



BOONROD THE SURVIVOR

เกมวิ่งไปทางหนีไฟ ใจวิ่งไปตามความฝัน



Boonrod the Survivor เป็นเกมที่ผู้เล่นได้ฝึกทักษะการเอาชีวิตรอดจากเหตุการณ์เพลิงไหม้ โดยผู้เล่นต้องหาทางลงมาจากตึกให้เร็วที่สุด ซึ่งแต่ละชั้นก็จะมีอุปสรรคต่างๆ คอยขัดขวางเหมาะสำหรับเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลายถึงมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถดาวน์โหลดผ่านสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตได้ที่ Google play

ผู้พัฒนา

นางสาวสุภาวดี ภูสนาม (หญิง) มัธยมศึกษาปีที่ 4
นางสาวชญานุช ลิขิตปัญจมานนท์ (แคตตี) มัธยมศึกษาปีที่ 5
นางสาวณามา หิรัญญการ (ปังจัง) มัธยมศึกษาปีที่ 4
นางสาวจิตภา อารณรัตน์ (เอินจิ) มัธยมศึกษาปีที่ 4
นางสาวเกศนกร พจนวรวงศ์ (โนลิ) มัธยมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนเวนต์



“ส่วนมากเราอาจรู้จักกันอยู่แล้วแต่ไม่เคยเจอ
ไม่เคยลองเอาตัวรอดจริงๆ แต่เกมนี้จะช่วยให้
เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จากเกมว่า
ถ้าเกิดเหตุการณ์แบบนี้จริงๆ ต้องทำยังไง



เป็นความจริงที่ว่า การเรียนรู้ด้วยความสนุกนั้นมีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนรู้แบบท่องจำมากมายนัก จึงไม่น่าแปลกใจที่สื่อการสอนยุคใหม่มักมุ่งเน้นแปรรูปตัวตำราออกมาเป็นสื่อในรูปแบบบันเทิงคดีมากขึ้น กล่าวคือมีการสร้างตัวละคร มีเรื่องราว และมีเกมสอดแทรกเข้ามาเพื่อให้เยาวชนได้ฝึกทักษะจนเกิดความเชี่ยวชาญ

ถ้ามองในมุมนี้ เกมก็อาจไม่ใช่เกมอีกต่อไป หากเกมนั้นๆ สร้างขึ้นบนฐานของการเป็นสื่อการเรียนรู้ ที่มุ่งหมายให้ผู้เล่นเกมเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกม

แน่นอนว่า นี่คือที่สุดของการเรียนรู้ด้วยความสนุก และที่แน่นอนกว่านั้นก็คือ ถึงวันนี้เรามีเกมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างการเรียนรู้อย่างสนุกสนานขึ้นมาแล้ว ด้วยฝีมือของสาว ๆ จากโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์ และเกมที่ว่านี้ก็ไม่ใช่แค่เกมที่มีเนื้อหาในชั้นเรียนทั่วไป แต่เป็นเกมที่สอนการเอาชีวิตรอดจากภัยพิบัติ!

เกมอะไร? และเล่นยังไง? สาว ๆ มีคำตอบ...

ลองเล่นกับไฟ

กล่าวถึงภัยพิบัติในสังคมเมืองแล้ว ก็คงไม่มีภัยไหนที่จะใกล้ตัวคนเมืองไปกว่าอัคคีภัยหรือไฟไหม้ โดยเฉพาะอัคคีภัยที่เกิดขึ้นบนตึกสูงอีกแล้ว



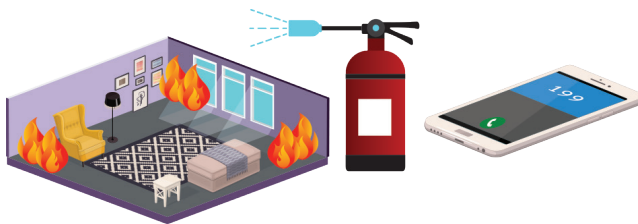
แต่ว่าที่น่าสนใจว่า ภัยพิบัติที่น่ากลัวขนาดนี้ กลับถูกให้ความสำคัญ ไม่มากนักในสังคม โดยเฉพาะการปลูกฝังให้แก่เยาวชนในสถานศึกษา และถึงมี ก็มักเป็นไปในรูปแบบวิชาการหรือการฝึกปฏิบัติที่เคร่งครัด ตามตำรา ซึ่งก็ไม่รับประกันว่า เยาวชนจะสามารถเรียนรู้และจดจำได้อย่างครบถ้วน

ด้วยเห็นว่าอัคคีภัยเป็นเรื่องใกล้ตัวคนเมืองมากกว่าที่คิด และคงจะดีไม่น้อยถ้าจะนำเรื่องจริงจั่งอย่างวิธีการเอาตัวรอดจากอัคคีภัย มาแปรรูปใหม่ให้เป็นเกมที่สนุก แต่ก็ไม่ทิ้งเนื้อหาที่มีความจริง ย่อมจะสร้างการเรียนรู้ให้แก่ผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพไม่น้อย

“จึงเป็นที่มาของแอปพลิเคชันเกม Boonrod the Survivor ค่ะ เป็นเกมเกี่ยวกับการเอาชีวิตรอดจากเหตุการณ์เพลิงไหม้ ในเกมเป็นการจำลองให้ผู้เล่นอยู่ชั้นบนสุดของอาคาร ให้หาทางลงมาจากตึกให้เร็วที่สุด ซึ่งแต่ละชั้นก็จะมีอุปสรรคต่างๆ มาคอยขัดขวางทำให้เราลงได้ช้าลง” หญิงกล่าวถึงตัวผลงาน ซึ่งเกิดมาจากแรงบันดาลใจที่ว่า “ทีมอยากทำเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภัยพิบัติที่เป็นเหตุการณ์ใกล้ตัว เพื่อให้ผู้เล่นฝึกทักษะการเอาชีวิตรอดให้ได้

“คือเขามองปัญหาของเด็กรุ่นใหม่ที่ไม่ค่อยรู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เป็นการมองปัญหาที่เกิดขึ้นจริงๆ เพื่อมาพัฒนาเป็นผลงาน แล้วก็คิดว่าทำยังไงก็ได้ให้สนุก ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ให้รู้จักการวางแผน รู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ครับ” **อาจารย์เดชา ดรินทพงศ์ หรือ ครูแบงค์ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ** กล่าวเสริม

ในครั้งแรกนั้น หญิงได้ร่วมกับนางสาวโคจิรัตน์ ธัญประทีป หรือ เกณ และนางสาวเกศนกร พจนนรพงศ์ หรือไนล์ ริเริ่มพัฒนาเกมนี้อขึ้น ในชื่อ ‘บุญรอด ต้องรอด’ จนเมื่อพัฒนาเสร็จก็ได้ส่งประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 (NSC 2016) ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง ระดับนักเรียน และสามารถคว้ารางวัลที่ 3 มาครองได้



และด้วยความต้องการที่จะพัฒนาเกมไปสู่การเผยแพร่เชิงพาณิชย์ เพื่อสร้างการเรียนรู้ให้แก่ผู้เล่นในวงกว้าง หญิงก็ได้รับการหนุนเสริมจากอาจารย์ให้นำผลงานเข้าร่วมโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ ปี 4 ซึ่งด้วยความที่เกมนั้นจบการศึกษาไปแล้ว และไนล์ก็เดินทางไปศึกษาต่อต่างประเทศ หญิงจึงต้องฟอร์มทีมใหม่ และเปลี่ยนบทบาทเป็นพี่ใหญ่ไปในตัว โดยได้แคนดี้เข้ามารับผิดชอบงานเขียนโค้ดร่วมกันกับหญิง บังจั่งเข้ามาทำกราฟิก และเอินจิเข้ามาทำด้านประชาสัมพันธ์ โดยเฉพาะด้านเอกสาร

อัปเดตผลงาน สานต่อการเรียนรู้

การได้เข้าร่วมโครงการต่อก้าว ถือเป็นโอกาสเปิดโลกทัศน์การเรียนรู้ให้แก่ 4 สาวอย่างแท้จริง ทั้งทักษะต่างๆ ที่จำเป็นต่อการพัฒนาผลงาน และแน่นอน รวมไปถึงคำแนะนำจากคณะกรรมการและโค้ชที่ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนผลงานให้ดียิ่งขึ้น

“จากเดิมที่ส่ง NSC จะมีแค่เกมหลักเกมเดียวค่ะ แต่พอเข้ามาต่อก้าว ก็ได้คำแนะนำให้เพิ่มเป็น 3 โหมดให้หลากหลายมากขึ้น คือ Level Mode ที่แบ่งขั้นเป็นความง่าย ปานกลาง และยาก MS Mode เป็นโหมดที่เล่นเก็บคะแนนไปได้เรื่อยๆ และ Adventure Mode ที่จำลอง



สถานการณ์ไฟไหม้จากห้องจริงๆ มา ซึ่งแต่ละห้องจะมีรายละเอียดการเอาตัวรอดที่แตกต่างกันไป เช่น ห้องครัวต้องปิดแก๊สก่อน เอาผ้าชุบน้ำมาดับไฟ หรือการขึ้นลิฟท์หรือบันไดเลื่อน คือจำลองสถานการณ์จริงมา จะมีความสมจริงมากกว่าค่ะ” หญิงอธิบายขอบเขตเกมที่ถูกพัฒนาให้หลากหลายและสมจริงมากขึ้น เพื่อสร้างทักษะการเอาตัวรอดให้แก่ผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

“Adventure Mode เามาจากชีวิตจริง จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้จริงค่ะ ส่วนมากเราอาจรู้กันอยู่แล้วแต่ไม่เคยเจอ ไม่เคยลองเอาตัวรอดจริงๆ แต่เกมนี้จะช่วยให้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จากเกมว่าถ้าเกิดเหตุการณ์แบบนี้จริงๆ ต้องทำยังไง” เคนจิกกล่าวถึงจุดมุ่งหมายของทีมซึ่งด้วยรายละเอียดที่มากขึ้นของเกม รวมไปถึงใน Adventure Mode ที่ต้องการข้อมูลที่มีความถูกต้องที่สุดมาใส่ไว้ ก็ทำให้ทั้งสี่ต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมให้ครบถ้วนที่สุด



“กรรมการแนะนำให้ทำเกมที่สามารถสอนผู้ใช้ได้จริงๆ ค่ะ คือให้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง รายละเอียดเล็กๆ ที่พวกเรามองข้ามไป แต่กรรมการคิดว่าควรเอามาใส่ในงาน ถึงแม้มันจะเป็นแค่เสี้ยวเล็กๆ แต่ว่ามันทำให้คนอื่นเรียนรู้และเอาไปใช้ได้ เช่น สัญลักษณ์ต่างๆ หรือเบอร์โทรศัพท์ของสถานีดับเพลิง เราก็ต้องไปหาข้อมูลเพิ่มเติมค่ะ” บังจั้งเล่า

“หนูเลยไปสัมภาษณ์ที่สถานีดับเพลิงสามเสนมาค่ะ โดย**ครูฝ่ายศรฯ ทุจริตตัวฉัน** พาไปติดต่อ ก็ไปขอข้อมูลพี่ๆ เรื่องอุปกรณ์หนีไฟประเภทของถังดับเพลิง ซึ่งถังดับเพลิงแต่ละชนิดจะดับไฟไม่เหมือนกัน ถังสีแดงจะดับได้เฉพาะไม้ ถังสีเขียวดับจับต้นเพลิงได้เกือบทุกอย่าง หรือความรู้ใหม่แปลกๆ อย่างการใช้ถุงพลาสติกควักอากาศแล้วเอามาครอบหัว เราก็เอามาใส่ในเกมค่ะ” แคนดี้กล่าวถึงการเรียนรู้ของทีมที่ทุกคนต่างได้รับความรู้ติดตัวกันมาไม่น้อย

“ได้ความรู้เรื่องประเภทไฟค่ะ มี Type A B C ที่มาจากต้นเพลิงคนละอย่างกัน บางอันเกิดจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ขณะที่ถ้า Type A หรือ B จะเป็นพวกไม้ กระดาษ เราก็ต้องดูประเภทของไฟควบคู่กับการเลือกประเภทถังดับเพลิงด้วยค่ะ” เอนจิกกล่าว

ขณะที่บังจั้งเสริมว่า “เรื่องป้ายหนีไฟค่ะ เวลาเกิดไฟไหม้ให้เราดูสัญลักษณ์ป้ายหนีไฟ แล้วให้เดินตาม ซึ่งในเกมเราก็จะเน้นตรงนี้ ช่วยให้เด็กเรียนรู้ไปในตัวว่าต้องหาป้ายนี้ให้เจอจะได้หนีไฟได้ทัน”



ทุกคนพูดเป็นเสียงเดียวกันว่า เรื่องการเอาตัวรอดจากไฟไหม้สำหรับเด็ก พอใช้เกมมาช่วยจะทำให้เข้าใจมากขึ้น มันง่ายกว่าการอ่านหนังสือ



เอาชนะข้อจำกัด วัตถุประสงค์จากผู้ใช้

การเพิ่มขอบเขตของเกมให้กว้างและลึกซึ้งไม่ใช่งานที่ง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับ 4 สาวที่เป็นเพียงนักเรียนชั้น ม.ปลาย แต่ด้วยความต้องการที่จะพัฒนาผลงานไปสู่ผู้ใช้จริง ก็ทำให้ทั้งหมดร่วมมือร่วมใจกันเอาชนะอุปสรรคและข้อจำกัดต่างๆ เพื่อให้งานสำเร็จ

“งานถือว่าหนักค่ะ หนูต้องรับหน้าที่แก้เกมหลัก และให้พี่แคนดี้ และบั้งจั่งช่วยในโหมดที่เพิ่มมาใหม่ ซึ่งบั้งจั่งก็เพิ่งเริ่มวาดรูป ก็เลยต้องให้พี่ไนล์ช่วยงานก่อน พอพี่ไนล์ไปเรียนต่อ บั้งจั่งก็เข้ามาช่วยเติมเต็มตัวมากขึ้น แต่พี่ไนล์ก็ยังช่วยอยู่เพราะเดิมเป็นคนวาดเกมหลักทั้งหมดเลยยังต้องใช้ลายเส้นของพี่เขาอยู่” หญิงอธิบายขอบเขตงานของทีมก่อนเสริมต่อไปถึงความรัดตัวของชีวิตเด็ก ม.ปลาย

“อยากพวหนู เอ็นจิ บั้งจั่ง เฟิงซัน ม.ปลาย ก็จะเรียนหนักขึ้นกว่าเดิม ไหนจะต้องเรียนพิเศษ ทำกิจกรรมอื่นๆ ของโรงเรียน หนูเองก็เป็นประธานรุ่น ม.4 และหัวหน้าห้องด้วย แล้วยังต้องมาทำงานตรงนี้ มันต้องใช้เวลารับตัวเยอะมาก ก็ต้องแบ่งเวลาค่ะ ถ้าเปรียบเทียบกับคนอื่นมันหนักกว่าแน่นอน แต่มันก็ทำให้เราได้ฝึกประสบการณ์ คนอื่นเขาอาจไม่มีโอกาสมาทำงาน มาค้นหาตัวเองว่าใช่ทางของเราหรือเปล่า ก็เหมือนได้หาประสบการณ์ว่าตรงนี้ใช่หรือไม่ใช่ เป็นทางเลือกให้เราค่ะ” หญิงกล่าว

“ต้องแบ่งเวลาว่าอันไหนควรทำก่อนทำหลังค่ะ อันไหนส่งก่อนก็ทำก่อน จัดลำดับความสำคัญและความเร่งด่วนของงาน” แคนดี้ ซึ่งก็เป็นประธานรุ่น ม.5 เหมือนๆ กับหญิง สรุปความ

เพราะเป็นวัยรุ่นนั้นเหนื่อย ยิ่งเป็นเด็กกิจกรรมอย่างทั้ง 4 สาว ด้วยแล้วย่อมต้องเหนื่อยกว่าเพื่อนๆ ทั่วไป แต่ด้วยแรงสนับสนุนจากครูอาจารย์ และทีมโค้ช ก็เป็นแรงผลักดันให้ทั้งสี่มีแรงฮึดสู้กับงาน และแน่นอน รวมไปถึงทักษะความรู้ต่างๆ ที่ได้รับจากค่ายโครงการต่อกล้าฯ ก็เป็นเหมือนกล่องเครื่องมือที่ทีมได้นำมาปรับใช้เพื่อให้เกิดการพัฒนา

ผลงานดีขึ้น โดยที่เหนื่อยน้อยลง ทั้งการจัดลำดับความสำคัญของงาน การนำเสนอที่เ็นใจบอกว่าได้รับความรู้มาเต็มที่ และรวมไปถึงทักษะด้านการตลาด ที่ทีมบอกว่าได้นำมาปรับใช้ในผลงาน และทำให้ทำงานได้ชัดเจนมากขึ้น

“ได้เรื่องการตลาดค่ะว่าจะทำอะไรให้ถูกใจลูกค้า ดูว่าเขาต้องการอะไร แล้วเราก็พยายามปรับเปลี่ยนให้ตรงตามความต้องการของเขา” แคนดี้ตอบซัดถ้อยซัดคำ

“ได้เรียนรู้เรื่อง UX-UI¹ ที่เราจะต้องปรับเปลี่ยนให้ตรงกับความเคยชินของผู้ใช้ค่ะ อย่างตอนแรกเราทำเป็นข้อความธรรมดา ไม่มีปุ่มให้กด แต่พอเอาไปให้คนอื่นเล่นก็จะได้เสียงสะท้อนกลับมาว่า ทำให้มันเหมือนมีปุ่มกดหน่อย” หญิงเสริม



.....
¹ UI หรือ User Interface คือการออกแบบหน้าจอสําหรับติดต่อกับผู้ใช้

UX หรือ User Experience คือการออกแบบการใช้งานให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้งาน



สิ่งที่หญิงกล่าวไปนั้น ก็เกิดจากกระบวนการนำผลงานลงไปทดลองกับผู้ใช้จริง ซึ่งสำหรับ Boonrod the Survivor นี้ กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมตอนปลายถึงมัธยมตอนต้น เมื่อปรับผลงานจากคำแนะนำของกรรมการและโค้ชโครงการต่อกล้าฯ แล้ว ทั้งสี่ก็ได้นำเกมลงไปให้เพื่อนๆ น้องๆ ลองเล่นกัน ซึ่งก็ได้รับเสียงสะท้อนกลับมามากมายหลายแง่ และการปรับแก้ UX/UI ก็เป็นหนึ่งในนั้น

“ให้เพื่อนในห้องลองเล่นดูค่ะ แล้วก็มึนน้อง ป.6 น้องเล่นก็ดูสนุกดี แต่บางช่วงอาจจะตุงๆ นิดหน่อยว่าต้องทำยังไง แล้วเกมยังมีบัคอยู่ ก็ต้องกลับมาแก้ไขมันหายค่ะ” แคนดี้กล่าว

แต่แม้เกมจะยังไม่สมบูรณ์เต็มร้อย แต่ผลที่ได้นั้น การันตีถึงความสนุกและประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับ

“ทุกคนพูดเป็นเสียงเดียวกันค่ะว่า เรื่องการเอาตัวรอดจากไฟไหม้สำหรับเด็ก พอใช้เกมมาช่วยจะทำให้เข้าใจมากขึ้น มันง่ายกว่าการอ่านหนังสือค่ะ” หญิงกล่าวด้วยรอยยิ้ม





ปีที่แล้วหนูเป็นน้องสุดในทีม ทำอะไรก็ทำตามพี่ๆ...
แต่ปีนี้หนูเป็นหัวหน้าทีม ต้องทำความเข้าใจทุกอย่าง
เป็นตัวหลักในทีม ต้องเรียนรู้งานทุกอย่าง
เพื่อที่จะได้มอบหมายงานให้คนอื่น



ภูมิใจในความเปลี่ยนแปลง และทางออก ของความฝัน

การทำงานหนักของทั้งสี่ นำมาซึ่งผลงานเกมที่มีทั้งความสนุก และได้สาระควรค่าแก่การชื่นชม แต่มากกว่าผลงานที่สำเร็จนั้น ก็คือการเติบโตขึ้นของ 4 สาว เริ่มตั้งแต่หญิง ซึ่งตอนประกวด NSC อยู่ในฐานะน้องเล็ก แต่เมื่อต้องฟอร์มทีมเพื่อเข้าร่วมโครงการต่อกläss เธอต้องยกระดับตัวเองขึ้นมาเป็นหัวหน้าทีม ซึ่งมีภาระรับผิดชอบมากขึ้น

“ปีที่แล้วหนูเป็นน้องสุดในทีม ทำอะไรก็ทำตามพี่ๆ เรียนในคลาสที่สอนในต่อกlässก็ไม่ค่อยรู้เรื่อง (หัวเราะ) แต่ปีนี้หนูเป็นหัวหน้าทีม ต้องทำความเข้าใจทุกอย่าง เป็นตัวหลักในทีม ต้องเรียนรู้งานทุกอย่าง เพื่อที่จะได้มอบหมายงานให้คนอื่น” หญิงกล่าว

เช่นเดียวกับแคนดี้ที่เพิ่งเข้ามาทำงานเขียนโค้ด และเรียนรู้จนเชี่ยวชาญ

“ภูมิใจนะคะ เพราะเข้ามาตอนแรกหนูเขียนโค้ดไม่เป็น เพิ่งมาศึกษาแล้วเริ่มเขียนงานนี้เป็นงานแรก ก็ภูมิใจที่สามารถเขียนโค้ดโหมดแอดเวนเจอร์ได้ค่ะ” แคนดี้กล่าว

ขณะที่ทั้งสี่ก็มีความรู้สึกไม่ต่างกัน “ภูมิใจที่สิ่งที่เราวาดได้เป็นส่วนหนึ่งในงานนี้ค่ะ ก่อนหน้านี้พี่ในส้วมอยู่ ตอนนี้มีรูปของเราอยู่ในงานด้วย แล้วพอเห็นว่ามันๆ เขาเอาเกมเราไปเล่นแล้วชอบ ก็รู้สึกภูมิใจ



ที่สามารถสร้างงานแบบนี้ออกมาได้ ที่ผ่านมาก็พยายามทำให้ดีที่สุดค่ะ แม้งานจะช้าบ้างเพราะยังไม่ชินกับโปรแกรม ยังไม่รู้จักเครื่องมือเท่าไร แต่ก็ต้องใส่พลังเต็มที่ เพราะทุกคนรอรูปที่หนูวาด” บังจั่งเล่าด้วยเสียงหัวเราะ

เช่นเดียวกับเอนจิที่เข้ามาช่วยเติมเต็มหน้างานของทีม ก็มีความภูมิใจทั้งต่อตัวเองและพี่ๆ เพื่อนๆ ร่วมทีมไม่ต่างกัน “ถึงแม้ว่าหนูจะช่วยเรื่องโค้ดหรือกราฟิกไม่ได้ แต่ก็ภูมิใจที่ช่วยออกไอเดียในงาน เห็นเพื่อนๆ ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เห็นงานก้าวหน้าขึ้น หนูก็ภูมิใจ การมาร่วมทีมในครั้งนี้สำหรับหนูเหมือนเปิดโลกใหม่ เพราะหนูไม่เคยยุ่งกับคอมฯ มาก่อน เพิ่งรู้ว่ามันยากขนาดนี้เลยหรอ ทุกจุดสำคัญหมดเรื่อง UX/UI ฟูมฟูนี่นั่น มันมีความจำเป็นมากในการออกแบบ ต้องใช้สมองกลั่นออกมาในทุกๆ รายละเอียด มันเป็นงานที่ยากและต้องใช้ความพยายาม จึงนับถือคนทำมากค่ะ (หัวเราะ)”

ถึงตอนนี้ Boonrod the Survivor เวอร์ชันสมบูรณ์ได้ถูกเผยแพร่แก่สาธารณชน พร้อมสร้างความสนุกอย่างมีสาระ เสริมความรู้เกี่ยวกับการเอาตัวรอดจากเหตุอัคคีภัย และสร้างทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าให้แก่ผู้เล่นได้เป็นอย่างดีทาง Google play

และพร้อมๆ กับที่ผลงานใกล้จะเดินไปสู่ความสำเร็จ สาวๆ ทั้งสี่ในฐานะผู้พัฒนาเอง ต่างก็ได้บทเรียนมากมายจากการทำงานในครั้งนี้ แม้ว่าความฝันในอนาคตของพวกเธออาจไม่เกี่ยวข้องและชัดเจนว่าจะต้องเป็นด้านไอทีเท่าไรหรอก อย่างเช่นหญิงและแคนดี้นั้นก็ยังคงจิตสองใจระหว่งการก้าวเดินไปบนเส้นทางของนักบัญชีและโปรแกรมเมอร์ หรือบังจั่งและเอนจิที่ฝันอยากเป็นทันตแพทย์

แต่ไม่ว่าในอนาคตจะเป็นอย่างไร เชื่อเหลือเกินว่า การทำงาน
ที่ผ่านมาคือประสบการณ์ที่ดีสำหรับการเติบโตของทุกคน
เพราะทางหนีไฟอาจมีจำกัดไม่ก็ทาง แต่ชีวิตมีทางออกมากมาย
ตามความฝัน

