



BONDER BOARD

เมื่อเคมีไม่น่าเบื่ออีกต่อไป



Bonder Board เกมแนว Puzzle RPG บนสมาร์ทโฟน
ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นฮีโร่ ต้องผสมธาตุต่างๆ
ให้กลายเป็นสารประกอบเพื่อนำไปสู่กับมอนสเตอร์
และยับยั้งความวุ่นวายที่เกิดขึ้นในโลกอีกมิติหนึ่ง
โดยสารประกอบก็จะมีรูปลักษณ์เป็นตัวละคร
ที่มีคาแรคเตอร์ต่างๆ กันไป เปิดให้ดาวน์โหลดแล้วใน
Google play

ผู้พัฒนา

นายชาญชนะ วิชา (นอร์ท)
นายอังทินันท์ ทักศิณาพิมุข (เอ็กซ์)
นายเพชรดล นพนาถ (อาร์ม)

มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบุญญวาทยัทยาลัย จ.ลำปาง



เกมเราไม่ใช่สื่อการสอน เป็นเกมที่ทำให้เราสนุก และมีทัศนคติที่ดีต่อเคมี ความรู้เป็นแค่ของแถมที่เราจะได้มาโดยไม่รู้ตัว แต่เราจะสนุกกับเกมเป็นหลัก



วิชาเคมีถือเป็นวิชาหนึ่งที่นักเรียนหลาย ๆ คนไม่ชอบเรียน ด้วยเนื้อหาเฉพาะทางที่ยากสำหรับการทำความเข้าใจ ประกอบกับรูปแบบการเรียนการสอนที่เคร่งเครียด จึงทำให้นักเรียนหลายคนไม่สนุกกับการเรียนวิชานี้ และอาจส่งผลกระทบต่อถึงคะแนนที่จะได้ในปลายภาคอีกด้วย

เพราะการเรียนที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด คือการเรียนบนพื้นฐานของความสนุก ด้วยเหตุนี้ เด็กหนุ่ม 3 คนจึงริเริ่มดัดแปลงเนื้อหาวิชาเคมีมาทำใหม่ในรูปแบบของเกม ที่ทั้งสนุกและได้เรียนรู้เนื้อหาวิชาไปในตัว

หากคุณเป็นคนหนึ่งที่เคยไม่ชอบวิชาเคมี อยากชวนมาลองเล่น Bonder Board แล้วคุณอาจพบว่า เรื่องเคมีก็สนุกได้ถ้านำเสนออย่างสร้างสรรค์

เปลี่ยนความน่าเบื่อเป็นความน่าสนุก

“เรา 3 คนไม่ชอบวิชาเคมี ถึงขั้นเกลียดเลยครับ (หัวเราะ)” เอ็กซ์ เปิดบทสนทนาอย่างจริงจัง ถึงความเป็นมาที่ทำให้ตัวเขา นอร์ท และ อาร์ม ร่วมกันคิดเกม Bonder Board ขึ้นมา



ด้วยความที่ชอบเล่นเกมเป็นทุนเดิม และมีความฝันที่อยากจะสร้างเกมของตัวเองอยู่แล้ว ทั้งสามจึงได้มาคุยกันว่า ปัญหาที่พวกเขาไม่ชอบวิชาเคมีนั้น เป็นเพราะรูปแบบการนำเสนอที่น่าเบื่อ เต็มไปด้วยตัวหนังสือ เทียบกับเกมซึ่งก็มีข้อมูลและรายละเอียดมากเหมือนกัน แต่คนเล่นเกมสามารถจดจำรายละเอียดในเกมได้

“เลยคิดจะมีซึ่กันดูครับระหว่างเคมีกับเกม ว่าถ้าเราเอาสารเคมีต่างๆ มาเปลี่ยนเป็นตัวละครในเกม ออกแบบให้นำมาดึงดูดใจ มีเนื้อเรื่องที่เห็นแล้วอยากติดตามว่ามันมีความเป็นมาอย่างไร และแฝงด้วยความรู้ก็จะทำให้ตัวเกมน่าสนใจ และผู้เล่นก็อาจไปสืบค้นเพิ่มเติมเกี่ยวกับสารตัวนั้นได้” เอ็กซ์กล่าว

Bonder Board เป็นเกมแนว Puzzle RPG บนสมาร์ตโฟนที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นฮีโร่ ต้องผจญภัยต่างๆ ให้กลายเป็นสารประกอบเพื่อนำไปสู่กับมอนสเตอร์และยับยั้งความวุ่นวายที่เกิดขึ้นในโลกอีกมิติหนึ่ง โดยสารประกอบที่เกิดขึ้นก็จะมีรูปแบบเป็นตัวละครที่มีคาแรคเตอร์ต่างๆ กันไป

“เราชอบเกมแนว Puzzle อยู่แล้วครับ จึงเลือกทำเกมแนวนี้และเลือกทำบนมือถือเพราะทุกคนสามารถเข้าถึงได้ และในแง่ความยั่งยืนของเกม วิชาเคมีมีเยอะเป็นพันๆ วิชาดูครับ ทำให้การันตีได้เลยว่าถ้าทำเป็นเกมออกมามันจะอยู่ได้ยาว เพราะตัวละครจะมากไปตามวิชาเคมีซึ่งเราจะอัปเดตตลอดเวลา” เอ็กซ์อธิบายแนวคิดของเกม

คิดได้ก็ไม่รอช้า 3 หนุ่มในช่วงวัย ม.5 จึงรวมพลังกันสร้างสรรค์เกมขึ้น โดยเอ็กซ์รับหน้าที่กราฟิก นอร์ททำหน้าที่โปรแกรมเมอร์ ส่วนอาร์มซึ่งเรียนเคมีเก่งที่สุดใน 3 คน รับผิดชอบที่ออกแบบเนื้อหา

ซึ่งน่าสนใจอย่างยิ่งว่า ตอนที่ตั้งใจจะทำเกมกันนั้น ไม่มีใครมีพื้นฐานด้านการทำเกมบนสมาร์ตโฟนมาก่อนเลย



ความฝันสร้างได้ด้วยการลงมือทำ

การที่ทั้ง 3 หนุ่มมีความฝันว่าจะมีเกมเป็นของตัวเองถือเป็นเรื่องที่ดี แต่สิ่งที่ดียิ่งกว่าก็คือ การลงมือทำตามความฝันนั้น แม้จะไม่มีประสบการณ์ ต้องลองผิดลองถูกมากมาย

“ตอนเริ่มทำเกม ทีมเราไม่มีใครมีประสบการณ์ด้านการเขียนเกมมือถือนัก่อนเลยครับ เลยไปเข้าค่ายเขียนเกมซึ่งทางโรงเรียนจัดให้ใช้โปรแกรม Construct Tools ผมก็ลองศึกษาแล้วทำไปเรื่อยๆ แล้วก็มีปัญหาอยู่เรื่อยๆ” นอริทเล่ากั้วหัวเราะ

“คือผมสงสัยอะไร เขาก็บอกแต่ว่าทำไม่ได้ๆ เพราะโปรแกรมมันหมดลิมิตแล้ว แต่เราฝืนกันไว้ไกลกว่านั้น ดังนั้นไม่ว่าจะมีปัญหาอะไร เราก็สู้กันไปจนได้ครับ” เอ็กซ์แอบระบายด้วยรอยยิ้ม

ไม่ใช่เพียงการเรียนรู้วิธีเขียนเกมบนสมาร์โฟนเท่านั้น แต่การเรียนเคมีให้เข้าใจมากขึ้น ก็เป็นสิ่งที่ทั้งสามต้องทำอย่างเข้มข้นด้วยเช่นกัน

“ต้องเรียนรู้เพิ่มครับ เพื่อที่จะได้เข้าใจตรงกัน โชคดีที่ครูนงรัชนก สุวรรณจักร อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการคนเก่า เป็นครูเคมี พวกเขาไม่เข้าใจอะไรก็จะปรึกษาครูครับ” เอ็กซ์เล่า



และมากกว่าการเข้าใจวิชาเคมีให้ดีขึ้น ก็คือการแปรรูปวิชาเคมี ให้เป็นเนื้อเรื่องเกมที่สนุก น่าติดตาม ซึ่งอาร์มในฐานะคนคิดเนื้อเรื่อง ต้องทำงานหนักไม่แพ้เพื่อนๆ

“ต้องคิดเนื้อเรื่องครีบบว่า ทำยังไงให้ผู้เล่นอินกับเนื้อเรื่องในเกม ให้มากที่สุด ต้องทำเคมีให้เกี่ยวข้องกับเกมยังไง ให้ผู้เล่นเกิดความบันเทิง และได้ความรู้เป็นของแถม ก็คิดออกมาได้ว่า ให้ผู้เล่นเข้าไปอยู่ใน โลกโลกหนึ่งที่มีปรากฏการณ์เคมีอยู่ในนั้น ให้ผู้เล่นเกิดความสนใจว่า ปรากฏการณ์เหล่านั้นเป็นปรากฏการณ์อะไร เป็น Logic ภายในเกมที่ จะให้ผู้เล่นได้ไปศึกษาเพิ่มครีบบ” อาร์มเล่าแนวคิดให้ฟัง

ทั้งสามใช้ความตั้งใจมุ่งมั่น ฝ่าฟันความผิดพลาดด้วยการลงมือทำ ลองผิดลองถูก จนในที่สุดตัวเกมก็สำเร็จในระดับที่เล่นได้สนุก เมื่อนั้น 3 หนุ่มก็ไม่รอช้า ขอวัดฝีมือตัวเองด้วยการส่งเกมเข้าประกวดในโครงการ แข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 (NSC 2016) ในชื่อ ‘โครงการเกมมือถือเพื่อพัฒนาความรู้รายวิชาเคมีเรื่อง ตารางธาตุ ธาตุ และสารประกอบ’ ซึ่งสามารถฝ่าฟันเข้าไปถึงรอบ ชิงชนะเลิศ และได้รางวัลชมเชยมาได้

“ตอนส่งประกวดไม่หวังอะไรมาครีบบ ถ้าไม่ได้ NSC ก็ไม่เป็นไร เพราะเราอยากทำเกมนี้ พอคิดว่ามีเกมแบบนี้แล้วมันรู้สึกเจ๋งดี ตอน NSC กรรมการตีว่าเกมเป็นภาษาอังกฤษ เขาอยากให้เป็นภาษาไทย และมีเนื้อหาบทเรียนให้อ่านเยอะๆ แต่เราตั้งใจว่าเกมเราไม่ใช่สื่อการสอน เป็นเกมที่ทำให้เราสนุกและมีทัศนคติที่ดีต่อเคมี ความรู้เป็นแค่ของแถม ที่เราจะได้มาโดยไม่รู้ตัว แต่เราจะสนุกกับเกมเป็นหลัก” นอร์ท กล่าวด้วย แววตามุ่งมั่น

เพราะฝันอยากมีเกมเป็นของตัวเอง และเกมนั้นก็น่าจะช่วยให้ คนอื่นๆ ได้สนุกและเรียนรู้วิชาเคมีได้แบบเพลินๆ การต่อยอดเกมไปสู่ การพัฒนาเชิงพาณิชย์จึงเป็นเป้าหมายที่ทั้งสามต่างเห็นตรงกัน นี่เอง ที่ทำให้ Bonder Board ข้ามสะพานจาก NSC มาสู่โครงการต่อกล้า ให้เติบโตใหญ่ ปี 4



...แรงผลักดันที่ทำให้ผมอยากทำให้มันสำเร็จ...
มันคือความฝันที่อยากมีบริษัทของเราเองครับ
อยากเป็นไต่เรกเตอร์ที่มีเกมที่คุณชอบเยอะมาก
อยากเป็นคนสร้างเกมที่กินใจผู้เล่น ผู้เล่นชอบ



รวมพลังฝ่าปัญหา มุ่งหน้าพัฒนาเกม

จากตัวเกมที่สามารถเล่นได้ในระดับหนึ่ง เมื่อมาเข้าโครงการต่อกล้าฯ ได้รับคำแนะนำจากคณะกรรมการ โคช รวมไปถึงเพื่อนๆ ร่วมโครงการ ก็ทำให้ทั้งสามได้ทักษะ ความรู้ และแนวทางในการพัฒนา Bonder Board ให้ดียิ่งขึ้น เริ่มตั้งแต่การเปลี่ยนโปรแกรมเพื่อรีอเขียนเกมใหม่ทั้งหมด



“พอมาเข้าต่อกล้า เพื่อนๆ แนะนำให้ใช้โปรแกรม Unity ในการเขียนเกม แต่ผมไม่เคยทำมาก่อนเลยครับ แต่เคยมีความรู้เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมภาษา C ก็เลยลองศึกษาภาษาซีชาร์ป (C#) ใน Unity แล้วลองเขียนดู ตอนแรกก็งง ปัญหาเยอะมาก แต่พอทำไปๆ ก็เริ่มรู้เริ่มเข้าใจ จนทำได้เร็ว ทำได้หมด ตอนหลังมานี้เอ็กซ์ลิ่งอะไรมาผมก็ทำได้หมดครับ” นอร์ทเล่าพร้อมรอยยิ้ม

รวมไปถึงเนื้อหาเกม ที่มีการปรับให้มีความเป็นสากลและมีความหลากหลายน่าสนใจมากขึ้น จากที่มีแค่หมวดเดียวให้เล่น Bonder Board เวอร์ชันต่อกล้านี้จะแบ่งการเล่นออกเป็น 4 หมวด ได้แก่ Tutorial เป็นหมวดสอนพื้นฐานการเล่นเกมนั้น, Normal เป็นหมวดการเล่นแบบ Story หรือเล่นไปตามเนื้อหาที่เกมกำหนด, Survival เป็นหมวดการเล่นตะลุยด่านไปเรื่อยๆ จนกว่าจะตาย และ Event เป็นหมวดการเล่นที่จะมีลูกเล่นเปลี่ยนไปตามเทศกาลหรือสถานการณ์ต่างๆ เช่น ปีใหม่ หรือ สงกรานต์ เป็นต้น

ซึ่งแน่นอนว่า การพัฒนาเกมใหม่ให้มีความเป็นสากล มีความเสถียร และน่าสนใจมากขึ้นนี้ ย่อมต้องมีเบื้องหลังคือความเหนียวและความท้อไม่ย่อ

ข้อแรกเกิดจากเวลาที่ไม่ตรงกัน ซึ่งทั้งสามบอกว่าถือเป็นปัญหาใหญ่ที่สุดในการทำงาน

“เรา 3 คนอยู่ห้องเดียวกันก็จริง แต่ไม่ค่อยได้ทำงานด้วยกันครับ เพราะใช้วิธีคุยกันแล้วแยกย้ายกันไปทำ คนหนึ่งทำเสร็จก็ส่งให้อีกคนทำต่อ จนเสร็จแล้วก็ค่อยมาดูรวมกัน แล้วปรับใหม่ ซึ่งด้วยความที่แยกกันทำ และบ้านก็อยู่ไกลกัน ผมทำอย่างก็ได้สัปดาห์หนึ่ง พอส่งไปให้อีกคนก็เป็นอีกสัปดาห์หนึ่ง เกมมันเลยดูขัดกัน คุยงานกันผ่านเฟซบุ๊กก็สื่อสารกันไม่ได้ไม่เคลียร์ เลยต้องโละทำใหม่บ่อยๆ ครับ” เอ็กซ์เล่าถึงปัญหาซึ่งในภายหลังทั้งสามก็ได้ใช้วิธีการคุยกันให้เคลียร์ก่อนแบ่งงานแยกกันไปทำ ก็ทำให้สามารถทำงานได้เร็วและดีขึ้น

และไหนจะท้อสอง เรื่องคำวิจารณ์อีก

“ตอนเจอคอมเมนต์จากกรรมการและโค้ชในค่าย อยากจะร้องไห้เลยครับ (หัวเราะ) คือบางคอมเมนต์ก็ดีครับ ได้นำมาปรับใช้ แต่บางความคิดมันไม่ตรงกับที่เราตั้งใจไว้เลย จึงเสียกำลังใจบ้าง แต่เราก็ยังมีกำลังใจอื่นๆ ที่เป็นแรงให้ช่วยพัฒนางานได้ครับ” นอริทเล่า

กำลังใจนั้น ชื่อ เพื่อน พ่อแม่ และความฝัน

“เพื่อนแม้จะมีปัญหากัน แต่ก็ช่วยกันตลอดครับ พ่อกับแม่ก็สนับสนุน นี่เป็นแรงผลักดันที่ทำให้ผมอยากทำให้มันสำเร็จ ให้พ่อกับแม่รู้ว่าเกมนี้ผมทำ หรือแม้แต่เกมอื่นๆ เา 3 คนคิดเหมือนกันว่า เราจะทำให้เหนือกว่า นี่เป็นแรงผลักดันของเรา ทำไมเขาทำได้ เราก็ต้องดีกว่าเขาสิ” เอ็กซ์ก็กล่าวด้วยน้ำเสียงจริงจัง ก่อนที่อาร์มจะล่ำทับว่า

“มันคือความฝันที่อยากมีบริษัทของเราเองครับ อยากเป็นไต่เรกเตอร์ที่มีเกมที่คนชอบเยอะมาก อยากเป็นคนสร้างเกมที่กินใจผู้เล่น ผู้เล่นชอบ” อาร์มกล่าว





“เห็นได้ชัดมากครับว่าเด็กๆ เติบโตขึ้น
เท่าที่ผมเป็นที่ปรึกษาให้เด็กหลายกลุ่ม
เด็กกลุ่มนี้เขาคิดเองเป็นได้เยอะกว่า
มีมุมมองเป็นผู้ใหญ่มากกว่า...



ทุกนาทีคือการเรียนรู้ ทุกการเปลี่ยนแปลง คือการเรียนรู้

ความฝันคือสิ่งสวยงามที่ตั้งตระหง่านอยู่เบื้องหน้า ถึงแม้วันนี้
ยังไม่อาจเรียกได้ว่าทั้ง 3 หนุ่่มได้บรรลุถึงฝันแล้ว แต่ก็ไม่อาจปฏิเสธว่า
พวกเขา กำลังเดินทางเข้าไปหาความฝันใกล้ขึ้นเรื่อยๆ และในทุกๆ ก้าวย่าง
ก็คือประสบการณ์ อันเกิดจากการเรียนรู้สาขาวิชาใหม่ๆ จากค่าย
โครงการต่อกัลยา และการเรียนรู้จากกระบวนการทำงานของทีมเอง

“อยากให้โรงเรียนสอนเหมือนที่สอนในต่อกล้าครับ บางค่ายเวลา
อยู่นานๆ จะรู้สึกว่ามีอะไรจะเย็นชะะที่ (หัวเราะ) แต่ว่าตอนค่ายต่อกล้า
พวกผมอยากเข้าทุกคลาส เพราะกิจกรรมสนุก ทำให้เราได้รับความรู้โดย
ไม่เหมือนการสอนทั่วไป ได้ความรู้ใหม่หลายเรื่อง ทั้งการตลาด การรู้จัก
ลูกค้า UI-UX ที่ที่เขาบอกว่า วิธีการนี้จะทำให้คนเข้ามาหาเกมเรา
มากขึ้น มันเป็นทฤษฎีที่มันตรงกับเกมเราและเอามาใช้ได้ยาวๆ” นอร์ธ
เล่าถึงสิ่งที่ได้จากโครงการ

และแน่นอน จากการทำงานพัฒนาเกมร่วมกัน ก็ทำให้ทั้งสาม
ได้เรียนรู้และเกิดการเปลี่ยนแปลงในตัวเองไปโดยอัตโนมัติ ซึ่งสำหรับ
เอ็กซ์ สิ่งที่เขาได้เรียนรู้คือการคุยขอบเขตของงานให้ชัดเจนก่อนลงมือทำ

“อย่างผมวาดรูป เราต้องคุยกันก่อนครับว่า ตัวละครแต่ละตัวที่
เราออกแบบนั้นขนาดไฟล์หรือความละเอียดต้องขนาดไหน ช่วงแรกๆ

ไม่ได้คิดไม่ได้คุย มาถึงก็วาดเลย วาดใหญ่เพราะอยากให้สวย แต่พอลงไปในเกมบู๊มันดัน (หัวเราะ) เพราะโทรศัพท์ไม่ได้สเปคสูงทุกเครื่อง วาดใหญ่ไปเครื่องที่สเปคต่ำๆ ก็เล่นเกมของเราไม่ได้ ซึ่งมันก็เป็นประสบการณ์ที่สอนให้เราต้องวางแผนกันก่อน คุยกันก่อน และต้องมองให้ไกลกว่า 1 สเต็ป” เอ็กซ์กล่าว

“ส่วนผมเกี่ยวกับเรื่องเวลาและการบริหารงานครับ” อาร์มเล่า ในส่วนของตัวเอง “แต่ก่อนผมคิดเองว่างานแต่ละอย่างสามารถทำได้เร็วๆ แต่พอทำจริงมันต้องใช้เวลามากกว่าที่คิด การจัดตารางงานจึงสำคัญมากครับ ถ้าเราจัดตารางดี ก็จะได้ผลตามที่เราคิดจริงๆ แต่ถ้าทำไปเรื่อยๆ มันก็จะไม่เสร็จสักที”

และเหนืออื่นใด ปัจจัยสู่ความสำเร็จที่ทั้งสามได้เรียนรู้ ก็คือ ความพยายาม



Box **Team Management**

Leader

x3 HP, x2 when 4 combos max x3 at 6 combos

Tap Monster to change your monster in you team.

Support	Lv.1	Lv.1	Lv.1	Lv.1
	833	666	770	464
	167	250	311	443
	33	119	107	41

1 TURN

2 TURN

SWAP!

360/360

B Li H

Na Li Mg

Cl M

“ของผมนี่อย่างที่บอกไปครับ แต่ก่อนเพื่อนอยากได้นะนี่ ผมก็บอกว่ามันยาก ทำไม่ได้หรอก ให้ผมเปลี่ยนโปรแกรมไปใช้ Unity ก็คิดว่าตัวเองทำไม่ได้หรอก แต่พอลองพยายามทำดูเราก็ทำได้ ก็ได้ว่าถ้าเราพยายาม ยิ่งไงก็ต้องทำสำเร็จ รวมไปถึงตอนที่ไม่มีปัญหา ตอนเราทำผิด เราก็รู้ว่าส่วนไหนผิด เอาส่วนนั้นมาแก้ไข ลองทางเลือกอื่น พยายามไปเรื่อยๆ ก็เป็นประสบการณ์ในการทำงานให้เราต่อไปครับ” นอร์ทกล่าวด้วยรอยยิ้ม

ทั้งหมดทั้งมวล คนที่สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงในตัวของตัวเองมากที่สุด ก็คือ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ **อาจารย์มารุต เจือตระกูล** หรือ **อาจารย์เอ็ม** ที่เข้ามารับช่วงดูแลน้องๆ ต่อจากอาจารย์นกเมื่อทั้งสามเข้าโครงการต่อกล้าฯ

“เห็นได้ชัดมากครับว่าเด็กๆ เติบโตขึ้น เท่าที่ผมเป็นที่ปรึกษาให้เด็กหลายกลุ่ม เด็กกลุ่มนี้เขาคิดเองเป็นได้เยอะกว่า มีมุมมองเป็นผู้ใหญ่



มากกว่า คือมีน้อยมากครับที่เด็กคิดจะเปิดบริษัท ผมได้ยินครั้งแรกยัง
อุทานเลยว่า เฮ้ย! จริงเหวอ (หัวเราะ) คือเด็กมีความมั่นใจ แต่ก็มีช่วงที่
ผิดหวัง อย่างตอนไปค่าย 7 วันของต่อกล้า ถูกโค้ชแนะนำให้เปลี่ยนเยอะ
คืนนั้นเด็กนั่งเออเรอเลยครับ (หัวเราะ) แต่สุดท้ายด้วยความตั้งใจจริง
อยากมีผลงานของตัวเองจริง มันก็ทำให้พวกเขาเลือกที่จะเรียนรู้ เปิดรับ
แนวคิดและมุมมอง ทำให้โตขึ้นจากเดิมมาก” อาจารย์เอ็มการ์นตีดีด้วย
รอยยิ้ม

ก้าวต่อไปสู่ความฝัน

ถึงตอนนี้ จากเกมบนสมาร์ตโฟนที่พัฒนาขึ้นจากความปรารถนา
ล้วนๆ ได้ผ่านกระบวนการขัดเกลาจากผู้เชี่ยวชาญให้มีความเสถียรขึ้น
และน่าสนใจขึ้น จน ณ ปัจจุบัน Bonder Board ก็พร้อมแล้วที่จะเปิดให้
คอกเกมได้มาทดลองความสนุกกันบน Google Play หรือสมาร์ตโฟนใน
ระบบแอนดรอยด์ ในขณะที่ในระบบ iOS ยังต้องรอการพัฒนาจากทีม
ต่อไป

“ตอนนี้เดินมาได้ประมาณครึ่งทางครับ เพราะขอบเขตที่วางไว้
จริงๆ มันเป็นโปรเจกต์ใหญ่มาก แต่เรามีกันแค่ 3 คน ไหนจะต้องเรียน
ต่อกันอีก ไหนจะต้องหาทุนกันอีก เป้าหมายตอนนี้จึงตั้งใจจะทำได้
เรื่อยๆ ก่อนครับ ทั้งทำระบบให้แน่น เพิ่มเต็มรายละเอียดปลีกย่อย และ
อัปเดตอย่างต่อเนื่อง ซึ่งแน่นอนว่าในอนาคตเราน่าจะต้องหาคนมาช่วย
ในรูปของการเปิดบริษัท” เอ็กซ์กล่าวถึงก้าวต่อไปของทีม

ซึ่งไม่ต้องห่วงว่าพวกเขาจะเหนื่อยจนท้อ เพราะทั้งสามกล่าวเป็น
เสียงเดียวกันว่า เกมคือชีวิตของพวกเขา

“ความฝันของพวกผมยังเหมือนเดิมแน่นอนครับ เพราะผมยัง
รู้สึกสนุกกับการที่ต้องคิดโน่นคิดนี่เกี่ยวกับเกม แม้แต่ตอนจะนอนก็ตาม
ตรงนี้เป็นสิ่งที่ผมชอบไปแล้วครับ” เอ็กซ์กล่าว



เช่นเดียวกับนอร์ทที่บอกว่า “ผมสามารถอยู่กับมันได้ตลอดครับ สบเสร็จผมก็จะพัก ซึ่งการพักของผมก็คือการทำเกมนี้ รู้สึกว่ามันสนุกมากในการทำ ยิ่งทำก็ยิ่งเหมือนที่เราตั้งเป้าหมายไว้ และเราตั้งใจมากที่มันกำลังเข้าใกล้เป้าหมายไปเรื่อยๆ นี่คือการที่จะภูมิใจครับ”

เรียกว่าเป็นเกมที่สร้างขึ้นจากความรัก ความฝัน มุ่งหมายให้ผู้เล่นได้สนุก และแน่นอน ได้ความรู้เรื่องเคมีไปโดยอัตโนมัติ พิสูจน์ได้จากตัวผู้สร้างและเพื่อนๆ ของพวกเขาเอง

“ผมคือหนูทดลองครับว่าเกมนี้ประสบความสำเร็จหรือเปล่า เพราะเคมีผมเป็นศูนย์ครับ (หัวเราะ)” เอ็กซ์เปิดเผยความลับด้วยรอยยิ้ม “ตั้งแต่ทำเกมมา จากที่มองเคมีแล้วรู้สึกยี้ ตอนนี้อยู่ครูปูดชื่อสารอะไรออกมา ผมจะนึกตัวละครตัวนั้นได้เพราะผมวาดเอง”

“ได้ลองเอาไปให้เพื่อนที่เก่งเคมีเล่นดู เขาลองผสมสารแล้วก็ร้องว่าว! (หัวเราะ) ส่วนคนที่ไม่เก่งเคมี แต่พอได้เล่นไปบ่อยๆ เขาก็เริ่มจำธาตุได้ ซึ่งถือว่ามันเวิร์กจริงๆ ครับ” นอร์ทส่ายหัวด้วยความดีใจ

นี่คือ Bonder Board เกมที่จะเปลี่ยนวิชาเคมีที่เคยน่าเบื่อให้เป็นความสนุก และเป็นเกมที่เปลี่ยนความฝันให้เป็นจริงสำหรับ 3 หนูม เอ็กซ์-นอร์ท-อาร์ม

อย่าแปลกใจ ถ้าในอนาคต ยาวชนของเราจะเก่งเคมีกันมากขึ้น และอย่าแปลกใจ ถ้าในอนาคต เราจะได้เห็นเจ้าของบริษัทเกมที่หน้าตาเหมือน 3 หนูมนี้

เพราะการทำอะไรก็ตามด้วยความสนุก มันเวิร์กทั้งนั้น เอ็กซ์-นอร์ท-อาร์ม และ Bonder Board บอกกับเราแบบนี้



