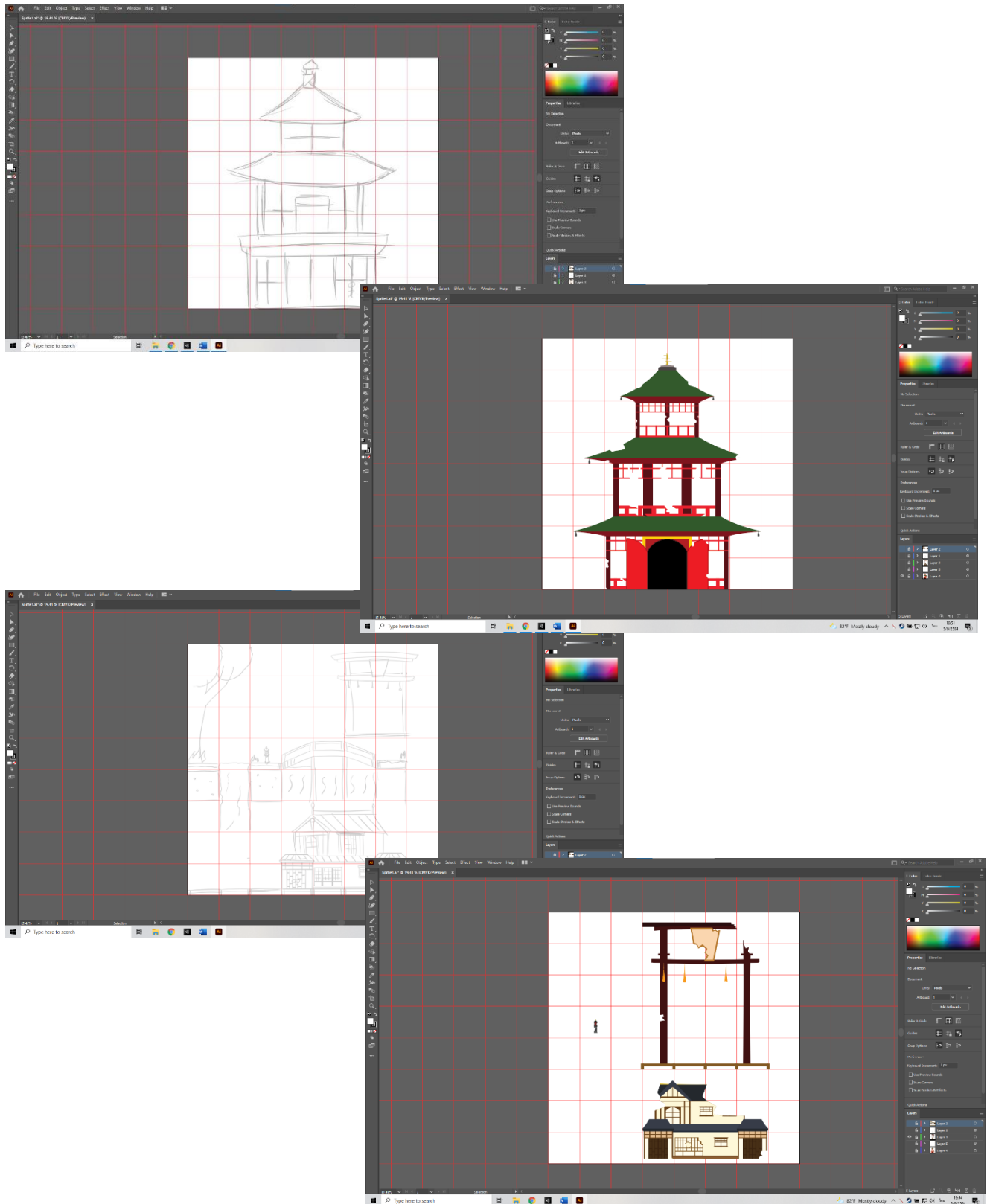
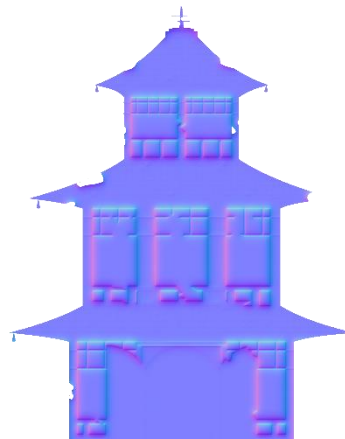
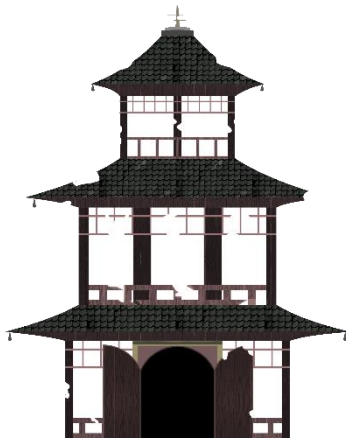
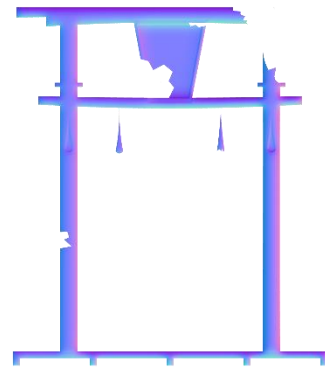
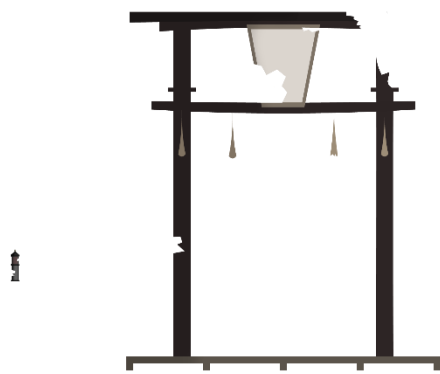


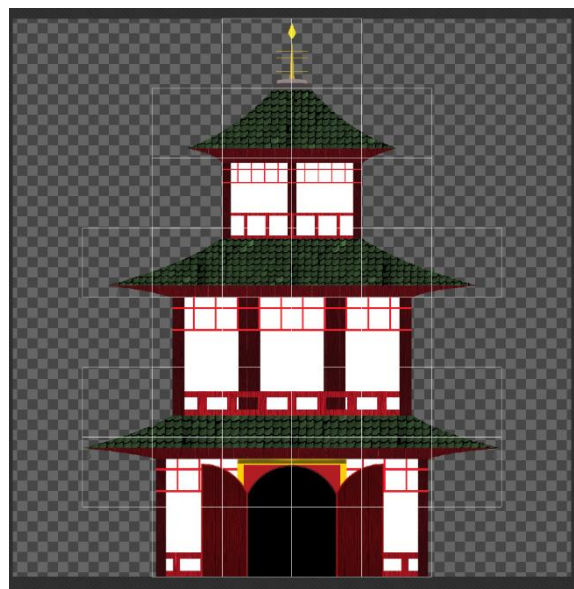
เนื้อเรื่องจะสื่อถึงโลกเบื้องหลังที่เป็นที่อยู่ของเหล่าวิญญาณ โลกเบื้องหลังนั้นจะมีความคล้ายกับโลกปกติทุกประการ แต่เนื่องจากเป็นที่ของผู้ที่ล่วงลับไปแล้วจึงเต็มไปด้วยความโศกเศร้า หดหู่ และน่าหวาดกลัว เติมไปด้วยปริศนาและอันตรายจากสิ่งที่ไม่อาจรู้ได้

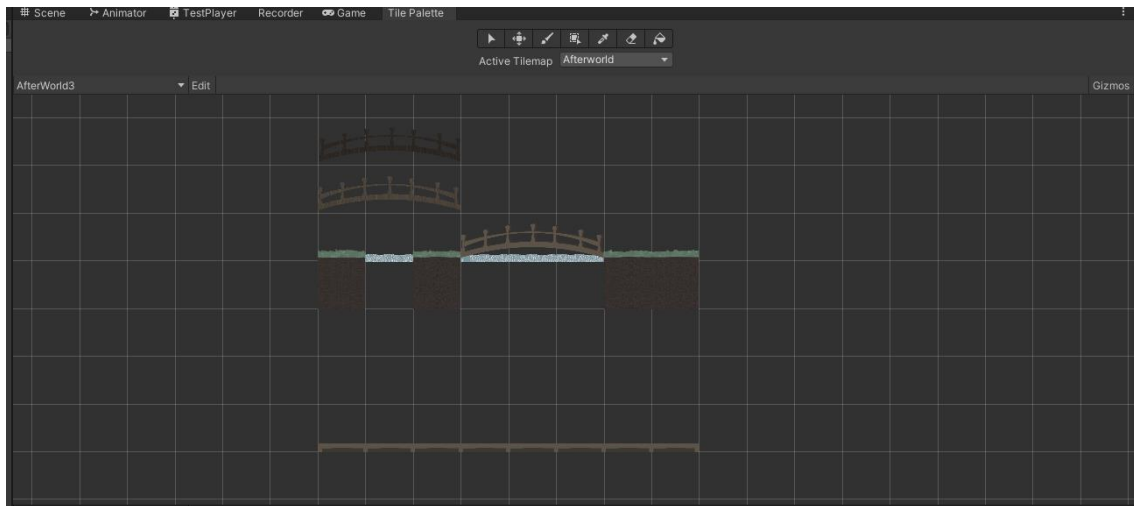
ฉากภายในเกมจะทำการวาดแบบร่างขึ้นมาโดยใช้ app procreate ใน Ipad ก่อนหลังจากนั้นจึง import เข้าโปรแกรม illustrator เพื่อตัดเส้นและลงสี เมื่อเสร็จแล้วจึงนำมาใส่ Texture ในโปรแกรม photoshop และทำการ generate Normal map เพื่อให้ฉากดูมีมิติและสวยงามยิ่งขึ้นเมื่อใส่เข้ามาในเกม



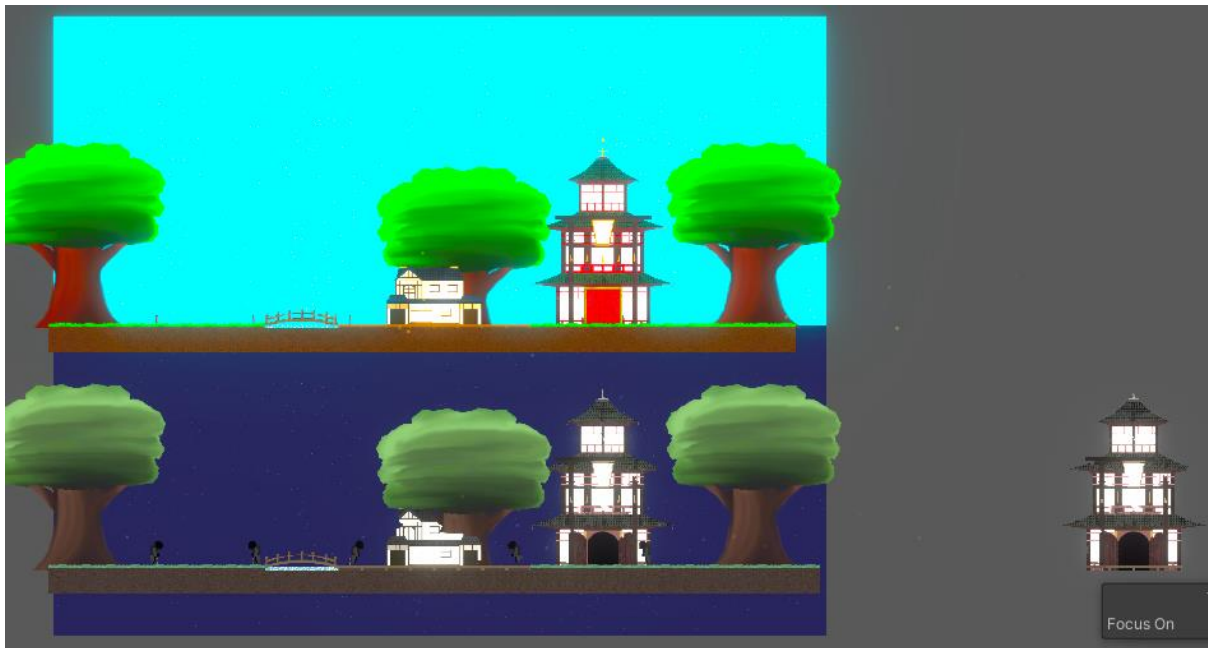


หลังจากได้ภาพจากแล้วจึงนำเข้าไปใส่ใน Unity เพื่อนำไปจัดฉาก โดยใช้ Tilemap โดยทำการตัดภาพให้เป็นชิ้นเล็กๆ เพื่อง่ายต่อการใช้ใน Tilemap โดยจะตัดเป็นขนาด 256x256

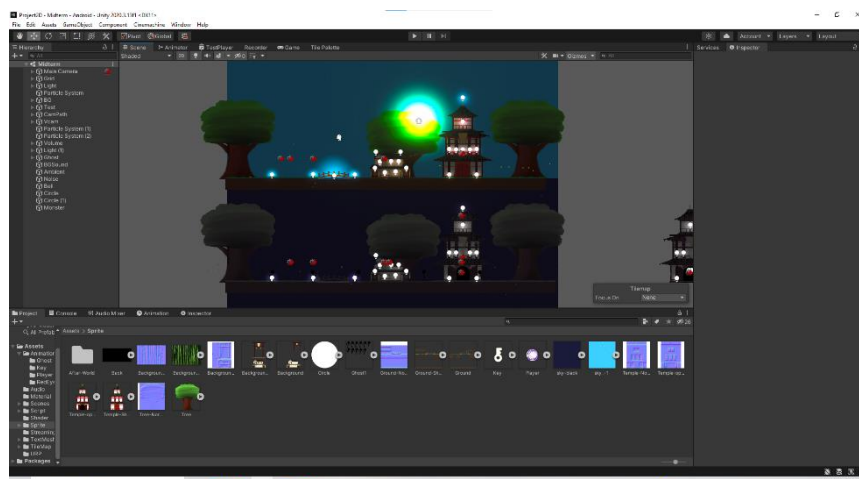




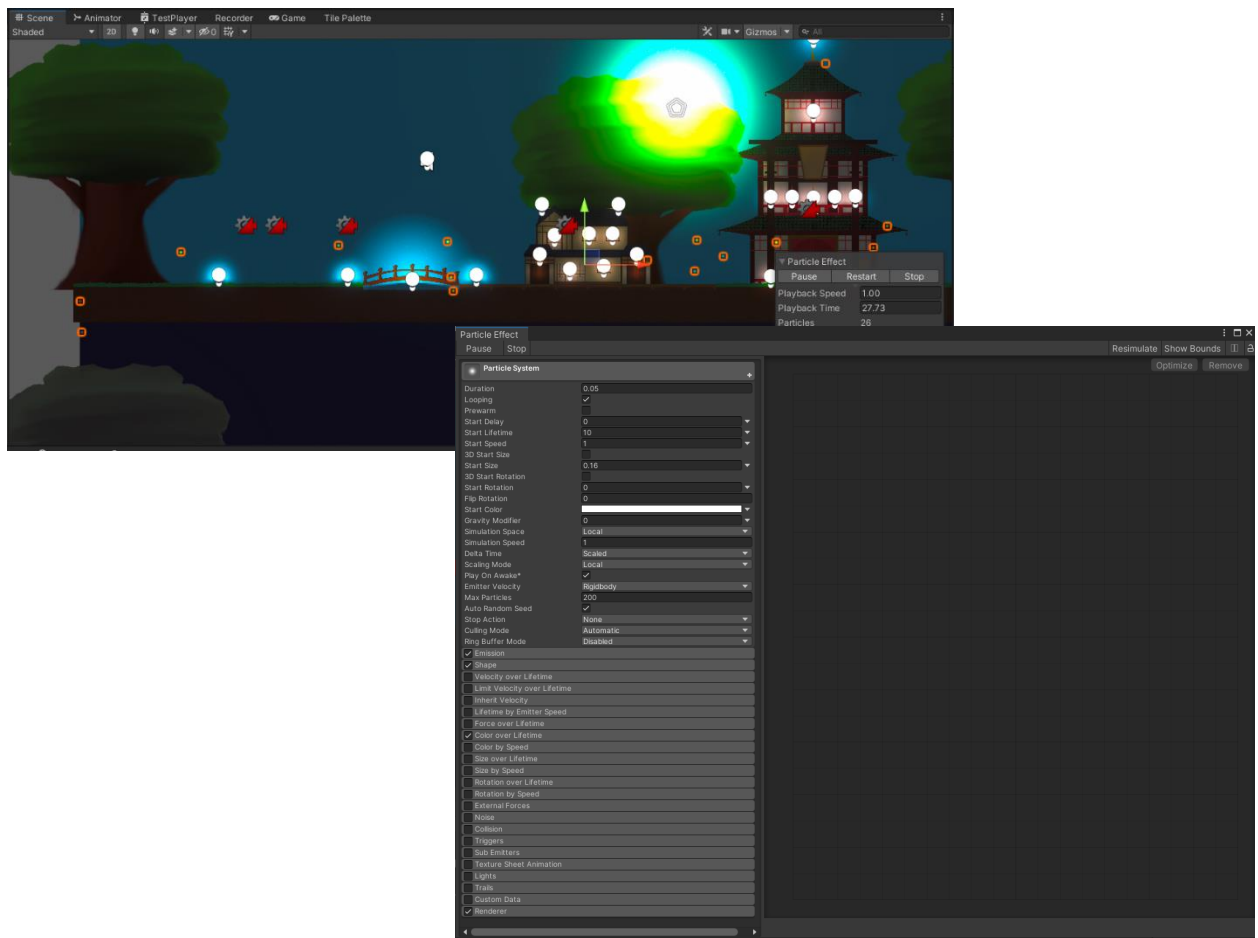
หลังจากนั้นจึงนำเข้าไปจัดใน scene ซึ่งการใช้ Tilemap จัดทำให้ง่ายต่อการจัดเป็นอย่างมาก ซึ่งจะได้ออกมาตามรูป



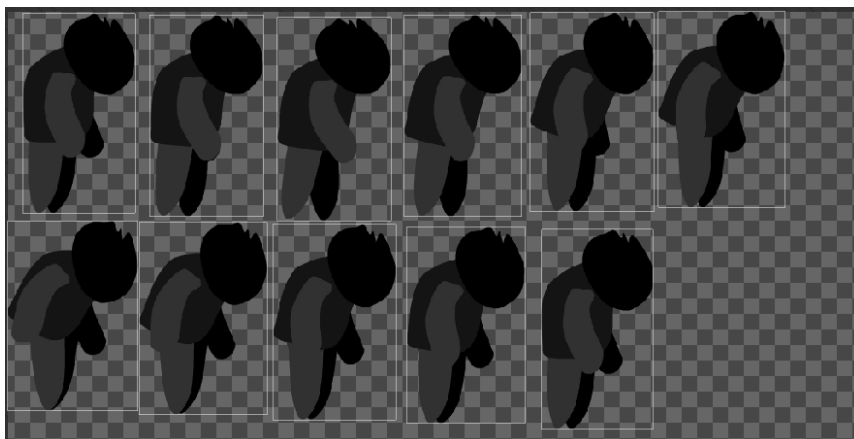
ต่อมาจึงทำการจัดแสงไฟในฉากโดยใช้ 2D Light ซึ่งภายใน Project ได้ทำการลง URP ไว้ทำให้แสงดูมีความสมจริงมากขึ้น ภายในเกมจะมีการใช้ light ประเภทต่าง ๆ ตามจุดที่เหมาะสม เช่น แสงดาว แสงไฟและแสงตามบ้าน



ต่อมาทำการเพิ่มบรรยากาศภายในเกมโดยใช้ Particle เพื่อสร้างแสงให้ดูเหมือนหิ่งห้อยลอยไปมา



ภายในฉากจะมีตัวละครที่เป็นผีเดินไปมา โดยตัวผีทำการวาดและทำอนิเมชันในโปรแกรม Animate CC เมื่อ Import เข้ามาจะได้ Sprite ที่พร้อมทำ animation ใน Unity ได้เลย



ต่อมาจึงใช้ Cinemachine ในการจัดตำแหน่งของกล้องที่จะเครื่องไหวไป โดยมี Script CamIntro ไว้ใช้ควบคุมตำแหน่งของกล้องและ Cinemachine Brain

```
[System.Serializable]
2 references
public class VcamSetting{
    1 reference
    public bool DarkVolume = false;
    1 reference
    public CinemachineVirtualCamera vcam;
}

2 references
CinemachineBrain cinemachineBrain;

4 references
public List<VcamSetting> VcamSet = new List<VcamSetting>();
6 references
public int currentPos = 0;
2 references
public Volume volume;
1 reference
public Animator Redeye1;
1 reference
public Animator Redeye2;

2 references
public AudioSource monster;
3 references
public AudioSource Noise;
1 reference
public AudioSource Bell;
```

```
0 references
void Start()
{
    cinemachineBrain = GetComponent<CinemachineBrain>();
}

0 references
private void Update() {
    UpdatePosition();
}

1 reference
void UpdatePosition(){
    if(cinemachineBrain.ActiveBlend == null){
        currentPos++;
        if(currentPos < VcamSet.Count){
            VcamSet[currentPos].vcam.enabled = true;

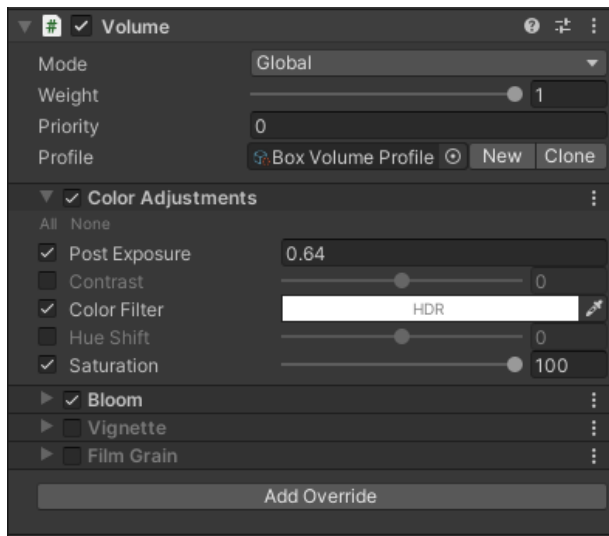
            if(VcamSet[currentPos].DarkVolume){
                volume.enabled = true;
                if(!Noise.isPlaying){
                    Noise.Play();
                }

                if(currentPos%2 !=0){
                    Bell.Play();
                }
            }else{
                volume.enabled = false;
                Noise.Stop();
            }
        }
    }

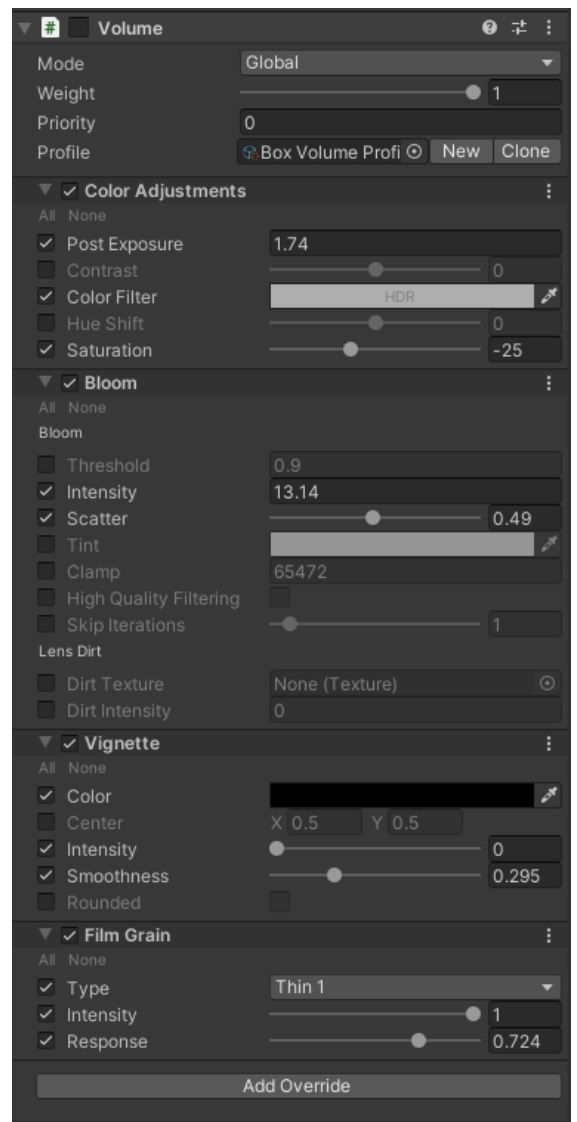
    if(currentPos > VcamSet.Count){
        Redeye1.SetBool("Play",true);
        Redeye2.SetBool("Play",true);
        if(!monster.isPlaying){
            monster.Play();
        }
    }
}
```

ภายใน Script จะมี Class ที่สร้างมาเพื่อไว้ใช้กับ CinemachineVirtualCamera และเช็คว่าการเปิด Volume ใหม่ Script นี้มีฟังก์ชันการทำงานเพียงแค่อันเดียวคือ UpdatePosition ซึ่งการทำงานคือ จะทำการเช็คว่ากล้องเคลื่อนไปยังจุดต่อไปเสร็จหรือยัง จากนั้นจะทำงานสั่งให้กล้องเคลื่อนไปจุดต่อไป ถ้าหาก Boolean DarkVolume เป็น true จะทำการสั่งให้เล่นเสียง Noise และถ้าหากตำแหน่งนั้นอยู่ในลำดับที่หารด้วย 2 ลงตัวจะทำการสั่งให้เล่นเสียง Bell และเมื่อ DarkVolume เป็น false จึงสั่งปิดเสียง Noise และเมื่อกล้องมาถึงตำแหน่งสุดท้ายจะทำการสั่งให้เล่นเสียง Monster

ภายใน Scene จะมี Volume ไว้เปลี่ยนบรรยากาศ 2 อัน



Volume อันแรกจะทำให้ฉากดูมีความสว่างสดใสและสดใสมากขึ้น แสงภายในฉากจะสวยมากขึ้นกว่าปกติ



ในส่วนของ Volume อันที่ 2 นั้นจะทำให้ฉากดูมีความมืดมนมากขึ้น โดยการปรับให้สีนั้นซีดลงจนเกือบเป็นสีเทา ทำให้ขอบของจอมืด และทำให้ภาพดูไม่ชัด

ภายใน Scene จะประกอบไปด้วยเสียง 5 เสียง

ได้แก่ เสียงเพลง Background เสียงลม เสียง Noise เสียงกระดิ่ง และเสียงคำราม ซึ่งเสียงส่วนใหญ่จะทำขึ้นเองโดยใช้ Chrome music Lab และ โปรแกรม Audacity ในการสร้าง คัดและใส่ Effect

