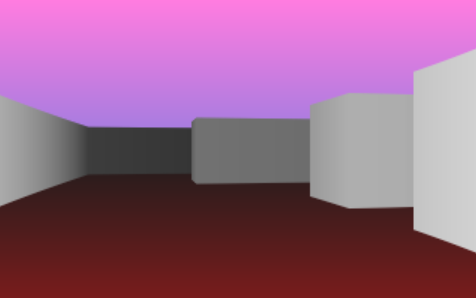
**ยาวๆ ขาวๆ 2.5D**

**(Long white thingy 2.5D)**

* **รายละเอียดเกมส์**

เมื่อคืนนึงคุณตื่นขึ้นมาในบ้านร้างพร้อมกับไฟฉาย แต่ดันมีเสียงลึกลับจากที่ไหนไม่รู้ที่คุณไม่รู้ มาบอกให้คุณเก็บจดหมาย 7 อันเพื่อจะพาคุณออกจากที่นี้ โดยเนื่องจากบ้านหลังผ่านคดีโชกโชนมามากมาย จึงมีผีมาตามค่อยให้กำลังใจคุณ โดยเกมจะเป็นรูปแบบมุมมองบุคคลที่หนึ่งจากการ Ray Casting แมพ 2มิติให้ออกมาเป็นภาพลวงตา 3มิติ คล้ายกับเกม Wolfenstein 3D



ตัวอย่าง ภาพลวงตา 3มิติ

* **วิธีการเล่น**

ใช้ W, A, S, D ในการเดินและหมุนมุมกล้อง บนพื้นที่จำลอง 3มิติ และเมื่อเจอจดหมายสามารถกดเก็บด้วย E ได้ โดยจะมี จำนวนจดหมายที่เก็บแล้วขึ้นบนหน้าจอ หาจดหมาย 7 อันให้เร็วที่สุด

* **Storyboard**

ตัวละคร

|  |
| --- |
| **Mr. ยาวๆ ขาวๆ** |

ฉาก

|  |  |
| --- | --- |
| เนื้อหาเกม | เมื่อเจอจดหมาย |
| เมื่อแพ้ | **เ**จอ Mr. ยาวๆ ขาวๆ |

* **ประโยชน์**
  1. ฝึกวิธีการแก้ปัญหา
  2. ฝึกไหวพริบในการเอาตัวรอด
  3. บรรเทาความเครียด
* **ตารางแผนงานการทำงาน**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **งาน** | **สัปดาห์ 1**  **(ก.ย.)** | | | **สัปดาห์ 2**  **(ต.ค.)** | | | **สัปดาห์ 3**  **(ต.ค.)** | | | **สัปดาห์ 4**  **(ต.ค.)** | | | **สัปดาห์ 5**  **(ต.ค.)** | | |
| **25** | **27** | **29** | **2** | **4** | **6** | **9** | **11** | **13** | **16** | **18** | **20** | **23** | **25** | **27** |
| 1. Renderer / Ray cast |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. Player Control |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. Collectibles |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. Ghost AI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. Soung system |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 0% | 6% | 13% | 22% | 28% | 34% | 44% | 50% | 56% | 66% | 72% | 78% | 88% | 94% | 100% |

**Creating a 2D game with a 3D perspective using ray casting, inspired by Wolfenstein 3D, sounds like a challenging and exciting project for your OOP class. Adding a horror/ghost theme and incorporating elements from games like Slender can make it even more engaging. Here are some additional ideas and features you can consider for your game:**

**1. \*\*Haunted Mansion Setting\*\*: Set the game in a spooky, abandoned mansion filled with dark corridors, creaky floors, and eerie rooms. Create a chilling atmosphere with dim lighting, flickering candles, and unsettling sounds.**

**2. \*\*Collectible Letters\*\*: Like Slenderman, you can place letters or diary pages throughout the mansion that the player must collect to uncover the story behind the haunting. Each letter could provide clues or a piece of the narrative, making the game more immersive.**

**3. \*\*Ghostly Enemies\*\*: Introduce ghostly enemies or apparitions that patrol the mansion. Players should avoid direct contact with these entities, adding tension to the gameplay. If caught, the player could lose some progress or face a challenging penalty.**

**4. \*\*Flashlight Mechanic\*\*: Give the player a flashlight with limited battery life. This adds an element of resource management and increases the game's suspense, as players must choose when to use the light carefully.**

**5. \*\*Puzzle Elements\*\*: Incorporate puzzles or riddles that players must solve to progress through the mansion or find hidden items. These puzzles can be tied to the backstory of the haunting.**

**6. \*\*Hidden Passageways\*\*: Create secret passages, hidden doors, and trapdoors within the mansion that players can discover, providing shortcuts or escape routes.**

**7. \*\*Random Events\*\*: Implement random events or jump scares to keep players on edge. This can include unexpected sounds, ghostly apparitions, or objects that move when the player's back is turned.**

**8. \*\*Multiple Endings\*\*: Offer multiple endings based on the player's actions and decisions throughout the game. This encourages replayability and adds depth to the narrative.**

**9. \*\*Progressive Difficulty\*\*: Gradually increase the difficulty as the player collects more letters or progresses through the game. This can include faster or more aggressive ghostly enemies or more complex puzzles.**

**10. \*\*Sound Design\*\*: Invest in a captivating and immersive sound design, including ambient sounds, footsteps, and eerie music. Sound plays a crucial role in building tension and atmosphere.**

**11. \*\*Storytelling\*\*: Craft a compelling backstory for the mansion and its ghostly inhabitants. Use environmental storytelling, notes, and clues found in the game to unfold the narrative.**

**12. \*\*Visual Effects\*\*: Implement visual effects like fog, particle effects, and distortions to enhance the horror atmosphere and create a sense of otherworldly presence.**

**Remember to break down your project into manageable tasks, use proper object-oriented design principles, and regularly test and iterate your game to ensure it's fun and challenging. Good luck with your game development project!**