

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 . . . . .	ข
<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 . . . . .	2
1.5.1 เทคโนโลยีด้านซอฟต์แวร์ . . . . .	2
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 . . . . .	5
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

ผู้เล่นได้รับรู้และตระหนักรู้เรื่องของความรุนแรง การกลั่นแกล้ง การเพิกเฉยต่อการกลั่นแกล้ง และผลที่ตามมาของการกระทำเหล่านั้น

#### 1.3 ขอบเขตของโครงการ

##### 1.3.1 ขอบเขตด้านผู้ใช้งาน

- บุคคลที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป และมีความสนใจในการเล่นเกมสยองขวัญ

##### 1.3.2 ขอบเขตด้านอุปกรณ์ใช้งาน

- ใช้งานเฉพาะบนคอมพิวเตอร์

##### 1.3.3 ขอบเขตด้านเกมเพลย์

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

##### 1.3.4 ขอบเขตด้านเนื้อหา

- ผู้เล่นจะได้สัมบทบาทเป็นเพื่อนสนิทที่ต้องการหาความจริงเกี่ยวกับเพื่อนตัวเอง
- มีเนื้อหาความรุนแรงภายในครอบครัว, การกลั่นแกล้งภายในโรงเรียนและการเพิกเฉยต่อการกลั่นแกล้ง

#### 1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

- ความสยองขวัญ ความสนุก จากการที่ได้เล่น
- ข้อคิดดี ๆ 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 วรรณจันทร์ 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 คนกำลังทำงานอย่าง 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

จะคุยกันโดยเรื่องราวไปทีละส่วนๆ ผู้เล่นจะต้องคุยกับช่องจากผู้ป่วยทางจิตและวินัยญาณ



รูปที่ 2.3: Outlast จากเว็บไซต์

#### 2.2.4 Little Misfortune

**Little Misfortune** เป็นเกมประเภท side scrolling ซึ่งผู้เล่นจะได้รับบทเป็นหนุน้อย Little Misfortune ที่เป็นเด็กหญิงที่มีความมองโลกในแง่ดี เป็นคนสดใสร่าเริง ชอบแจกวิเศษ แต่เมื่อชีวิตเปลี่ยนไปในเมืองซึ่งมีผู้ที่พูดคุยด้วย นั่นก็คือ Mr. Voice เขามาทำลายเด็กๆ ให้เสียหาย จนเป็นเกมผจญภัยที่มีภาคพนักรักเมื่อก่อนการตีนตัวน้ำดื่มน้ำดื่ม แต่เนื้อเรื่องกลับแฝงไปด้วยเนื้อหาของความบิดเบี้ยวของมนุษย์ ซึ่งประวัติของหนุน้อย Little Misfortune ก็คือเป็นเด็กที่เกิดมาโดยการห้องไม่พร้อม อีกทั้งยังมีความรุนแรงทางเพศและการใช้ภาษา การใช้ยาเสพติด เช่น บุหรี่ ซึ่งเป็นพาทีหนุน้อยเห็นทุกวันจากแม่ที่ติดบุหรี่ และ Mr. Voice ที่หวังจะกลืนกินวินัยญาณของหนุน้อยคนนี้ จึงหลอกเรอว่าเป็นเพื่อนที่ดี แต่ในโขค ร้ายก็ยังมีโขคดีก็คือมีหมายจังกัดตัวหนึ่งที่คุยกับหัวใจให้หัวใจหันหน้าออกจาก Mr. Voice และในตอนจบของเรื่องก็ได้มีการเฉลยว่า อันที่จริงแล้ว หนุน้อย Little Misfortune ได้เสียชีวิตตั้งแต่เดินออกจากรัฐบ้านไปแล้ว และคำว่า Little Misfortune ที่เรอใช้เรียกแทนตัวเอง ก็เป็นเพราะว่าตั้งแต่เรอเกิดมา ก็สร้างแต่ปัญหาและความทุกข์ให้ผู้เป็นแม่เนื่องจากการห้องไม่พร้อม แต่ถึงอย่างไรก็ตาม หนุน้อยคนนี้ก็ยังรักแม่ของเรอสุดหัวใจ และหวังว่าการตายของเรอจะทำให้แม่ของเรอ มีความสุขมากขึ้น

#### 2.2.5 Martha is dead

**Martha is dead [5]** เป็นเกมแนว First Person, Psychological Horror เกมนี้จะอยู่ในช่วงเวลาหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยผู้เล่นจะได้รับบทเป็น Giulia เนื้อเรื่องจะปูมาว่า Giulia มีฝาแฝดที่ชื่อว่า Martha ซึ่ง Martha เป็นลูกที่พ่อแม่รักมาก ๆ ต่างกับ Giulia ที่มีแต่ความเกลียดชัง อยู่มาระหวันหนึ่ง Martha ได้เสียชีวิตลงที่กลางทะเลสาบ หลังจากนั้น Giulia ก็ต้องสืบหาความจริงว่าเกิดอะไรขึ้นกับ Martha โดยการปลอมตัวเป็น Martha และเรอ ก็ได้พบกับเรื่องราวต่าง ๆ มากมาย และภัยหลังเขมรที่จะค่อย ๆ เฉลยว่า จริงๆแล้ว Giulia ไม่ใช่ฝาแฝด แต่เป็นอีกบุคคลิกที่ Martha สร้างขึ้นมาเพื่อหลบหนีจากความรุนแรงที่แม่ของเรอเคยทำร้ายเรอตอนเด็ก ๆ ซึ่งส่งผลให้ Martha นั้นมีบุคคลิกที่คล้ายกับคนเป็นใบหน้า ซึ่งต่างจาก Giulia ที่เป็นคนปกติ



รูปที่ 2.4: Little Misfortune จากเว็บไซต์



รูปที่ 2.5: Martha is dead จากเว็บไซต์

## 2.3 โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง

### 2.3.1 Unity Editor

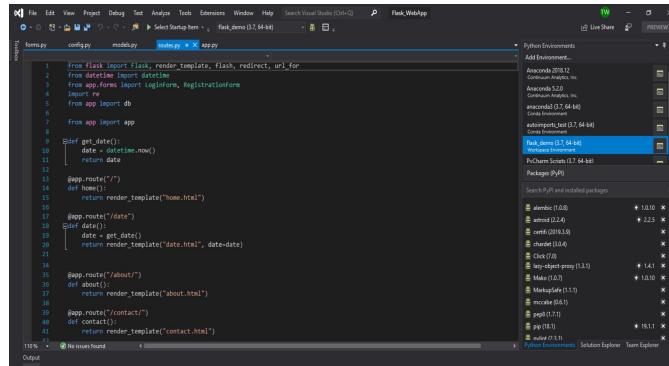
**Unity Editor** [6] เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาซอฟต์แวร์และการจำลองต่างๆ เช่น เกม ภาพ-ยนต์ และนิเมชัน เป็นต้น ซึ่งใช้ภาษา C# เป็นหลัก ทั้งนี้ Unity ยังมี Unity asset store พื้นที่ที่ใช้ในการซื้อ-ขายชิ้นงาน



รูปที่ 2.6: Unity Editor จากเว็บไซต์

### 2.3.2 Microsoft Visual Studio

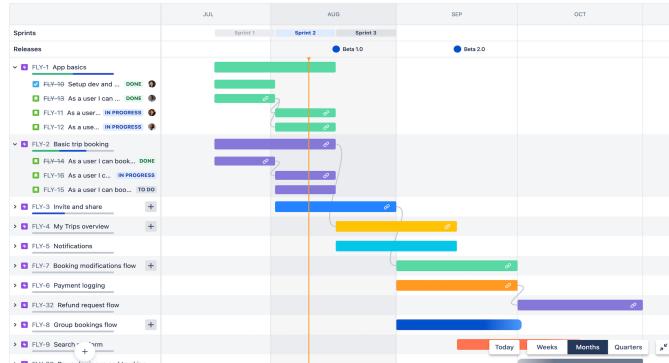
**Microsoft Visual Studio [7]** เป็น IDE ที่ถูกพัฒนาขึ้นโดย Microsoft เป็นเครื่องมือที่ช่วยนักพัฒนาซอฟต์แวร์พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ เว็บแอปพลิเคชัน และเว็บเซอร์วิซ



รูปที่ 2.7: Microsoft Visual Studio จากเว็บไซต์

### 2.3.3 Jira

**Jira [8]** เป็นแอปพลิเคชันที่พัฒนาโดย Atlassian ช่วยให้ติดตามความคืบหน้าของงานและจดบก-พร่อง และยังช่วยให้โครงการมีความคล่องตัวมากขึ้น



รูปที่ 2.8: Jira Platform จากเว็บไซต์

### 2.3.4 Unity Asset Store

**Japanese School - Stylized [9]** ใช้ในการสร้างจากโรงเรียน โดยนำส่วนประกอบต่างๆ มาประ-กอบร่างกัน

**Casual 1 - Anime Girl Characters [10]** 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

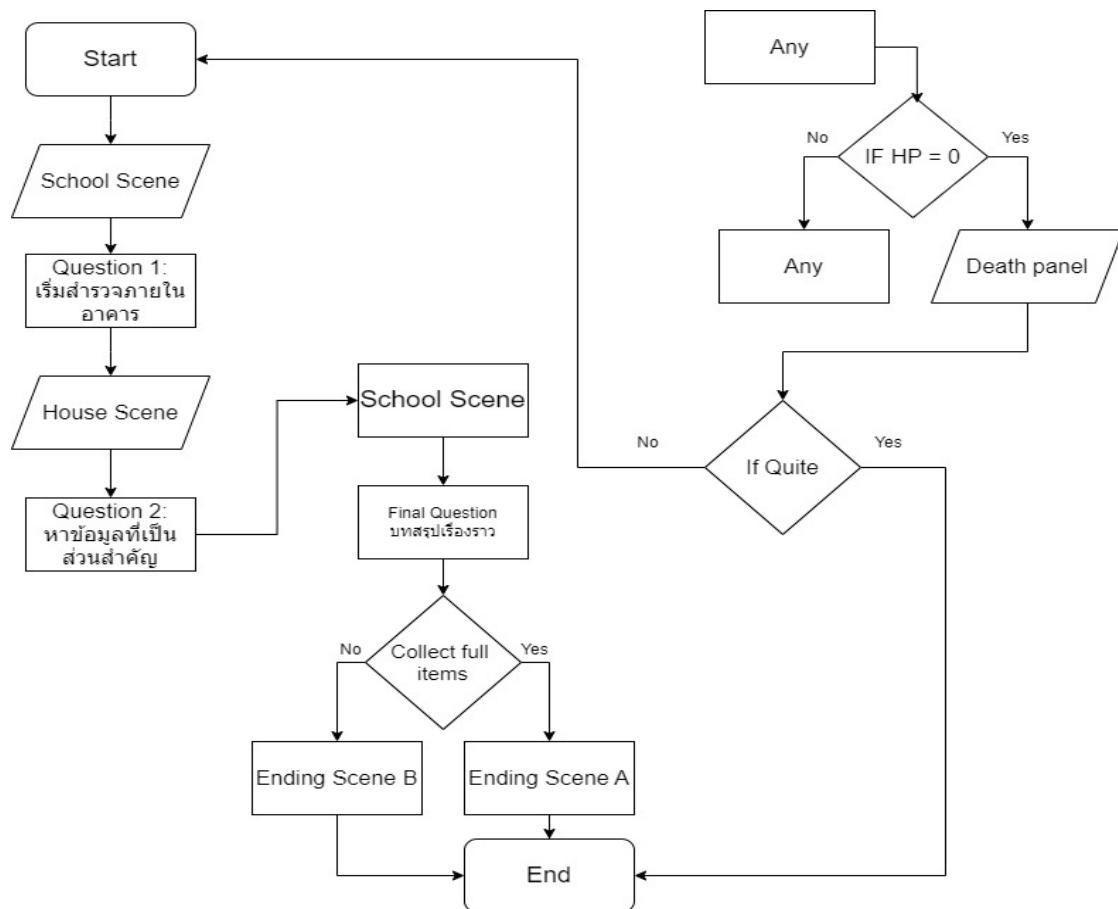
## บทที่ 3

### โครงสร้างของโครงงาน

#### 3.1 เนื้อหาภายในเกม

เป็นเกมที่จะมีเรื่องราวให้ผู้เล่นได้สัมภាពและเผชิญหน้ากับสิ่งที่น่าหวาดกลัว ความกดดัน และเอาตัวรอด จากสถานการณ์ต่าง ๆ ในเกม ซึ่งเป็นแนวเกมที่ได้รับความนิยมในยุคปัจจุบัน โดยในโครงงานนี้ จะเป็นการพัฒนาเกมแนวสยองขวัญ ที่มีมุ่งมองบุคคลที่ 3 แบบด้านข้าง โดยผู้เล่นจะได้รับบทบาทเป็นนักเรียนคนหนึ่ง ที่มีเพื่อนสนิทพยาบาลช่าตัวตาย แต่ไม่สามารถรักษาชีวิตได้ แล่นอนไม่ได้สติอยู่ในโรงพยาบาล ผู้เล่นจะต้องค้นหาความจริง โดยการไขปริศนาต่าง ๆ และต้องเอาตัวรอดจากอุปสรรคที่ค่อยๆ บุกรุกผู้เล่น ไม่ให้ไปถึงความจริง และต้องการจะปลิดชีพผู้เล่น ระบบของเกมจะถูกออกแบบให้ผู้เล่นจะต้องพยายามรีบินมาพัลส์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมต่างๆ ค่าสติที่มีผลกับการรับรู้ของตัวละคร และเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัด ซึ่งข้อจำกัดเหล่านี้จะส่งผลให้ผู้เล่นมีความกดดันในการตัดสินใจเลือกรายการ สำหรับการทำนิยมเนื้อเรื่องและฉากจบ จะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามการเลือก 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 สัมผัสประสบการณ์เกมสยองขวัญที่ไม่มีเกมไหนทำมาก่อน. เข้าชมเมื่อ 1 ตุลาคม 2023. [Online]. Available: <https://gamefever.co/หนีผีสุดกดดันไปกับเกม-Outlast>
- [5] gino. (2022) สรุปเนื้อเรื่อง martha is dead ”เขื่อนรำชาตกรรมหลอน”. เข้าชมเมื่อ 5 ตุลาคม 2023. [Online]. Available: <https://gamefever.co/>
- [6] U. Technologies. (2005) Documentation. เข้าชมเมื่อ 1 ตุลาคม 2023. [Online]. Available: <https://docs.unity.com/>
- [7] Microsoft. (2011) Visual studio: Ide and code editor for software ... - microsoft. เข้าชมเมื่อ 1 ตุลาคม 2023. [Online]. Available: <https://visualstudio.microsoft.com/vs/>
- [8] Atlassian. (2002) Jira issue and project tracking software. เข้าชมเมื่อ 1 ตุลาคม 2023. [Online]. Available: <https://www.atlassian.com/software/jira>
- [9] 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>
- [10] 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>