งที่วิจัยพัฒนาขึ้นมา ผู้คนอยากใช้ เพราะฉะนั้นนี่เป็นตัวอย่างหนึ่งที่มีโอกาสที่จะนำองค์ความรู้ นำความสามารถของเขา นำฐาน source code ต่างๆ ที่เขามีมาต่อยอด ส่วนตัวเกมของเขาเองจะมีคุณค่าในสังคมมากน้อยแค่ไหน ผมว่าเป็นเรื่องของการประชาสัมพันธ์ด้วยว่าทำอย่างไรจึงจะเป็นที่นิยม...”

“...ผมเห็นความสามารถของเขา เพราะฉะนั้นเขามีทางเลือกมากมายที่จะไป ถ้าเน้นในเรื่อง gamification (นำ education ใสลงไปในเกม) ในการหาโครงการวิจัยพัฒนาประเภท education ทำให้เป็น platform ที่ไม่ว่าองค์กรไหนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของการศึกษา อยากจะสร้างสรรค์เกมให้คนนำไปใช้แล้วได้ประโยชน์ในสิ่งที่องค์กรอยากจะถ่ายทอดให้ เขาจะหันมามองว่าบริษัทนี้หรือทีมที่ทีมนี้ เป็นทีมหนึ่งที่มีศักยภาพสูงมาก NECTEC คงเป็นจิ๊กซอว์ที่ดีสำหรับเขาในการที่จะบอกว่าเป็นแหล่งซัพพอร์ต phy outsource อีกอันหนึ่งที่เราจะสามารถถ่ายทอดโครงการต่างๆ ไปให้เขาช่วยพัฒนาได้...”