



Splash hour เกมพันรู้ไทย รับเทศกาล สงกรานต์ ยุคไอที. บ้านเมือง. 13 เมษายน 2554, หน้า 8.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อเทศกาลสงกรานต์เวียนมาถึง หลายคนมุ่งหน้ากลับบ้านไปทำบุญ และรดน้ำดำหัวขอพรผู้สูงอายุ รวมทั้งเตรียมสนุกสนานกับการเล่นสาดน้ำอย่างสร้างสรรค์ และหนึ่งในวิธีการเล่นสาดน้ำสงกรานต์รูปแบบใหม่คือ สาดน้ำในโลกอินเทอร์เน็ต ผลงานไอเดียสร้างสรรค์ของเด็กไทยยุคใหม่ ที่ได้สร้างเกม “RTS” (Real Time Strategy) ที่ชื่อว่า “Songkran Festival: Splash Hour หรือเกมสาดน้ำสงกรานต์” โดยมีมือของนักศึกษาศาสตราจารย์ ดร.คอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เจษฎา เจริญกิจจรวุฒิ นักศึกษาศาสตราจารย์ ดร.คอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง รวมตัวกับเพื่อนอีก 2 คน และอาจารย์ที่ปรึกษา รศ.ดร.เกียรติกุล เจียรน้อยชนะกิจ เพื่อสร้างเกม RTS แนวใหม่ พวกเขาบอกว่าเกมประเภทนี้เป็นประโยชน์กับผู้เล่นคือ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา แต่ควรลดความรุนแรง เกมที่พวกเขาสร้างขึ้นนอกจากให้ความสนุกสนาน ทำให้ผู้เล่นฝึกการวางแผน คิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาแล้ว ยังเป็นสื่อแนวใหม่ในการเผยแพร่ประเพณีอันดีงามของไทย และประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวไทยอีกด้วย

เกมนี้ผู้เล่นสามารถสร้างทีมเล่นน้ำสงกรานต์ด้วยการต่อสู้กับคอมพิวเตอร์ โดยสามารถเลือกตัวละครได้ 4 ตัว จาก 6 ตัวเลือก ตัวละครแต่ละตัวจะมีความสามารถแตกต่างกัน เช่น มีปืนฉีดน้ำ มีลูกโป่งน้ำเพื่อพ่ายตรงข้าม มีโดรนเป่าลมไว้เป่าผู้เล่นให้แห้งหลังโดนพ่ายตรงข้ามสาดน้ำ มีโทรศัพท์มือถือไว้เรียกเพื่อนๆ มาช่วยกันสาดน้ำ เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นต้องวางแผนเลือกตัวละครให้ดี ต้องรู้ว่าจะใช้ตัวละครไหนเวลาใด ต้องอ่านคุณสมบัติของตัวละครให้ดี เพื่อสาดน้ำพ่ายตรงข้ามให้ได้มากที่สุด ขณะเดียวกันต้องวางแผนป้องกันการโจมตี และหาที่หลบที่ปลอดภัยเพื่อไม่ให้ตัวเองเปียกน้ำอีกด้วย ซึ่งเกมนี้นอกจากความ

สนุกสนานแล้ว พวกเขายังสอดแทรกประวัติความเป็นมาของประเพณีสงกรานต์ไทย และข้อมูลการท่องเที่ยวในช่วงเทศกาลสงกรานต์ไว้ในเกมอีกด้วย จากแนวคิดการทำเกมที่น่าสนใจ รูปแบบเกมที่มีสีสันสวยงาม เทคนิคที่โดดเด่น และความพยายามในการสร้างเกมที่ยากออกมาได้สำเร็จ ทำให้เกมของพวกเขาได้รับรางวัลชนะเลิศโปรแกรมเพื่อความบันเทิง ระดับนี้สิต นักศึกษาในโครงการการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 13 (National Software Contest: NSC 2011) ซึ่งจัดโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เจษฎา เล่าว่า อยากให้เกมนี้เป็นหนึ่งตัวอย่างที่แสดงให้เห็นเด็กไทยเห็นแวว ไม่ใช่แค่ต่างชาติที่สร้างเกม RTS ได้ แต่เด็กไทยก็มีความสามารถสร้างเกมแนวนี้ได้เช่นกัน

ส่วน เจษฎา จงสุขจรวุฒิ หัวหน้างานพัฒนาวิชาชีพและเยาวชนไอที ฝ่ายบริหารและสนับสนุนงานวิจัย ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ มองว่า เกมนี้เป็นตัวอย่างที่ดีในการใช้ไอทีอย่างสร้างสรรค์ หลายคนอาจมองว่าเกมให้แค่ความสนุกอย่างเดียว แต่เกมนี้แตกต่างคือมีการนำเอกลักษณ์ และวัฒนธรรมที่ดีของไทยมาไว้ในเกม ถือเป็นการเล่นเผยแพร่วัฒนธรรมประเพณี

ไทยได้อีกทางหนึ่ง และนี่อาจเป็นแรงบันดาลใจให้เด็กไทยหลายๆ คนสร้างเกมที่มีคุณภาพ มีคุณค่า และมีประโยชน์ต่อผู้เล่นต่อไป

ถามว่าเกมนี้สร้างยากไหม!!! พวกเขาตอบว่า “ยากมาก” แต่ก็ไม่ยากเกินไป พวกเขาสร้างเกมรู้จักวางแผนและการจัดการที่ดี พวกเขาชวนเหล่าให้ฟังว่าพวกเขาสร้างทีมขึ้นจากคนที่รักเกม และมีทักษะในการเล่นเกมมาก่อน แต่ละคนเก่งคนละด้าน เช่น เจษฎาเองเก่งในเรื่องปัญญาประดิษฐ์ (AI) ส่วนเพื่อนๆ เก่งเรื่องโปรแกรม เมื่อทักษะพร้อม

พวกเขาจึงเริ่มคิดค้นเกมที่ยากทำร่วมกัน ประเมินเวลาทำงาน คิดวิเคราะห์กับเพื่อนร่วมทีมว่ามีความรู้พอหรือไม่ เมื่อคิดว่าทำได้พวกเขาก็ช่วยกันหาความรู้เพิ่มเติม ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ อินเทอร์เน็ต เว็บบอร์ด สอบถามจากผู้รู้ และ

อาจารย์ที่ปรึกษา ศึกษาเกี่ยวกับโปรแกรม เทคนิควิธีการสร้างเกม พร้อมศึกษาเกมต้นแบบ และตัวอย่างที่น่าสนใจ เพื่อให้เกมสมบูรณ์แบบตามที่คิดไว้ หลังจากนั้นจึงจัดทำแผนการทำงานที่ชัดเจน แบ่งงานให้ตรงกับความสามารถของแต่ละคน โดยใช้เวลาหลังเลิกเรียน แม้จะเจอปัญหาอุปสรรค แต่พวกเขาก็ไม่ท้อ ต่างให้อกำลังใจกันเพื่อทำงานเดินหน้าต่อไป โดยได้รับคำแนะนำดีๆ จากอาจารย์ที่ปรึกษา และพ่อแม่ ทำให้พวกเขาฝ่าฟันปัญหามาได้

พวกเขาต่างพูดเป็นเสียงเดียวกันว่า เป็นธรรมดาที่การทำงานต้องหนัก เหนื่อย และเต็มไปด้วยปัญหา แต่ในความยากลำบากนั้น ก็แฝงไปด้วยคุณค่าและสิ่งที่น่าเรียนรู้ นอกจากความรู้ในการสร้างเกมแล้ว พวกเขายังได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหามากมาย เมื่อกลับมาวิเคราะห์ตัวเองอีกครั้ง พวกเขาพบว่า ตนเองเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น มีความรับผิดชอบมากขึ้น ซึ่งพวกเขามองว่าเป็นสิ่งที่มีค่ามาก การสร้างเกมได้หล่อหลอมลักษณะนิสัยดีๆ ให้เกิดในตัวพวกเขา ทำให้พวกเขามีแนวคิดดีๆ ในการทำงาน มองโลกกว้างขึ้น ซึ่งทั้งหมดทำให้พวกเขาเติบโตเป็นคนที่มีคุณภาพ

นี่คือตัวอย่างของเยาวชนคุณภาพ ซึ่งเรื่องราวของพวกเขาเป็นส่วนหนึ่งของหนังสือ ร้อยพลังเยาวชน พลังสังคม โดยจะมีการเผยแพร่ในงานมหกรรมพลังเยาวชน พลังสังคม ครั้งที่ 2 “แบ่งปัน...เพื่อเปลี่ยนแปลง” ที่จะจัดขึ้นต้นเดือนพฤษภาคมนี้

สำหรับผู้ชื่นชอบการเล่นและสนใจอยากทดลองเล่นเกม สามารถชมตัวอย่างเกมและดาวน์โหลดเกมได้ที่ www.thaiware.com หรือศึกษารายละเอียดการเล่นได้ที่ www.thailandyouthfestival.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้