# อิ๊กดราซิล กรุ๊ป โชว์ฝีมือสุดเจ๋ง! จีนจ้างผลิตเกม 2 ปีต่อเนื่อง เล็งมาร์เก็ตแชร์ตลาดเกม-VR จีน กว่า 3.7 หมื่นล้านบาท

กรุงเทพฯ – อิ๊กดราซิล กรุ๊ป ได้จัดพิธีลงนามในสัญญาการผลิตเกม Home Sweet Home Episode 2 และเกม Number 6 กับบริษัท นิงโบ อินเซ็ปชั่น มีเดีย จำกัด ในฐานะที่ปรึกษาบริษัท เซี่ยงไฮ้ นิวมาร์จิน เวนเจอร์ แคปิตอล จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทกองทุนบริหารเงินของจีน นับได้ว่าเป็นก้าวแรกของ บริษัท อิ๊กดราซิล กรุ๊ป จำกัด ในการขยายธุรกิจเกม Visual Effect – Animation เข้าสู่ตลาดจีนอย่างจริงจังและยังเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีที่นักพัฒนาด้านดิจิทัลคอนเทนต์ และคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย จะก้าวเข้าสู่ตลาดจีน ซึ่งเป็นตลาดใหญ่ และมีมูลค่าตลาดเกมและ Visual Reality (VR) สูงถึง 37,000 ล้านบาทต่อปี

นายธนัช จุวิวัฒน์ กรรมการผู้จัดการ บริษัท อิ๊กดราซิล กรุ๊ป จำกัด เปิดเผยว่า อิ๊กดราซิล เป็นบริษัทเล็กๆ ที่ก่อตั้งมากว่า 10 ปีแล้ว แต่มีความกระตือรือร้นที่จะพิสูจน์ตัวเองในการมุ่งสู่ความสำเร็จในโลกแห่งอุตสาหกรรม Visual effect – Animation โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนาความสามารถในการผลิตและขยายธุรกิจคอนเทนต์ไปสู่ระดับสากล สำหรับผลงานที่สร้างโอกาสและชื่อเสียงให้กับบริษัทฯ คือการได้ผลิตเกม Home Sweet Home Episode1 โดยบริษัทฯ ได้ลงทุนประมาณ 20 ล้านบาท ในการสร้างและเปิดตัว Home Sweet Home Episode1 ไปเมื่อวันที่ 27 กันยายน ที่ผ่านมา Home Sweet Home เป็นเกมแนว “First person horror” ที่สร้างขึ้นโดยอิงจากความเชื่อและเรื่องลึกลับของไทยที่มีเอกลักษณ์ของตัวเอง ความน่ากลัว เหตุการณ์สยอง ทำให้เกิดความสนุก ตื่นเต้น เร้าใจในการเล่น ด้วยปัจจัยดังกล่าวทำให้เกม Home Sweet Home Episode1 ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายทั่วโลก

ขณะเดียวกัน อิ๊กดราซิล กรุ๊ป ยังได้รับโอกาส จากกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ และสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (องค์การมหาชน) หรือ DEPA ผ่านสมาคมด้านดิจิทัลคอนเทนต์ เพื่อเข้าร่วมแสดงผลงาน และจับคู่ทางธุรกิจ ณ ประเทศต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น จีน ฮ่องกง เกาหลี ญี่ปุ่น อเมริกา และแคนาดา เพื่อเปิดตลาด และสร้างพันธมิตรทางธุรกิจ ส่งผลให้ได้รับความไว้วางใจ และความเชื่อมั่นจากบริษัทต่างประเทศ รวมถึงนักลงทุนที่มองเห็นโอกาสทางธุรกิจ และศักยภาพในตัวบริษัทฯ ผลงานเกม Homesweethome Episode1 ได้รับการตอบรับที่ดี โดยปัจจุบัน บริษัทฯ มีรายได้จากเกม Home Sweet Home Episode 1 อยู่ประมาณ 10 ล้านบาท และมียอดการซื้อเข้ามาอย่างต่อเนื่อง

“เราเชื่อว่า เกม Home Sweet Home เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของเกม Horror สายพันธุ์ไทยแท้เท่านั้น ถึงเวลาแล้วที่เราจะสร้างความประทับใจกันอีกครั้งให้คนทั่วโลกกับ Home Sweet Home Episode 2 ที่จะคลี่คลายความสงสัย และเป็นบทสรุปจากภาคที่ผ่านมาอย่างแน่นอน ด้วยการเพิ่มความเข้มข้นของเรื่องราว ปมปริศนาต่างๆ และความน่ากลัวให้มากยิ่งขึ้น จุดแตกต่างที่พิเศษสำหรับภาคนี้คือจะไม่ได้ดำเนินเรื่องเพียงแค่การหลบซ่อน หรือแก้ไขปริศนาเท่านั้น หากแต่ตัวละครยังสามารถทำอะไรได้มากมายยิ่งกว่าเดิม รวมไปถึงกราฟิกที่ตระการตาและสมจริง” นายธนัช กล่าว

ในขณะที่เกม Number 6 เป็นโปรเจคที่พัฒนามาจากโครงการลับในบริษัทอิ๊กดราซิลที่มีชื่อว่า Number 5 ซึ่งหลายคนจะเคยเห็นภาพของเกมนี้อยู่ในส่วนหนึ่งของฉากเกม Home Sweet Home ในรูปแบบของโปสเตอร์เกมนั้นเอง ซึ่งเกม Number 5 จะมีรูปแบบการเล่นเป็น “First person shooting” โดยการเล่นเกมนี้สามารถเล่นในระบบ Co-op ซึ่งจะ Support ในระบบ VR อีกด้วย โดยเรื่องราวของเกม Number 6 จะกล่าวถึงอนาคตอีก 50 ปี ข้างหน้า เมื่ออิสรภาพของมนุษย์ได้หมดลง จากการปฏิวัติของ AI (Artificial Intelligence) ทั่วโลก ด้วยเหตุนี้จึงมีการก่อตั้งกองกำลังเล็กๆ เพื่อที่ช่วยกอบกู้โลก และทำให้มนุษยชาติกลับมามีอิสระอีกครั้ง โดยนักเล่นเกมจะได้พบกับความตื่นเต้น เร้าใจ กับการเผชิญหน้า และต่อสู้กับเหล่าสัตว์ประหลาดที่ถูกดัดแปลงหลากหลายสายพันธ์ที่มีความสามารถแตกต่างกันไป ทั้งนี้ เกม Number 6 ยังถูกพัฒนาใน เวอร์ชั่นอาเขตด้วย ซึ่งหลังจากที่ระบบและทุกอย่างพร้อม ตัวเกมจะถูกขยายสเกลเป็น Full Game สำหรับคอมพิวเตอร์ และ Playstation 4 ในอนาคต

นายธนัช กล่าวว่า สำหรับเกมทั้งสองที่เราพัฒนาอยู่นั้น จะเห็นได้ว่าทั้งสองเกมเป็นเกมที่ Support ในระบบ VR ทั้งสิ้น เนื่องจากปัจจุบันการพัฒนาของเทคโนโลยี Visual Reality (VR) นั้นเป็นไปอย่างรวดเร็วและได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้คนทั่วทุกมุมโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศจีน ดังนั้นเราเชื่อมั่นว่าเกมทั้ง 2 เกมของเรานั้นจะได้รับการตอบรับที่ดีอย่างแน่นอน โดย HTC VIVE PORT ที่ให้การสนับสนุนด้านการนำเกมลงใน VR ARCADE เราจึงมองตลาดจีนเป็นตลาดที่มีศักยภาพและความต้องการสูงมาก

สำหรับ เกม Home Sweet Home Episode 2 นั้น บริษัทวางเป้าหมายที่จะขยายไปทั่วโลก และจีนเป็นตลาดเป้าหมายที่มีจำนวนคนเล่นเป็นจำนวนมากอันดับต้นๆ ของโลก และจากปัจจัยดังกล่าวย่อมส่งผลให้เกิดรายได้ที่เพิ่มมากขึ้น รวมทั้งได้เรียนรู้การทำธุรกิจเกมในตลาดใหญ่ที่มีมูลค่าสูงถึง 37,000 ล้านบาท