



NUMBER OF THE CREATION

เกมพจนานุกรมฝึกทักษะคณิตศาสตร์



ลักษณะผลงาน

แอปพลิเคชันเกมบนสมาร์ตโฟนผ่านระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ที่ผู้เล่นต้องบังคับตัวละครไปเก็บตัวเลข เพื่อนำมาพิชิตด่านและปลดล็อคตัวละครใหม่ๆ โดยผู้เล่นจะได้ฝึกทักษะการคิดคำนวณตัวเลขผ่านการใช้สกิลของตัวละครภายในเกม



ชมคลิปแนะนำผลงาน

ผู้พัฒนา

นายกาย เลาวพงษ์ (กาย)
 นายพรชัย วัฒนาประสพสุข (เจจ)
 นางสาวณิชา พรหมน้อย (อัน)
 คณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์
 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

+ Number of The Creation

แอปพลิเคชันเกมบนมือถือ เสริมทักษะการคิดคำนวณตัวเลขผ่านการใช้สติ๊กเกอร์ในเกม โดยผู้เล่นจะได้ บังคับตัวละครไปเก็บตัวเลข และนำตัวเลขเหล่านั้นมาพิชิตด่านและปลดล็อค ตัวละครใหม่ๆ

Pain Point



เคยทำแอปแล้วเฟล
เลยอยากมาทำเกม



ได้แรงบันดาลใจ
จากเกมที่เล่น

ช่วงกระบวนการพัฒนา ก่อนเข้าโครงการ

- เป็นเกมที่เล่นในคอมพิวเตอร์ PC
- ใช้กราฟิกเกมเป็น 3D

STEP 2



เพิ่ม Tutorial เกม
และปรับวิธีการเล่น
ให้เข้าใจง่ายขึ้น
การออกแบบด่าน
ให้เหมาะสมกับ
เลเวลตัวละคร

STEP 1



เปลี่ยนมาเป็นการ
เล่นในแอปพลิเคชัน
บนสมาร์ตโฟน
เพื่อให้เข้าถึงผู้ใช้งาน
มากขึ้น

ปรับ UX UI ใหม่
เปลี่ยนการจัดวาง
ปุ่มควบคุม และเปลี่ยน
กราฟิก 2D เป็น 3D
เพื่อลดขนาดไฟล์
ให้เกมลื่นไหลขึ้น

STEP 3



STEP 4



ทดสอบกับนักวิจัย
เนคเทค และนักเรียน
ปรีนส์รอยแยลส์
วิทยาลัย นำผลการ
ทดสอบมาพัฒนา

ผลที่เกิดขึ้น

- ได้แอปพลิเคชันเกมบนมือถือ ที่ปรับปรุง UI UX ใหม่ โดยใช้กราฟิกแบบ 2D เพื่อการเล่นที่ลื่นไหล
- ปลอ่ยให้ดาวน์โหลดใน Play Store



GOAL!

START!

Control Us

“

ช่วงเริ่มครั้งแรกให้เป็นรูปเป็นร่างมันก็ยากครับ เพราะว่าไม่รู้จะเริ่มยังไง ก็ไม่มีความรู้เลยต้องไปหาความรู้มา เป็นช่วงเริ่มต้นทำครับว่าเราจะขึ้นโครงยังไงถึงจะได้เกมอย่างนี้

”

คนหน้าเดิม กับงานแนวใหม่

เกมผจญภัย **Number of The Creation (NOTC)** มีที่มาจากกรออยากเปลี่ยนประสบการณ์ด้านไอทีของ ‘กาย’ ซึ่งเดิมเคยเข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ปี 2 มาแล้วในฐานะนักพัฒนาแอปพลิเคชัน Scan to buy ภายหลังจากจบโครงการไป กายก็ยังคงทดลองสร้างโปรแกรมนิใหม่ ๆ ขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง

โดยครั้งนี้ กาย ได้ชวน ‘เจเจ’ และ ‘อัน’ มาเปลี่ยนประสบการณ์ลองสร้างเกมดูบ้าง แต่ดูเหมือนว่าความรู้ที่พวกเขามีอยู่ตอนนั้นจะไม่เพียงพอที่จะปั้นเกมให้เป็นรูปเป็นร่างขึ้นมาได้ แต่ละคนจึงต้องชวนหาความรู้มาเติมตัวเองเพื่อใช้ในงานครั้งนี้

“ช่วงเริ่มครั้งแรกให้มันเป็นรูปเป็นร่างมันก็ยากครับ เพราะว่าไม่รู้จะเริ่มยังไง ก็ไม่มีความรู้เลยต้องไปหาความรู้มา เป็นช่วงเริ่มต้นทำครับว่าเราจะขึ้นโครงยังไงถึงจะได้เกมอย่างนี้” กายเล่าถึงจุดเริ่มต้นที่ไม่ได้ง่ายเหมือนกับทำงานชิ้นก่อน ๆ

“ผมเขียนโค้ดครับ มันจะต้องมาออกแบบโครงสร้างทั้งหมดทุกอย่าง มันต้องคิดเยอะมากเหมือนกันครับ เพราะว่ารระบบเกมผมว่ามันยากกว่าระบบแอปฯ มือถือ เพราะว่าเกมมันจะมีระบบเยอะมาก เช่น turn-based ฯลฯ และยังมีระบบสเกลที่ต้องออกแบบเยอะมากก็แก้ไปเยอะ พอผ่านจุดนั้นมาปุ๊บ ก็โอเค รู้สึกง่ายขึ้น เราก็ขอบคุณตัวเองที่เราออกแบบมาโอเค” เจเจเสริม

ในที่สุดผลงานเกมชิ้นแรกในชีวิตของพวกเขาคลอดออกมาในชื่อ “อภินิหารสงครามตัวเลข (Tactic War)” เป็นเกมแนวผจญภัยที่สอดแทรกการฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ให้น้อง ๆ ระดับมัธยมศึกษา โดยตอนแรกนั้นทีมพัฒนาเป็นเกมสำหรับคอมพิวเตอร์ PC และส่งประกวดการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 19 (NSC 2017) จนสามารถคว้ารางวัลที่ 2 ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง มาครองได้อย่างน่าภูมิใจ และต่อยอดผลงานมายังโครงการต่อกล้าฯ ปี 5

เมื่อใจรัก งานจะหนักก็ไม่หวั่น

แม้จะมีรางวัลการันตีมาก่อนหน้า แต่ NOTC ในเวทีต่อกล้าฯ เมื่อได้รับคำแนะนำจากกรรมการและทีมโคชก็ยังคงต้องปรับแก้หลายจุด โดยเฉพาะจุดสำคัญคือ ความไม่ชัดเจนของเนื้อหา

“ปัญหาคือเกมมันฟุ้งเกินไปครับ ชื่อเดิม Tactic War ก็ไม่สื่อถึงตัวเกม รูปแบบการเล่นก็ยากไป ต้องเพิ่มโหมดสอนการเล่น tutorial แล้วก็ต้องเปลี่ยนจากเกม PC มาเป็นแอปฯ เกมในสมาร์ตโฟน เพื่อการเข้าถึงผู้ใช้ที่มากกว่า” กายเล่าถึงจุดที่ต้องแก้ ซึ่งแทบไม่ต่างอะไรกับการรีอของเก่าทิ้งแล้วสร้างใหม่

“รวมถึงกราฟิกด้วยค่ะ” อันเสริม “เพราะตอนอยู่ใน PC เราได้กราฟิกเต็มที่ พอเอามาลงมือถือมันเลยกระตุก เลยต้องเปลี่ยนกราฟิกทำ UX-UI กันใหม่ รวมไปถึงตอนหลังก็ปรับภาพใหม่ให้เป็น 3D อีก”

แม้งานจะหนัก แต่เพราะใจมันรัก แม้คณะที่พวกเขาเรียนอยู่จะไม่มีสอนทำเกม แต่พวกเขาก็เรียนรู้กันเองจาก YouTube และด้วยประสบการณ์ที่ค่อนข้างเจนเวที ก็ทำให้พวกเขาสามารถรับมือกับหน้างานมหาศาลได้อย่างไม่ลำบากเกินไปนัก



“ เกมที่เราอุตส่าห์ทำมา ปีกว่า มีคนดาวน์โหลด แล้วเขาสุนุกไปกับเกมของเรา แต่มีคนมาเล่น แล้วเขาชอบ เราก็นั่งใจมากแล้วค่ะ ”

“หลังจากได้โจทย์แ่ก้งาน เราก็มาคุยกันแล้วทำ Agile แบ่งงานเลยว่าทำอะไรบ้าง ซึ่งช่วงนั้นเป็นช่วงฝึกงานพอดี ก็ใช้วันเสาร์อาทิตย์ที่ว่างมาทำกัน” เจเจเล่ากระบวนการทำงานของทีม

บวกกับการสนับสนุนของ ผศ.ดร.กานต์ ปทานุคม อาจารย์ที่ปรึกษาของทีม ที่ใส่ใจดูแลลูกศิษย์อยู่เสมอ “ส่วนใหญ่อาจารย์ก็จะนัดมาคุยทุกสัปดาห์ ให้อัปเดตว่าเป็นยังไงบ้าง แล้วก็ลองเล่นให้อาจารย์ดู” ภายเล้าถึงความช่วยเหลือที่ได้รับจากครุผู้ยู่ใกล้ชิด

คุณค่าและมูลค่าของความสำเรีง

“ที่เราทำเกมนี้อันขึ้นมา เพราะอยากให้น้อง ๆ รักการเรียน คณิตศาสตร์ สนุกกับการคำนวณตัวเลข เด็กหลายคนไม่ชอบตัวเลขเพราะมันยาก มันเยอะ ลายตาไปหมด ผมจึงอยากให้เขาชอบตัวเลขผ่านการเล่นเกม คือเอาคณิตศาสตร์มาทำให้มันสนุกขึ้น น่าสนใจมากขึ้น” ภายเล้าถึงคุณค่าที่คาดหวังจากผลงาน



ซึ่งถึงวันนี้ NOTC ก็ได้เติบโตจากการเป็นผลงานส่งประกวด ก้าวไปสู่การเป็นเกมที่เผยแพร่สู่สาธารณชนอย่างเต็มตัว ด้วยการอัปโหลดขึ้น Google Play Store และทำการโปรโมทผ่านเพจเฟซบุ๊ก และทีมสามารถสร้างรายได้ผ่านโฆษณาที่จะมาลงในเกม

“ดีใจค่ะที่เกมที่เราอุตส่าห์ทำมาปีกว่า มีคนดาวน์โหลดแล้วเขาสุนุกไปกับเกมของเรา แค่มมีคนมาเล่นแล้วเขาชอบ เราก็นั่งใจมากแล้วค่ะ” อ้นกล่าว

“แล้วก็มีชาวต่างชาติมาเล่น แล้วก็มาให้คะแนน มาคอมเมนต์ใน Play Store ด้วย” ภายเล้า ถึงผลตอบรับที่ได้เป็นอย่างดีและภูมิใจ

บทเรียนบทนี้ทำให้ “นักเล่นเกม” อย่างพวกเขาที่เปลี่ยนบทบาทมาเป็น “คนสร้างเกม” ได้มุมมองใหม่ผ่านประสบการณ์ทำงาน

“เมื่อก่อน (ตอนเล่นเกม) รู้สึกว่าทำไมเขาไม่ทำรูปให้สวย ๆ แต่พอมาทำเองก็รู้ว่ามันยากแบบนี้เองเนอะ” อ้นที่เริ่มเข้าใจหัวอกของคนทำเกม

ไม่ต่างจากภายที่เข้าใจคุณค่าของความเหนื่อยยากของคนทำเกม “เกมมันไม่ได้ทำให้ง่ายเลย กว่าจะเสร็จกว่าจะได้... แล้วก็รู้สึกทนไม่ได้เวลาที่เขาไปโหลดเกมเถื่อนกัน”

เป็นคุณค่าและมูลค่าที่ทีมได้รับจากผลงานที่ร่วมพลังกันพัฒนาและปรับแก้ อย่างไม่ย่อท้อ และเมื่อบวกกับประสบการณ์และความรู้มากมายที่ได้รับจากค่าย ก็ทำให้ทั้งสามเติบโต และพร้อมที่จะก้าวไปสู่โลกแห่งการทำงานจริงต่อไป

“หลังจากเข้าค่ายเราก็นั่งขึ้นครีบ เรามีความรู้และมีสิ่งที่ยากจะทำชัดเจน อย่างโปรเจกต์จบตอนนี้เราก็นั่งกันทำคนละงาน ไม่ทำเป็นกลุ่มแล้ว เหมือนกับว่าหลังจากเข้าค่ายทุกคนก็พร้อมที่จะออกสู่โลกกว้าง ที่ต้องเดินด้วยตัวเอง” ภายทั้งทำยพร้อมรอยยิ้ม

