

INSANELY BEAR CRAFT



Insanity Bearcraft

เคลียร์ด้านชีวิต
พิชิตความฝัน



เคลียร์ด้านชีวิต พิชิตความฝัน

เกม Puzzle ลาก 3 ผลสมการฝ้าด้านศัตรู ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตุ๊กตาหมีที่หลงทางมาพักอาศัยอยู่ที่หมู่บ้านแห่งหนึ่งและพยายามหาทางกลับบ้าน โดยต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ และช่วยเหลือหมู่บ้านที่ตนพักอาศัยอยู่ให้รอดพ้นจากศัตรู ซึ่งเกมนี้รองรับสมาร์ตโฟนในระบบแอนดรอยด์ เวอร์ชัน 2.2 ขึ้นไป

ผู้พัฒนา : นายยงยศ คุรัตน์ (บ๊อบ) , นายกิตติดิษฐ์ พรสุรภาพ (บ๊ิก) ,
นายพงศธร สันติวัฒนกุล (เคิร์ก) , นายอาทิตย์ สุนทรอารมณ (ต้า) , นายปรีเมธ วงศ์สัตยพนธ์ (เจมส์)

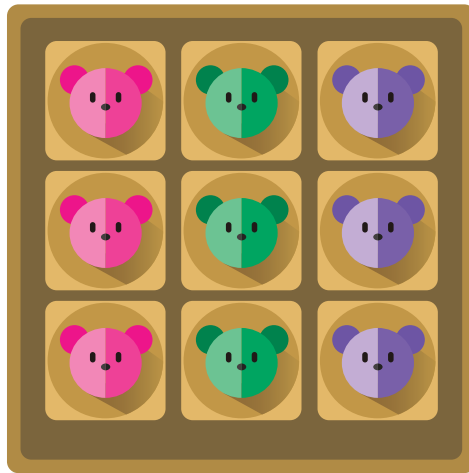
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นายศิริวัชร พรพวกลิน (นิค) มหาวิทยาลัยมหิดล

ความฝันคือสิ่งที่ขับเคลื่อนชีวิตให้ก้าวไปข้างหน้า

หน้า และหากความฝันนั้นสามารถยังประโยชน์ให้แก่ผู้คนในวงกว้างได้ ก็ย่อมขับเคลื่อนโลกให้หมุนไปข้างหน้าได้เช่นเดียวกัน

กระนั้น การวิ่งตามความฝันไม่เคยเป็นเรื่องง่ายไม่ว่ากับใคร แต่ในเวลาที่เราได้พบเจอกับคนที่มีความฝันเหมือนกัน และจับมือร่วมกันลงมือทำ ความฝันก็ไม่ใช่เรื่องยาก เหมือนกับ 6 หนุม 'ปี๊ป-บิก-ต้า-เคิร์ก-เจมส์-นิก' ที่ความฝันอยากสร้างเกมของตัวเอง ได้นำพวกเขามาร่วมตัวและร่วมกันฟันฝ่าอุปสรรค จนวันนี้ ความฝันพวกเขาได้เป็นจริง และพร้อมจะขับเคลื่อนโลกให้หมุนไปด้วยความสนุกแล้ว!





“ลองเอาไอเดีย Puzzle ลาก 3
มารวมกับไอเดียต่อสั้กับศัตรู ั้ร่นร่ของ
Insanity Bearcraft ัจงเกิดขั้่น”



ความฝันแต่วัยเยาว์

เด็กๆ ทุกคนชอบเล่นเกม แต่คงมีไม่กี่คนนักที่เล่นเกมแล้วมีความฝันอยากสร้างเกมของตัวเองขึ้นมา หนึ่งในนั้นคือป๊อป ที่มีความฝันอยากสร้างเกมตั้งแต่สมัยที่ยังเรียนอยู่ ป.3

“เริ่มจากพี่ชายชวนเล่นเกมครับ เลยอยากสร้างเกมของตัวเองบ้าง หยิบกระดาษมาวาดรูป แล้วบอกพี่ว่าอยากเอาตัวละครนี้ใส่ลงไปในเกม พี่ชายถึงกับช็อคเพราะตอนนั้นเพิ่ง ป.3” ป๊อปเล่า

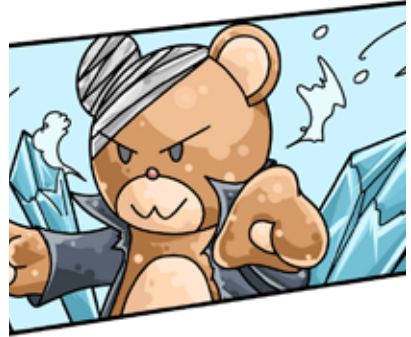
แต่ด้วยวัยวุฒิที่ยังเยาว์ บวกกับภาระหน้าที่ในการเล่าเรียน และความชื่นชอบด้านการเขียนบทละครที่เกิดขึ้นในสมัยมัธยม ก็ทำให้ความฝันที่อยากจะทำเกมของป๊อปเกือบจะถูกหลงลืมไปแล้ว จนเมื่อถึงเวลาต้องสอบเข้ามหาวิทยาลัย ภาวะที่ต้องเลือกเส้นทางเดินชีวิต ประกอบกับแรงเชียร์จากที่บ้าน ได้ช่วยกระตุ้นให้ป๊อประลึกได้ถึงความฝันนี้ และเลือกเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พร้อมกับตั้งใจแน่วแน่ว่าจะต้องมีเกมเป็นของตัวเองก่อนจะเรียนจบปี 4

กระทั่งช่วงที่เรียนจบปี 2 จะขึ้นปี 3 ทางบริษัท โปรเกมมิ่ง จำกัด (ProGaming) ซึ่งเป็นสถาบันอบรมการพัฒนาซอฟต์แวร์และผู้ให้บริการการพัฒนาซอฟต์แวร์และทำเกม มีโครงการสานฝันให้ผู้ที่อยากพัฒนาเกมส่งไอเดียเกมสำหรับโทรศัพท์มือถือเข้ามา เพื่อพัฒนาต่อยอดเป็นเกมจริงๆ ป๊อปจึงไม่รอช้า ชักชวนเคิร์ก ซึ่งเป็นเพื่อนสนิทตั้งแต่ ม.ปลาย มาร่างไอเดียเกมเสนอด้วยกัน

“ตอนนั้นเรมานั่งคิดเกมกัน ผมคิดว่าการจะคิดเกมได้ คุณต้องเล่นเกมเลยไปนั่งเล่นเกม เจอเกมโกโกบิงออนไลน์ กฎคือใช้นิ้วลากเชื่อมสี่ขั้นต่ำสามอัน เมื่อลากเสร็จปล่อยมือสี่ที่เราลากก็จะระเบิด โดยมีเวลากำกับ ผมประทับใจความง่ายของเกมแนวนี้ แต่มันก็เป็นเกมที่เบื่อง่ายเหมือนกัน” ป๊อปรำยไอดี



เราจึงอยากสร้างเกมที่เล่นคนเดียวได้ครับ ก็พอดีไปเจออีกเกมหนึ่งที่ต้องต่อสู้กับศัตรู ซึ่งมีหลากหลายแบบมาก จึงลองเอาไอเดีย Puzzle ลาก 3 มารวมกับไอเดียต่อสู้กับศัตรู ต้นร่างของ Insanity Bearcraft จึงเกิดขึ้นตั้งแต่นั้น” เคิร์กเล่าอย่างมีความสุข



เราอุปสรรคมากมาย...แต่ในที่สุด 6 เดือนก็ออกมาเป็นเกมที่มีฟีเจอร์ทุกอย่างครบตามที่ตั้งใจ...ทุกคนก็ภูมิใจว่ามันออกมาแล้ว เกมของเรา!”



ก่อร่างสร้างเกมของเราเอง!

อย่างไรก็ตาม ด้วยข้อจำกัดในโครงการของทางบริษัทโปรเกมมิ่ง บวกกับความปรารถนาที่อยากสร้างเกมด้วยกำลังตัวเอง ทำให้ถึงที่สุดปีอุปกับเคิร์กก็ตัดสินใจออกจากโครงการ แล้วหันมารวบรวมสมัครพรรคพวกเพื่อสร้างเกมของตัวเอง

เริ่มจากบิกที่เข้ามาร่วมด้วย จากนั้นเคิร์กจึงชวนต้า เพื่อนที่เคยสัญญา กันไว้ว่าจะสร้างเกมด้วยกัน ซึ่งเรียนอยู่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มาร่วมทีมด้วยกัน

“ต้าฟังคอนเซ็ปต์โปรเจกต์สนใจทันที วันเดียวเขาก็ทำเกมลากสามขึ้นมาได้เลย ซึ่งผมทึ่งมาก” ปีอุปเล่า

ด้วยความอึดเข็ม ปีอุปจึงชวนนิค เพื่อนสมัย ม.ปลาย ที่เก่งวาดรูปมาช่วยทำด้านกราฟิก ต้ารับหน้าที่ลงโค้ดดิ้ง เคิร์กรับบทโปรแกรมเมอร์ ลงสี 3D และช่วยลงโค้ดดิ้ง ก่อนที่ต้าจะชวนเพื่อนอีกคนหนึ่งที่มีความฝันอยากสร้างเกมของตัวเองเช่นกัน มาช่วยด้านกราฟิกอีกแรง คือ เจมส์ โดยปีอุปจะเป็นคนออกแบบและบริหารจัดการทีมแบ่งงานให้ทุกคนทำในสิ่งที่ถนัดและอยากทำ

อย่างไรก็ตาม เมื่อคนมาก ปัญหาก็ตามมา สิ่งของทีมต้องพบคือภาระนัดตามงานยาก เนื่องจากแต่ละคนก็มีงานของตัวเอง โดยเฉพาะเจมส์ที่งานในคณะชุกมาก ทำให้ปีอุปต้องไปช่วยงานกราฟิกเป็นหลัก

“เจออุปสรรคมากมายครับ เวอร์ชันแรกกลายเป็นผมทำกราฟิกมากที่สุด (หัวเราะ) แต่ในที่สุด 6 เดือนก็ออกมาเป็นเกมที่มีฟีเจอร์ทุกอย่างครบตามที่ตั้งใจ แต่กราฟิกแย่มาก (หัวเราะร่า) แต่ทุกคนก็ภูมิใจว่ามันออกมาแล้ว เกมของเรา! เป็นเวอร์ชันแรกที่ได้เล่นได้เพลินๆ” ปีอุปเล่าอย่างมีความสุข





“สิ่งที่ผมคิดและทำมาตลอดคืองาน
ต้องพร้อมไปสู่มือลูกค้า และโครงการ
ต่อกล้ายๆ คือเวลาที่ที่จะพามาพบกับเพื่อนไป
ถึงจุดนั้น”



จากความฝัน สู่งานประกวด

Insanity Bearcraft เป็นเกม Puzzle ลาก 3 ผสมการผ่าด่านศัตรู โดยผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตึกตาคาหมีที่หลงทางมาพักอาศัยอยู่ที่หมู่บ้านแห่งหนึ่ง และพยายามหาทางกลับบ้าน โดยต้องผ่าฟันอุปสรรคต่างๆ และช่วยเหลือหมู่บ้านที่ตนพักอาศัยอยู่ให้รอดพ้นจากศัตรู วิธีการเล่นนั้น ผู้เล่นต้องลากเชื่อมเพชรหมีที่มีสีเหมือนกันอย่างน้อย 3 เม็ดขึ้นไป และเพชรหมีที่ลากเชื่อมไว้ก็จะเปลี่ยนเป็นพลังโจมตีพุ่งไปสร้างความเสียหายให้ศัตรู โดยแต่ละรอบการโจมตีจะมีฟังก์ชัน Abearlity (Ability = ความสามารถพิเศษของตัวละคร) ถึง 14 ชนิด ให้ผู้เล่นเลือกใช้เพื่อเพิ่มพลังโจมตีใส่ศัตรูที่มีความสามารถแตกต่างกันได้

ซึ่งด้วยความแปลกใหม่ แตกต่างจากเกม Puzzle ลาก 3 ทั่วไปนี้เอง ได้ไปเข้าตา ดร.ภควรรณ บักซี่ อาจารย์ที่ปรึกษาของป๊อป และนำไปสู่การที่อาจารย์ชักนำป๊อปและทีมเข้าร่วมการประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 17 (National Software Contest : NSC 2015) แล้วก็ไม่ผิดหวัง ทีมได้รางวัลที่ 2 ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง ระดับบัณฑิต นักศึกษา ภาควิชา

“ทุกคนตื่นตื่นและรู้สึกดีมากครับ โดยเฉพาะวันที่โชว์เกมในวันงานทุกคนที่มาเล่นบูธเราชมว่าสนุก อยากเล่นต่อ เมื่อไหร่จะขึ้น App Store ทำต่อนะ เป็นคำพูดที่ฟังแล้วดีใจ เมื่อก่อนเราทำกันเองในหมู่เพื่อน เราว่าเกมสนุกแต่มันเฉพาะในกลุ่มพวกเรา แต่วันนั้นมีคนมาพูดถึงเกมของเราว่ามันสนุกด้วย รู้สึกดีใจที่มีคนรับรู้และชอบสิ่งที่เราทำมาด้วยความยากลำบาก” เคิร์กเล่า

ความสำเร็จที่เข้ามาอย่างรวดเร็ว อาจทำให้ใครหลายคนตัดสินใจจบงานลงตรงความสำเร็จนั้น แต่ไม่ใช่สำหรับป๊อปและทีม ที่ต้องการต่อยอดความสำเร็จนี้ไปสู่ลูกค้าอย่างจริงจัง



“สิ่งที่ผมคิดและทำมาตลอดคืองานต้องพร้อมไปสู่มือลูกค้า และโครงการต่อกล้าฯ คือเวทีที่จะพามาพบกับเพื่อนไปถึงจุดนั้น จึงเป็นที่มาที่ทำให้พวกผมเข้าโครงการครับ” ป๊อปกกล่าว

นั่นคือสิ่งที่ป๊อปปตั้งใจ โดยหาว่าไม่ว่าการเข้าโครงการต่อกล้าฯ ปี 3 เกือบจะทำให้ทีมแตก!



“ต้องเข้าใจว่าความเข้าใจของแต่ละคนย่อมแตกต่างกัน ก็หันหน้ามาพยายามทำทุกอย่างให้มันชัดเจนมากขึ้น... สุดท้ายทุกคนก็กลับมาช่วยกัน จนได้เกมที่พร้อมออกสู่ตลาด”



ร่วมใจพัฒนา ปัญหาผ่านพ้น

เนื่องด้วยช่วงที่ป๊อปนำผลงานเข้าโครงการต่อกลับฯ นั้น เป็นช่วงที่เพื่อนในทีมจบปี 3 กำลังจะขึ้นปี 4 ซึ่งเป็นช่วงที่ต้องฝึกงาน และหลังจากนั้นต้องทำโครงงานจบ จึงยากที่ทุกคนจะปลีกเวลามาพัฒนาผลงานได้ ประกอบกับปัญหาดังเดิมที่มีมาก่อนหน้านั้น คือการสื่อสารที่ผิดพลาดบ่อยครั้ง ทำให้การพัฒนาผลงานออกมาไม่ตรงกับความต้องการ ทำให้เสียอารมณ์และเสียเวลา ก็ยิ่งทำให้บรรยากาศในทีมแย่ไปใหญ่

“เพื่อนไวยแผลกครับว่าทำไมทัน เพราะมีฝึกงาน ทำโปรเจกจบ ตอนนั้นเครียดกันมาก ทั้งๆ ที่ทำเกมมาได้ขนาดนี้ เพื่อนออกไปทีละคนๆ” ป๊อปเล่า

แต่สุดท้าย ด้วยมิตรภาพและความฝันที่ทุกคนร่วมทางมาด้วยกัน ก็ทำให้ทั้งหมดหันหน้ามาคุยกัน

“ต้องปรับตัวกันครับ ต้องเข้าใจว่าความเข้าใจของแต่ละคนย่อมแตกต่างกัน ก็หันหน้ามาพยายามทำทุกอย่างให้มันชัดเจนมากขึ้น เข้าใจกันว่าเขาเหนื่อยเราก็เหนื่อย สุดท้ายทุกคนก็กลับมาช่วยกัน จนได้เกมที่พร้อมออกสู่ตลาด” ต้ากล่าว

ทั้งนี้ Insanity Bearcraft เวอร์ชัน NSC นั้นมีเสียงสะท้อนกลับจากผู้เล่นใน 2 ประเด็น คือ User Interface โดยเฉพาะส่วนแนะนำการเล่นยังทำได้ไม่ดี ทีมจึงร่วมใจกันพัฒนาส่วนนี้ให้ผู้เล่นเข้าใจมากขึ้น พร้อมเพิ่มการแนะนำลูกเล่นหรือเคล็ดลับเข้าไปด้วย

ประเด็นที่ 2 คือการไล่ระดับความยากของด่าน จากเดิมที่มีโหมดให้ผู้เล่นเลือกระดับความยากง่าย ซึ่งคนที่เลือกโหมดยากแล้วแพ้ มักจะถอดใจเลิกเล่นไป ทีมจึงเปลี่ยนระดับขั้นของด่านเสียใหม่ โดยบังคับให้เล่นในระดับง่าย แล้วค่อยๆ เพิ่มความยากไปที่ระดับ เพื่อให้ผู้เล่นเรียนรู้เกมไปอย่างช้าๆ

ซึ่งทั้ง 2 ประเด็นนี้ ทีมได้บทเรียนจากการไปทดลองกับกลุ่มผู้เล่นตัวจริง ซึ่งเป็นหนึ่งในบทเรียนสำคัญที่ได้รับจากโครงการ





“สิ่งหนึ่งที่ตอนแรกไม่ค่อยเชื่อ แต่สุดท้ายก็มาเชื่อ คือโคชและ
กรรมการทุกคนจะพูดว่า ถ้าจะทำเกมให้รับวิ่งไปหา User
ยังไม่ต้องทำให้ดี กราฟิกไม่ต้องดี แต่ให้เขาลองเล่นแล้วตาม
ก่อนว่าสนุกไหม เพราะถ้ามันแต่ทำเสียเวลาไปกับกราฟิกชะ 3 เดือน
แล้ว User บอกไม่ดี ไม่สนุก มันก็พังพินาศ”

เรียนรู้จากผู้ใช่

การได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ถือเป็นเวทีที่ช่วยส่งเสริมทักษะความรู้และแนวทางในการพัฒนางานให้แก่ทีมอย่างมากมาย หนึ่งในนั้นคือทักษะการนำเสนอ

“ได้ความรู้เรื่องการตลาดมากครับ แต่ที่มากกว่านั้นคือเรื่อง UI/UX ซึ่งส่วนตัวไม่เคยศึกษาเรื่องพวกนี้มาก่อนเลย จนได้เรียนรู้ในโครงการจึงได้เห็นว่ามันสำคัญสุดๆ (ยิ้ม) พอทำเกมใหม่ๆ ก็ต้องคำนึงถึงเรื่องพวกนี้มากขึ้น ว่าผู้เล่นจะรู้สึกอย่างไร ออกแบบอย่างไรดี” เคิร์กกล่าว

“ได้รู้ถึงกระบวนการทำงานในรูปแบบต่างๆ ครับ รวมไปถึงมุมมองความคิดในแบบต่างๆ และการนำเสนออย่างไรให้ดูน่าสนใจ ซึ่งผมก็ได้นำความรู้เหล่านี้ไปปรับใช้ในการพัฒนาโครงการจบของผมในปีนี้ด้วย” บิ๊กเล่าก่อนที่ป๊อปจะเสริมต่อ

“การนำเสนอคือสิ่งที่ผมได้จากค่ายมาจริงๆ ครับ แม้จะมั่นใจมากกว่าพูดดีแล้ว แต่การต้องไปเจอกรรมการ 22 คน แล้วเรายืนอยู่คนเดียวมันกดดันและท้าทายมาก แต่ก็ได้โค้ชคือพีโค้นั้นช่วย ในการเลือกคำพูดที่จะนำเสนอให้ผลงานตัวเองเด่นขึ้นมา โดยการนั่งเขียน STRONG POINT ซึ่งมีประโยชน์มาก” ป๊อปเล่า

รวมไปถึงสิ่งสำคัญที่สุดในฐานะนักพัฒนา นั่นคือ การทำงานร่วมกับ User หรือผู้ใช้ ที่ทีมได้รับเอาคำแนะนำจากคณะกรรมการและโค้ช มาใช้ในการพัฒนาผลงาน โดยวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายให้ชัดที่สุด และให้กลุ่มเป้าหมายทดลองใช้ แล้วฟังเสียงตอบรับจากพวกเขา

“สิ่งหนึ่งที่ตอนแรกไม่ค่อยเชื่อ แต่สุดท้ายก็มาเชื่อ คือ โค้ชและกรรมการทุกคนจะพูดว่า ถ้าจะทำเกมให้รีบวิ่งไปหา User ยังไม่ต้องทำให้ดี กราฟิกไม่ต้องดี แต่ให้เขาลองเล่นแล้วถามก่อนว่าสนุกไหม เพราะถ้ามันดีแต่ทำเสียเวลาไปกับกราฟิกซะ 3 เดือน แล้ว User บอกไม่ดี ไม่สนุก มันก็พังพินาศ (หัวเราะ) ต้องขอขอบคุณพีแบงค์ที่เป็นโค้ชที่ช่วยเปลี่ยนมุมมองของผมกับทีมครับ” ป๊อปเล่า



ด้วยเหตุนี้ หลังจากประชุมกัน และทำการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายจนชัดเจนแล้วว่า กลุ่มเป้าหมายของ Insanity Bearcraft คือผู้เล่นเกมแบบจริงจัง ที่อยากได้ความแปลกใหม่และความท้าทาย ทีมก็ทำการทดสอบผลงานกับกลุ่มเป้าหมายทันที โดยเปิดเพจและกรู๊ปในเฟซบุ๊กให้ผู้เล่นได้เข้ามาทดลองเล่นเกม และเก็บข้อมูลเสียงตอบรับ โดยบ็กรับหน้าที่ทำ Trailer ใหม่เพื่อดึงดูดผู้เล่นให้เข้ามายังเพจ

“จากนั้นเราก็เริ่มโฆษณาหาคนมาทดสอบครับ โดยใช้มุขฮาของมาล้อลง (หัวเราะ) ทำพวงกุญแจอะคริลิกลายตัวการ์ตูนของเราแบบ Limited Edition แล้วเริ่มให้มีการแข่งขันกันในกรู๊ป รวมถึงให้ผู้เล่นเข้ามาตอบแบบสอบถามชิงรางวัลด้วย ซึ่งเสียงตอบรับจากผู้เล่นก็มีทั้งเกมสนุกดี แต่บางทีก็ยากเกินไป ก็ทำให้เราจะได้ว่าควรปรับปรุงแก้ไขตรงไหนให้เกมดีขึ้น เรียกได้ว่าการเข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ เป็นเหมือนการได้พัฒนาเกมให้พร้อมมากขึ้นเพื่อไปสู่มือผู้ใช้ครับ” บ็กรเล่าด้วยรอยยิ้ม



“ผมอยากเปิดบริษัทมาตั้งแต่ ม.ปลาย...
อาจจะเกินฝัน แต่ที่ทำได้ ทุกอย่างไปทั้งหมดก็เกินฝันทั้งนั้น
แต่ก็ทำได้”



เมื่อความฝันใกล้เป็นจริง

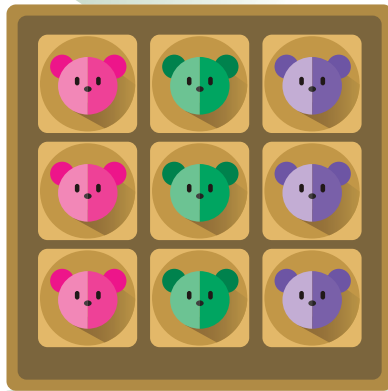
ถึงวันนี้ Insanity Bearcraft ได้กลายเป็นเกมที่สร้างความสนุกตื่นเต้นให้แก่ผู้เล่นในโลกออนไลน์ไม่น้อย โดยการเปิดลิขสิทธิ์ให้ดาวน์โหลดผ่านกรู๊ป Insanity Bearcraft Alpha ในเฟซบุ๊ก ตัวเกมรองรับสมาร์ตโฟนในระบบแอนดรอยด์ เวอร์ชัน 2.2 ขึ้นไป และแน่นอนว่า อีกไม่นานเกินรอ ทีมจะพัฒนาเวอร์ชันใหม่และเผยแพร่ผ่านทาง Google play และต่อยอดไปสู่ App Store อย่างแน่นอน

ในวันนี้ความฝันของเดินทางมาไกลจนใกล้ที่กลายเป็นความจริง ป๊อป-บิก-ต้า-เคิร์ก-เจมส์-นิค บอกเป็นเสียงเดียวกันว่า มีความสุขมาก ๆ ที่ได้ร่วมฝ่าฟันอุปสรรคทั้งในชีวิตจริงและในเกม ขับเคลื่อนชีวิตจนเดินทางมาถึงถึงเส้นชัย และอีกไม่นาน ผู้เล่นจำนวนไม่น้อยทั่วโลกก็จะได้สนุกสนานไปกับผลงานเกม Insanity Bearcraft ของพวกเขา กระนั้นป๊อปและทีมก็บอกว่า นี่จะไม่ใช่มoment สุดท้ายและความฝันสูงสุด แต่เป็นเพียงความฝันแรกๆ ที่จะต่อยอดไปสู่ความฝันต่อไปในอนาคต

“ผมอยากเปิดบริษัทมาตั้งแต่ ม.ปลาย แล้วครับ คุยกับเคิร์กว่าเราจะสร้างตรงนี้ขึ้นมาด้วยกัน เป็นบริษัทอนิเมะและเกม อาจจะเกินฝัน แต่ที่ทำได้ทั้งหมดก็เกินฝันทั้งนั้น แต่ก็ทำได้” ป๊อปจบประโยคด้วยรอยยิ้มกว้างขวาง เมื่อวันนั้นมาถึง โลกก็คงจะหมุนไปด้วยความสนุกอีกรอบหนึ่ง...



INMANIY BEAR CRAFT





ดร.ภควรรณ ปักชี

อาจารย์ที่ปรึกษา

“หลังจากเข้าร่วมโครงการ เห็นได้ชัดคะว่าน้องๆ มีมุมมองที่กว้างขึ้น เห็นถึงความเป็นไปได้และข้อจำกัดของการพัฒนาผลงานออกสู่ท้องตลาด คือเห็นจุดเด่น จุดด้อย ข้อจำกัดของผลงานตัวเองได้ชัดเจนขึ้น และขณะเดียวกัน ก็ได้ความรู้เพิ่มเติมในหลายๆ เรื่อง เช่น SWOT และ UI/UX ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการพัฒนาแอปพลิเคชันได้ทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นเกม, Mobile app, SW หรืออื่นๆ ทั้งหมดทั้งหมด โครงการทำให้เราได้เห็นว่า เด็กทุกคนมีศักยภาพในตัวเอง ถ้าเขาได้ที่ปรึกษาที่ดี ได้ผู้เชี่ยวชาญแนะนำแนวทางที่เหมาะสม เขาจะสามารถประสบความสำเร็จในสิ่งที่ตัวเองต้องการได้ค่ะ”