



# MONMON DASH

## เกมวิ่งสัญชาติไทย พุ่งไปสู่อนาคต

แอปพลิเคชันเกมเล่นสนุก แนว Endless Run หรือวิ่งไปเรื่อยๆ  
สำหรับผู้เล่นวัยประถมถึงมัธยมศึกษาตอนต้น  
โดยมีเรื่องราวดึงดูดผู้เล่นให้เข้าไปอยู่ในเกม  
และมีการเก็บคะแนน เก็บเงิน เพื่อไปอัปเกรดสิ่งของในเกมได้



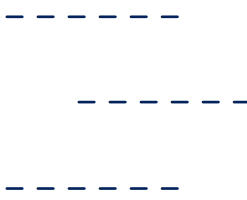
**ผู้พัฒนา:** นายภูวเดช สันธนาภิรมย์ (เมฆ), นายธรรส หลวงอินตา (เทียน)  
และ นายศรินย์ภัทร ฉันทแก้ว (โพล์ค)  
โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย จ.เชียงใหม่  
คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ในยุคที่เกม Cookie Run ครองเมือง เดินไปที่ไหนก็เห็นแต่คนสไลด์หน้าจอสมาร์ตโฟน บังคับเจ้าคุกกี้หลากหลายคาแร็กเตอร์วิ่งเก็บไอเท็มและหลบหลีกอุปสรรคเพื่อทำคะแนนให้สูงเกินหน้าเพื่อน เกมสัญชาติเกาหลีเกมนี้ได้รับความนิยมขนาดไหนไม่รู้ รู้เพียงว่าเป็นเกมเพียงไม่กี่เกมในปี 2014 ที่สามารถตีตัวเองขึ้นมาอวดโฉมโฆษณาทางช่องฟรีทีวีได้ และมียอดดาวน์โหลดกว่า 10 ล้านดาวน์โหลด

กล่าวได้ว่า Cookie Run ได้สร้างรากฐานให้เกมแนว Endless Run หรือวิ่งไปเรื่อยๆ ในประเทศไทยไว้อย่างมาก จนปัจจุบันกระแส Cookie Run เริ่มซาลง คอเกมแนวนี้ก็ไม่แคล้วเริ่มมองหาเกมวิ่งใหม่ๆ ที่สดใหม่และท้าทายขึ้น

ถ้าคุณเป็นหนึ่งในคอเกมแนว Endless Run ที่กำลังมองหาสิ่งที่สดใหม่และท้าทายกว่า ขอชวนไปรู้จักกับเกมวิ่งสัญชาติไทย ฝีมือของ 3 หนุ่มจากเมืองเหนือ ที่ถ้าได้เล่นแล้วรับรองว่า สนุกไม่แพ้ใคร!



|| ขาดใครไปสักคนกลุ่มก็ล่มครับ เพราะแต่ละคนเก่งคนละด้าน กลายเป็นว่ากลุ่มนี้มีครบทุกด้าน ||



### จากเด็กติดเกม สู่นักสร้างเกม

“ผลงานของพวกเขาผมเป็นเกมชื่อ Monmon Dash ครับ เป็นเกมเล่นสนุกๆ คลายเครียด แนว Endless Run หรือวิ่งไปเรื่อยๆ โดยจะมีเรื่องราวที่ดึงดูดผู้เล่นให้เข้าไปอยู่ในเกม และมีการเก็บคะแนน เก็บเงิน เพื่อไปอัปเกรดสิ่งของในเกมได้” นายธราธร หลวงอินตา หรือ ‘เท็น’ กล่าวแนะนำผลงานของทีม

ก่อนจะแนะนำเพื่อนร่วมทีมอีก 2 หนุ่ม คือ นายภูวเดช สันธนาภิรมย์ หรือ ‘เมฆ’ และ นายศรัณย์ภัทร ฝันแก้ว หรือ ‘โพล์ค’ ที่พร้อมใจบรรยายสรรพคุณของตัวเองอย่างชัดเจน ว่าพวกเขาเติบโตมาจากการเป็นเด็กติดเกม

“ก่อนที่จะเข้ามาวงการไอที ตอนเด็กผมเป็นพวกติดเกมครับ เคยเล่นถึงขนาด 3 วันไม่นอน (หัวเราะ) แต่นั้นก็เพราะที่บ้านตั้งเงื่อนไขไว้ว่า ถ้าเรียนได้คะแนนดี อยากรทำอะไรก็ทำ ผมก็เลยเล่นได้” เมฆเล่าถึงวัยเด็กของตัวเองด้วยรอยยิ้ม

จนประมาณช่วงมัธยม 1-2 เมฆได้พบประกาศแข่งขันออกแบบอาร์ตเวิร์กและทำวิดีโอซึ่งเป็นกิจกรรมในเกมที่เขาเล่นอยู่ ด้วยมีรางวัลเป็นเครื่องจูงใจ เมฆจึงรวมตัวกับกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันทำผลงานส่งประกวดถึงขนาดได้รางวัลมานอนกอดที่บ้าน จากจุดนั้นเอง เมฆจึงติดใจในความสุข และเริ่มทำผลงานส่งประกวดในระดับภูมิภาคมากมาย

ไม่ต่างกับโพล์ค ที่เมื่อก่อนติดเกมมากในระดับที่เล่นวันหนึ่งเกิน 12 ชั่วโมง แต่โพล์คต่างกับเมฆตรงที่อยู่มานานหนึ่ง เขาเกิดความสงสัยขึ้นมาว่า เกมที่เขาใช้เวลาอยู่กับมันแทบจะตลอดเวลา เขาสร้างกันอย่างไร? จนกระทั่งขึ้นชั้น ม.3 ได้มาพบกับ อาจารย์ปิยะเปรมกมลวันติยา หรือ ‘ครูอ้อ’ ซึ่งเห็นแววในตัวโพล์ค และได้ชักนำเด็กหนุ่มเข้าสู่แวดวงการพัฒนาเกมส่งประกวดนับแต่นั้น

“เริ่มฝึกทำเกม Flash ก่อนครับ แล้วก็พัฒนามาทำเกมสามมิติโดยใช้โปรแกรม Unity ทำแข่งครั้งแรกไม่ได้รางวัล ผมก็แค้นใจ (หัวเราะ) เลยแข่งมาเรื่อยๆ จนถึงตอนนี้” โพล์คเล่าด้วยอารมณ์สนุกสนาน

ในบรรดา 3 หนุ่ม เท็นเป็นคนเดียวที่เล่นเกมน้อย แต่ความสนใจของเท็นอยู่ที่การชอบเกมที่มีภาพสวยๆ เมื่อผนวกกับความสนใจด้านคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ในตัว จึงทำให้เขาได้รับหน้าที่มีกราฟิกประจำทีมในเวลาต่อมา

## รวมพลังสร้างเกมไทยสไตล์

เมฆ-เท็น-โพล์ ได้มารวมทีมกันในโครงการ Gifted Computer หรือโครงการนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านคอมพิวเตอร์ แต่ช่วงแรกนั้นแต่ละคนแยกกันทำงานอยู่คนละกลุ่ม กระทั่งเมื่อได้ฝึกปรี้อฝีมือผ่านการแข่งขันเรื่อยมา จนอาจารย์เห็นแววความสามารถของแต่ละคนว่าสามารถที่จะสนับสนุนให้งานสำเร็จได้ในที่สุด จึงจับทั้ง 3 หนุ่มมาร่วมทีมเดียวกัน

“ขาดใครไปสักคนกลุ่มก็ล่มครับ เพราะแต่ละคนเก่งคนละด้าน กลายเป็นว่ากลุ่มนี้มีครบทุกด้าน” เมฆกล่าวด้วยรอยยิ้ม

ในทีม เท็นรับหน้าที่ผู้พัฒนาด้านกราฟิก ขณะที่โพล์รับหน้าที่โปรแกรมเมอร์เขียนโค้ด โดยมีเมฆเป็นหัวหน้าทีม ทำหน้าที่ออกแบบและวางแผนงาน โดยทุกคนจะมีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็น ทำให้การทำงานเป็นไปด้วยดี ไม่มีขัดแย้ง

จนได้ผลงานออกมาเป็น ‘ม่อนม่อนซ่อนผ้า’ เกมสัญชาติไทย ผลงานชิ้นแรกของทั้ง 3 คน

“เกมของเราเป็นแนว Endless Run ที่ใส่ฟังก์ชันให้แตกต่างจากเกมแนว Endless Run ทั่วไปครับ เรายังความสนุกของหลายๆ เกมมารวมไว้ในเกมของเรา วิธีการเล่นก็แปลกออกไป ผู้เล่นต้องบังคับตัวละครหลายๆ ตัวแทนที่จะบังคับตัวเดียว เรียกว่าเป็นเกมที่มีความหลากหลายมากครับ” เท็นอธิบายถึงแนวความคิดการพัฒนาเกมของทีม ซึ่งนอกจากการพัฒนาตัวเกมให้มีความหลากหลายแล้ว อีกสิ่งที่ทีมตั้งใจอยากให้มีอยู่ในเกมก็คือ ความเป็นไทย

“เราทำส่งประกวด NSC โดยตั้งใจไว้ว่า อยากทำเกมที่เป็นวัฒนธรรมไทยครับ ก็เลยดึงเอาการละเล่นมอญซ่อนผ้ามา กลายมาเป็น Monmon Hiding the Han-ky ม่อนม่อนซ่อนผ้าครับ” โพล์อธิบาย

3 หนุ่มส่งผลงาน ‘ม่อนม่อนซ่อนผ้า’ เข้าประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16 (NSC 2014) และได้รางวัลชมเชยประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง กลุ่มนักเรียน

และด้วยความต้องการที่อยากจะทำผลงานของตัวเองต่อ ภายใต้แรงสนับสนุนจากอาจารย์รุ่งกานต์ วังบุญ หรือครูรุ่ง และเจ้าหน้าที่จาก NECTEC ทั้งสามจึงตัดสินใจเข้าร่วมโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ ปี 2 ในเวลาต่อมา

“ความตั้งใจที่เข้าโครงการคือเราอยากลองทำเพิ่มครับ เพราะที่ผ่านมาเราทำแค่งูๆ ปลาๆ ใกล้เคียงไปจึงปรึกษากับครูรุ่ง และคุยกับเท็นและโพล์ ก็สรุปว่าอยากทำกันต่อ” เมฆเผยที่มาที่ทั้งสามเข้าร่วมโครงการ



## เราก็ไม่เคยมีประสบการณ์สร้างเกมมาก่อน เราจึงจัดเต็ม ยัดฟังก์ชันลงไป ทำแบบละเอียดสุดๆ ซึ่งพอเราพัฒนามาใส่ในมือถือ ปัญหาคือ เกมมันละเอียดเกินไป มือถือรันไม่ไหว

### พัฒนาผลงาน แปรคำวิจารณ์เป็นแนวทางพัฒนาต่อ

การเข้าร่วมโครงการต่อกกล้าฯ ทำให้ 3 หนุ่มได้ปรับปรุงพัฒนาผลงานของตนเองให้นำเสนอขึ้น จากการได้รับคำแนะนำจากคณะกรรมการและเจ้าหน้าที่โครงการ ทั้งการประยุกต์จากเกมคอมพิวเตอร์ PC สู่แอปพลิเคชันในสมาร์ตโฟน การสร้างเอกลักษณ์ให้ผลงาน เนื่องจากมีเกมประเภทนี้จำนวนมากในตลาด โจทย์สำคัญก็คือจะทำให้เกมนี้แตกต่างจากเกมที่มีอยู่แล้วในตลาดอย่างไร รวมทั้งต้องปรับให้เนื้อหาเกมมีความเป็นสากลมากขึ้น เพื่อให้มีกลุ่มผู้ใช้งานหลากหลาย ไม่จำกัดเฉพาะคนไทย

“ตอนเราทำส่ง NSC เราทำใน PC และเราก็ไม่เคยมีประสบการณ์สร้างเกมมาก่อน เราจึงจัดเต็ม (หัวเราะ) ยัดฟังก์ชันลงไป ทำแบบละเอียดสุดๆ ซึ่งพอเราพัฒนามาใส่ในมือถือ ปัญหาคือเกมมันละเอียดเกินไป มือถือรันไม่ไหว” เมฆเล่าถึงกระบวนการพัฒนา

3 หนุ่มหรือและร่วมกันแก้ไขเกมให้สามารถรันบนสมาร์ตโฟนกันอย่างเข้มข้น ก่อนจะได้ข้อสรุปว่า นั่งแก้มันยากไป ทำใหม่เลยดีกว่า!

Monmon Dash จึงถือกำเนิดขึ้น เหมือนการลอกคราบของหนอนผีเสื้อ เป็นการพัฒนาไปสู่รูปแบบใหม่ที่สดใสกว่า มีจุดขาย และเป็นสากลกว่าเดิม

“เราปรับให้ดูอินเตอร์มากขึ้นครับ ไม่ไทยจ๋า และก็ทำให้เล่นง่ายขึ้น” เท็นกล่าว

ซึ่งกว่าจะออกมาในรูปแบบนี้ทั้ง 3 หนุ่มต้องเหนื่อยหนักอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน

“กว่าจะออกมาถึงเวอร์ชันนี้ เราปรับกันมาหลายเวอร์ชันมากครับ ตอนแรกให้มีความเป็นไทยแล้วไม่เวิร์ก เราก็เปลี่ยน เปลี่ยนแล้วก็ยังไม่เวิร์กก็เปลี่ยนอีก ช่วงหนึ่งพยายามทำภาพเหมือน Cookie Run เพื่อให้ดูสากลขึ้น คณะกรรมการก็บอกว่าดันทุรังทำไปทำไม มันมีอยู่แล้ว สู้เปลี่ยนไปทำเกมแนวใหม่ที่ไม่มีใครทำมาก่อนดีกว่าไหม เพราะต่อให้เราทำสำเร็จ แต่มันมีเกมพวกนี้อยู่แล้ว คนก็จะไม่สนใจ พวกผมก็ว่า จริง! เราจะลอกไปทำไมวะ ผู้เรามานั่งคิดวิธีเล่นใหม่ที่ไม่เคยมีเกมแนวนี้มาก่อนดีกว่า คือคณะกรรมการบอกว่า เกมเรายังไม่มีจุดขายในตัวเอง เราก็พยายามปรับเกมให้ดีขึ้น ให้มีเอกลักษณ์ขึ้นครับ” เมฆเล่าถึงเบื้องหลังการทำงานอย่างออกรส

สอดคล้องกับความเห็นของคุณชัชวาล สังคีตตระการ ผู้ช่วยวิจัยห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยีเสียง ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) หรือ ‘ทีโคเนัน’ ของน้องๆ โครงการต่อกกล้าฯ ที่ให้คำแนะนำในฐานะทีมโค้ชซึ่งไว้ว่า



“ตัวเกมที่น้องเขาเอามาโชว์ในตอนแรกมันยังไม่คลิก เขากำเกมที่เป็น output ออกมาและหวังว่าเกมนี้จะทำให้คนที่เอาไปเล่นสนุก แต่ว่าเราดูแล้วมันอาจจะไม่สนุก เพราะความสนุกมันมาจากหลายส่วน ซึ่งตรงนั้นน้องเขาจะต้องไปศึกษาและเรียนรู้ว่า เกมที่สนุกมีลักษณะเด่นอะไรบ้าง แล้วเอามาปรับแก้กับงานของเขา เช่น ทำไมเราเลือกคาแรคเตอร์แบบนี้ ทำไมเราเลือกจากแบบนี้ขึ้นมา พวกนี้มันเหมือนเป็นการเกริ่นนำว่าเกมมีที่มาที่ไปอย่างไร ไม่ใช่ว่าเปิดมาก็เล่นด่านเลย มันจะขายได้ มันจะสนุก คนจะอินกับเกมได้ เขาก็ต้องรู้ว่าคาแรคเตอร์มาอย่างไร ทำไมถึงเป็นจากนี้ เรื่องมันเป็นอย่างไรร”



คุณชัชวาล สิงคิตตระกูล  
 ผู้ช่วยวิจัยห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยีเสียง  
 ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)

เป็นส่วนหนึ่งของคำแนะนำจากทีมโค้ชซึ่ง ซึ่งทั้ง 3 กลุ่มมองว่า มีค่าต่อการพัฒนาผลงานของพวกเขาอย่างยิ่ง

“หลายคำวิจารณ์ไม่ได้ตัดกำลังใจครับ ส่วนมากคณะกรรมการและพี่เจ้าหน้าที่เขาจะให้กำลังใจเรา กับแนะนำว่าถ้าเป็นแบบนี้อาจจะไม่ดีนะ เราลองเปลี่ยนเป็นแบบนี้ใหม่ ซึ่งเราก็ยอมเปลี่ยนเพราะจะทำให้เกมของเราดีขึ้น พวกผมอยากทำเกมดีๆ อยู่แล้วครับ”

|| การทำผลงานประกวด กับทำให้คนอื่นเล่นจริง  
 มันต่างกันมาก สมัยที่เราทำงานแข่งกลุ่มเป้าหมายเรา  
 มีแค่คณะกรรมการที่เป็นคนกลุ่มเล็กๆ  
 แต่พอออกสู่ตลาดจริงๆ ผู้ใช้มีความหลากหลายมาก  
 เราเอาความคิดตัวเองใส่เข้าไปอย่างเดียวไม่ได้แล้ว  
 ต้องศึกษามากกว่าเกมที่เราส่งประกวด ||



## จากคณะกรรมการ ผู้ใช้งานจริง

นอกจากการรับฟังคำแนะนำจากอาจารย์หรือคณะกรรมการการประกวดแล้ว การเข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ยังได้เปิดมิติใหม่ให้แก่ทั้ง 3 หนุ่ม ในแง่ของการได้สัมผัสกับผู้ใช้งานจริงที่เป็นบุคคลทั่วไปผ่านการจัดนิทรรศการของโครงการ รวมไปถึงการที่ทั้งสามนำเกมลงไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายเองอีกด้วย

“เรานำเกมไปให้เด็กประถมกับเพื่อนที่มหาวิทยาลัยผม รวมประมาณ 80 กว่าคนทดลองเล่นกันครับ” เมฆเก๋นก่อนเล่าถึงเสียงตอบรับต่อว่า “กลุ่มมหาวิทยาลัยแต่ละคนก็ให้คำแนะนำมาไม่เหมือนกันครับ แต่ส่วนมากจะบอกว่าเกมของเรายังไม่สนุก ลูกเล่นยังง่ายเกินไป ส่วนน้องประถมเขาเล่นเพื่อความสนุกอย่างเดียวเลย ไม่คิดมาก แต่ก็จะสะท้อนกลับมาว่า อยากให้เอาอันนั้นมาใส่ อยากได้บอสตัวใหญ่ๆ มาใส่ในเกม คือน้องประถมจะเป็นความคิดเห็นแนวอยากได้อะไรในเกมมากกว่าจะดูเรื่องระบบ”

ซึ่งผลตอบรับ ถือว่าตรงกับกลุ่มเป้าหมายหลักที่ 3 หนุ่มมองไว้แต่แรก

“เพราะมันไม่ใช่เกมแบบซ้ำกัน ไม่ใช่เกมเก็บเลเวลหรือเกมวางแผน แต่เป็นเกมที่เล่นง่ายๆ ซ้ำเวลา ฉะนั้นกลุ่มเป้าหมายที่พวกผมวางไว้จึงค่อนข้างกว้าง คือกลุ่มวัยเรียนที่ชอบเล่นเกม เน้นเจาะจงที่วัยประถมถึง ม.ต้น ซึ่งดูจากเสียงสะท้อนก็ถือว่ามาถูกทางแล้วครับ” เท็นกล่าว

การได้ลงสัมผัสกับผู้ใช้งานจริงนี่เอง ที่ทำให้ทั้งสามได้เรียนรู้ถึงปัจจัยสำคัญของนักพัฒนา...

“การทำผลงานประกวด ก็ทำให้คนอื่นเล่นจริงมันต่างกันมากครับ สมัยที่เราทำงานแข่งกลุ่มเป้าหมายเรามีแค่คณะกรรมการที่เป็นคนกลุ่มเล็กๆ เราก็พยายามดูแค่ว่าคณะกรรมการเขาชอบแบบไหน แล้วก็ทำให้ตรงใจเขา แต่พอมาถึงการต้องออกสู่ตลาดจริงๆ ผู้ใช้มีความหลากหลายมาก เราเอาความคิดตัวเองใส่เข้าไปอย่างเดียวไม่ได้แล้ว ต้องมานั่งสำรวจจริงๆ ว่าแบบไหนได้รับความนิยม แบบไหนคนไม่ชอบ ต้องใส่ใจคอยดูว่าถ้าเขาเล่นแบบนี้ เขาเจอแบบนี้ เขาจะชอบหรือเปล่านั้น คือเราต้องศึกษามากกว่าเกมที่เราส่งประกวดครับ” เมฆเกล้าด้วยรอยยิ้ม

และการเลือกสรรคำวิจารณ์จากกลุ่มผู้ใช้ ก็เป็นอีกทักษะที่พวกเขาได้รับ

“ได้บทเรียนว่า ห้ามเอาความคิดเราไปใส่ในใจคนอื่นด้วย (ยิ้ม) คือต้องทำให้ส่วนมากถูกใจไว้ก่อน อาจมีส่วนน้อยสัก 10% ที่ถ้าเราทำแบบนี้เขาจะไม่ชอบ แต่เราก็อาจจะต้องยอมทำเพราะคน 90% เขาชอบ” โพล์คกล่าวด้วยน้ำเสียงจริงจัง

||  
**พอเข้าโครงการต่อกล้าฯ เราทำเกมออกสู่ตลาดจริงๆ  
 คนที่มาเล่นคือคนทั้งโลก ถ้าผมไม่เข้าโครงการ  
 ผมอาจจะจมอยู่แค่การแข่งขันก็ได้ ไม่เคยคิดเรื่อง  
 การลงตลาดจริง แต่โครงการทำให้เราได้วิธีการ  
 และแนวทาง และเกิดความเชื่อมั่นว่าเราทำมันได้นะ  
 มันไม่ใช่แค่ฝันนะ** ||

### ทุกอย่างก้าวคือการพัฒนา ทุกช่วงเวลามีกำลังใจ

นอกจากจะได้คำแนะนำด้านเทคนิคและแนวคิด  
 จากคณะกรรมการ ได้เสียงสะท้อนจากผู้ใช้งานจริง และ  
 ได้ฝึกการทำงานหนักในรูปแบบของการทำงานเป็นทีมแล้ว  
 ในมุมมองของ 3 หนุ่ม การเข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ยังช่วย  
 พัฒนาศักยภาพในตัวของพวกเขาอีกมากมาย ทั้งความรู้  
 และทักษะเฉพาะด้านจากค่ายอบรมที่หาดตะวันรอน เช่น  
 เทคนิคการนำเสนอผลงาน การตลาด ฯลฯ รวมไปถึงได้  
 สายสัมพันธ์กับเพื่อนนักพัฒนาร่วมรุ่นอีกด้วย

“การอบรมทำให้เรามีความมั่นใจมากขึ้นครับ  
 กล้าพูด พูดไปเลย และมีแนวทางการพูดที่ดีขึ้น วิธีการพูด  
 ที่จะทำให้นักสนใจ ซึ่งผมก็เอามาใช้ที่โรงเรียนได้ด้วย  
 นอกจากนี้ยังได้เครือข่าย (Connection) มากขึ้น ได้ไปรู้จัก  
 เพื่อน รู้จักพี่ รู้จักคนเยอะขึ้น” เท็นกล่าว

“โครงการนี้เหมือนเราเข้ามาเพื่อพัฒนาตัวเอง

ด้วยครับ เพราะ 3 คนนี้ยังไม่เคยทำงานด้านนี้แบบจริงจัง  
 อย่างเป็นทางการเป็นงานขนาดนี้มาก่อนนอกจากทำงานแข่ง  
 เท่านั้น คือ ทำงานแข่ง กลุ่มที่จะเห็นเกมเราก็มีแค่คณะ  
 กรรมการไม่กี่คน แต่พอเข้าโครงการต่อกล้าฯ เราทำเกม  
 ออกสู่ตลาดจริงๆ คนที่มาเล่นคือคนทั้งโลก การเข้า  
 โครงการสำหรับผมจึงถือว่าโคตรคุ้มครับ! (หัวเราะ) เพราะ  
 ได้ความรู้เยอะจริงๆ และเป็นความรู้ที่หาไม่ได้ทั่วไป  
 ถ้าผมไม่เข้าโครงการผมอาจจะจมอยู่แค่การแข่งขันก็ได้  
 ไม่เคยคิดเรื่องการลงตลาดจริง แต่โครงการทำให้เราได้  
 วิธีการและแนวทาง และเกิดความเชื่อมั่นว่าเราทำมันได้  
 มันไม่ใช่แค่ฝันนะ ถือว่ามาไกลเยอะมากครับจากตอน  
 ก่อนเข้าโครงการ” เมฆร่ายยาวถึงความรู้สึก

แม้โครงการจะมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อพัฒนาการ  
 ของทั้งผลงานและ 3 หนุ่ม แต่ปัจจัยสำคัญอีกส่วนที่ขาด  
 ไม่ได้ก็คือ ครอบครัวและโรงเรียน ที่พร้อมใจกันสนับสนุน  
 ให้ทั้ง 3 หนุ่มก้าวเดินตามความตั้งใจและความฝันของ  
 ตนเองจนมาถึงจุดนี้

“ที่บ้านสนับสนุนตลอดครับ อาจมีบ้างตอนแรกๆ  
 ที่สงสัยว่าไปทำอะไรที่โรงเรียนดีๆ ดื่นๆ แต่พอพ่อแม่เห็น  
 สิ่งที่เราทำ เห็นรายได้ที่เข้ามา เขาก็สนับสนุนเต็มที่ครับ”  
 โพล์เล่าถึงการสนับสนุนจากที่บ้าน ที่ไม่ต่างอะไรกับ  
 เห็นและเมฆ

“บ้านผมเขาอยากให้ไปทางที่ตัวเองชอบมากกว่า  
 มานั่งเรียนครับ อย่างผมเพิ่งเข้าปี 1 ทางบ้านก็บอกถ้า  
 ถ้ามีงานแข่งก็ไปเลย ถ้าเป็นระยะยาวก็หยุดเรียนก่อน  
 ทำเสร็จแล้วค่อยกลับมาเรียน จะจบ 8 ปีก็ไม่ว่า แต่ขอให้



มีโอกาสทำงานพวกนี้ (หัวเราะ) นี่ก็คือคำพูดของพ่อ คือพ่อเข้าใจครับว่างานแนวนี้การแข่งขันมันสูง ต้องจริงจังถึงจะอยู่รอด ถ้าทำครึ่งๆ กลางๆ อย่าไปทำ ถ้าทำก็เอาให้มันเต็มที่จริงๆ” เมฆจบประโยคด้วยรอยยิ้ม

เช่นเดียวกับอาจารย์และทางโรงเรียน ที่พร้อมสนับสนุนพวกเขา รวมถึงเพื่อนๆ ที่สนใจทางนี้อย่างเต็มที่ “ที่โรงเรียนสนับสนุนมากๆ ครับ ทั้งห้องทำงาน อุปกรณ์ ให้คำปรึกษา โดยเฉพาะครูมีส่วนช่วยมาก (ลากเสียงยาว) ครูรุ่นๆ ทุ่มเทให้เด็กเยอะมากจริงๆ ครับ” เห็นเลยถึงอาจารย์ที่ปรึกษาด้วยความเคารพ

**ยังพูดไม่ได้ว่าตอนนี้เราสำเร็จแล้ว  
เพราะยังไปไม่ถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ นั่นคือมีผู้ไหลดไปเล่น  
และสร้างรายได้ให้เรา ยังอยู่กลางทางครับ  
แต่ตามว่ามาไกลมากไหม มาไกลมาก**



## บนเส้นทางแห่งความสุขที่ทอดไกล

ด้วยคำแนะนำจากคณะกรรมการโครงการเสียงสะท้อนจากผู้ใช้งานจริง และความรู้มากมายที่ 3 หนุ่มได้รับมาตลอดการเข้าร่วมโครงการ ทำให้ถึงวันนี้ผลงาน Monmon Dash ของพวกเขาเดินทางมาไกลจากจุดเริ่มต้นมากนัก ปรับรูปแบบเปลี่ยนร่างมาจนถึงขั้นตอนสุดท้ายของการพัฒนา ที่ทั้งสามทดลองอัปโหลดผลงานผ่าน Play Store ให้คนทั่วไปได้ทดลองดาวน์โหลดไปเล่น และรับเสียงสะท้อนกลับมาเพื่อพัฒนาผลงานให้เข้าที่เข้าทางที่สุดก่อนจะเผยแพร่ในรูปของธุรกิจต่อไป

“แต่ยังพูดไม่ได้ว่าตอนนี้เราสำเร็จแล้วนะครับ เพราะยังไปไม่ถึงเป้าหมายที่เราตั้งไว้ นั่นคือมีผู้ไหลดไปเล่นและสร้างรายได้ให้เรา ยังอยู่กลางทางครับ แต่ถามว่ามาไกลมากไหม มาไกลมาก” เมฆยิ้ม

ซึ่งการเดินทางไปถึงจุดนั้น ด้านเทคนิคไม่ใช่ปัญหา แต่เป็นเรื่องทักษะทางการตลาด ที่ต้องอาศัยประสบการณ์และการแนะนำจากผู้รู้

“สิ่งที่เราต้องพัฒนาและทำอย่างหนักก็คือ เราขาดเรื่องการตลาดครับ ขาดความรู้ว่าทำอะไรจะไปสู่ผู้ใช้งาน ทำอย่างไรให้คนรู้จัก ทำอย่างไรให้มันดัง ทำอย่างไรให้มีรายได้คุ้ม ตอนนี้พวกผมกำลังคิดถึงการไปทำข้อตกลงกับบริษัท และพ่วงงานของเราไปกับโปรแกรมเขา เหมือนอย่าง LINE มีเกมของเขา ก็เป็นเรื่องที่ต้องลองทำดูครับ” เมฆกล่าวด้วยแววตามุ่งมั่น ก่อนที่โฟล์คจะเสริมเรื่องการลงมือทำ ฝากเป็นแนวทางสำหรับน้องๆ ที่อยากลองเดินทางสายนักพัฒนานี้

“จุดเริ่มต้นอยู่ที่การเริ่มทำครับ คนจำนวนมากที่ล้มเหลว เพราะว่าเขาคิดได้แต่เขาไม่ยอมทำ อาจจะซีเรียจปิดกั้นตัวเอง แล้วคิดว่าเราไม่มีความรู้ เราทำไม่ได้ แต่อีกคนที่ความรู้เท่ากัน แต่ไม่อยู่เฉยๆ ไปศึกษาเองจากคนรู้จัก ถ้าไม่มีก็ศึกษาตามอินเทอร์เน็ต เริ่มทำแล้วทำไปเรื่อยๆ ต่อให้ทำไม่สำเร็จ แต่เราก็ได้ความรู้เสียขงหนึ่งมาแล้ว และมันจะสะสมอยู่ในตัวเราไปเรื่อยๆ พอถึงงานใหม่ เราก็มีพื้นฐานที่ดี แล้วเราจะพบว่าที่ทำมามันไม่เสียเปล่าหรอกครับ”

เหนืออื่นใด คือความสุขจากการได้ทำในสิ่งที่รัก นี่คือฝันเฟื่องที่จะขับเคลื่อนการทำงานได้ดีที่สุด

“ทั้งหมดทั้งมวล เราทำเพราะมันสนุกครับ มันไม่เหมือนเรียนหรือทำงานที่โดนบังคับให้ทำ (หัวเราะ) คือทำไปแล้วไม่สนุก แล้วทำทำไม แต่เราชอบเล่นเกมมาก่อน แล้วเราสร้างเกม เราเลยรู้ว่าเกมมันควรจะมีอย่างนี้ ตรงไหนสนุก ตรงไหนไม่สนุก พอทำเสร็จแล้วเราสนุกเหมือนศิลปะ เหมือนเราเล่นดนตรีก็สนุกกับเพลง เราสร้างเกมเราก็สนุกกับเกมที่เรารสร้างมันเป็นความสุขเล็กๆ”

เมฆกล่าว  
“ถ้าเราทำสิ่งที่เราชอบ เราจะอยู่กับมันได้มากกว่ามีความสุขที่จะได้อยู่กับมัน ถ้าเราไปทำอย่างอื่น เราก็คงไม่มีความสุข เพราะฉะนั้นพวกผมคิดว่า เราเลือกเดินมาถูกทางแล้วครับ” เห็นทั้งทำอย่างแจ่มใส

ถึงวันนี้ Monmon Dash กำลังมุ่งเข้าสู่เส้นทางของการพิสูจน์ผลงานโดยผู้ใช้งานที่เป็นสาธารณชนจริงๆ ไม่ต่างอะไรกับ 3 หนุ่ม เมฆ-เท็น-โพลด์ ที่ได้ก้าวขึ้นมาอยู่บนเส้นทางของนักพัฒนาอย่างเต็มตัว

เบื้องหน้า... ความสำเร็จรอคอยทั้งสามอยู่ตรงไหนสักแห่งบนเส้นทางสายนี้ แต่คงไม่น่าหวั่นกลัวอะไรในเมื่อทั้งสามพร้อมที่จะก้าวและวิ่งต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง ด้วยพลังของวัยหนุ่ม ทศนคติที่พร้อมหกล้มและเรียนรู้ตลอดเวลา และเหนืออื่นใด คือพวกเขา กำลังวิ่งอย่างมีความสุข

วิ่งไปข้างหน้า ฝ่าอุปสรรค เก็บไอเท็มความรู้และประสบการณ์ เป็นเสบียงให้ชีวิต เพื่อมุ่งไปสู่เส้นชัยในอนาคต เหมือนตัวละครในผลงานของพวกเขาเอง

