

จากผู้เล่นสู่นักพัฒนาเกม 'Artheland'



เชื่อว่าน้อง ๆ ที่หลงใหลในการเล่น เกม หลายคนคงใฝ่ฝันว่าสักวันจะได้พัฒนา เกมเป็นของตนเอง

เส้นทางนี้ไม่ใช่เรื่องง่ายเพราะการทำเกมสักเกมต้องใช้เงินทุนเป็นจำนวนมาก แต่...ก็ไม่ใช่เรื่องที่เป็นไปไม่ได้!

อย่างเช่น เส้นทางสู่การพัฒนาเกมของ "พลวัต ดีอินกอง" ซีอีโอผู้ก่อตั้งบริษัท อิมเมจ เอนจิน จำกัด สตาร์ทอัพรุ่นใหม่ เจ้าของโครงการเกมอาร์เทอแลนด์ (Artheland) เกมเสริมสร้างทักษะสำหรับเด็ก โครงการจากภาคเหนือ ภายใต้การสนับสนุนในโครงการนวัตกรรมแบบเปิด (Open Innovation) จากสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ(องค์การมหาชน) หรือเอ็นไอเอ

พลวัต เล่าว่า ด้วยความหลงใหลในศาสตร์การพัฒนาเกมมาตั้งแต่เด็ก โดยทำเกมให้เพื่อน ๆ เล่นตั้งแต่สมัยที่ยังไม่มีคอมพิวเตอร์ เริ่มต้นจากการวาดลงในกระดาษ ทำแบบนี้มาตลอดจนเข้ามาหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง ซึ่งเลือกเรียนสาขาวิชาเทคโนโลยี

มัลติมีเดียและการสร้างภาพเคลื่อนไหว และโอกาสก็มาถึง ... เมื่อถึงตอนที่อาจารย์สั่งให้ทำโปรเจกต์จบ "พลวัต" บอกว่าเลือกที่จะพัฒนาเกมไปส่งอีก หลังจากส่งแล้วอาจารย์เห็นว่าตัวโครงการมีความเป็นไปได้เลยพาเข้าประกวดสตาร์ทอัพ ไทยแลนด์ และได้รับเงินรางวัลมาหนึ่งแสนบาท ซึ่งเป็นทุนสำคัญในการซื้ออุปกรณ์และซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ในการเดินทางพัฒนาเกมต่อ จนกระทั่ง

ได้รับการสนับสนุนแหล่งเงินทุนจากในโครงการนวัตกรรมแบบเปิดของเอ็นไอเอในปีที่ผ่านมา



สำหรับเกมอาร์เทอแลนด์ (Artheland)

"พลวัต" บอกว่าเป็นเกมเสริมสร้างทักษะสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 5 ขวบขึ้นไป มีเนื้อหาช่วยเสริมสร้างทักษะสมาธิ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ในขณะที่เด็กสามารถสร้างความสนุกสนานได้ด้วย จึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะสามารถ

ช่วยให้พฤติกรรมกรคิดเกมที่ใช้ความรุนแรงของเด็กลดลง

โดยเนื้อหาของเกม ตัวผู้เล่นจะได้รับบทบาทเป็นผู้นำหมู่บ้าน เพื่อคอยแก้ปัญหา

ที่เกิดขึ้น สุดท้ายจะสามารถขยายหมู่บ้านให้ใหญ่ขึ้นเมื่อสามารถแก้ปัญหาได้

เกมอาร์เทอแลนด์ มีความแตกต่างจากเกมทั่วไปคือ ปัญหาหรืออุปสรรคที่เกิดขึ้นในแต่ละ

ด่านนั้น จะถูกสร้างขึ้นมาจากเฉพาะตามพฤติกรรมของผู้เล่น ฉะนั้น



พลวัต ดีอินกอง

อุปสรรคที่
เกิดขึ้นใน
เกมของ
แต่ละ

บุคคลจะแตกต่างกันไป การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจะทำให้เด็กเกิดกระบวนการคิด ผูกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

และที่สำคัญผู้ปกครองไม่ต้องกังวลว่าเด็กจะติดเกม เนื่องจากเกมอาร์เทอแลนด์ได้สร้างเงื่อนไขของเวลาในการเล่น คือหากมีการเล่นเกมต่อเนื่องเกินเวลาที่ได้กำหนดจะทำให้หมู่บ้านที่สร้างขึ้นเกิดความเสียหาย ฉะนั้นเวลาในการเล่นของเด็กจะถูกควบคุมโดยเงื่อนไขเหล่านี้

นอกจากนี้ผู้สร้างเกมยังได้พัฒนาระบบฐานข้อมูลร่วมกับ “ดร.บรรพจน์ โนแก้ว” อาจารย์จากมหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง เพื่อใช้ศึกษาพฤติกรรมของผู้เล่นเกมในการทำระบบ “Behavior Tracking” และได้ตีพิมพ์บทความวิชาการเรื่อง “A Study of the endurance behavior of children by using strategy game” อีกด้วย

ปัจจุบันเกมอาร์เทอแลนด์อยู่ในขั้นตอนการดำเนินการพัฒนา ซึ่งคาดว่าจะเสร็จสมบูรณ์ในเร็ว ๆ นี้.

นัตถยา คชินทร
nattayap.k@gmail.com