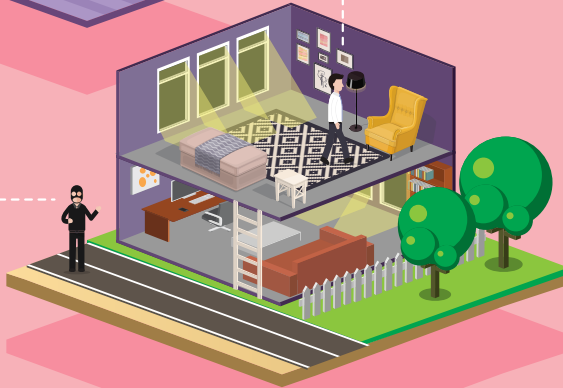




100%



# OUR DARKEST NIGHT

## ก๊าวที่แกร่ง ของเกมส์สัญชาติไทย



Our Darkest Night เป็นเกมฝึกทักษะ  
การเอาตัวรอดจากสถานการณ์โจรบุกบ้าน  
เป็นการฝึกไหวพริบผู้เล่นให้ถึงทักษะ  
การวางแผนเชิงวิเคราะห์ และการมีสติ  
มาใช้ในสถานการณ์ที่ไม่ปกติ

ผู้พัฒนา

นายปัญญา ปิติเจริญธรรม (ปัน)  
นายรพีพัฒน์ แก้วประสิทธิ์ (ขุน)  
นายนวกฤทธิ์ หล่องคุ้ม (พรองค์)  
มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบดินทร์เดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 2



## ความฝันของพวกเราคือผลักดันเกมนี้ ไปสู่การขายจริง...จึงคิดว่าการเข้าร่วมโครงการ ต่อกล้าฯ น่าจะช่วยทำให้ผลงานเราก้าวหน้า ไปอีกสัปดาห์หนึ่งได้



เมื่อกล่าวถึงเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นที่รู้จักในบ้านเรา คอเกมทั้งหลายก็คงจะนึกถึงเกมนำเข้าจากต่างประเทศ เนื่องจากอุตสาหกรรมการผลิตเกมสัญชาติไทยนั้นยังขาดการผลิตเกมที่มีความแปลกใหม่สามารถเข้าถึงเกมเมอร์ในวงกว้างได้

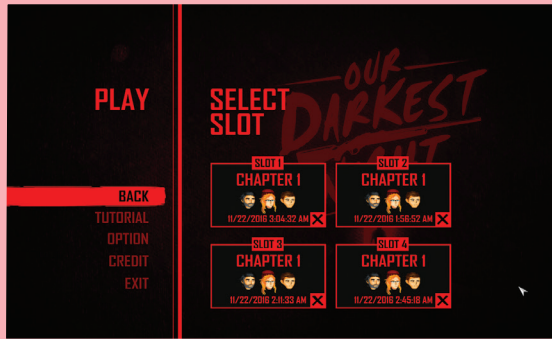
แต่ต่อไปนี้ วงการเกมจะต้องจับตามอง 3 หนุม่จากรัฐโรงเรียนบดินทร์เดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 2 ที่บรรจุความฝันไว้เต็มกำลัง มาสร้างเกมแปลกใหม่ไม่เหมือนใครและได้รับการยอมรับในตลาดเกมระดับสากล

## ผสานความชอบ พลิตความใช่!

ค่านิยมทางสังคมนั้นมีอิทธิพลต่อความคิดความอ่านของเยาวชนมาทุกยุคทุกสมัย อะไรที่เราชอบ แต่ผิดแปลกแตกต่างไปจากคนส่วนใหญ่ เราก็อาจต้องเก็บงำความชอบนั้นไว้อยู่กับตัวเอง

แต่ไม่ใช่สำหรับบัน-ซุน-ฟรอนด์ 3 หนุม่ไอทีแมนผู้หลงใหลในเกมและชื่นชอบภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ แทนที่จะเก็บงำความชอบของตัวเองไว้เพียงคนเดียว แต่พวกเขากลับเลือกที่จะนำความชอบนั้นมาสร้างสรรค์ผลงานเกมแนวระทึกขวัญ ซึ่งหาได้น้อยถึงน้อยมากในตลาดเกมสัญชาติไทย

“Our Darkest Night เป็นเกมแนว Survival Strategy แบบที่ต้องเอาชีวิตรอดในสถานที่ปิดครึบ โดยผู้เล่นจะควบคุมตัวละครได้ 3 ตัวให้สามารถอยู่รอดในบ้านได้ โดยมีทรัพยากรจำกัด มีทางรอดจำกัด



จะทำยังไงก็ได้ให้ตัวละครสามารถอยู่รอดในเงื่อนไขที่เกมกำหนด” ฟรอนด์อธิบายถึงแนวเกม

Our Darkest Night เป็นเกมฝึกทักษะการเอาตัวรอดจากสถานการณ์โศกนาฏกรรม เป็นการฝึกไหวพริบผู้เล่นให้ดึงทักษะการวางแผนเชิงวิเคราะห์และการมีสติมาใช้ในสถานการณ์ที่ไม่ปกติ โดยเนื้อหาของเกมเป็นเรื่องราวของครอบครัว Butcher ที่เดินทางมาฉลองวันหยุดกันในคฤหาสน์ริมทะเล แต่กลับมีโจรที่มีอาวุธครบมือบุกรุกเข้ามาในบ้านครอบครัว Butcher จึงต้องเปลี่ยนแผนจากการพักผ่อนมาเป็นการเอาชีวิตรอดจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

“แรงบันดาลใจของเรามาจากเกมและภาพยนตร์แนวนี้ครับ คือพวกเราชอบ และเกมแนวนี้ก็ยังไม่ค่อยมีในตลาด และด้วยแนวคิดนี้ทำให้เราสามารถใส่ลูกเล่นอะไรลงไปได้เยอะ คือมันก็มีธรรมชาตินี้ครับ จากที่พวกผมเป็นคนเล่นก็อยากเป็นคนสร้างบ้าง อยากรู้ว่ามีกระบวนการทำยังไง แล้วเราจะทำอะไรแปลกๆ ได้บ้าง” บันซึ่งเป็นต้นคิดผลงานนี้เล่าถึงที่มา

และเมื่อแรงบันดาลใจเกิด บันก็ไม่รอช้า ชวนซุนและฟรอนด์ ซึ่งเป็นเพื่อนไอทีในกลุ่มเดียวกันมาร่วมแรงทำเกมกันทันที โดยบันรับหน้าที่กราฟิกกับเขียนโค้ด ฟรอนด์รับเป็นแอนิเมเตอร์ทำแอนิเมชัน ส่วนซุนรับผิดชอบการเขียนโค้ด Network และออกแบบเว็บไซต์



**ตอนแรกเขียนโค้ดไม่เป็น ก็ต้องศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเองจากยูทูป ดูช่องภาษาอังกฤษของฝรั่ง เพราะคนไทยไม่มีสอน ค่อยๆ ฝึกทำตามที่เขาทำก็เข้าใจมากขึ้น**





## เรียนรู้ไปกับตอกล่า

เพราะความฝันมีพลังเกินกว่าความไม่รู้ ด้วยอยากเห็นความฝันของพวกตนเป็นจริงขึ้นมา ทั้งสามจึงรวมพลังกันสร้างเกม แม้ว่าหลายๆ อย่างทั้งสามจะไม่เคยทำมาก่อนเลยก็ตาม

“ตอนแรกผมเขียนโค้ดไม่เป็นครับ ก็ต้องศึกษาเรียนรู้ด้วยตัวเอง จากยูทูบ ดูช่องภาษาอังกฤษของฝรั่ง เพราะคนไทยไม่มีสอน ค่อยๆ ฝึกทำตามที่เขาทำก็เข้าใจมากขึ้น” บั่นเล่า

ในแง่ของกระบวนการทำงาน ทั้งสามจะมาหารือกันก่อนว่าจะใส่ Feature อะไรลงไปในเกมบ้าง เมื่อตกลงกันได้แล้วก็แบ่งหน้าที่กันกลับไปทำงานในส่วนของตน โดยกำหนดวันส่งงานอย่างชัดเจน แล้วนำเอาแต่ละส่วนมาประกอบกัน ซึ่งทั้งสามบอกว่า กระบวนการทำงานแบบนี้ไม่มีปัญหา นอกจากช่วงที่ติดสอบ จะไม่ค่อยมีเวลาทำงาน ซึ่งแต่ละคนก็ต้องแบ่งเวลาให้ดี และใส่ความทุ่มเทลงไปให้มากขึ้น

ผลของความทุ่มเทคือความสำเร็จ Our Darkest Night เวอร์ชันแรกในชื่อโหดๆ ว่า ‘คืนล่า ล่าไม่ยั้ง’ ก็สำเร็จลงได้ และทั้งสามก็นำผลงานส่งเข้าประกวดในโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 (NSC 2016) ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิงระดับนักเรียน และผลของความทุ่มเทนั้น ทำให้พวกเขาได้รับรางวัลที่ 2



ด้วยผลงานที่โดดเด่นและเนื้อหาแปลกใหม่ ทำให้มีแมวมอง ชักชวนทั้งสามให้ต่อยอดผลงานโดยเข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ปี 4 ซึ่งทั้งสามตอบตกลงทันที

“เพราะความฝันของพวกเราคือผลิตภัณฑ์เกมนี้ไปสู่การขายจริง อยู่แล้วครับ จึงคิดว่าการเข้าร่วมโครงการต่อกล้า น่าจะช่วยทำให้ ผลงานเราก้าวหน้าไปอีกสเต็ปหนึ่งได้” บั่นเล่าความในใจ

ซึ่งก็ไม่ผิดหวัง เพราะการเข้าโครงการได้ทำให้ทั้งสามได้เรียนรู้ ทักษะใหม่ๆ มากมาย รวมไปถึงคำแนะนำจากคณะกรรมการและโค้ช ที่สามารถนำมาปรับใช้ทำให้ผลงานของทีมดีขึ้นได้

“ได้ความรู้เรื่อง UI-UX<sup>1</sup> ที่เราต้องนึกเมื่อผู้ใช้ด้วยครับ เพราะเรา ไม่ได้ผลิตเพื่อตนเอง แต่เราทำให้คนอื่นเล่นด้วย” พรองค์กล่าวถึงสิ่งที่ ได้เรียนรู้จากการอบรมเชิงปฏิบัติการ

ขณะที่ขุนบอกว่า “ได้เรียนรู้การทำงานอย่างเป็นขั้นตอนครับ จัดเรียง และวางแผนที่แต่ละสัปดาห์เราจะทำอะไรเป็นหลัก”

“คือเรื่อง Agile ครับ” บั่นเสริม “มันเป็นวิธีการทำงานแบบหนึ่ง ที่เราเอางานทุกอย่างมาวาง แล้วประเมินว่างานนี้ยากหรือมีความสำคัญ แค่ไหน ซึ่งมันไม่มีสอนทั่วไป ผมถือว่าคุ้มมากที่ได้มาเรียนรู้ตรงนี้และ ได้เอามาใช้ คือทำให้เราสามารถทำงานได้ภายในเวลาที่กำหนด ตัดสิ่ง ที่ไม่จำเป็นออกไปก่อน แล้วทำสิ่งที่จำเป็นก่อน”

ซึ่งทักษะและความรู้นี้เองที่ทีมได้เรียนรู้และนำมาใช้ใน การปรับปรุงงานครั้งใหญ่ในช่วงที่เข้าร่วมโครงการต่อกล้า

“ตั้งแต่เข้าต่อกล้ามา การทำเกมเปลี่ยนเยอะเลยครับ เพราะตอน ทำส่ง NSC ผมวางโปรเจกต์ไว้ใหญ่มาก มีตัวละคร 14 ตัว แต่เมื่อได้ คำแนะนำจากคณะกรรมการและโค้ชตอนนี้ปรับเหลือแค่ 4 ตัวแล้ว (หัวเราะ) เพราะเราไปคิดว่ามันง่าย ๆ คิดว่าทำแป๊บเดียวเสร็จ แต่มัน

.....  
<sup>1</sup> UI หรือ User Interface คือการออกแบบหน้าจอสื่อสำหรับติดต่อกับผู้ใช้ UX หรือ User Experience คือการออกแบบการใช้งานให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้งาน

ไม่ใช่เลยครับ ก็ได้เรียนรู้ว่าการวางแผนงานนั้นเราต้องดูด้วยว่าเรามีทรัพยากรอะไรอยู่บ้าง ไม่ใช่วางไว้แล้วมุ่งหน้าทำอย่างเดียว ต้องดูด้วยว่าเวลามีเท่าไร” ปั่นกล่าว

“ผมชอบหลัก 80 : 20 ของเรื่อง UX ครับ คือทำ 20% ที่สำคัญก่อน ให้คนเข้ามาใช้งานมากๆ แต่ 80 ที่คนยังไม่สนใจอาจจะยังไม่ต้องทำ คือทำสิ่งที่สำคัญก่อน หลักนี้พวกเราก็นำมาปรับใช้ในการตั้งเป้าหมายว่าเวอร์ชันแรกเอาให้เสร็จแค่นี้ อย่าเพิ่งเพิ่มอะไร ไม่งั้นเราจะไขว้เขว” ชูยกตัวอย่าง

จากกระบวนการให้คำแนะนำโดยคณะกรรมการโครงการ และทีมโคชที่ลงไปทำงานใกล้ชิด Our Darkest Night ถูกพัฒนาให้เล่นมากขึ้น เช่น ลดตัวละครเพื่อเพิ่มความท้าทายให้เกม ในส่วนเกมเพลย์ได้ปรับรูปแบบการควบคุมตัวละคร ปรับระบบควบคุมความเร็วของตัวละคร และปรับ Visual Effect เป็นต้น จนสุดท้ายเวอร์ชันพร้อมทดลองกับคอเกมก็สำเร็จ







ที่ภูมิใจคือ เราได้รับการยอมรับจากเวก์  
และคนบน Steam เพราะก่อนที่จะขายเกมบน  
Steam ได้ เราต้องได้รับการโหวตว่าจะให้ขายไหม  
ไม่ใช่ว่าทุกเกมจะขายได้



## ปรับตามผู้ใช้ ลุยตลาดของจริง

นอกเหนือจากสิ่งต่างๆ ที่ 3 หนุ่มกล่าวไว้ข้างต้นแล้ว อีกสิ่งหนึ่ง  
ที่ถือเป็นกระบวนการทำงานที่สำคัญติดอันดับต้นๆ ของการพัฒนาผลงาน  
ก็คือการทดลองใช้และเก็บเสียงสะท้อนจากผู้ใช้งานจริง

“อีกเรื่องก็คือการทดสอบกับผู้ใช้จริง คือเมื่อก่อนเวลาผมทำเว็บ  
ก็จะสนใจแค่ตัวเอง ทำเสร็จแล้วก็เปิดเลยโดยไม่สนใจผู้ใช้ เอาที่เรา  
คิดว่าสวยก็พอแล้ว” ชุนเกริน

ก่อนที่ปีนั้นจะเสริมว่า “แต่ตอนนี้เรารู้แล้วว่า เราต้องคำนึงว่า  
สิ่งที่เราทำจะมีคนใช้ไหม คนจะชอบไหม โดยเอาไปทดลองกับผู้ใช้จริง  
ครับ จะได้เห็นว่ามีข้อเสียอะไรบ้างที่ควรปรับปรุง”

3 หนุ่มเริ่มนำเกมไปให้เพื่อนๆ ที่โรงเรียนลองเล่น จากนั้นจึง  
อัปโหลดบนอินเทอร์เน็ตให้คนทั่วไปมาทดลองเล่นฟรี ซึ่งเสียงสะท้อน  
ส่วนใหญ่มักบอกว่า เล่นยาก!

“ผู้ใช้ออกว่าเล่นยากเยอะพอสมควรครับ เราก็เลยกลับมาปรับ  
ให้มันง่ายขึ้น แต่ก็ยังคงเนื้อหาที่ซับซ้อนไว้ เพราะกลุ่มเป้าหมายแต่แรก  
ของเราคือคนที่ชอบความซับซ้อน ชอบวางแผน อาจไม่เหมาะกับคนที่  
ไม่ได้เล่นเกมแบบนี้มาก่อน ส่วนคำแนะนำจากผู้ใช้อื่นๆ ก็จะเป็น  
แบบอยากให้มีอย่างโน้นอย่างนี้ เขาก็จะมี Feature ที่เขาอยากได้ เราก็  
มาคุยกันว่าถ้าใส่เข้าไปในเกมแล้วมันโอเคก็จะใส่ครับ เช่น โหมดเล่น

พร้อมกันหลายคน (Multiplayer) เราก็ได้เพิ่มเข้าไปจากคำแนะนำของ  
ผู้ใช้” บันเล่า ก่อนอธิบายเพิ่มเติมว่า แม้เกมจะยังซับซ้อนอยู่ แต่ก็ไม่ใช่  
ปัญหา เพราะเป้าหมายของทีมคือการวางจำหน่ายเกมบน Platform  
Steam ซึ่งเป็นตลาดเกมออนไลน์ที่ใหญ่ระดับโลก

“กลุ่มผู้ใช้งาน Platform Steam ก็จะมีกลุ่มที่ชอบเล่นเกมแนวนี้  
เฉพาะอยู่แล้วครับ เป็นเกมที่ต้องใช้เวลาทำความเข้าใจ ไม่ใช่เกมที่เล่น  
ได้โดยเหมือนเกมประเภทวิ่งไปเรื่อยๆ” บันอธิบาย

ซึ่งหลังจากทดลองกับผู้ใช้จริงและทำการปรับแก้ตามสมควรแล้ว  
ทั้งสามก็ไม่รอช้า นำ Our Darkest Night เวอร์ชันทดลองเล่นอัปเดต  
ขึ้น Steam เพื่อรับฟังเสียงสะท้อนอีกทางหนึ่งก่อนปล่อยตัวเต็มออกไป

“ใน Steam จะมีหมวดหมู่ชื่อว่า Early Access ครับ เป็นหมวด  
ของเกมที่ยังพัฒนาไม่เสร็จดี แต่ให้ผู้เล่นสามารถซื้อไปลองเล่นได้ ซึ่งเรา  
ก็ได้เอา Our Darkest Night เวอร์ชันทดลองไปปล่อยในราคาถูุกก่อน



ให้ผู้เล่นให้เสียงสะท้อนกลับมาว่าที่เราทำโอเคหรือยัง หรือเขาอยากได้อะไรใหม่ๆ เราก็จะอัปเดตให้เขา” บั่นเล่า



**ตั้งแต่เข้าต่อกล่อง เด็กลงๆ เปลี่ยนแปลงมากค่ะ  
ทีมงานมันสอนคน ครูเห็นเขากำตรงนี้ต้องใช้  
ความอดทน ต้องอยู่กับมัน ต้องรักที่จะทำ  
ครูก็มองว่ามันคือการเรียนรู้การทำงาน  
และการเรียนรู้ชีวิตไปในตัว...**



## **ความสำเร็จย่อมตกเป็นของคนมีฝัน และฝ่าฟัน**

หลังจากพัฒนาและปรับแก้ Our Darkest Night มายาวนาน ผ่านทั้งเวที NSC และโครงการต่อกล่อง ผ่านการทดลองใช้จริงกับผู้ใช้ ทั้งเกมเมอร์ชาวไทยและต่างชาติ ในที่สุดผลงานของ 3 หนุ่มก็ได้รับการยอมรับในระดับสากล นั่นคือได้รับการโหวตให้วางจำหน่ายใน Steam อย่างท่วมท้น

“ที่ภูมิใจคือ เราได้รับการยอมรับจากเวทีและคนบน Steam ครับ เพราะก่อนที่เราจะขายเกมบน Steam ได้ เราต้องได้รับการโหวตว่าจะให้ขายไหม ไม่ใช่ว่าทุกเกมจะขายได้ ซึ่งเขาไม่ได้นับคะแนน แต่จะนับความสนใจที่เข้ามาว่าเกมนี้นี้มีคนสนใจมากแค่ไหน เกมแปลกใหม่ใหม่ น่าเล่นไหม” บั่นกล่าวอย่างภาคภูมิใจ

Our Darkest Night ได้ผ่านการโหวตจากสมาชิกบนเว็บไซต์ Steam มากกว่า 1,000 ยูสเซอร์ ให้เป็นเกมที่ควรค่าแก่การนำมาวางตลาดให้ดาวน์โหลด และตอนนี้ Our Darkest Night เป็นเกมสัญชาติไทย

ที่จำหน่ายบน Steam อย่างเป็นทางการในสนนราคา 219 บาทสำหรับการขายในประเทศ ส่วนราคาจำหน่ายในต่างประเทศจะอยู่ที่ 9.99 ดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งเกมถูกจัดในเรท T-Teen เหมาะสำหรับบุคคลอายุ 13 ปีขึ้นไป จาก ESRB<sup>2</sup>

“ภูมิใจมากครับที่เกมนี้ได้ลงขายจริงๆ มีคนใช้คนเล่นผลงานของเรา” ชุนกล่าวด้วยรอยยิ้ม

“ฝันอยู่ตลอดครับว่าอยากให้เกมเราขายได้ แต่ก็ไม่ได้คิดว่าเป็นจริง (หัวเราะ) เพราะมันดูยาก แต่ก็ลองเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เรื่อยๆ อย่างการลองเข้าตอกค้า อย่างตอนที่ไปวางบน Stream ก็กลัวเหมือนกัน จะเลิกทำแล้ว แต่ปรากฏว่าก็ได้มาเพราะคนให้ความสนใจเยอะ” บันเสริมด้วยรอยยิ้มเช่นกัน

และแน่นอน ไม่ใช่เพียงทั้งสามเท่านั้นที่ภาคภูมิใจไปกับความสำเร็จของผลงานตนเอง แต่คนที่ร่วมสนับสนุนพวกเขามาตลอดเส้นทางของการพัฒนา ก็อดจะภูมิใจอยู่สักๆ ไม่ได้

“ที่ผ่านมามีช่วงท้อแน่นอนครับ แต่พอท้อเราก็พักก่อน แล้วก็ต้องสู้ต่อ พ่อแม่พวกเราเป็นกำลังใจให้ตลอดครับ แรกๆ ก็ท้อ กลัวว่าจะเอาเวลาเรียนไปหรือเปล่า เพราะเห็นเราหมกมุ่นกับการทำจนดีสามดีสี่ แต่พอเราพิสูจน์ได้แล้วว่าทำอันนี้รุ่ง เขาก็สนับสนุน และให้กำลังใจ” พรองค์กล่าว

นอกจากพ่อแม่ของทั้งสาม **อาจารย์วิไล สุขเกื้อ ครูชำนาญการพิเศษ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ** ก็เป็นอีกผู้หนึ่งที่คอยสนับสนุนลูกศิษย์ทั้ง 3 คนมาโดยตลอด

“ต้องบอกว่าตั้งแต่เข้าตอกค้า เด็กๆ เปลี่ยนแปลงมากค่ะ คืองานมันสอนคน ครูเห็นเขาทำตรงนี้ต้องใช้ความอดทน ต้องอยู่กับมัน ต้องรักที่จะทำ ครูก็มองว่ามันคือการเรียนรู้การทำงานและการเรียนรู้ชีวิต

<sup>2</sup> Entertainment Software Rating Board คณะกรรมการจัดเรตสื่อซอฟต์แวร์บันเทิง ประเทศสหรัฐอเมริกา



ไปในตัว เด็กู้จักแบ่งเวลามากขึ้น ได้ประสบการณ์ ไปเจอคอนเนคชั่น ต่างๆ และที่สุดกระบวนการมันจะสอนว่า เราไม่ได้ทำเพื่อตัวเองนะ แต่เราทำเพื่อใครอีกหลายคน อยากบอกว่าต่อกล้าฯ เป็นเหมือนรายการ The Voice สายไอทีที่ไม่ใช่แข่งขันรับรางวัลแล้วจบ แต่นำไปสู่ชีวิตจริง และอาชีพจริง” อาจารย์วิไลจบประโยคด้วยรอยยิ้ม

## ก้าวต่อไปของเกมเมอร์

วันนี้ที่ Our Darkest Night เกมคอมพิวเตอร์สัญชาติไทยแท้ๆ ได้ไปยืนโดดเด่นเป็นสง่าอยู่บน Steam พร้อมให้เกมเมอร์จากทั่วโลก มาซื้อและดาวน์โหลดไปเล่นกันได้ ถือเป็นก้าวอย่างสำคัญของการ เกมคอมพิวเตอร์สัญชาติไทย ที่ได้โชว์ฝีมือด้วยการก้าวไปยืนหยัดใน วงการเกมระดับโลก

และยังเป็นก้าวอย่างของเกมเมอร์รุ่นใหม่ที่สามารถเป็นผู้ประกอบการ รายย่อยที่ใช้ฝีมือและความสามารถสร้างผลงานเพื่อตึงเงินจาก ต่างประเทศมาได้เป็นอย่างดี

และในส่วนของผู้สร้างเอง บัน-พรองค์-สุน ที่เติบโตขึ้นจาก กระบวนการทำงานตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ก็เริ่มมองเห็นและปักหมุด อนาคตของตัวเองไว้บ้างแล้ว

“ตั้งแต่ขึ้น ม.ปลาย ผมอยากเป็นกราฟิกดีไซเนอร์ครับ แต่เมื่อได้ มาลองทำเกม ก็เห็นว่าน่าสนใจดี ก็ลองมาศึกษาการเขียนโค้ด ซึ่งแต่เดิมน ก็ชอบโค้ดอยู่แล้วแต่ไม่ได้จริงจัง ก็รู้สึกชอบด้านนี้ครับ ก็เลยคิดว่า อยากเป็นนักพัฒนาเกม (Game Developer) ซึ่งมันเป็นการผสมระหว่าง กราฟิกกับโค้ดดีดั่งได้อย่างลงตัว เป็นสายวิทย์ที่ผสมกับศิลป์” บันกล่าว ถึงก้าวต่อไปในชีวิต

ขณะที่พรองค์กล่าวว่า “ตั้งแต่เด็กๆ ผมชอบโปรแกรม ชอบคอมฯ อยู่แล้วครับ ในอนาคตก็คงอยากเรียนอะไรก็ได้ที่เกี่ยวกับคอมฯ และหา สิ่งที่มีน้ำใจจริงๆ ในสายนี้ไปก่อน”

“อยากเปิดบริษัททำเว็บแล้วมีคนใช้ครับ” ชุนตอบหัวนึ้น  
ทว่าชัดเจนในตัวเอง

นี่คือความฝันในอนาคตของ 3 หนุ่ม ที่ตั้งใจจะก่อร่างสร้างฝัน  
อยู่ในแวดวงของไอทีอย่างจริงจัง

ซึ่งด้วยฝีมือหลายมือที่พิสูจน์ให้เราได้เห็นจาก Our Darkest Night  
บวกกับความมุ่งมั่น พยายามที่อยู่ในตัวทุกคนแล้ว เชื่อเหลือเกินว่า  
เกมนี้จะไม่ใช่ผลงานชิ้นแรกและชิ้นสุดท้ายจากคนรุ่นใหม่กลุ่มนี้

แต่เป็นผลงานแรก ที่จะนำพาผลงานชิ้นต่อไป มาสู่แวดวง  
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของประเทศไทยในอนาคตอย่างแน่นอน

