



หลายคนที่หลงใหลในการเล่นเกมนักคิดว่าเกมจากแดนปลาดิบหรือแดนกิมจิเท่านั้นที่จะมีดี สดุดี เร้าใจ แต่วันนี้โลกต้องหันมาเล่นเกมที่มีดีที่มีจากเด็กไทยเด็ก ๆ ที่ร่วมตัวกัน และนำ "เกม" มาใช้ เป็น "สื่อ" ที่มีมากกว่าความสนุกสนาน

“Songkran Festival: Splash Hour” หรือเกมสาดน้ำสงกรานต์” เป็นฝีมือของเยาวชนสาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ประกอบด้วย นายเจษฎา เจริญกิจ วรวิทย์ นายธนินทร์ ภักดีธรรมะ สดุดี และนายชวโรจน์ ประเสริฐเจริญกิจ เจ้าของรางวัลชนะเลิศ โปรแกรมเพื่อความบันเทิง ระดับมัธยมศึกษา ในโครงการการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 (National Software Contest: NSC 2011) ซึ่งจัดโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

นายเจษฎา หนึ่งในทีมพัฒนาเกมนี้บอกว่า เกมประเภทนี้เป็นประโยชน์กับผู้เล่นที่พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ตลอดจนความแรง จึงคิดค้นจนได้เกมสาดน้ำสงกรานต์นี้ขึ้นจากความ

# เกมพันธุ์ไทยฝีมือขึ้นเทพ



เกมสาดน้ำสงกรานต์



ทีมชนะเลิศการแข่งขัน

ประการของเกมนี้นี้ได้แก่ หนึ่งต้องเป็นเกม เรซซิ่ง สองต้องสะท้อนความเป็นไทย และสามคือคนเล่นเกมต้องสนุก ทำให้เกมนี้มีเจ๋งที่ค่อนข้างชัดเจน พวกเขาจึงใช้เวลาทำงานไม่นานนัก แต่กว่าจะได้เกมที่สมบูรณ์แบบไม่ใช่ง่าย ๆ แต่ละส่วนล้วนมีที่มาที่ไป ทั้งเนื้อหาที่มีความหมาย ความดีดีของคนของงานที่ตรงงาน การศึกษาข้อมูลอย่างจริงจัง

เมื่อได้หลักของเกมแล้ว สิ่งที่ต้องทำคือหาชื่อ "ไอเดีย" ว่าการจะเน้นของไทยอะไรบ้าง คุณเล่นมันไปจนถึงได้รับรางวัลชนะเลิศการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 (National Software Contest: NSC 2011) ซึ่งจัดโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

นายเจษฎา หนึ่งในทีมพัฒนาเกมนี้บอกว่า เกมประเภทนี้เป็นประโยชน์กับผู้เล่นที่พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา ตลอดจนความแรง จึงคิดค้นจนได้เกมสาดน้ำสงกรานต์นี้ขึ้นจากความ

เกมว่าจะให้อารมณ์เกมออกมาแบบจริงจังหรือลด

“เกมควายชิง วังทะลุโลก” จึงเป็นเกมวิ่งควายแบบสามมิติ หรือสามมิติ ที่พัฒนาด้วย Unity 3 ดี สามารถเลือกเล่นกับปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) หรือแข่งกัน 2 คนโดยใช้เกมแพด ได้ โดยความสามารถกระโดดผ่านเครื่องคิดเลขและใช้ซูเปอร์ฮีโร่ เพื่อเร่งความเร็วได้ มีฉากให้เลือกสามฉาก คือ ทุ่งนา และทราย และข้าวโลกเหนือ ลักษณะการเล่น คือ รับกับควายวิ่งไปตามคู โดระหว่างทางจะมีอุปสรรคเช่น กบปัดตา วัช ก้นเพร่น้ำแข็ง ใหลู่นกกระโดด

นายเจษฎา หนึ่งในทีมพัฒนาเกมนี้บอกว่า การสร้างเกมแนวนี้ค่อนข้างยาก เพราะต้องใช้ความรู้ทางคอมพิวเตอร์และกราฟิก การเล่นเกมอย่างเท่าเทียมกัน ยังมีความยากอีกมาก



<http://www.dhammathai.org>



เว็บไซต์ธรรมะไทย ครอบคลุมด้วยเนื้อหาแห่งธรรมะดี ๆ จากหลวงพี่บทความ เครื่องข่ายธรรม เสียงธรรม และกิจกรรมให้เข้าร่วมปฏิบัติ

เขาเล่น หรือหากมีเตรียมแบบเกมอาจไม่ต่างไปเลยหาก หรือมีตัวช่วยเล่น ทำให้ผู้พิการทางสายตาไม่เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเกม พวกเขาจึงใช้ นิทานโด ไร้คน มาช่วยควบคุมการเล่นเกม ซึ่งไม่เหมือนกับเกมอื่น ๆ เพราะเกมนี้เป็นให้ผู้พิการทางสายตาได้ใช้ความคิด และไหวพริบในการเล่นแบบฝึกหัด การกิจต่าง ๆ



ทีมพัฒนาฝีมือมีดีมีค่า... ไทเทคกระวี, ภาคิน แจ่มกระจ่าง, วรวิทย์ วรวิทย์

ที่อยากเล่นเกม แต่กลับไม่ค่อยมีเงินสำหรับ โดยไปประสานกับห้างสรรพสินค้าที่อยู่ที่พวกเขา นั่นก็คือ กลุ่มเด็กผู้พิการทางสายตา ในเกมและกำจัดศัตรู นอกจากนี้ผู้พิการทาง “Unawakening” หรือ เกมความฝันอันมืดมิด สายตาจะรู้สึกสนุกสนุกสนานแล้ว รู้สึกเป็น “มิด” ฝีมือของทีมผู้สร้างเกม คือ นายถาวรวิทย์ กับคอมพิวเตอร์ และมีทักษะในการใช้เทคโนโลยี นายภาวิน แจ่มกระจ่าง และนายคอมพิวเตอร์ได้ตั้ง

วรวิทย์ วรวิทย์ นักศึกษาเขตเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยมหิดล ที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นชีวิตจิตใจจึงเกิดขึ้น

นายถาวรวิทย์ หนึ่งในทีมมองว่า ทุกคนควรมีโอกาสในการเล่นคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์เท่า ๆ กัน ไม่ใช่แค่ผู้พิการทางสายตาที่นอกจากต้องการความช่วยเหลือแล้ว พวกเขายังมีความจำเป็นที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาและการทำงานอีกด้วย แต่ไม่ค่อยมีใครผลิตเกมให้พวกเขา

ทีมพัฒนาเกมนี้ยังบอกว่า จะเล่นเกมกับน้อง ๆ ผู้พิการทางสายตา ได้ที่เห็นเขามักคิด ที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นชีวิตจิตใจ เหมือนได้แบ่งปันซึ่งกันและกัน รู้สึกภูมิใจในสิ่งที่ทำ

ตัวอย่างของ เกมสาดน้ำสงกรานต์, เกมควายชิง วังทะลุโลก และ เกมความฝันอันมืดมิด อาจเป็นเพียงส่วนเล็กของบทบาทโลกไซเบอร์ที่ “จุดไฟ” ให้ยอมเป็นมากกว่า “ความสนุก” แต่แฝงทั้งเรื่องราวสาระ ประเพณีอันงดงาม ความใส่ใจต่อกันรอบข้าง และล้วนทำงานอีกด้วย แต่ไม่ค่อยมีใครผลิตเกมให้พวกเขา



เกมพันธุ์ไทยฝีมือขึ้นเทพ. เดลินิวส์. 11 พฤษภาคม 2554, หน้า 12.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้