



Simulation Heroes V

ธุรกิจผ่านเกม

ตอนที่ 3

เจาะลึกความคิด จับอับทวะอารมณ์
บอบการอดกำลังคน

ก้องเกียรติ วีระฮาเกศ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ต่อ จากฉบับที่แล้ว

ประตูสู่ TNI ฉบับนี้ต้องขออภัยท่านผู้อ่านเป็นอย่างมาก ถึงความผิดพลาดที่เกิดขึ้น เนื่องจากฉบับที่ผ่านมาได้แจ้งท่านผู้อ่านไปว่าเป็นตอนจบ ซึ่งเนื้อหายังไม่จบ ฉบับนี้จึงขอแนะนำเนื้อหาในส่วนที่เหลือมาให้ท่านผู้อ่านได้ติดตามต่อ

จากบทความตอนที่แล้ว ได้สรุปภาพรวมของการตั้งหลักอย่างรวดเร็วต้องพิจารณาประเด็นอะไรบ้าง สำหรับในฉบับนี้ ผู้เขียนจะลงลึกให้เห็นผลของการจัดกำลังคนที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อความเปลี่ยนแปลงขององค์ประกอบอย่างไร สำหรับในเกม Hero V นั้น Turn แรกที่ผู้เขียนต้องคิด คือ การกำหนดจำนวน Heroes ที่ต้องมีก็ตัวจึงจะเหมาะสม คำถามนี้จะคิดมากก็ได้ จะไม่คิดก็ได้ ดูเหมือนไม่น่าหนักใจแต่ลองมาดูกันว่าในขณะนั้นผู้เขียนคิดอะไรบ้าง กังวลอะไรบ้าง ก่อนการตัดสินใจ



ความกังวลใจ ที่ล้นเกินใน Heroes น้อยตัว

1. **กังวลว่าจะมีทองไม่พอใช้** ในช่วงเริ่มต้นเรามี ทอง (Gold) เพียง 10,000 หน่วย แต่ Hero 1 ตัว จะต้องใช้ Gold 3,000-4,000 หน่วย หากสร้าง 2 ตัว ทองจะเหลือประมาณ 2,000-4,000 หน่วยเท่านั้น แต่ในขณะที่การพัฒนาเมืองในแต่ละจุดนั้นต้องใช้ทองถึง 1,000 -10,000 หน่วยและ unit ที่ต้องสร้างมีมากกว่า 30 unit ดังนั้นทองจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่จะนำไปพัฒนาความเจริญของเมือง เช่น หากเราต้องการรายได้ (Gold) 2,000 หน่วยต่อวัน เฉพาะ Unit ที่ต้องสร้างเพื่อให้รายได้ ต้องใช้ทองถึง 5,000 หน่วย และหากต้องการรายได้เพิ่มเติมเป็น (Gold) 4,000 หน่วยต่อวัน ก็ต้องใช้ทองเพิ่มอีก 10,000 หน่วย รวมแล้วอย่างน้อย 15,000 หน่วย ซึ่งถ้าใช้ Heroes เยอะก็ต้องเสียเวลาสะสมทองนานขึ้น เพื่อจะได้ไปสร้าง Unit ที่จะเพิ่มรายได้ให้กับเมืองของเรา

2. **กังวลว่ามี Hero มีมากไปจะเกิดความสูญเปล่า** Hero จะเกิดการว่างงาน

3. **ทรัพยากรที่มีในพื้นที่อาณาเขตของเรา อย่างไม่เสียก็ไม่มีใครมาแย่ง ค่อยๆ เก็บก็ได้**

4. **กองทัพที่เกิดจากการรวมทัพมีขนาดใหญ่เกินความจำเป็น** ในช่วงเริ่มต้นเกม ทรัพยากรที่จำเป็นอย่างมากต่อการสร้าง Unit ต่างๆ คือ Coal กับ Wood ดังนั้น เป้าหมายหลักในช่วงเริ่มต้นเกมต้องตี Creature ที่เฝ้าแหล่งทรัพยากรทั้งสองนี้ให้ได้ ดังนั้น หากเราจ้าง Heroes 3 ตัว กองทัพที่รวมกันได้จะมีขนาดใหญ่เกินความจำเป็น

สิ่งที่หุนหันกลับหุนใน Heroes มากตัว

1. **กังวลว่าทรัพยากรไม่พอใช้ในการสร้างโรงฝึกทหาร** เนื่องจากโรงฝึกทหารต้องนำ Coal, Wood, Crystal, Gem, Gold, Mercury, Sulfur มาใช้ในการสร้าง ซึ่งต้นเกมเรามี Coal, Wood, Crystal, Gem, Mercury, Sulfur, Gold เพียงเล็กน้อยเท่านั้น หากมี Heroes น้อย การรวบรวมทรัพยากรในอาณาเขตของเมืองก็ทำได้ช้า ดังนั้น อนาคตกองทัพเราจะฝึกทหารได้น้อย เมื่อศัตรูบุกก็จะมี

กองทัพให้เกณฑ์มาเสริมกองกำลัง ซึ่งอาจทำให้ฝ่ายแพ้ศัตรูอย่างง่ายดาย

2. ต้องมีกองทัพไปตี Creature ที่เฝ้าแหล่งทรัพยากร แม้ว่า จะเก็บทรัพยากรที่ไม่มี Creature ฝากก็ได้ แต่เนื่องจากมีน้อย ดังนั้น เราจึงจำเป็นต้องตีแหล่งทรัพยากรต่างๆ เพื่อจะได้ผลิตทรัพยากรที่ แนนนอนได้ทุกวัน แต่ใน Turn แรก เมืองยังไม่มีการก่อสร้าง ดังนั้น หากเราใช้กองทัพที่ติดตามมากับ Heroes แล้วรวมกำลังทุกกองทัพ เข้าเป็นหนึ่ง เราก็จะสามารถนำกองทัพเหล่านั้นไปตี Creature ที่เฝ้า แหล่งทรัพยากรได้ทันที

จากกรณีวิเคราะห์ของผู้เขียนเอง สรุปได้ว่าควรจะใช้ Heroes 2 ตัวก็เพียงพอที่จะสร้างกองทัพที่ใหญ่พอที่จะตี Creature ได้และ การันตีได้ว่า Heroes ทุกตัวต้องมียานพาหนะบนบก คือ ตัวหนึ่งเก็บ ทรัพยากร อีกตัวหนึ่งนำกองกำลังไปตี Creature เพื่อแย่งทรัพยากร ดูแล้วมันน่าจะเป็นข้อสรุปที่ดี แต่ทุกอย่างผิดพลาดครับ

อุปสรรคของความผิดพลาด

1. ไม่ได้คำนึงถึงขนาดของพื้นที่ สำหรับใน Turn แรก แผนที่ ของเกมจะดำๆ เราไม่รู้ว่าจะไรอยู่ตรงไหน ทำให้เราไม่รู้ มองไม่เห็น อาณาเขตของเมือง ผู้เขียนก็เลยมองข้ามเรื่องขนาดของพื้นที่ไป แต่เมื่อลงมือปฏิบัติ กลับพบว่าอาณาเขตของเราใหญ่มาก มีจุดเก็บ ทรัพยากรที่ไม่ต้องตี Creature หลายจุด ทำให้ Hero 1 ตัวเก็บไม่ทัน ภายใน 7 วัน ส่งผลให้เราต้องสูญเสียทรัพยากรที่ได้ฟรีๆ ไป 2-3 จุดและ จุดนี้เอง คือ ความสูญเสีย ทรัพยากรที่ควรได้กลับไม่ได้ ทำให้เมือง ของเราพัฒนากองทัพและความเจริญได้ช้ากว่ากำหนดมาก

มุมมองประยุกต์กับธุรกิจ

- แผนที่บริเวณสีดำ ก็เปรียบเสมือนตลาดที่เรายังไม่สำรวจนั่นเอง เมื่อเราดำเนินธุรกิจงานขึ้น พื้นที่สีดำก็จะค่อยๆ ลดลง
- อาณาเขตของเมือง ก็เปรียบเสมือน พื้นที่ที่เป็นตลาดสินค้าของเรา
- การไม่รู้จักอาณาเขตของเมือง ก็เหมือนกับบริษัทของเราไม่เคย ทำการสำรวจตลาด ซึ่งสิ่งที่ตามมาก็จะเหมือนกรณีนี้ คือ กำหนดทรัพยากร ที่จะใช้ผิดพลาดเพราะความไม่รู้จักตลาดของตนเองเป็นอย่างดี

2. ไม่ได้คำนึงถึงการสูญเสียกองทัพ เมื่อต้องตี Creature ไปเรื่อยๆ กองทัพก็ค่อยๆ สูญเสียไป ทำให้ต้องวิ่งกลับมาเสริมกำลังจาก ในเมืองเร็วเกินไป เพราะการกลับมาเร็วเกินไป กองทหารที่ฝึกได้ก็ยังมี น้อยอยู่ วิ่งกลับมาเสริมกองกำลังก็เสริมได้น้อย สุดท้ายต้องเสียเวลา ไป-กลับหลายรอบ อย่างน้อยก็ต้องสูญเสียไม่ต่ำกว่า 1 สัปดาห์ ซึ่ง 1 สัปดาห์นี้ หากเราสามารถตี Creature ได้วันละ 1 แห่ง วันละ 500-1,000 โอกาสสร้างรายได้ก็มีประมาณ 3,500-7,000 หน่วย

มุมมองประยุกต์กับธุรกิจ

- เหตุการณ์นี้เกิดขึ้น เพราะผู้เขียนตั้งเป้าหมายใกล้เกินไป โดยตั้ง เป้าหมายตี Creature ที่เฝ้าแหล่งทรัพยากร Coal กับ Wood เท่านั้น ไม่ได้ คิดต่อไปว่า เมื่อตีได้สำเร็จ Heroes ของเราก็ต้องตี Creature ตัวอื่นๆ ต่อไป เหมือนกับสินค้าที่สร้าง Brand มาระดับหนึ่ง เริ่มมีกลุ่มลูกค้าของตนเอง แต่

เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงผู้จัดการฝ่ายขายและการตลาด ก็เริ่มขายยดอขาย โดยการลดราคา ค่อยๆ ทำลายคุณค่าของ Brand ที่ละน้อย โดยไม่ได้คิดถึง วันข้างหน้าว่าต่อไปสินค้าของเราจะเป็นอย่างไรในสายตาของผู้บริโภค

ข. หากจะเปรียบเทียบ กองกำลังที่มีหน้าที่ตี Creature ก็เปรียบ เสมือนจำนวน Salesman ที่วิ่งเข้าพบลูกค้า หากเราคิดว่าลูกค้ามีน้อยขาย เราก็จะจ้าง Salesman น้อยคน เหมือนกับเหตุการณ์ที่เกิดช่วงวิกฤต เศรษฐกิจ หรือ ช่วงสงครามโลก หลายบริษัททำการลดพนักงาน ไม่เว้นแม้แต่ พนักงานขาย เพราะเชื่อว่าลูกค้าไม่มีกำลังซื้อ แต่ก็มีบางบริษัทไม่ทำเช่นนั้น ตามที่โทมัส เจ.วัตสัน จูเนียร์ เคยเล่าว่า พ่อของเขา ซึ่งเป็นผู้ก่อตั้ง IBM ในช่วงสงครามโลก เขาไม่คิดที่จะปลดพนักงานขาย กลับจะเพิ่มพนักงานขาย อีกด้วยซ้ำ เพราะในเมื่อไม่ค่อยมีคนขาย คู่แข่งน้อย แม้ออขายจะน้อย แต่ ก็น่าจะพอขายได้บ้าง พอเลี้ยงพนักงานได้บ้าง หลังจากผ่านช่วงสงครามโลก เศรษฐกิจก็เริ่มฟื้นตัว IBM ก็เป็นบริษัทต้นๆ ที่สามารถคว้าโอกาสเหล่านั้น ไปได้ก่อนใคร เพราะพนักงานขายที่ยังคงขาย สร้างสัมพันธ์กับลูกค้าอย่าง ต่อเนื่อง ทำให้เมื่อโอกาสมาถึงก็สามารถคว้าโอกาสเหล่านั้นไปได้ก่อนใคร เช่นกัน

3. ไม่ได้คำนึงถึงระบบ Logistics เนื่องจากเมืองมีขนาดใหญ่ การตี Creature ไปเรื่อยๆ ยิ่งตึกยิ่งไกลจากตัวเมือง ดังนั้นหากมี Heroes ตัวที่ 3 เกิดขึ้น เมื่อเราประเมินแล้วว่า กองกำลังห่วยหรือ เราก็ใช้ Heroes ตัวที่ 3 นี้ทำหน้าที่จัดส่งกองหนุนไปเสริมทัพได้อย่าง ทันท่วงที ทำให้กองทัพยังสามารถตี Creature และเข้ายึดแหล่ง ทรัพยากรต่อไปได้อีก

มุมมองประยุกต์กับธุรกิจ

- ระบบ logistics ก็เปรียบเสมือนระบบสนับสนุนของฝ่ายต่างๆ เช่น ฝ่ายขายมี Customer Service ทำหน้าที่เป็นส่วนงานสนับสนุน ที่มีหน้าที่ คอยดูแลเอกสารของ Salesman ทุกๆ คน หากทีม Customer Service ทำหน้าที่ได้ดี ก็จะช่วยให้ Salesman มีเวลาพบลูกค้ามากขึ้น โอกาสได้ ยอดขายก็มากขึ้น (แต่อย่างไรก็ตาม ก็ต้องควบคุม Salesman ให้ดี มิฉะนั้น เวลาที่เพิ่มขึ้นอาจถูกนำไปใช้กับเรื่องอื่นๆ แทนการเข้าพบลูกค้า...ครับ)
- พฤติกรรมมารตี Creature ไปเรื่อยๆ โดยที่กองทัพค่อยๆ ห่วยหรือลง ถ้าเปรียบแล้วก็เหมือนเราใช้เครื่องจักร เรายังจะใช้ๆ ไปเรื่อยๆ โดยไม่คำนึงถึงว่ามันจะหมด หรือเสีย เมื่อไม่คิดก็ไม่มีการวางแผน ดังนั้น งานทุกอย่าง เราต้องคำนึงเรื่องทรัพยากรทั้งหมดไป ต้องคิดเผื่อด้วยว่า หาก ทรัพยากรนั้นหมดไป เราจะหามาเติมเต็มได้อย่างไร ต้องคิดทุกครั้งทำงาน ไม่ใช่ออให้เกิดแล้วค่อยคิด
- การส่งกองหนุนได้ทันท่วงที ก็เหมือนกับการบอกเป็นนัยๆ ทุก อย่างควรจะ Just-in-time เพราะหากมาเร็วเกินไป ทำเร็วเกินไป ทรัพยากร อาจถูกนำไปใช้กับเรื่องที่สำคัญน้อยกว่าได้ หรือหากมาช้าเกินไป ก็อาจเกิด ความเสียหายขึ้นได้

4. ไม่ได้คำนึงถึงระยะเวลาที่ต้องใช้ทรัพยากร ผู้เขียนมีความ สงสัยว่า ทำไมตัวเองถึงไม่ได้คำนึงระยะเวลาที่จะได้ทรัพยากรใน แต่ละประเภท เมื่อลองค้นหาคำตอบจากตนเองก็พบว่า ตัวเรารู้ว่า ต้องใช้ทรัพยากรอะไร เท่าไร เวลาใด แต่สิ่งที่ไม่รู้คือไม่รู้ทิศทางที่เรา เดินทางไปเก็บนั้น จะเก็บทรัพยากรอะไรได้บ้าง ทำให้ไม่ได้คิด พยายามหาวิธีอื่นๆ เพื่อเร่งกระบวนการเพื่อให้ได้ทรัพยากรเร็วขึ้น สภาวะดังกล่าวผู้เขียนขอเรียกว่า “สภาวะยอมรับสภาพ” ทำให้ขาด ความกระตือรือร้นที่จะสร้างวิธีการใหม่ เพื่อเพิ่มโอกาสให้กับตัวเอง

มุมมองประยุกต์กับธุรกิจ

ในภาคธุรกิจ เชื่อว่าหลายบริษัท บางทีก็รู้ตนเองว่า ธุรกิจที่ทำอยู่ใกล้จะรักษาไว้ไม่ได้ คู่แข่งรายใหม่ๆ เข้ามามากจนเริ่มจะต่อต้านไม่ไหว ยอดขายตกอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะมองออกมา หากลงมือสร้างช่องทางใหม่ ก็พอจะมีทางรอด แต่เมื่อมองย้อนกลับมาที่ตนเอง ก็รู้สึกหวั่นๆ ที่บริษัท ณ เวลาปัจจุบัน ก็ยังขาดสภาพคล่อง พนักงานก็ไม่ค่อยกระตือรือร้น ทำงานไปวันๆ ความรู้ที่จะทำสิ่งนั้นๆ ไม่มี โชคดีว่าโอกาสที่จะเปลี่ยนแปลงได้อย่างไร เข้าทำนอง "เห็นโอกาส แต่ไม่สามารถไขว่คว้าไว้ได้" สุดท้ายก็ยอมรับสภาพดำเนินธุรกิจไปวันๆ จนกว่าจะอยู่ไม่ได้จริงๆ แล้วค่อยเลิก

จากการทดลองผู้เขียนก็ได้สรุปผลลัพธ์เปรียบเทียบดูให้เห็นความแตกต่างจากการศึกษาจำนวน Heroes ที่มีผลต่อเกมในระยะเวลา 7 สัปดาห์ ตามตารางดังนี้

ความสามารถในการพัฒนา	Hero 2 ตัว	Hero 3 ตัว	Hero 4 ตัว
ทหาร Level 1	Week 1	Week 1	Week 1
ทหาร Level 2	Week 1	Week 1	Week 1
ทหาร Level 3	Week 1	Week 1	Week 1
ทหาร Level 4	Week 2	Week 2	Week 2
ทหาร Level 5	Week 3	Week 2	Week 3
ทหาร Level 6	Week 6	Week 3	Week 5
ทหาร Level 7	Week 7	Week 3	Week 6
รายได้ 1,000 ต่อ วัน	Week 1	Week 1	Week 1
รายได้ 2,000 ต่อ วัน	Week 2	Week 2	Week 2
รายได้ 4,000 ต่อ วัน	Week 5	Week 3	Week 4

ก่อนจะจบบทความนี้ ผู้เขียนก็มีคำถามค้างคาใจ 1 คำถามคือ แล้วเราจะรู้ได้อย่างไรว่า เราต้องพิจารณาอะไรบ้างในการลงทุนในแต่ละครั้ง ซึ่งผู้เขียนได้ค้นคว้าจากหนังสือ การวางแผนโครงการและการศึกษาความเป็นไปได้ของ ศ.สุศักดิ์ นานานุกูล ทำให้รู้ว่า

ในการลงทุนอะไรนั้น แม้ว่าเราจะไม่ได้ทำการศึกษาความเป็นไปได้อย่างเป็นทางการ แต่เราสามารถประยุกต์แนวคิดของเนื้อหาที่มาประมวลในสมองได้ โดยที่การศึกษาความเป็นไปได้จะศึกษาอย่างน้อย 3 ประเด็น คือ

1. การศึกษาความเป็นไปได้ทางการตลาด เนื้อหาส่วนนี้เน้นเรื่องตลาด ความเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภค คู่แข่งและความเสี่ยงทางด้านการตลาด

2. การศึกษาความเป็นไปได้ทางเทคนิคและการปฏิบัติการ เนื้อหาในส่วนนี้เน้นเรื่องกระบวนการผลิตสินค้า กระบวนการสนับสนุนต่างๆ ทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ในการผลิตสินค้า ความเสี่ยงทางด้านเทคนิคและการปฏิบัติการที่มีโอกาสเกิดขึ้น

3. การศึกษาความเป็นไปได้ทางการเงิน เนื้อหาส่วนนี้เน้นศึกษาเงินลงทุน ระบบกระแสเงินสด รายรับ รายจ่ายและผลตอบแทนที่คาดว่าจะได้รับ รวมถึงการประเมินความเสี่ยงโดยรวมว่าจะได้ผลตอบแทนอย่างไรในแต่ละเหตุการณ์ที่มีโอกาสเกิดขึ้นได้

จากทฤษฎีที่ศึกษา หากนำมาเชื่อมโยงกับจุดที่สรุปความผิดพลาดในเกม พบว่าเป็นความผิดพลาดตามตารางดังนี้ คือ

1. ไม่ได้คำนึงถึงขนาดของพื้นที่ :	เป็นความผิดพลาดของการศึกษาความเป็นไปได้ทางการตลาด
2. กองกำลังที่เกิดจากการรวมกันจากทุก Heroes มีน้อยไป	เป็นความผิดพลาดของการศึกษาความเป็นไปได้ทางเทคนิค และการปฏิบัติการ
3. ไม่ได้คิดถึงระบบ Logistics	เป็นความผิดพลาดของการศึกษาความเป็นไปได้ทางเทคนิค และการปฏิบัติการ
4. ไม่ได้คำนึงถึงระยะเวลาที่ต้องใช้ทรัพยากร (เปรียบเทียบเหมือนการขาดสภาพคล่องทางการเงิน)	เป็นความผิดพลาดของการศึกษาความเป็นไปได้ทางการเงิน
5. ความพ่ายแพ้	เป็นความผิดพลาดของการศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ



สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
Thai-Nichi Institute of Technology
泰日工業大学

TNI สร้างนวัตกรรม ผลิตนักปฏิบัติ สร้างนักประดิษฐ์ ผลิตนักบริหาร

รับสมัคร
ป.ตรี เทียบโอน
(ภาคพิเศษ)
ตั้งแต่นี้ - 30 เม.ย. 54



เปิดรับสมัครนักศึกษาระดับ ป.ตรี บริหารธุรกิจ (ภาคพิเศษ) หลักสูตร การจัดการธุรกิจอุตสาหกรรม (เรียนวันเสาร์ - อาทิตย์ และวันศุกร์เย็น) สำหรับผู้จบ บวส. กัวยายช่างและพาณิชย์



เรียนหลักสูตรภาษาไทย เน้นเสริมทักษะภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่น

แขนงวิชาให้เลือกเรียน

- การจัดการอุตสาหกรรม
- การจัดการโลจิสติกส์
- ธุรกิจธุรกิจระหว่างประเทศ
- การตลาด

** สอนโดยคณาจารย์ที่มีประสบการณ์การทำงานกับทางด้านอุตสาหกรรม ด้านธุรกิจ และประสบการณ์การสอนมานาน นำประสบการณ์การทำงานจริงมาเป็นกรณีศึกษา ด้วยแผนการเรียนที่ชัดเจน และมีเนื้อหาวิชาที่ตรงกับสายงานที่ก้าวอยู่

สนใจสมัครเรียนได้โดย กรอกข้อมูลออนไลน์ที่ www.tni.ac.th หรือสมัครด้วยตนเอง ที่ศูนย์รับสมัครนักศึกษา ติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ทุกวัน เวลา 08.00-17.00 น. (เว้นวันหยุดนักขัตฤกษ์)
Tel: 02-763-2601-6 E-mail : admission@tni.ac.th เลขที่ 1771/1 ถนนพิ่นนาการ (ระหว่ง ข.พิ่นนาการ 37-39) แขวง/เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250