

โครงการเลขที่ วศ.คพ. S808-1/2566

เรื่อง

การพัฒนาเกมสยองขวัญมุ่งบุคคลที่ 3 แบบด้านข้าง

โดย

นายปริญญา ม่วงรอด รหัส 630612104

นางสาววิภาวดี วรธนจาริยา รหัส 630612190

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสำรวจเพื่อโครงการ  
ตามหลักสูตรปริญญาวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต  
ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์  
คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
ปีการศึกษา 2566

**PROJECT No. CPE S808-1/2566**

**The development of side scrolling horror game**

**Parinya Muangrod      630612104**

**Wipawee Wattanutchariya  630612190**

**A Report Submitted in Partial Fulfillment of Project Survey Course  
as Required by the Degree of Bachelor of Engineering**

**Department of Computer Engineering**

**Faculty of Engineering**

**Chiang Mai University**

**2023**

หัวข้อโครงการ : การพัฒนาเกมสยองขวัญมุมมองบุคคลที่ 3 แบบด้านซ้าย  
โดย : The development of side scrolling horror game  
นายปริญญา ม่วงรอด รหัส 630612104  
นางสาววิภาวดี วรธนัจฉริยา รหัส 630612190  
ภาควิชา : วิศวกรรมคอมพิวเตอร์  
อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ.ดร. กานต์ ปทานุคม  
ปริญญา : วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขา : วิศวกรรมคอมพิวเตอร์  
ปีการศึกษา : 2566

---

ภาควิชา/วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต (สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์)

..... หัวหน้าภาควิชา/วิศวกรรมคอมพิวเตอร์  
(ศ.ดร. สันติ พิทักษ์กิจนุภ្ល)

คณะกรรมการสอบโครงการ

..... ประธานกรรมการ  
(ผศ.ดร. กานต์ ปทานุคม)

..... กรรมการ  
(ผศ.ดร. นวดนัย คุณเลิศกิจ)

..... กรรมการ  
(รศ.ดร. ศักดิ์กษิต ระมิงค์วงศ์)

## สารบัญ

|   |          |
|---|----------|
| สารบัญ . . . . .  | ๑        |
| <b>1 บทนำ</b>   | <b>1</b> |
| 1.1 ที่มาของโครงการ . . . . .                                       | 1        |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ . . . . .                                | 1        |
| 1.3 ขอบเขตของโครงการ . . . . .                                      | 1        |
| 1.3.1 ขอบเขตด้านผู้ใช้งาน . . . . .                                 | 1        |
| 1.3.2 ขอบเขตด้านอุปกรณ์ใช้งาน . . . . .                             | 1        |
| 1.3.3 ของเขตด้านเกมเพลย์ . . . . .                                  | 1        |
| 1.3.4 ขอบเขตด้านเนื้อหา . . . . .                                   | 1        |
| 1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ . . . . .                                     | 1        |
| 1.5 เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ใช้ . . . . .                          | 1        |
| 1.5.1 เทคโนโลยีด้านซอฟต์แวร์ . . . . .                              | 1        |
| 1.6 แผนการดำเนินงาน . . . . .                                       | 2        |
| 1.7 บทบาทและความรับผิดชอบ . . . . .                                 | 2        |
| 1.8 ผลกระทบด้านสังคม สุภาพ ความปลอดภัย กฎหมาย และวัฒนธรรม . . . . . | 2        |
| <b>2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง</b>   | <b>3</b> |
| 2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง . . . . .                                    | 3        |
| 2.1.1 องค์ประกอบเกมสยองขวัญ . . . . .                               | 3        |
| 2.2 เกมที่เกี่ยวข้อง . . . . .                                      | 3        |
| 2.2.1 The Coma 2: Vicious sisters . . . . .                         | 3        |
| 2.2.2 Home Sweet Home . . . . .                                     | 4        |
| 2.2.3 Outlast . . . . .   | 4        |
| 2.2.4 Little Misfortune . . . . .                                   | 5        |
| 2.2.5 Martha is dead . . . . .                                      | 6        |
| 2.3 โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง . . . . .                                  | 6        |
| 2.3.1 Unity Editor . . . . .  | 6        |
| 2.3.2 Microsoft Visual Studio . . . . .                             | 7        |
| 2.3.3 Jira . . . . .  | 7        |
| 2.3.4 Unity Asset Store . . . . .                                   | 7        |
| 2.4 ความรู้ตามหลักสูตรซึ่งถูกนำมาใช้หรือบูรณาการในโครงการ . . . . . | 8        |
| 2.5 ความรู้นอกหลักสูตรซึ่งถูกนำมาใช้หรือบูรณาการในโครงการ . . . . . | 8        |
| <b>3 โครงสร้างของโครงการ</b>  | <b>9</b> |
| 3.1 เนื้อหาภายในเกม . . . . .                                       | 9        |
| 3.2 ลำดับการทำงาน . . . . .   | 9        |
| 3.3 เนื้อเรื่องภายในเกม . . . . .                                   | 10       |
| บรรณานุกรม  | 11       |

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาของโครงการ

ในปัจจุบัน เกมแนวสยองขวัญได้รับความนิยม โครงการนี้จึงเป็นการพัฒนาเกมสยองขวัญ ที่มีมุมมองแบบบุคคลที่ 3 ด้านข้าง และต้องการนำเสนอเรื่องราวที่ผู้พัฒนาร่วมกันนำเสนอในรูปแบบวิดีโอเกม

#### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

•

#### 1.3 ขอบเขตของโครงการ

##### 1.3.1 ขอบเขตด้านผู้ใช้งาน

- ผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป และมีความสนใจในการเล่นเกมสยองขวัญ
- นักศึกษาหรือผู้คนทั่วไปที่มีความสนใจ

##### 1.3.2 ขอบเขตด้านอุปกรณ์ใช้งาน

- ใช้งานเฉพาะบนคอมพิวเตอร์

##### 1.3.3 ขอบเขตด้านเกมเพลย์

- Side-scrolling game
- Single player
- Role play game

##### 1.3.4 ขอบเขตด้านเนื้อหา

•

#### 1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

- ความสยองขวัญ ความสนุก จากการที่ได้เล่น
- ข้อคิดดีๆ จากเรื่องราวที่ผู้แต่งนำมาเสนอ

#### 1.5 เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ใช้

##### 1.5.1 เทคโนโลยีด้านซอฟต์แวร์

- Unity Engine ใช้ในการพัฒนาซอฟต์แวร์และการจำลองต่างๆ เช่น เกม เป็นต้น

- Visual Studio Community 2022 เครื่องที่ใช้ในการ Implement code
- C# language เป็นภาษาที่ใช้สำหรับการพัฒนาด้วย Unity

## 1.6 แผนการดำเนินงาน

| ขั้นตอนการดำเนินงาน                             | ม.ย. 2566 | ก.ค. 2566 | ส.ค. 2566 | ก.ย. 2566 | ต.ค. 2566 | พ.ย. 2566 | ธ.ค. 2566 | ม.ค. 2567 | ก.พ. 2567 | มี.ค. 2567 |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| ออกแบบ main story                               |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| จัดเตรียม tools ที่จะนำมาใช้ในการพัฒนา          |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| จัดเตรียม Assets ที่จะนำมาใช้ประกอบการพัฒนา     |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| จัดเตรียม animations ที่จะนำมาใช้ประกอบการพัฒนา |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| จัดเตรียมแบบ form สำหรับเก็บข้อมูลจากผู้ใช้     |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| ออกแบบ story line                               |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| ออกแบบและสร้าง Scene                            |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| ออกแบบและสร้าง Script Enemy                     |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| ออกแบบและสร้าง User Interface                   |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| ออกแบบและสร้าง Script health, stamina           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| ออกแบบและสร้าง Script sanity                    |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| ออกแบบความคิดเห็นด้วย แบบสอบถาม                 |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| ทำฉาก cut scene                                 |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| ออกแบบและสร้าง Script puzzle                    |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| ออกแบบและสร้าง Script hide system               |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |
| ออกแบบความคิดเห็นด้วย Demo                      |           |           |           |           |           |           |           |           |           |            |

## 1.7 บทบาทและความรับผิดชอบ

630612104 นายปริญญา ม่วงรอด รับหน้าที่ Developer

630612190 นางสาววิภาวดี วรรธนัจฉริยา รับหน้าที่ Designer

## 1.8 ผลกระทบด้านสังคม สุขภาพ ความปลอดภัย กฎหมาย และวัฒนธรรม

## บทที่ 2

### ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

##### 2.1.1 องค์ประกอบเกมสยองขวัญ

[1] องค์ประกอบที่สำคัญมี ดังนี้

1. เสียงและเพลงประกอบ เป็นส่วนประกอบหลักๆ ของการสร้างความสยองขวัญให้กับผู้เล่น ยกตัวอย่าง เช่น เสียงพระสวัสดิ์หรือดนตรีไทย ในเกม Home Sweet Home เป็นต้น
2. ตัวละครที่เร้าทางสูญ เป็นการเพิ่มความกดดันให้กับผู้เล่น เช่น สาวatabอดหนีฆาตกรโรคจิตในเกม perception
3. สถานที่ปิดตาย อาทิ บ้านอาวุโสหรือจะเป็นโลกที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างบิดเบี้ยว สร้างความอึดอัด ไร้ทางหนี
4. เรื่องราวที่มาที่ไปของความหายนั้น ทุกๆเรื่องของความสยองขวัญ ต้องมีที่มาที่ไป เพื่อช่วยให้ผู้เล่นรู้สึก สยองขวัญ
5. การแก้ไขปริศนา เกมแนวสยองขวัญเกือบจะทุกเกมนั้นต้องมีการแก้ไขปริศนาเพื่อหาคุณแจที่จะนำมา เปิดประตู หรือหาสิ่งของมาเพื่อนำมาไปกระทำอะไรบางอย่าง เพื่อที่จะทำให้เราสามารถไปต่อได้
6. เหี้ยผู้ร่วมชะตากรรม การเพิ่มตัวละครผู้เคราะห์ร้าย ที่อาจจะรอตัวเราอยู่ ทำให้เราลุ้นจนจบ
7. สิ่งของ อุปกรณ์ในการเอาตัวรอด ช่วยให้เราเอาตัวรอด บางอย่างก็เป็นอุปกรณ์ที่ใช้เจ้าตีอนถึงบางสิ่ง ที่ไม่ประสงค์ดี
8. เป้าหมาย เงื่อนไขที่เราต้องอยู่ที่แห่งนั้น เกมจำเป็นต้องมีเป้าหมาย เพื่อเป็นตัวกำหนดของการกระทำ ต่อไปของผู้เล่น
9. อุญญากลที่ถูกเวลาหรือตรงตามเงื่อนไขที่ตัวร้ายกำหนด ตัวละครที่เราเป็นผู้เล่น เข้าไปติดกับตัว แล้วพบ กับฆาตกรแบบพอดีบพอดี

#### 2.2 เกมที่เกี่ยวข้อง

##### 2.2.1 The Coma 2: Vicious sisters

**The Coma 2:Vicious sisters [2]** เป็นเกมแนว Survival Horror โดยผู้เล่นจะรับบทเป็นนักเรียนสาว พักกินอาสา ที่ตื่นขึ้นมาในโรงเรียนตอนดึก เธอได้รับรู้ถึงสิ่งที่ผิดปกติ เธอพบว่ามีใครบาง คนกำลังทำบางอย่าง ที่หน้าตาเหมือนอาจารย์ของเธอ พุ่งเข้ามาทำร้าย เธอจึงต้องหลบหนีเพื่อไม่ ให้ถูกจับตัว โดยหนีไปในที่ที่ห่างออกไป แล้วพบกับสิ่งที่ทำให้ประหลาดใจมาก many รวมไปถึงผู้ร่วม ทางที่ดูไม่ค่อยเป็นมิตร จุดเด่นของเกมนี้คือจะให้ผู้เล่นคุยกับเหล่านี้ จากการถูกจับตัว และจะมี สิ่งของให้ใช้เพื่อการอยู่รอด



รูปที่ 2.1: The Coma 2: Vicious sister จากเว็บไซต์

### 2.2.2 Home Sweet Home

**Home Sweet Home [3]** เป็นเกมแนว First Person, Adventure-Puzzle Horror โดยผู้เล่นจะรับบทเป็น ติม ที่ดื่นขึ้นมาในหอพักที่ไม่รู้จักมาก่อน เขาจึงออกสำรวจ แล้วได้เจอกับนักศึกษาสาว ที่อยู่ดีๆเข้ามาทำร้าย ทำให้ติมต้องหลบหนีออกจากหอพักแห่งนี้ ในระหว่างทางเขาได้พบกับ เบ้าแสบงอย่างที่ยังเป็นปริศนา หลังจากที่เขาได้หลบหนีออกมาได้ ติมก็ได้รู้สึกตัวอยู่ที่บ้านของ เขายัง และได้รับสายฝากรหัสความจากรายชาของเขามา เจน เจนได้หายตัวไป และได้ฝ่าໄດอาเรทิงไว้ ทำให้ติมต้องออกตามหาเจน ที่ระหว่างทางก็ได้พบกับเรื่องราวแปลกๆมากมาย ปริศนาว่าเจนอยู่ที่ไหน จุดเด่นของเกมจะเน้นไปที่การเล่าเรื่องราว และการหลบหนี/ซ่อนตัว จากภัยคุกคามที่จะ มาออกล่า



รูปที่ 2.2: Home Sweet Home จากเว็บไซต์

### 2.2.3 Outlast

**Outlast [4]** เป็นเกมแนว First Person, Survival Horror โดยผู้เล่นจะรับบทเป็น Miles Upshur นักข่าวอิสระที่ได้รับข้อมูลจากแหล่งที่ไม่เปิดเผยตัวตน เขายังได้ลักษณะเป็น Mount Massive Asylum บ้านร้างสำหรับคนป่วยโรคจิต และเขาเกิดพบร่องสิ่งที่น่าสะพรึงกลัวทั้งการทดลองที่ผิดจริยธรรมกับมนุษย์ ศานาทที่บิดเบี้ยว วิญญาณผู้ป่วยทางจิต เขายังต้องหาทางออกไปจากสถานที่แห่งนี้ และนำเรื่องราวออกสู่โลกภายนอก จุดเด่นของเกมนี้ ผู้เล่นจะต้องหาสิ่งของต่างๆ เพื่อนำมาปลดล็อคเส้นทางที่จะนำไปสู่การหลุดพ้น ผู้เล่นจะได้ใช้กล้องเพื่อบันทึกสิ่งต่างๆเพื่อเก็บข้อมูลที่

จะค่อยเฉลยเรื่องราวไปทีละส่วนๆ ผู้เล่นจะต้องค่อยหลบซ่อนจากผู้ป่วยทางจิตและวิญญาณ



รูปที่ 2.3: Outlast จากเว็บไซต์

#### 2.2.4 Little Misfortune

**Little Misfortune** [4] เป็นเกมประเภท side scrolling ซึ่งผู้เล่นจะได้รับบทเป็นหนูน้อย Little Misfortune ที่เป็นเด็กหญิงที่มีความมองโลกในแง่ดี เป็นคนสดใสร่าเริง ชอบแยกความสดใสโดยการประกายกเพชรใส่สิ่งของต่าง ๆ หนูน้อยจะออกเดินทางไปในเมืองซึ่งจะมีผู้ที่พูดคุยกับเด็ก Mr.Voice เขาจะนำทางหนูน้อยไปในที่ต่าง ๆ ซึ่งแรกๆ ก็ดูเหมือนจะเป็นเกมผจญภัยที่มีภาคนำรัก เหมือนการ์ตูนสำหรับเด็ก แต่เนื้อเรื่องกลับแฝงไปด้วยเนื้อหาของความบิดเบี้ยวของมนุษย์ ซึ่งประวัติของหนูน้อย Little Misfortune ก็คือเป็นเด็กที่เกิดมาโดยการห้องไม่พร้อม อีกทั้งยังมีความรุนแรงทางเพศและการใช้ภาษา การใช้ยาเสพติด เช่น บุหรี่ ซึ่งเป็นภาพที่หนูน้อยเห็นทุกวันจากแม่ที่ดูบุหรี่ และ Mr.Voice ที่หวังจะกลืนกินวิญญาณของหนูน้อยคนนี้ จึงหลอกเรอว่าเป็นเพื่อนที่ดี แต่ในโขคร้ายก็ยังมีโขคดีก็คือมีหมายจึงจากตัวหนึ่งที่ค่อยช่วยเหลือหนูน้อยจาก Mr.Voice และในตอนจบของเรื่องก็ได้มีการเฉลยว่า อันที่จริงแล้ว หนูน้อย Little Misfortune ได้เสียชีวิตตั้งแต่เดินออกจากประตูบ้านไปแล้ว และคำว่า Little Misfortune ที่เรօใช้เรียกแทนตัวเอง ก็เป็น เพราะว่าตั้งแต่เรօเกิดมา ก็สร้างแต่ปัญหาและความทุกข์ให้ผู้เป็นแม่เนื่องจากการห้องไม่พร้อม แต่ถึงอย่างไรก็ตาม หนูน้อยคนนี้ก็ยังรักแม่ของเรօสุดหัวใจ และหวังว่าการตายของเรօจะทำให้แม่ของเรօมีความสุขมากขึ้น



รูปที่ 2.4: Little Misfortune จากเว็บไซต์

### 2.2.5 Martha is dead

**Martha is dead** [3] เป็นเกมแนว First Person, Psychological Horror เกมนี้จะอยู่ในช่วงเวลาหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยผู้เล่นจะได้รับบทเป็น Giulia เนื้อเรื่องจะปูมาว่า Giulia มีฝ้าแผลที่ขึ้นมา Martha ซึ่ง Martha เป็นลูกที่พ่อแม่รักมาก ๆ ต่างกับ Giulia ที่มีแต่ความเกลียดชัง อยู่มาวันหนึ่ง Martha ได้เสียชีวิตลงที่กลางทะเลสาบ หลังจากนั้น Giulia ก็ต้องสืบหาความจริงว่าเกิดอะไรขึ้นกับ Martha โดยการปลอมตัวเป็น Martha และเรือกีดตัวกับเรือร้ายเรือตอนเด็ก ๆ ซึ่งส่งผลให้ Martha สร้างขึ้นมาเพื่อหลบหนีจากความรุนแรงที่แม่ของเธอเคยทำร้ายเรอตอนเด็ก ๆ ซึ่งส่งผลให้ Martha นั้นมีบุคลิกที่คล้ายกับคนเป็นใบหน้าวุ่นวาย ซึ่งต่างจาก Giulia ที่เป็นคนปกติ



รูปที่ 2.5: Martha is dead จากเว็บไซต์

## 2.3 โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง

### 2.3.1 Unity Editor

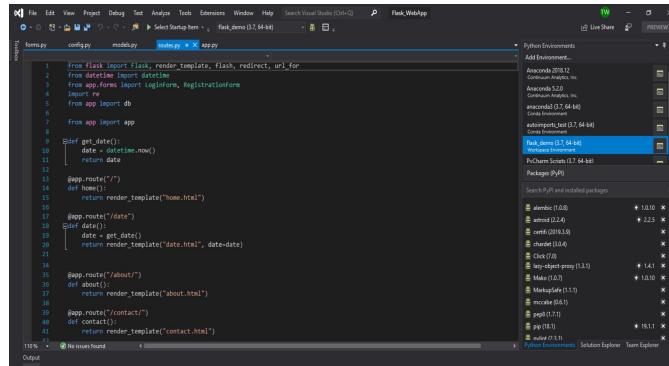
**Unity Editor** [5] เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาซอฟต์แวร์และการจำลองต่างๆ เช่น เกม ภาพยนตร์ และนิเมชั่น เป็นต้น ซึ่งใช้ภาษา C# เป็นหลัก ทั้งนี้ Unity ยังมี Unity asset store พื้นที่ที่ใช้ในการซื้อขายชิ้นงาน



รูปที่ 2.6: Unity Editor จากเว็บไซต์

### 2.3.2 Microsoft Visual Studio

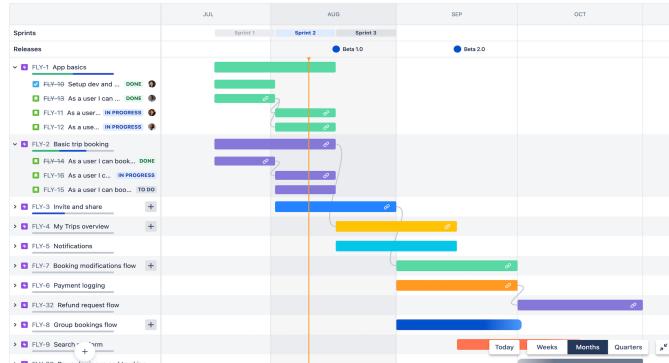
**Microsoft Visual Studio [6]** เป็น IDE ที่ถูกพัฒนาขึ้นโดย Microsoft เป็นเครื่องมือที่ช่วยนักพัฒนาซอฟต์แวร์พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ เว็บแอปพลิเคชัน และเว็บเซอร์วิซ



รูปที่ 2.7: Microsoft Visual Studio จากเว็บไซต์

### 2.3.3 Jira

**Jira [7]** เป็นแอปพลิเคชันที่พัฒนาโดย Atlassian ช่วยให้ติดตามความคืบหน้าของงานและจดบก-พร่อง และยังช่วยให้โครงการมีความคล่องตัวมากขึ้น



รูปที่ 2.8: Jira Platform จากเว็บไซต์

### 2.3.4 Unity Asset Store

**Japanese School - Stylized [8]** ใช้ในการสร้างจากโรงเรียน โดยนำส่วนประกอบต่างๆ มาประ-กอบร่างกัน

**Casual 1 - Anime Girl Characters [9]** ใช้เป็น Main Character ในรุ่นทดลอง



รูปที่ 2.9: Japanese School - Stylized จากเว็บไซต์



รูปที่ 2.10: Casual 1 - Anime Girl Characters จากเว็บไซต์

## 2.4 ความรู้ตามหลักสูตรซึ่งถูกนำมาใช้หรือบูรณาการในโครงการ

- **Object-Oriented programming** ออกแบบโครงสร้างหลักของการเขียนโปรแกรม การตั้งค่าองค์ประกอบต่างๆ และการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
- **Algorithms** ใช้ในการออกแบบ logic เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานหรือการคำนวนของ function
- **Software Engineering** ใช้หลักการการพัฒนาซอฟต์แวร์อย่างเป็นระบบ ในการพัฒนาเกมขึ้นมา
- **HCI** ใช้ในการปรับปรุงหน้าตาของระบบเพื่อให้ ผู้เล่นเข้าใจได้ง่าย

## 2.5 ความรู้นอกหลักสูตรซึ่งถูกนำมาใช้หรือบูรณาการในโครงการ

- **Unity Library** เรียนรู้การใช้งาน Unity และการทำงานของตัว library เป็นหัวใจหลักในการใช้งาน ความรู้จากการศึกษามาพัฒนาเกม
- **Game Design** เรียนรู้การออกแบบระบบให้กับการพัฒนาเกมให้มีความสมบูรณ์
- **Graphics Design** เรียนรู้การออกแบบและจัดวางองค์ประกอบ เพื่อที่จะนำไปใช้ในการออกแบบองค์ประกอบของภาพ และความกลมกลืน

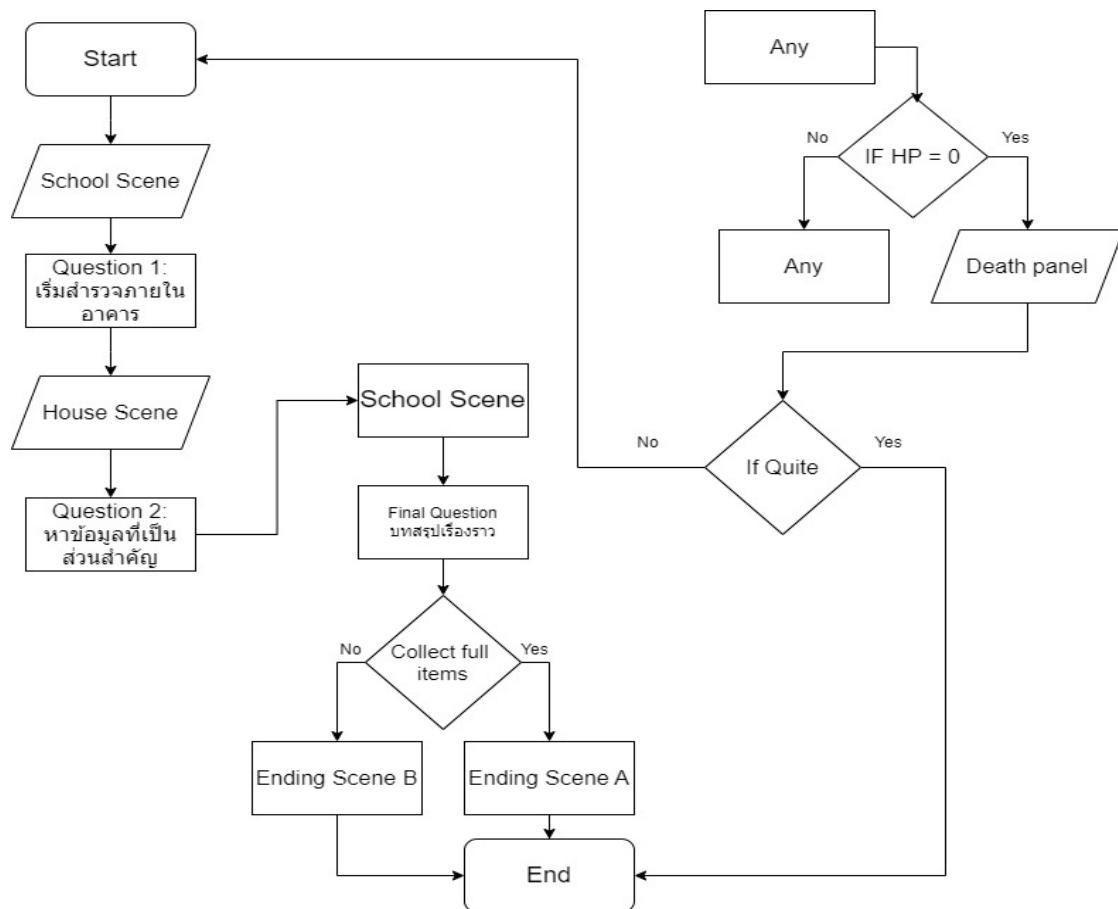
## บทที่ 3

### โครงสร้างของโครงงาน

#### 3.1 เนื้อหาภายในเกม

เป็นเกมที่จะมีเรื่องราวให้ผู้เล่นได้สัมภាពและเผชิญหน้ากับสิ่งที่น่าหวาดกลัว ความกดดัน และเอาตัวรอด จากสถานการณ์ต่าง ๆ ในเกม ซึ่งเป็นแนวเกมที่ได้รับความนิยมในยุคปัจจุบัน โดยในโครงงานนี้ จะเป็นการ พัฒนาเกมแนวสยองขวัญ ที่มีมุ่งมองบุคคลที่ 3 แบบด้านข้าง โดยผู้เล่นจะได้รับบทบาทเป็นนักเรียนคนหนึ่ง ที่มีเพื่อนสนิทพยาบาลช่าตัวตาย แต่ไม่สามารถรักษาชีวิตได้ แล่นอนไม่ได้สติอยู่ในโรงพยาบาล ผู้เล่นจะต้องค้นหาความจริง โดยการไขปริศนาต่าง ๆ และต้องเอาตัวรอดจากอุปสรรคที่ค่อยรบกวนผู้เล่น ไม่ให้ไปถึงความจริง และต้องการจะปลิดชีพผู้เล่น ระบบของเกมจะถูกออกแบบให้ผู้เล่นจะต้องพยายามรับรู้ความเคลื่อนไหว ที่ใช้ในการทำ กิจกรรมต่างๆ ค่าสติที่มีผลกับการรับรู้ของตัวละคร และเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัด ซึ่งข้อจำกัดเหล่านี้จะส่งผลให้ ผู้เล่นมีความกดดันในการตัดสินใจเลือกรายการ สำหรับการทำภารกิจ เช่น เนื้อเรื่องและฉาก จะมีการเปลี่ยน- แปลงไปตามการเลือก ข้อมูล และไอเทมที่ได้รับในระหว่างเล่นเกม

#### 3.2 ลำดับการทำงาน



### 3.3 เนื้อเรื่องภายในเกม

เข้าวันหนึ่งที่ไปโรงเรียน มีดอกไม้และข้อความแปลง ๆ วางอยู่บนโต๊ะของเพื่อนสนิท ยังไม่ทันได้หายสงสัย ครูประจำชั้นก็เข้ามาในห้อง homeroom และได้พูดขึ้นว่า เพื่อนของเขานอนไม่ได้สติอยู่ที่โรงพยาบาล อาการสาหัสมาก แต่ไม่ทราบสาเหตุ ทำให้เขานั้นไม่เชื่อและเกิดความคิดที่อยากรู้ความจริงเกี่ยวกับเรื่องนี้ เลยมุ่งหน้าไปที่โรงพยาบาล และแอบเข้าไปดูเพื่อนในห้องพักผู้ป่วยฉุกเฉิน จึงได้พบว่าสิ่งที่ครูประจำชั้นพูดนั้น เป็นความจริง หลังจากนั้นเขา ก็ได้เดินออกมาจากห้องพักผู้ป่วยด้วยความรู้สึกสงสัยเป็นเคร้า ทันใดนั้นก็มีแสงว่างเด็กขึ้น และตัวเขา ก็ได้ย้อนไปในอดีตเพื่อรับรู้และแก้ไขเรื่องราวได้สมใจ แต่มันก็ไม่ได้ง่ายขนาดนั้น เพราะดันมีสิ่งลึกลับที่อยู่ขัดขวางการรับรู้เรื่องราวของเขารู ซึ่งเขาทำอะไรมันไม่ได้ นอกจากหนีกับซ่อน และยิ่งเขารับรู้ความจริงมากเท่าไร พลังของมัน ก็จะยิ่งแข็งแกร่งขึ้น โดยเนื้อเรื่องที่มีการย้อนอดีตนั้น จะมีความเกี่ยวข้อง กับเรื่องราวที่ทำให้เพื่อนสนิทป่วยเป็นโรคซึมเศร้า เช่น ความรุนแรงภายในครอบครัว การกลั้นแกลง และการเพิกเฉยต่อการกลั้นแกลง และ สิ่งลึกลับที่ออกแบบขัดขวางนั้น ก็คือจิตวิญญาณของเพื่อนสนิทเราที่ไม่ต้องการให้ครอบครัวรับรู้เรื่องราวของตน เพราะไม่อยากให้เกิดการกลั้นแกลง และ ล้อเลียนกันเกิดขึ้นอีก

## บรรณานุกรม

- [1] วิวัฒน์เกิดสมจิตร. (2019) 10 องค์ประกอบความหลอนที่เกมสยองขวัญต้องมี. เข้าชมเมื่อ 1 ตุลาคม 2023. [Online]. Available: <https://www.beartai.com/tgs/article-game/368826>
- [2] D. Games. (2020) The coma 2: Vicious sisters. เข้าชมเมื่อ 1 ตุลาคม 2023. [Online]. Available: [https://store.steampowered.com/app/1045720/The\\_Coma\\_2\\_Vicious\\_Sisters/](https://store.steampowered.com/app/1045720/The_Coma_2_Vicious_Sisters/)
- [3] Vulcano. (2019) สรุปเนื้อเรื่อง home sweet home ep.1 ก่อนเล่น ep.2. เข้าชมเมื่อ 1 ตุลาคม 2023. [Online]. Available: <https://www.online-station.net/pc-console-game/293247/>
- [4] CheckmATE666x. (2021) แนะนำเกม outlast สัมผัสประสบการณ์เกมสยองขวัญที่ไม่มีเงินให้ทำมาก่อน. เข้าชมเมื่อ 1 ตุลาคม 2023. [Online]. Available: <https://gamefever.co/หนีผีสุดกดดัน%20ไปกับเกม-Outlast>
- [5] U. Technologies. (2005) Documentation. เข้าชมเมื่อ 1 ตุลาคม 2023. [Online]. Available: <https://docs.unity.com/>
- [6] Microsoft. (2011) Visual studio: Ide and code editor for software ... - microsoft. เข้าชมเมื่อ 1 ตุลาคม 2023. [Online]. Available: <https://visualstudio.microsoft.com/vs/>
- [7] Atlassian. (2002) Jira issue and project tracking software. เข้าชมเมื่อ 1 ตุลาคม 2023. [Online]. Available: <https://www.atlassian.com/software/jira>
- [8] S. W. Studios. (2022) Japanese school - stylized. เข้าชมเมื่อ 6 กรกฎาคม 2023. [Online]. Available: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/japanese-school-stylized-221256#description>
- [9] Lukebox. (2020) Casual 1 - anime girl characters. เข้าชมเมื่อ 8 กรกฎาคม 2563. [Online]. Available: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/casual-1-anime-girl-characters-185076#description>