



แคมป์ไฟจะเปิดโอกาสและช่วยยกระดับให้ประเทศไทยก้าวสู่การเป็น "ผู้จำหน่ายเกมมากกว่าเป็นผู้เล่นเกม"
พลวัต ดีอันทอง

'แคมป์ไฟ' จุดสตาร์ท เปลี่ยนคนเล่นสู่คนสร้าง



● ชญาณิชชู่ บทแก้ว กรุงเทพธุรกิจ

จากประสบการณ์ในธุรกิจพัฒนาเกมที่มีผู้เล่นทั่วโลก "อิมเมจ เอนจิน" เล็งเห็นปัญหาของนักพัฒนาเกมมือใหม่ที่เวลานานในการสร้างเกม ซึ่งบางเกมใช้เวลากว่า 5 ปี และทรัพยากรที่ใช้ในการสร้างเกมมีราคาสูงเกินไป จึงเป็นที่มาของโครงการ "แคมป์ไฟ" (Campfire Engine) ระบบอัตโนมัติของเกม หรือชุดคำสั่งหลังบ้านที่ใช้ในการพัฒนาเกม (Game Automated System)

พลวัต ดีอันทอง กรรมการผู้จัดการบริษัท อิมเมจ เอนจิน จำกัด กล่าวว่า แคมป์ไฟพัฒนาขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของนักพัฒนาเกม ทั้งกลุ่มนักพัฒนามืออาชีพที่ต้องการลดต้นทุนในการผลิตเกม ไปจนถึง

กลุ่มนักพัฒนาฝีมือใหม่ที่ยังขาดความรู้และความสามารถในการสร้างเกม โดยนักพัฒนาเกมสามารถสร้างได้อัตโนมัติผ่านแพลตฟอร์มภายในระยะเวลา 5 นาที

ทางเลือกใหม่ของนวัตกรรม

"Campfire Engine" ทำงานด้วยเทคโนโลยีเอไอจึงสามารถปรับเปลี่ยนตัวละครในเกมได้อัตโนมัติตามขีดความสามารถของผู้เล่น และด้วยเทคโนโลยีเอไอทำให้ต้นทุนการพัฒนาเกมราคาถูกลง 1 พันเท่าและเร็วขึ้น ทั้งยังเปิดโอกาสให้กับนักพัฒนาฝีมือใหม่หรือผู้ที่ไม่มีทักษะด้านไอทีที่สามารถสร้างเกมเป็นของตัวเองได้โดยไม่ต้องเขียนโค้ดขึ้นมาแม้แต่บรรทัดเดียว

"กลุ่มเป้าหมายของเรา คือ 1.กลุ่มนักพัฒนาเกมทั่วโลก กว่า 27.7 ล้านคน 2.กลุ่มผู้ที่ต้องการพัฒนาเกมแต่ไม่มีความรู้

การเขียนโปรแกรม คาดการณ์อยู่ที่ 81 ล้านคนทั่วโลก 3. กลุ่มผู้พัฒนาเกมทั่วไปที่ต้องการใช้งานไลบรารีเพื่อลดความยุ่งยากในการพัฒนาเกม คิดเป็น 10.4 ล้านคนทั่วโลก และ 4. กลุ่มผู้ที่ต้องการสร้างเกมแต่ไม่มีทรัพยากรหรือฮาร์ดแวร์ที่ดีพอ คาดการณ์ตัวเลขอยู่ที่ 54 ล้านคนทั่วโลก"

ขณะที่บิซิเนสโมเดลเป็นแบบ B2C และ B2B ส่วนช่องทางการจำหน่ายคือ 1.Steam ซอฟต์แวร์จำหน่ายดิจิทัล 2.Unity เกมเอนจินแบบข้ามแพลตฟอร์มสำหรับใช้ในการพัฒนาวิดีโอเกมทั้งแบบ 2 มิติและ 3 มิติรวมทั้งการสร้างซิมูเลชันต่างๆ บนเครื่องคอมพิวเตอร์, คอนโซล, สมาร์ททีวี, เว็บไซต์ และอุปกรณ์ต่าง ๆ 3.Unreal Engine เกมเอนจินที่พัฒนาขึ้นโดยบริษัท Epic Games 4.Google Play Store

จุดเด่นของการพัฒนา คือ ถูก และ เร็วกว่าคู่แข่งเสมอ ผลงานทั้งหมดเกิดจาก นักศึกษาระดับ Elite เพื่อฝึกฝนให้คนกลุ่มนี้ เติบโตมาเป็นบุคลากรที่มีประสิทธิภาพ ต่อไป ขณะเดียวกัน พลวัต บอกว่าปัจจุบัน ตลาดของอุตสาหกรรมเกมนั้นกำลังเป็นที่ จับตามองโดยทั่วโลกและเติบโตขึ้นทุกปี

โดยเฉพาะตลาดพัฒนาเกมอินดี้ ถูกยึดครองโดยสองยักษ์ใหญ่แห่งวงการ “เกมเอนจิน” ได้แก่ Unreal Engine และ Unity โดยบริษัทสามารถ Plug ตัวเองเข้ากับ สองแพลตฟอร์มนี้ได้ทันที และเข้าสู่ส่วนแบ่ง ของตลาดแบบโดยตรงผ่านทาง Epic Game Store, และ Unity Asset Store ส่วนต่อมาในด้านของตลาด Assets และ Library ส่วนแบ่งการตลาดของบริษัทจะอยู่ที่ 100% เพราะโครงการของบริษัทเป็นโครงการพัฒนา Framework ที่ครอบคลุมระบบ Template ทั้งหมดที่ใช้ ในการสร้างเกม อาทิ 2D, 3D Assets, API ดังนั้นตัวเลขเม็ดเงินที่บริษัทสามารถเข้าไป มีส่วนร่วมได้จะอยู่ที่ 1.56 ล้านล้านบาท

ผลงานจากแคมป์ไฟได้ต่อยอดสู่งาน ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น MFU Valley เกมที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อใช้ในงานนิทรรศการ วิทยาศาสตร์ออนไลน์ประจำปี 2563 ที่มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง จ.เชียงราย ผู้เล่นจะได้รับบทเป็นผู้กล้าที่จะต้องคอย ต่อกรกับเหล่าปีศาจที่เข้ามารุกรานหุบเขา และพัฒนาตัวละครไปในแบบของตัวเอง

โปรแกรมทันตกรรม DigiproSmile มีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลภายใน ช่องปากของคนไข้ นำไปสู่การดูแลรักษา ที่มีประสิทธิภาพ ประหยัด และแม่นยำกว่า วิธีการรักษาแบบเดิม องค์กรนี้ กำลังอยู่ระหว่างการพัฒนา

อีกทั้งโปรแกรม Web Based AR ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาทำให้นักท่องเที่ยวทั่วโลกสามารถเข้าถึงข้อมูล การท่องเที่ยวภายในประเทศได้ทันทีโดยไม่ต้องร้อขอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่ สามารถทำงานได้ผ่านมือถือทุกเครื่อง โดยที่ไม่ต้องดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน

หวังคืนเชียร์รายสู่ฮับซอฟต์แวร์-เกม

ทั้งนี้ จุดสตาร์ทของพลวัตมาจาก มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง จึงวางเป้าหมาย ที่จะสร้างไอทีฮับเต็มของมหาวิทยาลัยและ

ภาพรวมอุตสาหกรรมเกม ปี 63

อูตซุ เกมโลก

1.86

แสนล้านบาท

สร้างรายได้

4.9 ล้านล้านบาท

การลงเกมทั่วโลก

1.72 ล้านล้านบาท

อูตซุ เกมไทย

2.7 หมื่นล้านบาท

(เติบโต 15.8% จากปี 2562)

เกมเมอร์ไทย

27.8 ล้านคน

(41% ของประชากรไทย 69.3 ล้านคน)

Campfire Engine กลุ่มเป้าหมาย

- นักพัฒนาเกมทั่วโลก **27.7 ล้านคน**
- ผู้ที่ต้องการพัฒนาเกมของตัวเอง แต่ขาดทักษะการเขียนโปรแกรม **81 ล้านคนทั่วโลก**
- ผู้ที่ต้องการสร้างเกม แต่ไม่มีทรัพยากร **54 ล้านคน**
- ผู้พัฒนาเกมที่ต้องการความช่วยเหลือ **10.4 ล้านคน**

2/3/2564 กราฟฟิค กรุงเทพธุรกิจ

ผลงานพัฒนาจาก Campfire

<p>MFU Valley</p> <p>นิทรรศการในรูปแบบ เกมออนไลน์ บนแม่ฟ้าหลวง</p>	<p>DigiproSmile</p> <p>โปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลทันตกรรม (กำลังพัฒนา)</p>	<p>Web Based AR</p> <p>ข้อมูลการท่องเที่ยวภายในประเทศ กระทรวงการท่องเที่ยวฯ</p>
---	---	--

กลุ่มพัฒนาซอฟต์แวร์ในนาม “Pixel Art” เพื่อเปลี่ยนให้เชียงรายเป็นฮับของการพัฒนาซอฟต์แวร์ และเกมในภาคเหนือ ทั้งยังเป็นการบ่มนักศึกษาให้ก้าวข้ามข้อจำกัดของตนได้

“ภาพรวมอุตสาหกรรมทั้งโลกจะเติบโตแบบไม่หยุด เพราะถือเป็นหนึ่งในทรัพยากรทางเศรษฐกิจที่มีมูลค่าสูงที่สุดในโลก เห็นได้จากตั้งแต่โควิดอุตสาหกรรมเกมโตขึ้น 12% ส่วนในไทยมองว่ายังอยู่ในสเกลเล็ก ดังนั้นถึงเวลาที่ต้องทำบางอย่าง

ให้เกิดขึ้นจริง และเมื่อพูดถึงประเทศไทย ก็จะมีชื่อเกมโดยฝีมือคนไทยที่พัฒนาและจำหน่ายเองขึ้นอยู่ในนิลิสต์ ทั้งตลาดในไทย โตได้กว่าที่อื่นเพราะมีผู้เล่นน้อยราย”

ส่วนด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ก็เป็นปัญหาโลกแตก เพราะวิธีการแก้ไขเรื่องของการ มี firewall หรือระบบการป้องกันการแฮกที่ดี แต่เป็นเรื่องของการศึกษาและการสร้างจิตสำนึก การสร้างคอมมูนิตี้ ในอดีตเกม 99% ในตลาดเป็นเกมเถื่อน แต่ทุกวันนี้ คนเปลี่ยนมาเล่นเกมแท้ 74% เพราะ

รหัสข่าว: C-210302011061 (2 มี.ค. 64/04:44)

หน้า: 2/3

iQNewsClip
www.iqnewsclip.com

InfoQuest Limited | 888/178 Ploenchit Rd., 17th FL, Mahatun Plaza Bldg., Lumpini, Patumwan, Bangkok 10330
☎ 02-253-5000, 02-651-4700 ☎ 02-253-5001, 02-651-4701 ✉ help@iqnewsclip.com

กรุงเทพธุรกิจ

Krungthep Turakij
Circulation: 160,000
Ad Rate: 1,600

Section: การเงิน-ลงทุน/-

วันที่: อังคาร 2 มีนาคม 2564

ปีที่: 34

ฉบับที่: 11805

หน้า: 18(กลาง)

Col.Inch: 115.36 Ad Value: 184,576

PRValue (x3): 553,728

คลิป: สีสี่

หัวข้อข่าว: 'แคมป์ไฟ' จุดสตาร์ทเปลี่ยนคนเล่นสู่คนสร้าง

จิตใต้สำนึกคนเปลี่ยน การศึกษา ข้อมูล และเทคโนโลยีเข้าถึงทุกคน

ทั้งนี้การขยายสู่ต่างประเทศทั่วโลก ผู้บริโภคส่วนใหญ่เป็นจีน 77% และยุโรป 20% ส่วนคนไทยมีเพียง 3% ด้วยเพราะเป็นภาษาอังกฤษ อีกทั้งอีสปอร์ตก็ไม่เปิดกว้างมากนัก ในขณะที่ฝั่งยุโรปคนทำเรื่องพวกนี้ปกติ และคนจีนมองหาอะไรที่ง่ายและถูก จึงไม่แปลกที่ตลาดจะโตอย่างรวดเร็ว

หากแพลตฟอร์มเสร็จสมบูรณ์ คาดว่า จะสร้างรายได้ ให้กับประเทศไทยอย่างน้อย 100 ร้อยล้านบาท ทั้งยังเปิดโอกาส ให้กับประเทศไทยในการเป็นหนึ่งใน "ฮับ" ผู้ผลิตเกมที่ใหญ่ที่สุดภายในภูมิภาคเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้ และช่วยยกระดับให้ ประเทศไทยก้าวหน้าไปสู่การเป็น "ผู้จำหน่าย เกมมากกว่าเป็นผู้เล่นเกม"