

การออกแบบตัวละครสำหรับเกมส์ “MIRROR MIRROR
CHARACTER DESIGN FOR GAMES “MIRROR MIRROR”



นางสาวอิลินธร ไวกำนวน

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะดิจิทัล คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2561

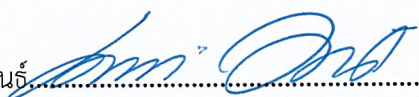
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบตัวละครสำหรับเกมส์ “MIRROR MIRROR”
CHARACTER DESIGN FOR GAMES “ MIRROR MIRROR ”

นางสาว อิลินธร ไวกำนวน
Miss. EILINTHRON WAIKHUMNUAN

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  วันที่ 4 มิถ 62
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตือนฤดี รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบตัวละครสำหรับเกมส์ “MIRROR MIRROR” CHARACTER DESIGN FOR GAMES“ MIRROR MIRROR ”
ชื่อ	นางสาว อิลินธร ไวกำนวน
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตือนฤดี รักใหม่

บทคัดย่อ

การออกแบบคาแรคเตอร์และผลิตแอนิเมชันสำหรับเกมส์ เรื่อง “MIRROR MIRROR” ได้รับแรงบันดาลใจจากโรคทางจิตเวช โดยเฉพาะโรคซึมเศร้า ที่ในปัจจุบันมีผู้ป่วยเพิ่มขึ้นจำนวนมากแต่คนทั่วไปยังขาดความเข้าใจ รวมถึงยังมีกลุ่มอาการอื่นๆ เช่น โรควิตกกังวล โรคย้ำคิดย้ำทำ โรคกลัว ที่คนทั่วไปไม่รู้จักเท่าโรคซึมเศร้าแต่ก็เป็นกลุ่มอาการที่มีผู้ป่วยเป็นโรคเหล่านี้อีกจำนวนมาก

ข้าพเจ้าจึงมีความประสงค์ที่จะสร้างสื่อซึ่งสามารถให้ทั้งความรู้และความสนุกควบคู่ไปด้วยกันได้ โดยเน้นไปที่กลุ่มอาการโรคจิตเวชอันได้แก่ โรคซึมเศร้า (Major Depressive Disorder) โดยเลือกใช้สื่อที่ใช้ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านรูปแบบของเกมส์ เพื่อให้ผู้ชมสามารถสนุก มีส่วนร่วมกับการกระทำของตัวละคร และได้ความรู้ควบคู่กันไปได้ผ่านการinteractกับสิ่งของต่างๆ ภายในเกมส์

ศิลปนิพนธ์นี้ประกอบด้วย การออกแบบตัวละคร ฉาก และเนื้อเรื่อง สำหรับเกมส์ ด้วยเทคนิคภาพสองมิติ โดยมีประโยชน์แก่ข้าพเจ้าและผู้ที่สนใจดังนี้ เพื่อศึกษาเรื่องโรคจิตเวชในกลุ่มโรคประสาท เพื่อศึกษาการออกแบบภาพสองมิติเพื่อเกมส์ เพื่อศึกษาการทำแอนิเมชันเพื่อเกมส์

กิตติกรรมประกาศ

ในการผลิตและออกแบบเกมส์ในครั้งนี้มันจะสำเร็จลุล่วงไม่ได้หากไม่มีผู้สนับสนุนที่ทั้งให้คำแนะนำและชี้ให้เห็นถึงข้อบกพร่องอันเป็นประโยชน์แก่ข้าพเจ้า

ขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย ที่เป็นสถานที่ศึกษาและให้ความรู้แก่ข้าพเจ้าในการผลิตเกมส์ชุดนี้

ขอบคุณ นาย พงศธร ไวกำนวน คุณพ่อของข้าพเจ้าที่คอยสนับสนุนและให้กำลังใจข้าพเจ้าเรื่อยมา

ขอบคุณ นาย บงกฤษณ์ ตี๋อ้น, นาย ศุภวิชญ์ สัมพันธ์เวชกุล และ นาย นฤเบศ พลโกษฐ์ ที่เป็นสมาชิกทีมสร้างเกมส์

ขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เตือนฤดี รักใหม่ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ช่วยสนับสนุนและสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานให้กับข้าพเจ้า

และขอบคุณบุคคลท่านอื่นที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่คอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำจนทำให้ผลงานชิ้นนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี

สารบัญ

หน้า		
บทคัดย่อ		ข
กิตติกรรมประกาศ.....		ค
สารบัญ.....		ง
บทที่		
1	บทนำ.....	1
	ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
	วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
	ขอบเขตของโครงการ	2
	ลักษณะของโครงการ.....	2
	แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2	การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
	การศึกษาเกี่ยวกับโรคจิตเวช.....	4
	ข้อมูลสำหรับการออกแบบเกมส์	14
	การออกแบบปริศนากายในเกมส์.....	18
3	การสร้างสรรค์เนื้อหา.....	20
	การออกแบบในเชิงสัญลักษณ์	20
	การออกแบบด้านเนื้อเรื่อง.....	25
	สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง.....	26
4	การออกแบบภาพสองมิติ	27
	การออกแบบตัวละคร.....	27
	การออกแบบฉาก.....	34

5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	37
	ปัญหาและข้อควรระวัง.....	38
	ข้อเสนอแนะอื่นๆด้านการทำงาน.....	39
	บรรณานุกรม.....	42
	ภาคผนวก.....	44
	ประวัติผู้เขียน.....	51



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้ามีความสนใจในเรื่องโรคจิตเวชในกลุ่ม โรคความผิดปกติทางอารมณ์ (Mood Disorder) / กลุ่มโรคความผิดปกติเนื่องจากความเครียด (Stress-related Disorder) เนื่องจากว่าในปัจจุบันนี้ มีผู้ป่วยจิตเวชเพิ่มขึ้นจำนวนมาก แต่ยังมีปัญหาทั้งการที่ผู้ป่วยไม่ตระหนักว่าตัวเองกำลังป่วยหรือทัศนคติของคนทั่วไปที่ไม่ดีต่อโรคจิตเวช

ดังนั้นข้าพเจ้าจึงสนใจจะนำเรื่องราวข้างต้นมานำเสนอ โดยที่จะใช้การเล่าเรื่องผ่านเกมส์ เนื่องจากเกมส์ในปัจจุบันเป็นสิ่งที่ผู้คนให้ความสนใจกันอย่างมาก สามารถเข้าถึงผู้คนได้ ทุกเพศทุกวัย เกมส์สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้สนุกและลึกซึ้งซึ่งมากกว่าการนำเสนอผ่านแอนิเมชันหรือภาพยนตร์ เพราะผู้คนสามารถมีส่วนร่วมไปกับเรื่องราวได้ผ่านการเลือกที่จะวิ่ง เดิน สัมผัสของต่างๆ ในเกมส์ได้ด้วยตัวเอง เกมส์สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นได้ และสามารถให้ข้อมูลความรู้กับผู้เล่นได้หลากหลายวิธี

ในกลุ่มอาการทางจิตเวชที่ข้าพเจ้าให้ความสนใจ โดยโรคที่จะหยิบมานำเสนอนั้นมีได้แก่ โรคซึมเศร้า (Major Depressive Disorder) ซึ่งอาการดังกล่าวอาจจะมีอาการอื่นแทรกซ้อนมาได้ อีก ดังเช่น โรควิตกกังวล (Generalize Anxiety Disorder) / โรคย้ำคิดย้ำทำ (Obsessive-Compulsive Disorder) / โรคกลัว (Phobia) ข้าพเจ้าจึงมีความต้องการที่จะสร้างสื่อซึ่งสามารถอธิบายถึงอาการของโรคที่เข้าใจได้ยากให้บุคคลทั่วไปเข้าใจได้ง่ายและสนุกไปกับมัน

รูปแบบการนำเสนอที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ คือการทำเกมส์ผ่านโปรแกรมunity ในรูปแบบของเกมส์horror เพื่อเล่าถึงโรคทางจิตเวช โดยส่วนการทำงานของข้าพเจ้านั้นคือ การคิดเนื้อเรื่อง การออกแบบวิธีเล่น การทำแอนิเมชัน การออกแบบฉากสถานที่ ออกแบบตัวละคร และสามารถนำทั้งหมดไปปรับใช้ในการสร้างเกมส์ได้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.) เพื่อออกแบบตัวละคร (Character) สำหรับเกมส์
- 2.) เพื่อออกแบบเนื้อหาในเกมส์เพื่อสร้างความเข้าใจในโรคทางจิตเวช

ขอบเขตของโครงการ

การออกแบบตัวละคร 2 มิติ สำหรับเกมส์ “MIRROR MIRROR”

ลักษณะของโครงการ

การออกแบบตัวละครในเกมส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับโรคทางจิตเวชโดยได้แรงบันดาลใจโครงเรื่องมาจากนิทานเรื่อง สโนว์ไวท์

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- 1.) ค้นหาข้อมูลในประเด็นของโรคจิตเวชกลุ่มโรคประสาท เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ
- 2.) ออกแบบตัวละครและฉากในเกมส์
- 3.) สร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation)
- 4.) ดำเนินการผลิตเกมส์ ด้วยโปรแกรม Unity

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.) ได้ฝึกฝนการออกแบบตัวละครในเกมส์ “MIRROR MIRROR”
- 2.) เกมส์นี้สามารถเผยแพร่ความรู้ด้านจิตเวชให้คนทั่วไปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

สิ่งที่ข้าพเจ้าได้นำมาพัฒนาบทของเกมส์ชิ้นนี้นั้น เป็นข้อมูลของโรคจิตเวช ที่จะนำมาเสนอถ่ายทอดผ่านเกมส์ fantasy / horror ผ่านเรื่องราวของเด็กสาวที่เป็นโรคซึมเศร้า โดยนำเสนอผ่านภาพความฝันในจิตใจของตัวละคร โดยข้าพเจ้าจะออกแบบตัวละคร รูปแบบ ภาพ สONGมิตี และฉากแบบภาพ สONGมิตี เพื่อใช้ในการสร้างเกมส์

นอกจากต้องศึกษาข้อมูลทางโรคจิตเวชแล้ว ยังมีการศึกษาทางด้านเทคนิค ทั้งเทคนิคการสร้างเกมส์ เทคนิคการออกแบบเนื้อหาหรือสื่อบน เทคนิคการสร้างปริศนาในเกมส์

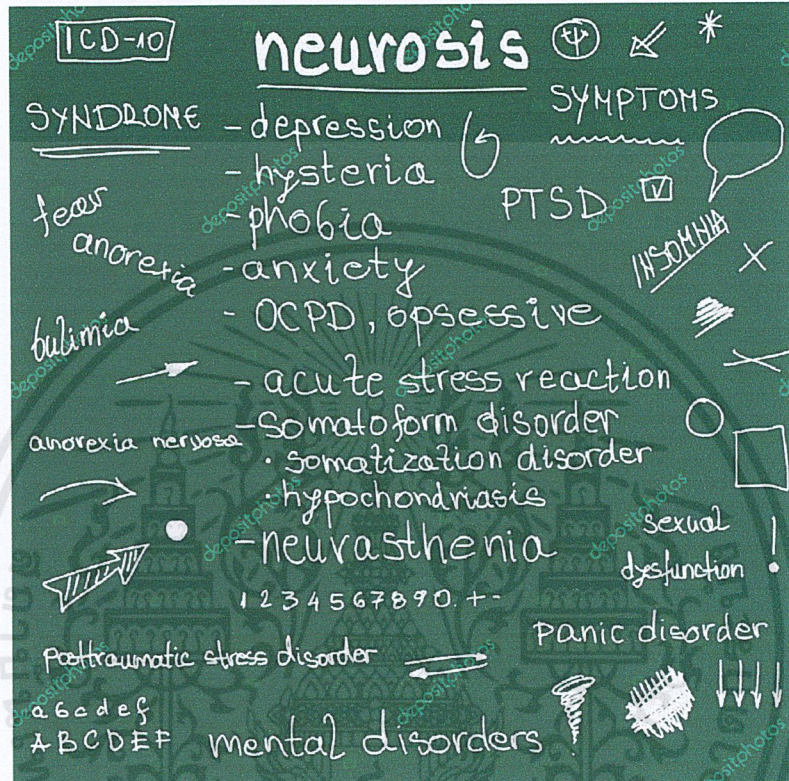
ซึ่งในการค้นคว้าข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ตัวละคร ฉาก และเนื้อเรื่อง ข้าพเจ้าได้แบ่งขั้นตอนการค้นคว้าเป็นลำดับดังต่อไปนี้

- 1.) การศึกษาเกี่ยวกับโรคจิตเวช
 - 1.1) สิ่งที่คุณมักเข้าใจผิดในโรคซึมเศร้า
 - 1.2) เรื่องราวของโรคจิตเวชในกลุ่มโรคประสาท
 - 1.3) ความเชื่อและความเป็นจริงเกี่ยวกับผู้ป่วยโรคจิตเวช
 - 1.4) ลักษณะของผู้ที่เป็นโรคซึมเศร้า
- 2.) ข้อมูลสำหรับการออกแบบเกมส์
 - 2.1) ลักษณะเกมส์ที่นำมาเป็นต้นแบบ
 - 2.2) การออกแบบสื่
- 3.) การออกแบบปริศนาภายในเกม
 - 3.1) เกมส์ตัวอย่างและการนำมาใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.) การศึกษาเกี่ยวกับโรคจิตเวช

1.1) สิ่งที่คนมักเข้าใจผิดเกี่ยวกับโรคซึมเศร้า



ภาพ 1 อาการต่างๆในกลุ่มลักษณะโรคประสาท

dusan964 (นามแฝง), [Concept Mental disorders, Neurosis](https://depositphotos.com/21377421/stock-photo-concept-mental-disorders-neurosis.html) [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก <https://depositphotos.com/21377421/stock-photo-concept-mental-disorders-neurosis.html>

โรคประสาท ไม่ใช่ โรคจิต¹ ผู้คนส่วนใหญ่มักเข้าใจว่าผู้ป่วยโรคจิตเวชคือโรคจิต แต่จริงๆแล้วโรคจิตเวชแบ่งออกเป็นสองประเภท คือโรคจิตและโรคประสาท “โรคจิต คือ โรคที่มีความผิดปกติทางความคิด / โรคประสาท คือ โรคที่มีความผิดปกติทางอารมณ์”

¹ ไม่ปรากฏนาม, [คุยกับหมोजิตเวช](http://www.siamreview.com/คุยกับหมोजิตเวช-ตอนที่-2-โรคจิตกับโรคประสาท/) [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.siamreview.com/คุยกับหมोजิตเวช-ตอนที่-2-โรคจิตกับโรคประสาท/>

1.1.1) ความแตกต่างหลักๆระหว่างโรคจิตและโรคประสาทคือ

“โรคจิต (Psychotic Disorders หรือ Psychosis)”

- ผู้ป่วยไม่อยู่ในโลกของความจริง
- เห็นภาพหรือได้ยินเสียงที่ไม่มีอยู่ในขณะนั้น

“โรคประสาท”

- เครียด วิตกกังวล

1.1.2) การวิเคราะห์

จากประสบการณ์ส่วนตัวของข้าพเจ้า จะสามารถสังเกตได้ว่าผู้คนทั่วไปยังมีทัศนคติเกี่ยวกับโรคทางจิตเวชในทางลบอยู่ เช่น หากได้ยินว่ามีผู้ป่วยที่ต้องพบจิตแพทย์ก็จะคิดว่าผู้ป่วยคนนั้นต้องเป็นโรคจิตแน่ๆ ซึ่งในความเป็นจริงแล้วโรคทางจิตเวชมีหลากหลายกว่าเพียงแคโรคจิต เช่นโรคประสาทที่เป็นโรคเกี่ยวกับความผิดปกติทางอารมณ์ ความเข้าใจผิดในส่วนนี้ทำให้คนมองว่าการเป็นโรคซึมเศร้าจึงเป็นเหมือนบุคคลอันตราย ที่เห็นภาพหลอนได้ ซึ่งจริงๆแล้วเป็นอาการของโรคจิตซึ่งมีความผิดปกติทางความคิด อยู่ในกลุ่มอาการโรคประสาท เป็นความผิดปกติทางด้านอารมณ์ ซึ่งคนส่วนใหญ่ยังไม่คุ้นชินกันนัก และมักจะถูกเข้าใจว่าเป็นอาการแบบเดียวกับโรคจิต

1.2) เรื่องราวของโรคจิตเวช

โรคทางจิตเวชที่ได้หยิบยกมาใช้ จัดอยู่ในกลุ่มอาการของ โรคประสาท ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้²

โรคประสาท (Neurosis) เป็นโรคทางจิตประเภทหนึ่ง ที่เกิดจากความผิดปกติทางจิตที่ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรม และอารมณ์ให้เหมือนคนทั่วไปได้ ด้วยสาเหตุจากความวิตกกังวล ความไม่สบายใจ จิตใจแปรปรวน อ่อนไหวง่าย มีความขัดแย้งในจิตใจ มีความรู้สึกไม่สบายใจ วิตกกังวล ซึ่งจะมีอาการแสดงออกตามมา โดยผู้ป่วยมักแสดงออกทั้งทางร่างกาย และจิตใจให้เห็นได้ชัด แต่ไม่รุนแรงเท่าโรคจิต ผู้ป่วยสามารถมีจิตนึกคิดตามเหตุการณ์ที่เป็นจริง รู้ตัวเองอยู่เสมอ ไม่มีอาการประสาทหลอนหรือเห็นภาพลวงตา หูแว่ว และสามารถใช้ชีวิตเหมือนคนปกติทั่วไป โรคนี้สามารถ

² ไม่ปรากฏนาม, สิ่งที่คนมักเข้าใจผิดเกี่ยวกับโรคซึมเศร้า [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561 <http://publichealth571.blogspot.com/2016/04/blog-post.html>

เกิดได้ในทุกวัย เริ่มตั้งแต่วัยเด็กจนถึงคนสูงอายุ โรคประสาทแบ่งเป็นประเภทต่างๆ คือ

1.2.1.) ประเภทวิตกกังวล (Anxiety Neurosis) เป็นอาการทางประสาทประเภทหนึ่งที่มีจิตมีอาการวิตกกังวลในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากเกินไป ซึ่งความวิตกเหล่านี้มักเกิดในเรื่องที่ทำให้ไม่สบายใจมาก่อน เรื่องที่เคยทำให้เกิดความสูญเสีย เรื่องต่างๆ เหล่านี้ อาจเป็นเรื่องเดิมๆ หรือเรื่องใหม่ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ความวิตกในเรื่องหนึ่งๆ อาจหายได้เมื่อเวลาผ่านไป แต่บางเรื่องอาจคงอยู่ในจิตได้สำนึกนานหลายปี ความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นมีผลทำให้เกิดภาวะเครียด หัวใจเต้นเร็ว ใจสั่น เบื่ออาหาร มีอารมณ์หงุดหงิดง่าย มักมีอาการเก็บไปฝันขณะนอนหลับ เพื่อ

1.2.2) ประเภทหวาดกลัว (Phobic Neurosis) มักเกิดขึ้นในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เคยประสบกับเหตุการณ์มาก่อน จนทำให้เกิดความกลัวอย่างรุนแรงในเรื่องที่เกี่ยวข้อง รวมถึงวัตถุที่เป็นองค์ประกอบของเหตุการณ์นั้นๆ มีอาการหวาดกลัวจะเกิดขึ้นได้ทุกขณะ และรวดเร็วกว่าคนปกติ เมื่อสัมผัสกับเหตุการณ์ในลักษณะเดียวกันหรือคล้ายคลึงกัน มีผลทำให้เกิดอาการหัวใจเต้นเร็ว หายใจเร็ว ร้าว เหงื่อออก หวาดระแวง คลื่นไส้ แต่อาการจะหายเองเมื่อเหตุการณ์ผ่านพ้นไป สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความกลัวได้ง่าย ได้แก่ การอยู่ตามลำพัง การได้รับสารกระตุ้นประสาท เป็นต้น

1.2.3) ประเภทย้ำคิดย้ำทำ (Obsessive Compulsive Neurosis) เป็นสภาวะที่เกิดจากความวิตกกังวลเป็นพื้นหลัง และนำไปสู่การแก้ไขปัญหาหรือการกระทำเพื่อให้ตนเองหลุดพ้นจากสภาวะเหล่านั้นด้วยการกระทำแบบเดิมซ้ำๆ กัน จนกลายเป็นพฤติกรรมที่ถูกปลูกฝังในจิตใจต่อการแก้ไขปัญหามาของตนเองด้วยการกระทำหรือแสดงลักษณะอาการแบบเดิม โดยที่ตนเองไม่รู้ตัวหรือควบคุมตัวเองไม่ได้

1.2.4) ประเภทซึมเศร้า (Depressive Neurosis) สภาวะซึมเศร้ามักเกิดจาสภาวะจิตใจที่มีความแปรปรวน และมีความขัดแย้งภายในใจ รวมไปถึงภาวะเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความสูญเสีย และเศร้าเสียใจตามมา ผู้ป่วยประเภทนี้มักคบคิดถึงเรื่องราวนั้นเป็นประจำ และไม่ลืมเรื่องราวที่เกิดขึ้น ทำให้มีอาการเหม่อลอย ซึมเศร้า ชอบเก็บตัว ตอบสนองต่อสิ่งเร้าช้า เบื่ออาหาร อ่อนเพลีย นอนไม่หลับ และมีอาการท้องผูก ฯลฯ

1.3) ความเชื่อและความเป็นจริงเกี่ยวกับโรคทางจิตเวช

1.3.1) ความเชื่อ: โรคซึมเศร้าไม่มีจริง โรคจิตเวชจะต้องเสียสติเป็นคนบ้า

ความจริง: องค์การอนามัยโลกบอกว่า 300 ล้านคนเป็นโรคซึมเศร้า (MDD) นั้นมากกว่า 4% ของประชากรโลก ส่วนในไทย ปี 2551 กรมสุขภาพจิตประมาณว่ามีคนไทย 1.5 ล้านคนเป็นโรคซึมเศร้า นั่นคือราว 3% ของประชากรไทย

1.3.2) ความเชื่อ: ฉันก็เคยเป็น แต่ฉันไม่ยอมแพ้

ความจริง: ตลอดชีวิตคนปกติจะไม่เคยเจอมันเลย ความเชื่อนี้เกิดจากเวลาอ่านข้อมูล MDD ในเน็ต ทุกคนจะรู้สึกว่าตัวเองก็เคยเป็น เพราะคำอธิบายต้องใช้ศัพท์ง่ายๆ มันจึงพูดกว้างๆ จนถ้าเอาตามนั้น ทุกคนในโลกล้วนเคยเป็นโรคซึมเศร้า

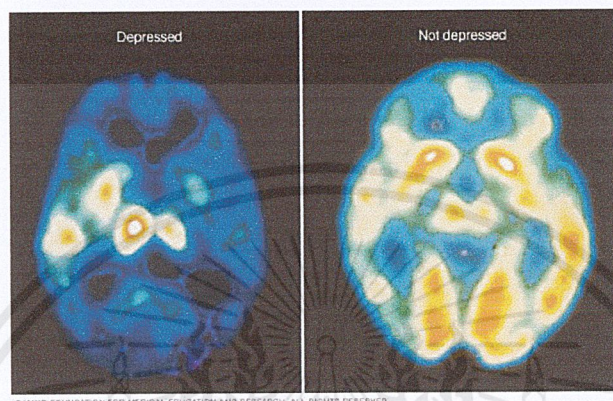
สาเหตุที่ทำให้คนอ่านเข้าใจผิด คือข้อมูลขาดหรืออ่านตกไป 2 เกณฑ์สำคัญ (1) เป็นมากจนทำงานหรือกิจวัตรประจำวันแทบไม่ได้ (2) เป็นติดต่อกันทุกวันนาน 2 สัปดาห์ขึ้นไป ถ้าเราพิจารณา 2 เกณฑ์นี้ ก็จะพบว่ามันไม่ได้เกิดขึ้นง่ายๆ มีคนแค่ 3-4% เท่านั้นที่โชคร้ายพอจะได้เจอจิตแพทย์ไม่ได้ใช้เกณฑ์ง่าย ๆ อย่างที่เห็น แต่วินิจฉัยด้วยกระบวนการที่ซับซ้อน ผ่านการวิจัยปรับปรุงมาหลายสิบปี คนทั่วไปไม่สามารถวินิจฉัยโรคกันเองได้อยู่แล้ว หลายคนจะยังคงวินิจฉัยแค่ด้วยคอมมอนเซนส์ต่อไปว่าไม่ใช่หรอก หมอเข้าใจผิด เพราะเชื่อว่าตัวเองรู้จักโรคนี้ดี แต่อันที่จริงคนที่ไม่เคยเป็นจะนึกภาพโรคนี้ไม่ออกเลย

1.3.3) ความเชื่อ: ฉันรู้ว่าโรคซึมเศร้ามันรู้สึกยังไง

ความจริง: คนที่ไม่ป่วยจะไม่มีทางเข้าใจความรู้สึกนั้นได้ เราเชื่อกันใหม่ว่ามีสภาวะจิตใจที่คนทั่วไปนึกภาพไม่ออกเลย? คนที่ไม่เคยเมาเหล้า นึกสภาวะจิตใจคนเมาออกไหม? แล้วคนเมากฎขาล่ะ? แล้วเฮโรอีน ยาอี ยาเคล่ะ? เรานึกสภาวะจิตใจคนที่ถูกข่มขืนออกไหม? หรือคนที่กำลังจะถูกประหาร? หรือคนที่เพิ่งพบว่าตัวเองถูกรางวัลที่หนึ่ง? อะไรแบบนี้ถ้าไม่เคยเจอกับตัวเอง ก็จะนึกภาพไม่ออกใช่ไหม

อาการดีเปรสของ MDD ก็เช่นเดียวกัน มันเจ็บปวด แต่มันไม่ใช่ความเศร้าธรรมดาๆ แต่เค้าจะอธิบายยังไงให้เราเข้าใจได้เรื่องแบบนี้ได้ เหมือนนกพยายามเล่าเรื่องฟ้าให้ปลาฟัง เท่าที่เราจะพอทำความเข้าใจเค้าได้คือยอมรับว่า เราไม่มีทางนึกความรู้สึกนั้นออก

- 1.3.4) ความเชื่อ: มันอยู่ที่ใจแค่นั้น สู้ๆ ลุกขึ้นมาก็หายแล้ว
 ความจริง: MDD มันอยู่ที่สมอง เค้ายากออกแต่ออกมาไม่ได้
 (เอ็กซ์เรย์ PET scan สมองคนที่กำลังดีเพรส (ชาย) และปกติ (ขวา))



ภาพ 2 ภาพสมองคนดีเพรส

ไม่ปรากฏนาม, ท็อป5ความเข้าใจผิด โรคซึมเศร้าไม่ใช่อย่างที่คิด [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก <https://moodwarrior.blogspot.com/2017/08/depression-myths.html>

เพราะมันไม่ได้อยู่ที่ใจแค่นั้น MDD เป็นโรคทางสมอง เมื่อเอ็กซ์เรย์ก็จะเห็นว่าสมองเขามีบางอย่างผิดปกติไป แล้ว MDD ยังถ่ายทอดทางพันธุกรรมด้วย ดูเหมือนจะมียีนส์ส่วนหนึ่งที่ทำให้เค้ามีแนวโน้มที่จะเป็น MDD ได้ ดังจะเห็นว่าบางคนเป็นขึ้นมาโดยไม่ได้มีอุปสรรคอะไร อยู่ดีๆก็ดีเพรสครั้งแรกขึ้นมาเอง แต่บางคนมีอุปสรรคกระตุ้นให้เค้าป่วย ก็เลยทำให้คนรอบตัวเข้าใจว่าสาเหตุทั้งหมดก็คือตัวอุปสรรคนั้น³

³ไม่ปรากฏนาม, ท็อป5ความเข้าใจผิด โรคซึมเศร้าไม่ใช่อย่างที่คิด [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก <https://moodwarrior.blogspot.com/2017/08/depression-myths.html>

1.4) ลักษณะของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า



ภาพ 3 คุณเป็นโรคซึมเศร้าหรือไม่

ไม่ปรากฏนาม, คุณเป็นโรคซึมเศร้าหรือไม่ [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก <https://infographic.kapook.com/view96162.html>

1.4.1) อาการทั่วไปของโรคซึมเศร้า

- รู้สึกหมดหวัง ไม่รู้ว่าจะทำอะไรต่อไปหรือจะทำไปเพื่ออะไร
- ไม่มีความสุขกับสิ่งของหรือกิจกรรมที่ชอบ เช่น รู้สึกเบื่อหน่ายอาหารโปรดหรือการร่วมเพศ
- น้ำหนักลดลงหรือเพิ่มขึ้นเร็วมากอันเนื่องมาจากการรับประทานอาการที่ไม่เหมือนเดิม
- นอนไม่หลับมาเป็นระยะเวลาสั้น แต่ในผู้ป่วยบางรายก็นอนนานผิดปกติ
- มีอาการเครียด หงุดหงิดง่ายขึ้น ไม่รู้สึกผ่อนคลาย
- ไม่มีสมาธิ ไม่สามารถจดจ่อกับสิ่งที่ทำได้เลย บางครั้งก็แสดงอาการหลงๆ ลืมๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- มีการเคลื่อนไหวร่างกายที่ช้าลง รวมถึงการพูด เพราะรู้สึกว่าร่างกายอ่อนแรง
 - รู้สึกอยากฆ่าตัวตายหรือพยายามฆ่าตัวตาย บางครั้งผู้ที่มีอาการนี้ก็มักไม่รู้ตัวเอง
- ทั้งนี้ทั้งนั้น บางทีผู้ที่มิภาวะป่วยเป็นซึมเศร้าก็อาจจะแสดงออกด้วยวิธีที่แปลกออกไป จนในบางครั้งอาจไม่ได้ทำให้ผู้พบเห็นหรือเจ้าตัวคิดว่าตนเองนั้นเป็น “โรคซึมเศร้า”

1.4.2) อาการแปลกๆของการเป็นโรคซึมเศร้า

- การซื้อปิ้งอย่างบ้าคลั่ง: คุณเคยสังเกตตัวเองไหมว่า คุณเองก็เป็นคนหนึ่งที่ใช้จ่ายโดยที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ สำหรับใครที่เป็นโรคซึมเศร้า นั้นเป็นเรื่องปกติที่เขาจะซื้อของอย่างเสียดสี ไม่ว่าจะในห้างสรรพสินค้าหรือผ่านโลกออนไลน์ เพื่อหวังจะเบี่ยงเบนความสนใจจากความเครียดหรือปลุกความมั่นใจของตนเอง แต่การรักษาความเครียดด้วยวิธีดังกล่าวเกิดขึ้นเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ เท่านั้น คุณจะมิได้ใช้จ่ายอย่างเสียดสีเป็นเวลายาวนานติดต่อกัน อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมดังกล่าวนี้ ในบางรายอาจเป็นโรคอารมณ์สองขั้วหรือไบโโพลาร์ก็เป็นได้
- การดื่มอย่างหนัก: หากคุณรู้สึกว่าความต้องการดื่มเพื่อจัดการกับความวิตกกังวลหรืออาการซึมเศร้าต่าง ๆ นั้นอาจบ่งบอกได้ว่า คุณเป็นหนึ่งในนั้น แม้ว่าการดื่มจะทำให้คุณรู้สึกอึ้มเอิบและเบิกบานมากขึ้นยามคุณรู้สึกแย่ ๆ ซึ่งแอลกอฮอล์นั้นเป็นตัวกดประสาท ดังนั้น หากคุณดื่มมาก ๆ เข้า นั้นอาจทำให้โรคซึมเศร้ามีผลที่ตรงกันข้ามและย่ำแย่ขึ้นไปอีกได้
- ความหลงลืม: โรคซึมเศร้า อาจเป็นสาเหตุหนึ่งของการที่คุณเริ่มหลง ๆ ลืม ๆ ผลการศึกษาแสดงว่า โรคซึมเศร้าหรือภาวะเครียดที่เกิดขึ้นเป็นเวลานานจะเพิ่มระดับคอร์ติซอล หรือฮอร์โมนความเครียดของร่างกาย ซึ่งจะทำให้ส่วนหนึ่งของสมองอ่อนแอลง อันเกี่ยวข้องกับความทรงจำและการเรียนรู้ แน่แน่นอนว่าโรคซึมเศร้ามีความเกี่ยวข้องเนื่องกับการสูญเสียความทรงจำ ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่ค่อยดีนักสำหรับผู้สูงอายุ อย่างไรก็ตาม ข่าวดีก็คือ การรักษาโรคซึมเศร้าจะช่วยแก้ปัญหารื่องความจำได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- กระจกหน้ากินอย่างบ้าคลั่งและตามมาด้วยโรคอ้วน: ผลการศึกษาเมื่อปี 2010 จากมหาวิทยาลัยอัลบามาเผยว่า วัยรุ่นที่เป็นโรคซึมเศร้า มีแนวโน้มที่จะมีน้ำหนักเพิ่มขึ้น แถมยังมีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคหัวใจอีก ซึ่งการรักษาโรคซึมเศร้าจะช่วยแก้ปัญหาดังกล่าว
- การแสดงออกทางอารมณ์ที่สุดเหวี่ยง: หลาย ๆ คนที่เป็นโรคซึมเศร้านักหลุดหรือเปลือยแสดงอารมณ์มากจนเกินปกติ บางครั้งก็ซึมโหมหรือระเบิดอารมณ์ออกมา บ้างก็เศร้าเสียใจ หมดหวัง วิดกกังวล และหวาดกลัว ปัญหาสำคัญคือ สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น คนบางคนที่เคยเป็นคนที่นิ่งเฉย เมื่อมีอาการความรู้สึกพุ่งสูง ก็อาจนำมาซึ่งโรคซึมเศร้าได้
- ไม่ใส่ใจตนเอง: การละเลยหรือไม่ใส่ใจตนเอง เป็นสัญญาณของโรคซึมเศร้าและการขาดความมั่นใจในตนเอง พฤติกรรมอาจเริ่มตั้งแต่การไม่แปรงฟัน หรืออาจไปถึงขั้นโดดสบ และไม่ใส่ใจโรคร้ายต่าง ๆ ที่ตนเป็น เป็นต้น⁴

1.4.3) สาเหตุของการเป็นโรคซึมเศร้า

โรคซึมเศร้ามีปัจจัยการเกิดที่ค่อนข้างซับซ้อนและหลากหลาย สาเหตุของโรคซึมเศร้าในผู้ป่วยแต่ละรายอาจแตกต่างกันไป ดังนี้

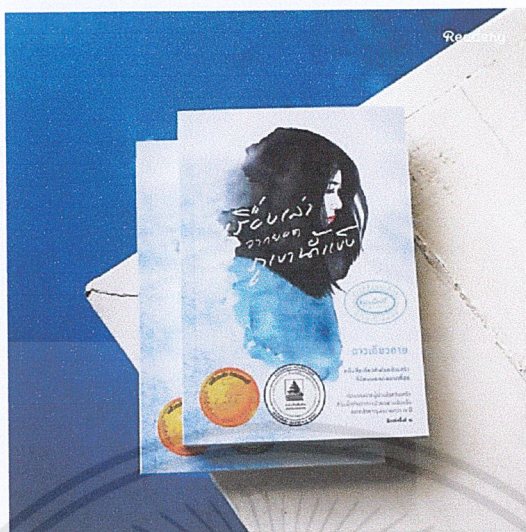
- การทำงานของสมอง โรคซึมเศร้าอาจมีสาเหตุหนึ่งมาจากการทำงานของสมองที่ผิดปกติ เนื่องจากสารสื่อประสาทในสมอง (neurotransmitters) ที่ไม่สมดุลกัน โดยมีปริมาณมากหรือน้อยเกินไป ซึ่งสาเหตุการเกิดโรคซึมเศร้านั้นซับซ้อนมากกว่าความผิดปกติของสารเคมีในสมอง โดยสันนิษฐานว่าเป็นการเชื่อมต่อการเจริญเติบโตของเซลล์ประสาท และการทำงานของวงจรประสาทที่ส่งผลต่อ

⁴ ไม่ปรากฏนาม, รู้จักกับโรคซึมเศร้า โรคทางจิตเวชที่พบได้บ่อยที่สุด [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก <https://www.honestdocs.co/most-common-psychiatric-disorders>

การเกิดภาวะซึมเศร้าด้วย อีกทั้งปัจจัยด้านอื่นร่วม เช่น พันธุกรรม ลักษณะนิสัย การเผชิญเหตุการณ์ตึงเครียดหรือมีอาการเจ็บป่วย เป็นต้น

- พันธุกรรม พันธุกรรมที่ทำหน้าที่คอยควบคุมส่วนต่าง ๆ ของร่างกายและสมอง อาจถ่ายทอดภาวะซึมเศร้าจากรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่งได้ เพราะการทำงานของ พันธุกรรมที่ผิดปกติไป จึงทำให้ชีววิทยาในร่างกายเปลี่ยนไป ซึ่งนำไปสู่ภาวะไม่เสถียรทางอารมณ์หรือพัฒนาไปเป็นภาวะซึมเศร้าได้ในที่สุด ทั้งนี้ การที่มีบรรพบุรุษเป็นโรคซึมเศร้าแล้ว ไม่จำเป็นต้องทำให้รุ่นลูกหลานเป็นโรคซึมเศร้าไปด้วยเสมอไป จะต้องประกอบกับปัจจัยข้ออื่น ๆ ด้วย
- บุคลิกภาพและลักษณะนิสัย เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีส่วนสำคัญและเสี่ยงต่อภาวะซึมเศร้าก็คือลักษณะนิสัยเฉพาะตัว โดยนักจิตวิทยาชี้ว่าทัศนคติและมุมมองต่อโลกจะส่งผลต่อความรู้สึกของเราเอง ดังนั้นจึงเป็นไปได้ที่ผู้ที่มีความมั่นใจในตัวเองต่ำ เกิดความวิตกกังวลง่าย ชื่นชอบความสมบูรณ์แบบ อ่อนไหวต่อการวิจารณ์ และชอบตำหนิตัวเอง จะมีแนวโน้มเกิดภาวะซึมเศร้าได้ง่ายกว่า
- เหตุการณ์ตึงเครียดในชีวิต เนื่องจากความสามารถในการรับมือกับปัญหาและความสูญเสียของแต่ละคนที่ไม่เท่ากัน โรคซึมเศร้าในหลายรายจึงเกิดขึ้นจากการเผชิญกับเหตุการณ์ในชีวิตที่ตึงเครียดหรืออยู่ในสภาวะย่ำแย่ เช่น ความเศร้าจากการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก การตกงาน ปัญหาด้านความสัมพันธ์ การเผชิญความรุนแรง หรือถูกคุกคามทางเพศ หรือแม้แต่เหตุการณ์ในด้านดีอย่างการเริ่มต้นงานใหม่ การสำเร็จการศึกษา การแต่งงานก็สร้างความตึงเครียดและนำไปสู่ภาวะซึมเศร้าได้เช่นกัน โดยเฉพาะหากมีความเสี่ยงด้านพันธุกรรมที่เป็นตัวกำหนดลักษณะนิสัยในทางอ่อนไหวต่อสิ่งกระทบ ความเครียด สิ้นหวัง และความเศร้าจากการสูญเสียด้วยแล้วก็ยิ่งง่ายที่จะพัฒนาไปสู่การมีภาวะซึมเศร้า
- อาการเจ็บป่วย โรคที่รุนแรงและเรื้อรังสามารถทำให้เกิดภาวะแทรกซ้อนอย่างอาการซึมเศร้าตามมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 3 เรื่องเล่าจากยอดภูเขาน้ำแข็ง

Readery (นามแฝง), เรื่องเล่าจากยอดภูเขาน้ำแข็ง [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/readery/posts/1077607289013529:0>

1.5) เรื่องเล่าจากยอดภูเขาน้ำแข็ง

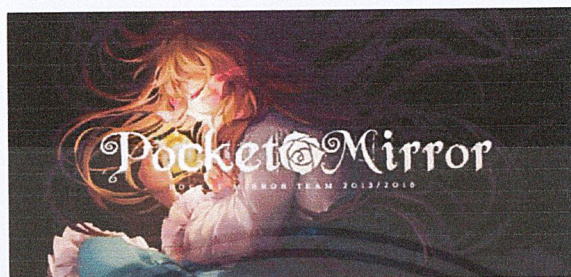
หนังสือที่ถ่ายทอดเรื่องราว ประสบการณ์ และความรู้สึกจากผู้ป่วยที่เป็นโรคซึมเศร้า หนังสือทั้งเล่มเป็นเหมือนหนังสือสอนบทเรียนโรคซึมเศร้าขั้นดีเพราะถ่ายทอดเรื่องราวของผู้ป่วย อาการ สาเหตุแลปัญหา วิธีการบำบัด รวมถึงสิ่งที่ผู้คนมักเข้าใจผิดได้เป็นอย่างดี รวมถึงรวบรวมอาการป่วยที่เข้าใจได้ยากมาอธิบายให้เข้าใจได้ง่ายมากขึ้น เช่น ภาวะลึนยินดี (Anhedonia) ซึ่งเป็นอาการที่ผู้ป่วยจะอยู่ในภาวะไม่ยินดีไม่ยินร้าย มีเพียงแค่ความว่างเปล่า

เธอได้เล่าถึงสาเหตุจากความเครียดต่างที่ผลักดันให้เธอเกิดโรคซึมเศร้า การเอาชนะอคติที่คิดว่าการไปพบจิตแพทย์เป็นเรื่องของคนบ้าแล้วได้ลองไปปรึกษา การค้นพบว่าตัวเองไม่ได้มีเพียงอาการซึมเศร้าแต่มีอาการอารมณ์สองขั้วอยู่ด้วย รวมถึงการที่ถึงจะรักษาหายไปครั้งหนึ่งแล้วอาการก็ยังสามารถกำเริบขึ้นมาได้อีก เป็นการอธิบายเกี่ยวกับโรคซึมเศร้าได้อย่างครบครันและเหมาะสำหรับการเก็บข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการสร้างเนื้อหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.) ข้อมูลสำหรับการออกแบบเกมส์

2.1) ลักษณะเกมส์ที่นำมาเป็นต้นแบบ



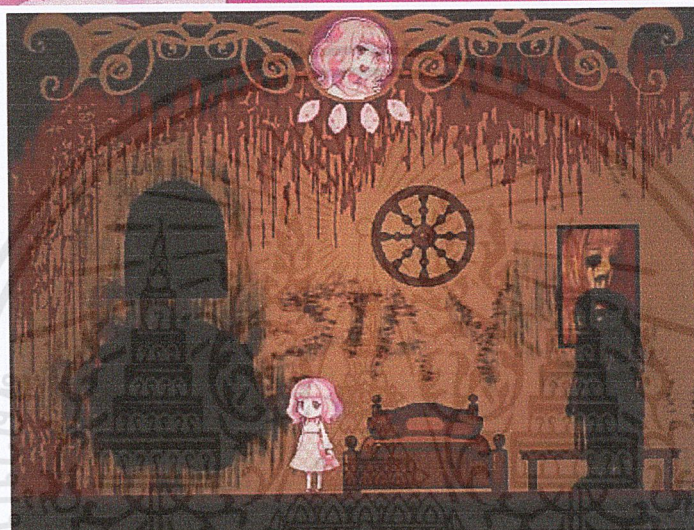
ภาพ 4 Pocket Mirror

AstralShiftDS (นามแฝง), Pocket Mirror [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561

เข้าถึงได้ <https://rpgmaker.net/games/5946/>

2.1.1) Pocket Mirror_ Presented by Astral Shift

เกมส์แนว fantasy-horror ที่เน้นการเล่าเรื่องเป็นหลัก และมีจุดเด่นคือภาพประกอบสไตล์น่ารัก มีสีฉูดฉาด แต่สามารถบิบบเรื่องราวให้มีความหลอนแฝงอยู่ในความสวยงามได้ สไตล์ของเกมจะเป็นภาพแนวน่ารัก คงไว้ด้วยthemeของ Alice in Wonderland แต่มีความหลอนแฝงอยู่ในเกมมีปิศาจไล่ล่าสร้างความระทึกขวัญขณะเล่นและแก้ปริศนา



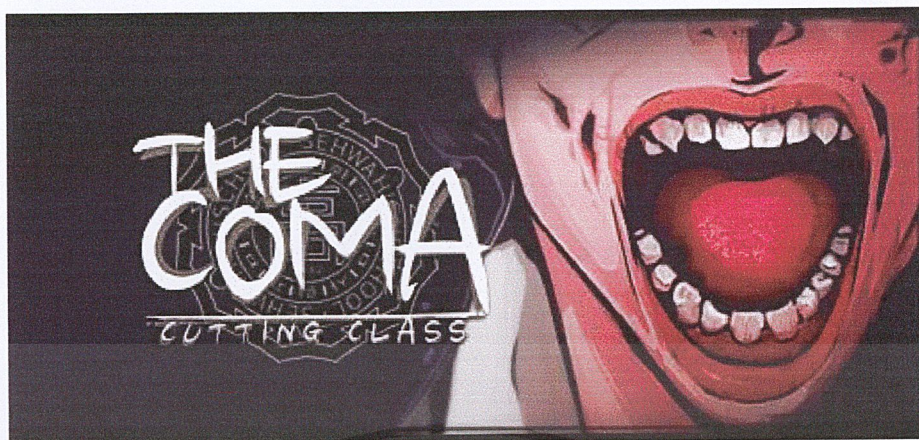
ภาพ 5 Dreaming Mary

thedeadsquirrel (นามแฝง), *Dreaming Mary* [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561
เข้าถึงได้ <https://thedeadsquirrelinthehallway.wordpress.com/2014/12/08/the-terrifying-saccharine-of-dreaming-mary/>

2.1.2) Dreaming Mary Presented by Trass

เกมแนว Fantasy-Horror ที่มีภาพปกน่ารักสดใสเหมือนนิทาน แต่เมื่อเล่นไปได้สักพัก ตัวเกมกลับเปลี่ยนไปเป็นแนวHorrorและสร้างความสยองขวัญพร้อมทั้งบรรยากาศกดดันตัดกันกับตัวละครที่ยังเป็นสไตล์น่ารัก เนื้อหาเกี่ยวกับตัวละครที่เข้าไปอยู่ในโลกของความฝัน ระหว่างฝันดีและฝันร้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 6 The Coma

alice0 (นามแฝง), The Coma [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561

เข้าถึงได้ <http://www.readersgambit.com/coma-recut-xbox-one-review/>

2.1.3) The Coma Presented by Devespresso Games

เกมแนว Horror เป็นตัวอย่างของเกมส์ที่มีการวิ่งเดินคล้ายๆกัน รวมถึงเป็นตัวอย่างรูปแบบการเล่นแบบมุมมองด้านข้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2) การออกแบบสี

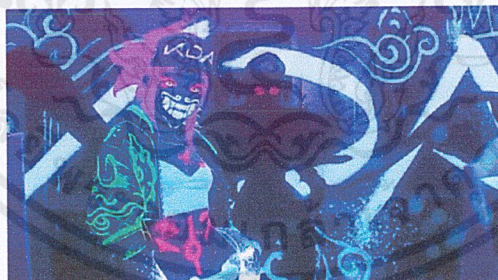


ภาพ 7 Ori and the blind forest

alice0 (นามแฝง), Ori and the blind forest [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561

เข้าถึงได้ <https://www.indiedb.com/games/ori-and-the-blind-forest/images/image-10>

2.2.1) เนื่องจากต้องการให้ลักษณะของภาพในเกมส์ ดูมีความเป็นแฟนตาซีชวนฝัน จึงดูตัวอย่างจากเกมส์ Ori and the blind forest ซึ่งมีฉากเป็นป่าและความแฟนตาซีเช่นกัน จึงทำให้ตัดสินใจที่จะออกแบบงานภาพเป็นป่ายามมืดและมีแสงไฟจากสิ่งอื่นๆช่วยเพิ่มความแฟนตาซีให้



ภาพ 8 K/DA

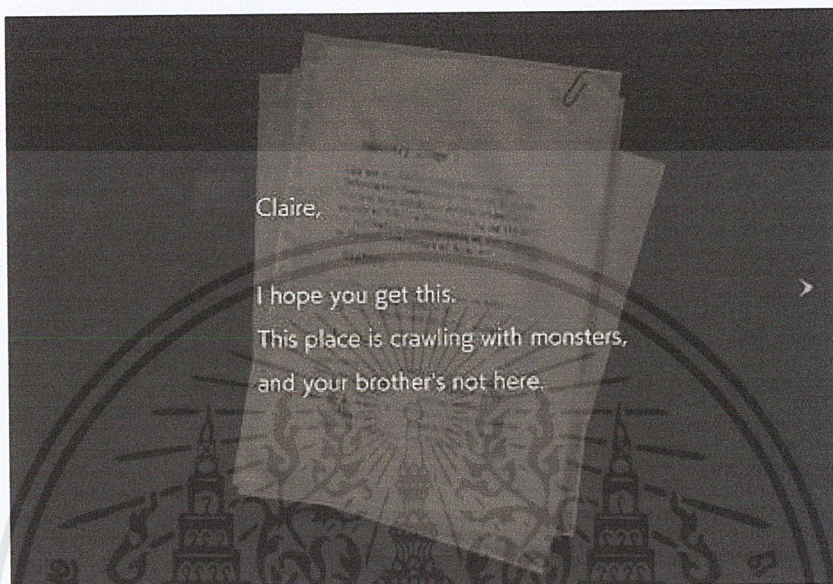
aliceee (นามแฝง), K/DA [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561

<https://www.gamerevolution.com/news/457403>

2.2.2) เมื่อตัดสินใจที่จะทำให้ภาพเป็นป่ายามมืดและป่ามีแสงในตัวเองแล้ว จึงตัดสินใจที่จะใช้แสงโทนสีนีออน จำพวกโทนสีชมพูและม่วงเป็นส่วนประกอบหลัก

3.) การออกแบบปริศนาภายในเกม

3.1) เกมส์ตัวอย่างและการนำมาใช้



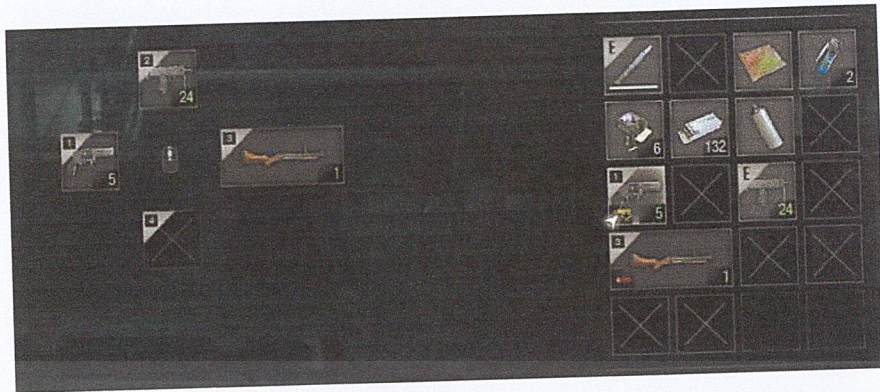
ภาพ 9 Resident Evil

ไม่ปรากฏนาม, Resident Evil [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561
เข้าถึงได้ <https://gamewith.net/residentevil2/article/show/3536>

3.1.1) กระดาษโน้ต เป็นอุปกรณ์ทั่วไปที่สามารถพบได้ในเกมไขปริศนาต่างๆ รวมถึงเกมประเภทเน้นเนื้อเรื่อง เนื่องจากเป็นสิ่งที่ง่ายที่จะเล่าเรื่องราวคร่าวๆ ให้ผู้ชมเข้าใจ สามารถช่วยบอกไขปริศนาและอื่นๆ ได้อีก โดยทั่วไปจะนอนอยู่ตามสถานที่ต่างๆ ให้ผู้เล่นที่อยากรู้เนื้อเรื่องได้ค้นหาหรืออาจจะวางไว้หน้าปริศนาที่ต้องแก้เพื่อใช้เป็นคำใบ้ก็ได้เช่นกัน

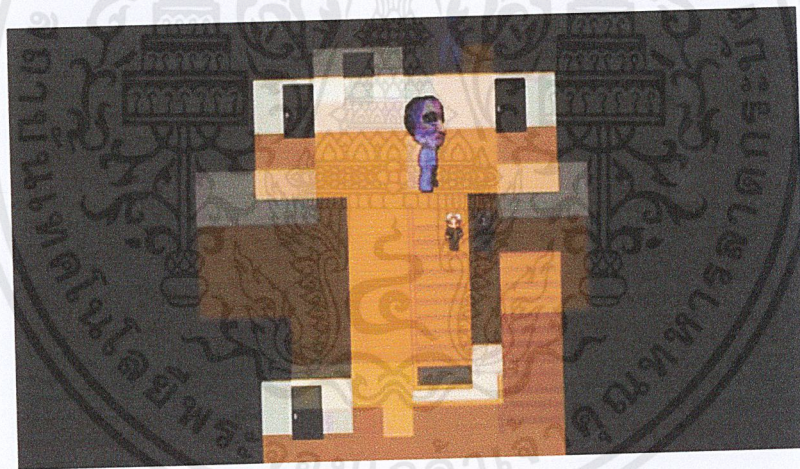
ในเกม MIRROR MIRROR ได้นำการใช้กระดาษโน้ตเล่าเรื่อง เพื่อช่วยในการอธิบายเรื่องราวโรคต่างๆ รวมถึงมันยังเป็นคำใบ้ถึงปริศนาที่กำลังเจออีกด้วยว่าเป็นปริศนาเกี่ยวกับโรคจิตเวชเรื่องใด เพื่อให้ผู้เล่นทำความเข้าใจกับเกมได้มากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 10 Resident Evil ไม่ปรากฏนาม, Resident Evil [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561
เข้าถึงได้ <https://gamewith.net/residentevil2/article/show/3536>

3.1.2) กระเป๋า หรือระบบ inventory เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเก็บไอเทมภายในเกม และสามารถเปิดเช็คไอเทมชิ้นนั้นได้ตลอดเวลา



ภาพ 11 Ao Oni

ไม่ปรากฏนาม, Ao Oni [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561

เข้าถึงได้ <https://gamewith.net/residentevil2/article/show/3536>

3.1.3) การสร้างตัวละครผีหรือปีศาจมาเพื่อไล่ล่าผู้เล่น ให้ผู้เล่นวิ่งหนีสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เล่นระหว่างการทำภารกิจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การสร้างสรรค์เนื้อหา

1.) การออกแบบในเชิงสัญลักษณ์



ภาพ 12 Snow White

ไม่ปรากฏนาม, Snow White 1937 [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561

เข้าถึงได้ <https://www.more.com/entertainment/movies-tv/disneys-snow-white-live-action-musical-dream-come-true>

1.1) สโนว์ไวท์

สโนว์ไวท์คงเป็นนิทานที่ใครๆต่างก็รู้จัก โดยเฉพาะในเวอร์ชันของ Disney คงไม่มีใครไม่รู้จักนิทานของเด็กสาวที่มีผิวขาวดั่งหิมะที่ถูกราชินีใจร้ายอิจฉาในความสวยงามจนต้องหนีตายจากการโดนไล่ฆ่า ระหกระเหินไปในป่าจนได้เหล่าคนแคระทั้ง 7 ช่วยไว้ ถึงอย่างนั้นราชินีใจร้ายก็แปรกายมาหลอกล่อให้เธอกินแอปเปิ้ลอาบยาพิษจนต้องสลบไสลไป จนกระทั่งเจ้าชายได้ตามมาช่วยเธอ ปลุกเธอให้ตื่นขึ้นพร้อมกับขับไล่ราชินีใจร้ายออกไปและนำไปสู่ตอนจบอันมีความสุข

สิ่งที่ข้าพเจ้านำเสนอ ได้นำนิทานเรื่องนี้มาใช้ในเชิงสัญลักษณ์ เพื่อให้เนื้อหาดูไม่เครียดและหนักเกินไป มีความสนุกสนานแบบแฟนตาซีเอาไว้อยู่ควบคู่ไปกับการให้ความรู้ จึงได้นำสิ่งต่างๆของสโนว์ไวท์มาใช้ในการเล่าเรื่องดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 13 Snow White

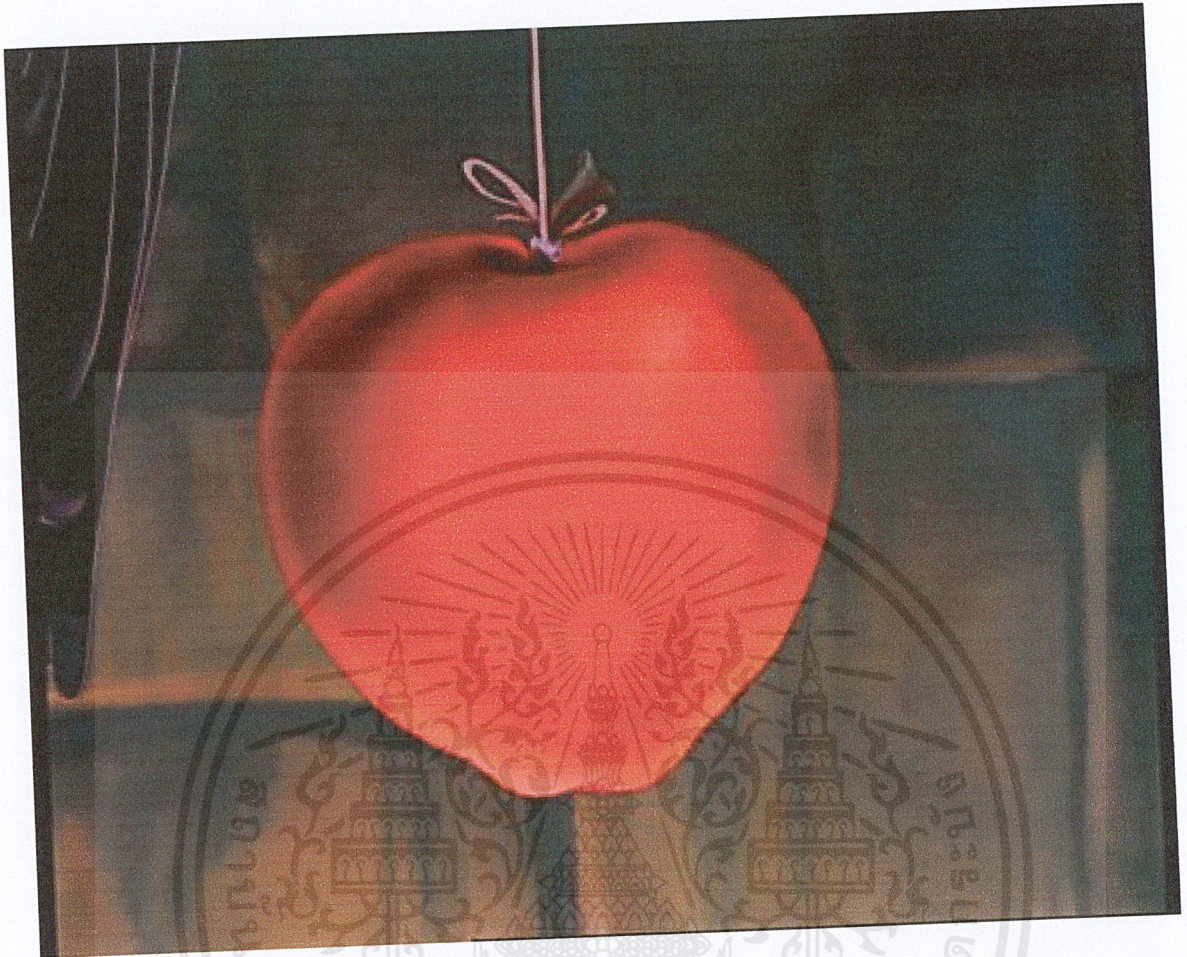
ไม่ปรากฏนาม, Snow White 1937 [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561

เข้าถึงได้ http://disney.wikia.com/wiki/Magic_Mirror_Chamber

1.2) กระจก

คำว่า MIRROR MIRROR คือคำพูดติดปากของแม่มดในเรื่อง รวมถึงกระจกยังมีนัยยะแฝงที่มีความหมายเกี่ยว การสะท้อน, การมองเห็นสิ่งที่ผิดปกติ จึงใช้เป็นนัยยะแฝงที่เกี่ยวกับเกมนี้เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจในเรื่องโรคมิมเซร่าได้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 14 Snow White

ไม่ปรากฏนาม, Snow White 1937 [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561

เข้าถึงได้ http://disney.wikia.com/wiki/Poisoned_Apple

1.3) แอปเปิ้ล

เปรียบเสมือนสารเคมีในสมองที่ช่วยในการสร้างสารต้านซึมเศร้าเช่นสารเซโรโทนิน แอปเปิ้ลในเกมส์ที่ได้จากการทำภารกิจ เปรียบเสมือนเป็นยาด้านเศร้า ที่จำเป็นต้องกินเพื่อใช้ในการรักษา แอปเปิ้ลจากภารกิจจะมีลักษณะเหมือนกระจก เพื่อแทนว่าเมื่อเราสำเร็จภารกิจ ก็เหมือนสะท้อนว่าเราเข้าใจในตัวโรคได้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 15 Snow White

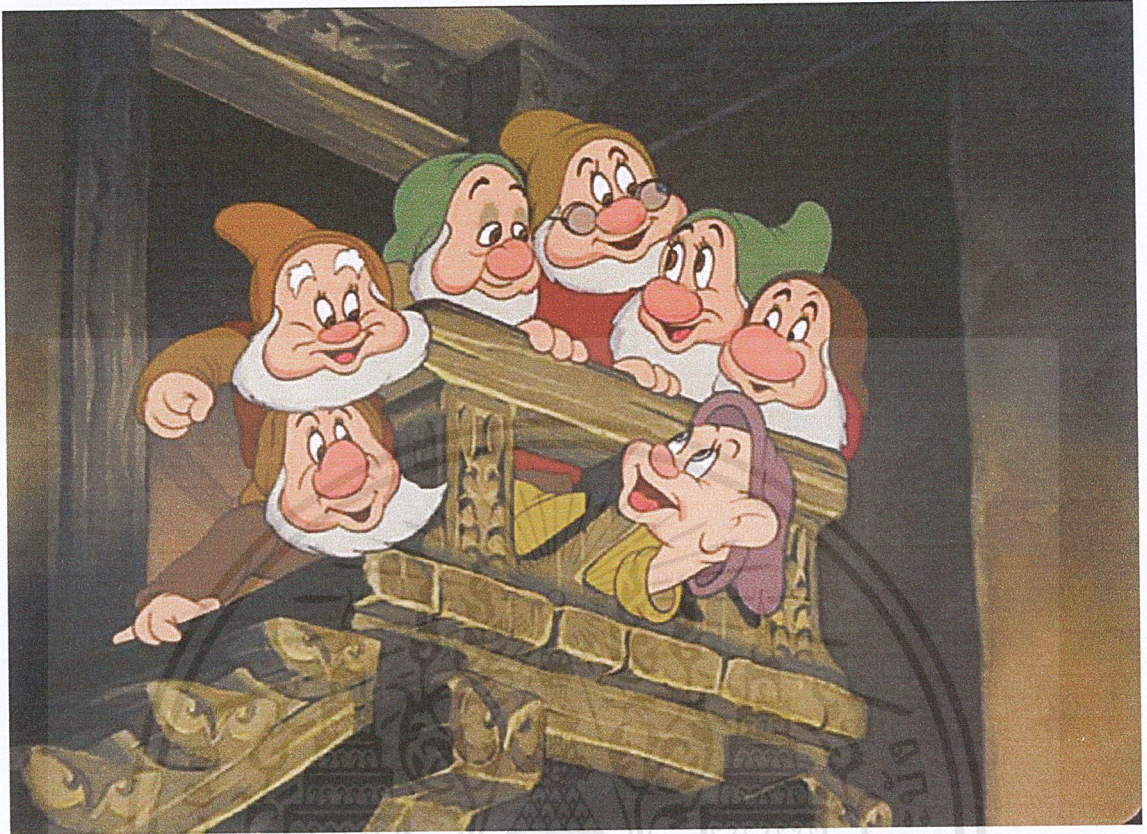
ไม่ปรากฏนาม, Snow White 1937 [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561

เข้าถึงได้ http://disney.wikia.com/wiki/File:Snow_White_the_Witch_and_the_apple.jpg

1.4) แม่เมต

แสดงถึงภาวะซึมเศร้า ในเกมส์แม่เมตจะออกมาเพื่อไล่ล่าแย่งแอปเปิ้ลไปจากเรา แทนถึงภาวะซึมเศร้าที่คุกคามสารเคมีสร้างความสุขในสมองของเรา ทำให้สารเคมีในสมองมีจำนวนลดลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 16 Snow White

ไม่ปรากฏนาม, Snow White, 1937,

<http://www.playbuzz.com/angelgabrielli10/how-well-do-you-remember-disneys-classic-snow-white>

1.5) คนแคะหุ้งเจ็ด

เป็นตัวแทนของภาวะอาการป่วยต่างๆ ซึ่งสามารถมีหลายอาการแทรกซ้อนพร้อมๆ กันได้ในตัวคนเดียวเวลาเดียวกัน เมื่อทำภารกิจสำเร็จก็จะทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจในตัวโรคต่างๆ ได้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.) การออกแบบด้านเนื้อเรื่อง

2.1) โครงเรื่อง

2.1.1) ต้นเรื่อง

เมล เด็กสาวขี้อาย เงียบๆ ที่มีความเครียดสะสมจากการเรียนอย่างหนักจนป่วยมีอาการเป็นโรคซึมเศร้า เธอนั่งอยู่ในห้องอ่านหนังสือเพียงลำพังจนกระทั่งเจ้าหมาน้อยของเธอพรวดพราดเข้ามาในห้องพยายามเห่าเรียกเธอออกไปเล่นแต่เธอไม่สนใจ เจ้าหมาจึงวิ่งเล่นไปรี้อของในห้องจนละเหาะ เมลไล่เจ้าหมาออกไปก่อนจะเก็บข้าวของที่หล่นอยู่แล้วเจอสมุดนิทานสโนว์ไวท์ซึ่งเคยเป็นนิทานเรื่องโปรดในวัยเด็กของเธอ ด้วยความเหนื่อยล้าจากการอ่านหนังสือเรียนเธอจึงหยิบนิทานเรื่องโปรดขึ้นมาอ่านแล้วผลอหลับไป

2.2.2) กลางเรื่อง

เมลตื่นขึ้นมาอีกทีพบว่าเธออยู่ในโลกแห่งความฝัน ที่ๆเป็นป่าเรืองแสงสวยงาม เธอได้กลายเป็นสโนว์ไวท์ตัวละครโปรดของเธอ เธอถูกภูติจิวแมวมะเหมียวขอร้องให้ช่วยเหลือราชินีภูติในป่าที่กำลังป่วยหนักและทำให้ภูติคนอื่นๆป่วยตามไปด้วย

เมลต้องแก้ปริศนาในป่าและช่วยเหลือเหล่าภูติที่กำลังป่วยตัวอื่นๆแล้วจะได้รับเศษแอปเปิ้ลเมื่อทำสำเร็จ เธอต้องรวบรวมเศษแอปเปิ้ลให้ครบแล้วรวมเป็นแอปเปิ้ลวิเศษ นำไปให้ราชินีภูติเพื่อรักษาแล้วทางออกจึงจะเปิด ระหว่างนั้นเธอจะถูกแม่มดไล่ล่าเพื่อแย่งชิงเศษแอปเปิ้ล

2.2.3) ตอนจบ

ในตอนจบนั้นจะถูกแบ่งออกเป็นสองส่วน อันได้แก่ตอนจบแบบดี (Good End) และตอนจบแบบไม่ดี (Bad end)

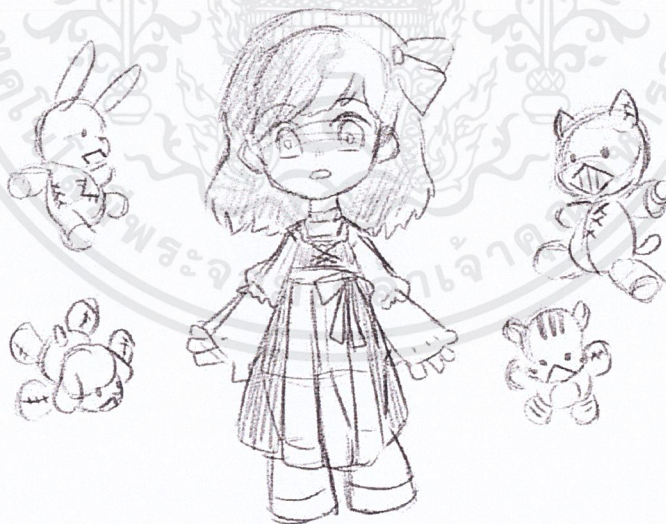
ซึ่งเงื่อนไขในการจบนั้นจะขึ้นอยู่กับทางเลือกของผู้เล่น ถ้าหากทำตามเงื่อนไขได้ครบก็จะได้อากจบที่ดีไป

Good end (นำแอปเปิ้ลให้นกฮูกกิน) ทางออกจากป่าเปิดออก ภูติแมวพาเธอไปส่งที่ทางออก เมลเดินออกจากป่าไปเรื่อยๆแล้วตื่นขึ้นในห้องของตัวเอง เธอเก็บหนังสือเข้าที่แล้วตัดสินใจออกไปสูดอากาศข้างนอกบ้างจึงออกไปวิ่งเล่นกับน้องหมาของตน

Bad end (ไม่ให้แอปเปิ้ลกับนกฮูก) เปรียบเสมือนการได้รับการรักษาไม่ครบทุกส่วน ต้องกลับไปเริ่มต้นใหม่

3.) สัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่อง

- แอปเปิ้ลจากภูตจิ๋ว: ยารักษาโรคซึมเศร้า
- แอปเปิ้ลในสวน: สารเซโรโทนินในสมอง (มีจำนวนน้อยลงจากอาการป่วย)
- แม่มด: ภาวะซึมเศร้า
- ภูติ: เซลล์สมอง (ล้มป่วยเพราะสารเซโรโทนินลดลง)
- ราชินีภูติ: ภาวะสิ้นยินดี (Anhedonia)
- ภูตสิงโต: โรคกลัว (Phobia)
- ภูติหนู: โรควิตกกังวล (Generalize Anxiety Disorder)
- ภูตปีกเป่า: โรคย้ำคิดย้ำทำ (OCD)
- ภูตินกฮูก: ภาวะนอนไม่หลับ (Insomnia)
- แอปเปิ้ลที่มีลักษณะเหมือนกระจก: เมื่อรวบรวมได้ครบก็สะท้อนว่าเราเข้าใจโรคนี้มากขึ้น



ภาพที่18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การออกแบบภาพสองมิติ

1.) การออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 19 ภาพร่างดีไซน์

เมล หรือ ตัวเอกของเรื่องนี้ เด็กสาวที่มีความเครียดสะสมหนักถึงตัวเองในสมัยเด็ก ๆ ที่มักจะเพลินเพลินไปกับนิทานโดยปราศจากความเครียดและได้หลุดเข้าไปในโลกแห่งความฝันของตัวเอง เนื่องจากการดีไซน์ของเมลมีความเกี่ยวข้องกับนิทานที่เธอชอบจึงอ้างอิงรูปแบบของสโนว์ไวท์มาใช้ในการออกแบบ



ภาพที่20 พัฒนาแบบชุดอยู่บ้าน

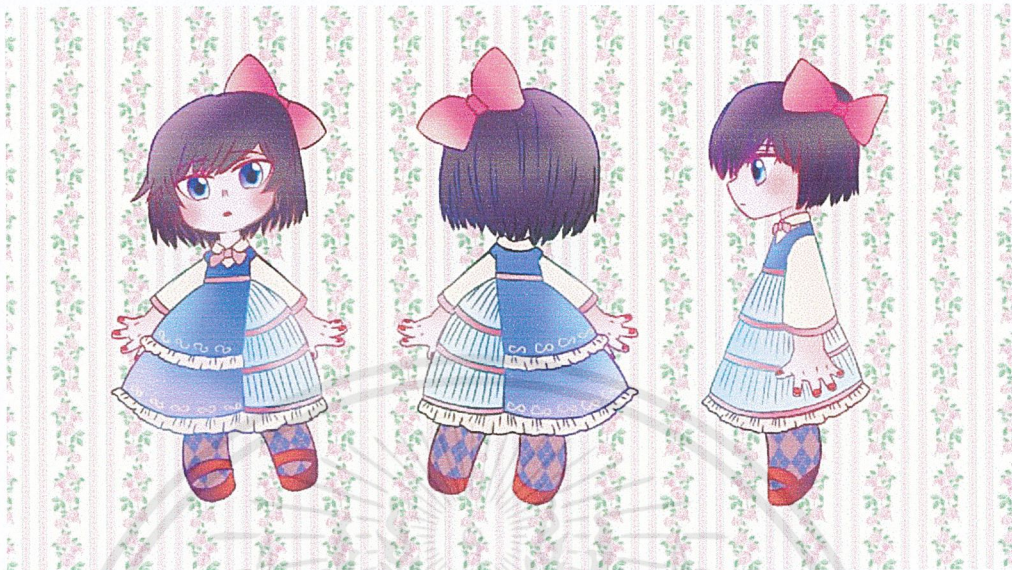
เมลในชุดอยู่บ้านในโลกปกติ พยายามออกแบบทำให้ดูเหมือนเด็กทั่วไป ใส่ชุดลาลองสบายๆมีโบว์ประดับบนศีรษะ



ภาพที่21 แบบที่นำไปใช้จริง

มีการปรับสีให้เป็นโทนมืดทึบมากขึ้นและลดทอนรายละเอียดบางอย่างเพื่อให้นำไปทำแอนิเมชันได้สะดวกมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



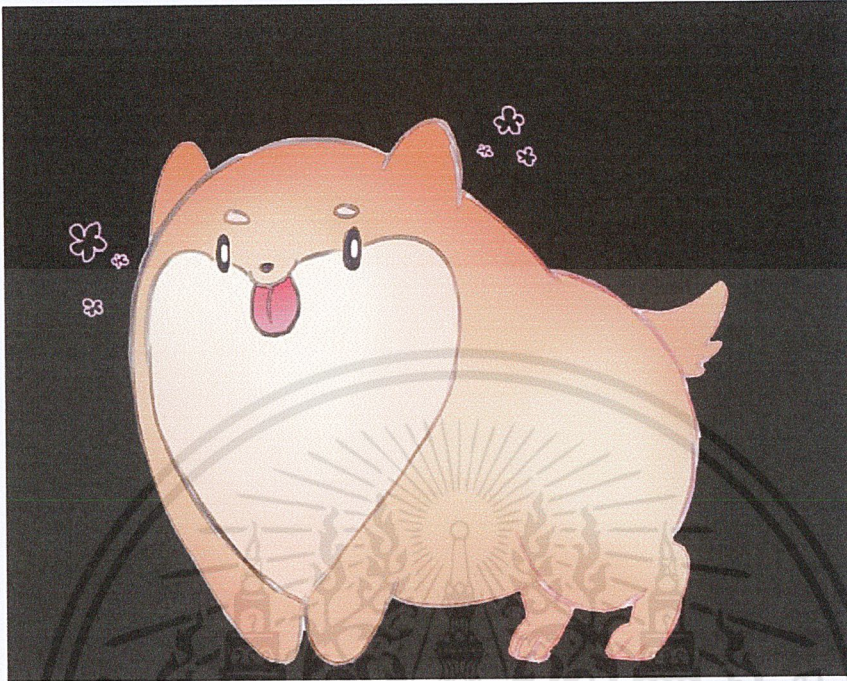
ภาพที่22 พัฒนาแบบชุดภายในฝัน
 เมลในชุดตอนอยู่ในฝันจะมีลักษณะคล้ายๆชุดสโนว์ไวท์



ภาพที่21 แบบที่นำไปใช้จริง

มีการลดทอนรายละเอียดเพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปทำแอนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



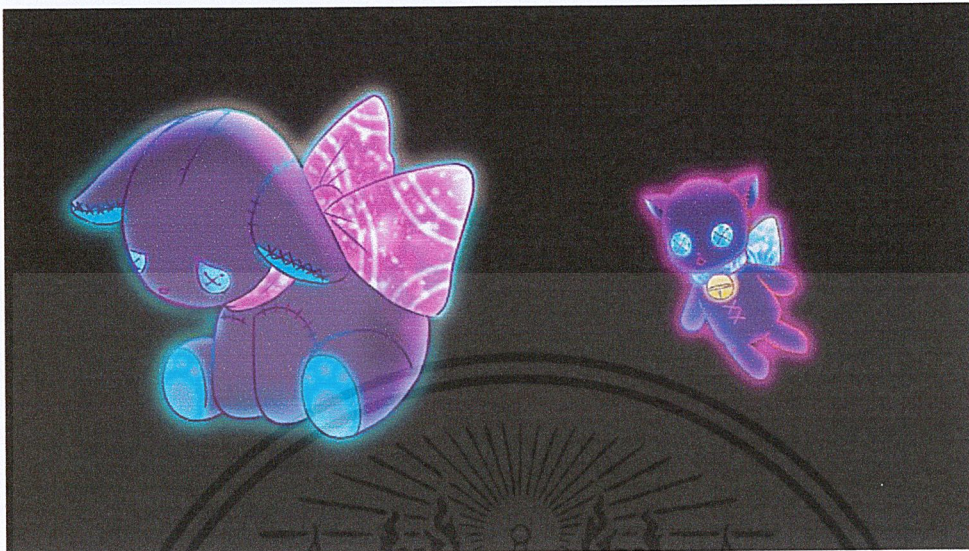
ภาพที่22

รูปภาพต้นแบบหมาของแมล มีลักษณะกลมๆดูน่ารักๆ



ภาพที่23 แบบที่นำไปใช้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่24 ภาพต้นแบบของราชินีภูติ และมาโย
 ภูติในป่าทั้งหมดเป็น “ตุ๊กตารูปสัตว์” ที่เมลเคยเล่นและยังมีบางตัวที่เก็บเอาไว้ในห้อง มาโยเป็น
 ตุ๊กตาตัวโปรดของเมล เป็นตุ๊กตารูปแมว ราชินีภูติก็มีลักษณะเป็นรูปร่างของตุ๊กตาแมวตัวใหญ่
 เพราะได้รับอิทธิพลมาจากความชอบของเมลที่มีต่อตุ๊กตามาโยของเธอ ราชินีภูติที่ล้มป่วย มี
 ลักษณะอาการเหมือนภาวะสิ้นยินดี (Anhedonia) ต้องนำแอปเปิลวิเศษมาให้กินเพื่อรักษาแล้ว
 ทางออกจากป่าจึงจะเปิดขึ้น



ภาพที่25 แบบที่นำไปใช้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่26 ภาพต้นแบบของเหล่าภูติ

ภูติทุกตัวล้วนมีลักษณะเป็นเหมือนตุ๊กตารูปสัตว์ที่พูดได้และยังสามารถเรืองแสงในตัวเองได้
แบ่งเป็นปลาปักเป้าสีหูดหงืด ผู้มีอาการของ OCD / เจ้าสิงโตขี้กลัว ผู้มีอาการของโรค PHOBIA /
หนูขี้ระแวง ผู้มีอาการของ GAD และนกฮูกที่นอนไม่หลับ ผู้มีอาการของ INSOMNIA

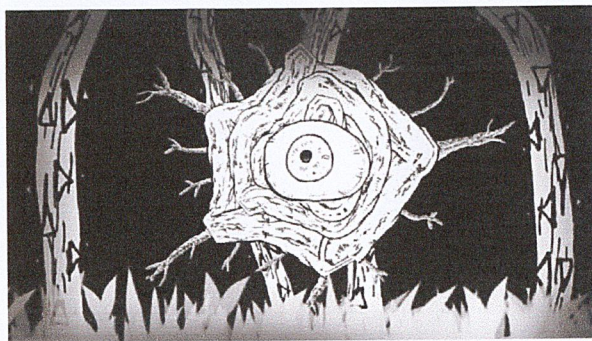


ภาพที่27 แบบที่นำไปใช้จริง



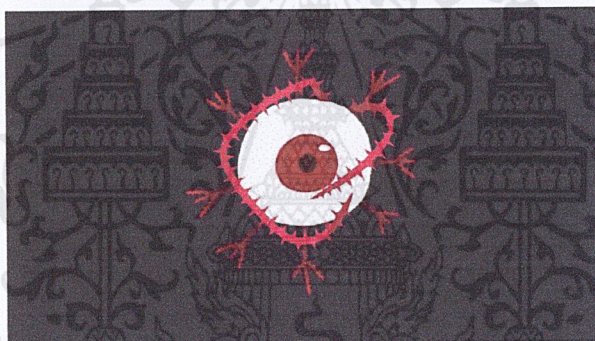
ภาพที่28 แอปเปิ้ลคริสตัลที่ต้องนำไปช่วยราชินี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

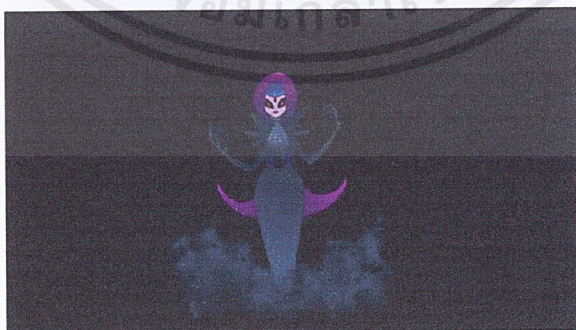


ภาพที่ 29 ภาพต้นแบบแม่มดร่างแปลง

แม่มดคือภาวะซึมเศร้าที่มุ่งร้ายโจมตีเมล เธอจึงมีการดีไซน์ให้มีลักษณะเป็นเหมือนกับเซลล์สมองที่ผิดปกติ



ภาพที่ 30 แบบที่นำไปใช้จริง



ภาพที่ 40 แม่มดก่อนที่จะเปลี่ยนร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.) การออกแบบฉาก



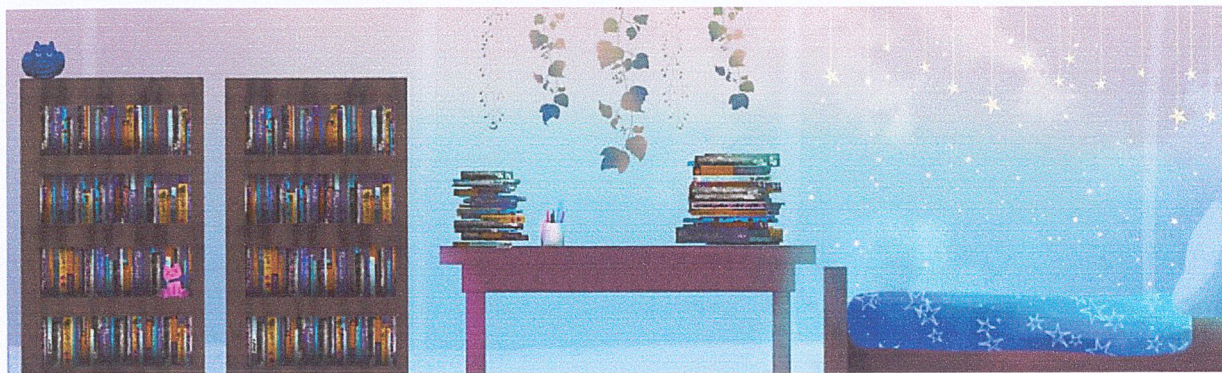
ภาพที่ 41 concept art

จากไอเดียการทำให้เป็นป่าเรืองแสงและใช้โทนสีหลักเป็นแสงสีชมพูและม่วง ฉากส่วนใหญ่จะเป็นป่า เนื่องจากในเรื่องสโนว์ไวท์การที่สโนว์ไวท์ได้เจอเหล่าคนแคระ (ญาติ) ก็เป็นการได้เจอในป่าเช่นกัน



ภาพที่ 42 ดีไซน์แรกของการออกแบบป่าเรืองแสง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43 ฉากห้องนอนของแมล

ฉากแรกและฉากเดียวที่อยู่ในโลกแห่งความจริง แสดงให้เห็นถึงกองหนังสือมากมายที่แมลต้องอ่าน ถึงแม้จะเป็นห้องนอนของตัวเองแต่ก็ยังไม่สามารถพักผ่อนได้อย่างที่ควรจะเป็น



ภาพที่ 44 ฉากป่าเรืองแสง

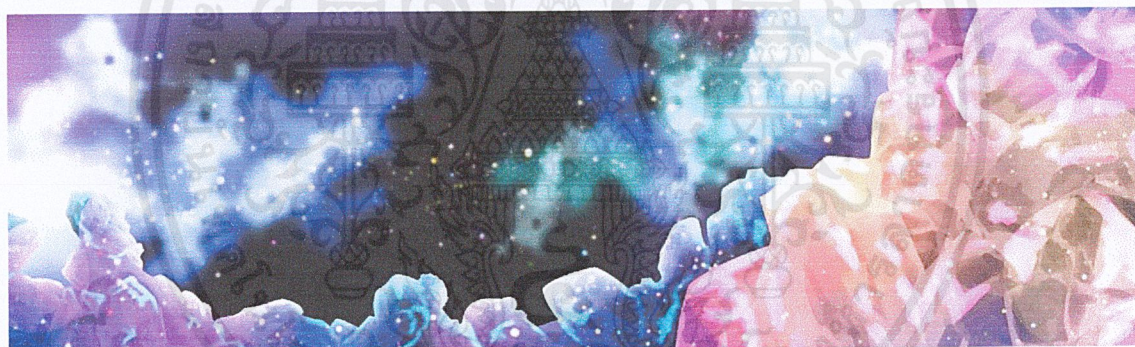
ฉากป่าเรืองแสงเป็นฉากที่มีเยอะมากๆ ดั้งนั้นการนำไปสร้างจริงๆจึงเป็นการทำภาพต้นไม้ หิน ฉากประกอบจำนวนมากๆแล้วนำไปวางประดับตกแต่งในฉากเอาเพื่อที่ฉากจะได้ไม่ออกมาดูซ้ำๆกัน และในฉากป่าก็มีปริศนาของหนูซ่อนอยู่เช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 45 ฉากน้ำตก

ฉากที่เกี่ยวข้องกับน้ำจะมีความเชื่อมโยงกับปริศนาของปลาปักเป้าทั้งหมด



ภาพที่ 46 ฉากหินเรืองแสง

ฉากที่เป็นหินเรืองแสงก็จะเป็นฉากที่เกี่ยวกับตัวสิงโตเช่นกัน

ดังนั้นจากที่เห็นไปข้างต้น ภายในแต่ละฉากก็จะมีปริศนาใหญ่อยู่สามปริศนาและฉากก็เปลี่ยนไปตามตัวละคร อันได้แก่ ป่าเป็นที่ซ่อนปริศนาของหนู น้ำเป็นที่ซ่อนปริศนาของปลา หินเป็นที่ซ่อนปริศนาของสิงโต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สิ่งที่ข้าพเจ้าได้รับจากการทำงานในครั้งนี้คือ

1.) ได้ออกแบบตัวละคร (Character) สำหรับเกมส์ โดยใช้ข้อมูลทิวทัศน์โรคริตเวชนำมาออกแบบเพื่อให้สอดคล้องกัน โดยมีการนำนิทานเรื่องสโนว์ไวท์มาช่วยในการออกแบบเพื่อเปรียบเทียบในเชิงสัญลักษณ์

2.) ได้ออกแบบเนื้อหาในเกมส์เพื่อสร้างความเข้าใจในโรคทางจิตเวช โดยนำข้อมูลมาดัดแปลงเนื้อหาให้เหมือนกับการเล่นเกมและอ่านนิทานไปพร้อมๆกันเพื่อไม่ให้ผู้รับข้อมูลรู้สึกเบื่อและสนุกไปกับการศึกษาเรื่องโรคจิตเวชได้

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้การออกแบบและการทำงานเพื่อเกมส์ และได้เรียนรู้ว่าการทำงานสร้างเกมส์เป็นงานที่มีปัญหายุ่งยากและใช้เวลาค่อนข้างมาก ดังนั้นสิ่งที่ดีที่สุดในการทำงานจำเป็นจะต้องมีผู้ร่วมทีมทำงาน การมีทีมทำงานนั้นหมายถึงเราจำเป็นจะต้องใช้ทักษะการสื่อสารเป็นอย่างมากเพื่อให้ทุกคนในทีมเข้าใจภาพรวมได้เหมือนกัน

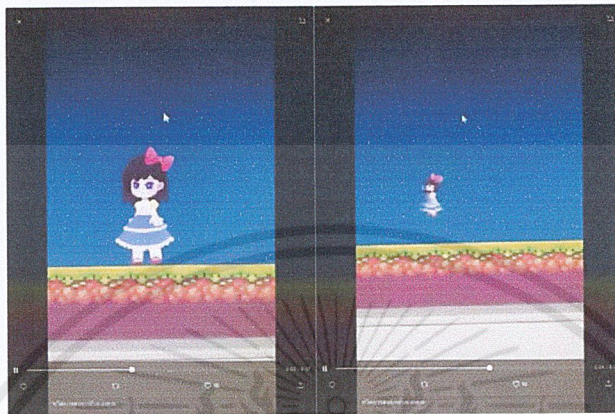
นอกจากนั้นข้าพเจ้ายังได้เรียนรู้จากปัญหาที่เกิดโดยข้าพเจ้าแบ่งหัวข้อของปัญหาและการแนะนำวิธีการทำงานของข้าพเจ้าดังนี้

- 1.) ปัญหาและข้อควรระวัง
 - 1.1) ปัญหาการทำงานผิดขนาด
 - 1.2) ปัญหาการสื่อสารผิดพลาด
 - 1.3) ปัญหางานยากเกินตัว
- 2.) ข้อเสนอแนะอื่นๆในการทำงาน
 - 2.1) การสื่อสารกับคนในทีม
 - 2.2) การส่งงานให้กันระหว่างคนในทีม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.) ปัญหาและข้อควรระวัง

1.1) ปัญหาการทำงานผิดขนาด



ภาพที่ 47

เนื่องจากงานที่ทำค่อนข้างเป็นสิ่งใหม่ การทำงานผิดขนาดอาจทำให้เกิดปัญหาและต้องทำใหม่ได้ ดังในภาพคือข้าพเจ้ากะขนาดไซส์งานภาพขณะตัวละครยืนและวิ่งผิด เป็นการวาดคนละไซส์ เมื่อตัวละครยืนนิ่งจึงกลายเป็นขนาดปกติ แต่เมื่อวิ่งกลับกลายเป็นจนขนาดถูกย่อเล็กลง

การแก้ไข: ตรวจสอบขนาดที่ต้องใช้ทุกครั้งและใช้ขนาดเดียวกันในทุกๆงาน หรือทดลองนำไปรันในโปรแกรมจริงๆก่อนค่อยทำงานต่อไปเพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด

1.2) ปัญหาการสื่อสารผิดพลาด

ในช่วงท้ายๆนั้นข้าพเจ้าและทีมงานการติดต่ออัปเดตสื่อสารกันน้อยลง ทำให้เกิดความผิดพลาดในการทำงานขึ้น คือทีมทำโค้ดเรียงลำดับของฉากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นผิด จึงต้องแก้ไขใหม่ค่อนข้างเยอะ

การแก้ไข: ควรมีการอัปเดตความคืบหน้าให้กันและกันทุกครั้งที่มีการทำงาน อัปเดตงานเป็นระยะๆไม่ใช่ทำงานรวดเดียวเสร็จแล้วค่อยมาคุยกันเพราะหากมีข้อผิดพลาดจะต้องแก้ไขใหม่เยอะมาก

1.3) ปัญหางานยากเกินตัว

การออกแบบบางอย่างเป็นการออกแบบจากปริศนาในเกมส์ต่างๆไปที่พบเห็นได้บ่อย ทว่า บางอย่างก็ยังเป็นส่วนที่ยากเกินไป เช่นการนำมาใส่จะทำให้เกิดบัคส่วนอื่นขึ้น หรือใช้โค้ดแล้วมี ปัญหา ดังนั้นปริศนาหลายๆอย่างจึงต้องลดทอนความยากและความซับซ้อนของมันลงมาอย่างมากเพื่อให้ดำเนินการสร้างเกมส์เป็นไปต่อได้

การแก้ไข: ลดทอนความยากและความซับซ้อนของปริศนาในเกมส์ลง ลองประเมินความสามารถของตนเองและลูกทีมว่าสามารถทำงานได้ในระดับไหนแล้วดีไซน์ให้เหมาะกับสิ่งที่ทำได้

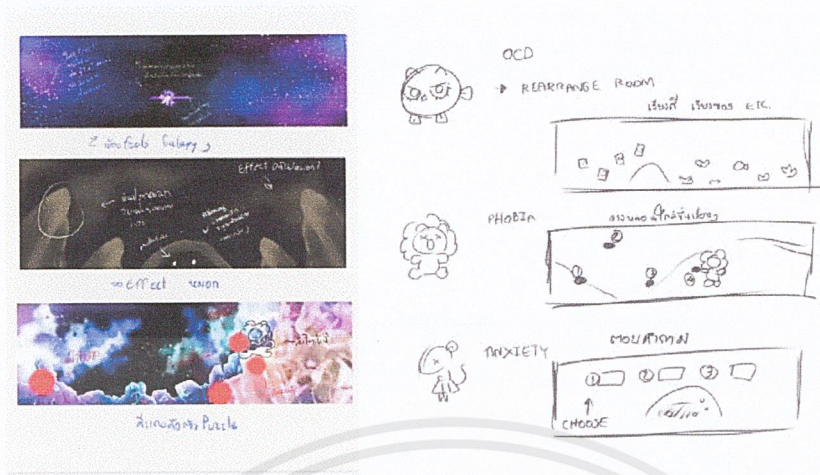
ปัญหาด้านนี้เป็นเรื่องยากที่จะคาดเดา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้โค้ดแบบปกติแต่กลับเกิดปัญหาบัคบางอย่างขึ้นมา ดังนั้นสิ่งที่จำเป็นมากๆคือการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า หากทำปริศนาแบบนี้ไม่ได้ก็ควรริบคิดหาสิ่งที่ยากกว่าและประหยัดเวลาที่จะทำ ขึ้นมาทำแทนของเก่า

ข้อเสนอแนะอื่นๆด้านการทำงาน

การทำงานของข้าพเจ้าในด้านการสื่อสารสิ่งที่ดีไซน์ให้ทีมทำโค้ดเข้าใจได้อย่างคร่าวๆจะมี ดังนี้

1.) การสื่อสารกับคนในทีม

เนื่องจากข้าพเจ้าเป็นผู้ทำงานด้านภาพทั้งหมด พร้อพหลายๆอย่างเป็นอุปกรณ์แยกชิ้นที่ต้องให้ทีมโค้ดนำไปประกอบรวมกันเป็นภาพใหญ่อีกทีดังนั้นจึงควรมีการวางภาพตัวอย่างให้ดูแล้วเขียนรายละเอียดว่าต้องการให้มีอะไรเกิดขึ้นในฉากนี้บ้าง เช่น ใส่หิ้งห้อยเข้าไปในฉากป่าด้วย เป็นต้น



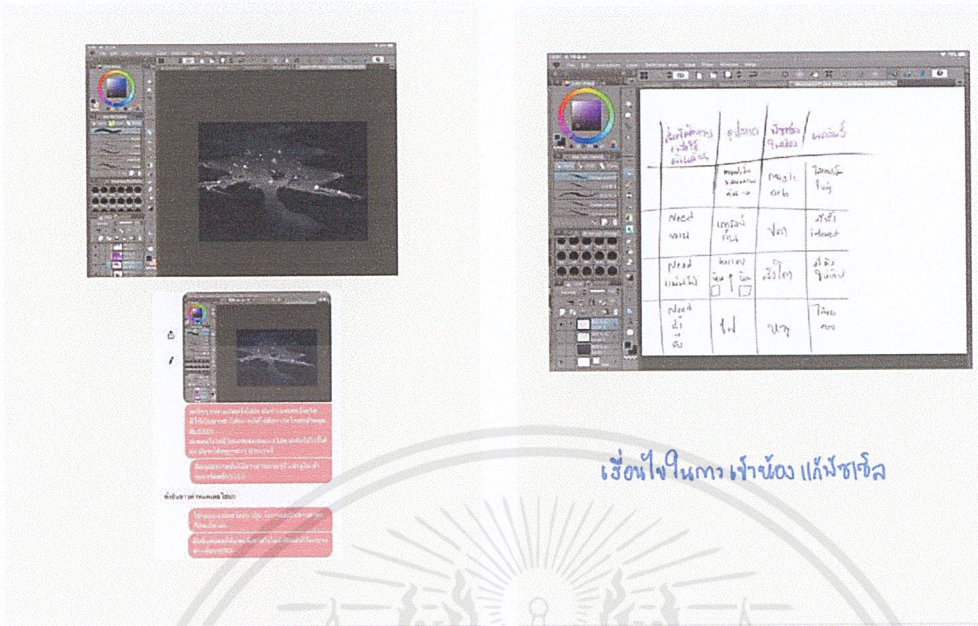
ภาพที่ 48 การวางภาพแล้วเขียนรายละเอียดอธิบายให้ลูกทีมเข้าใจแบบคร่าวๆ

กรณีที่จะให้มีการเกิด EVENT ขึ้น จะต้องเขียน storyboard และอธิบายสิ่งที่ทำให้เกิดการ trigger event นั้นๆขึ้นอย่างละเอียด



ภาพที่49

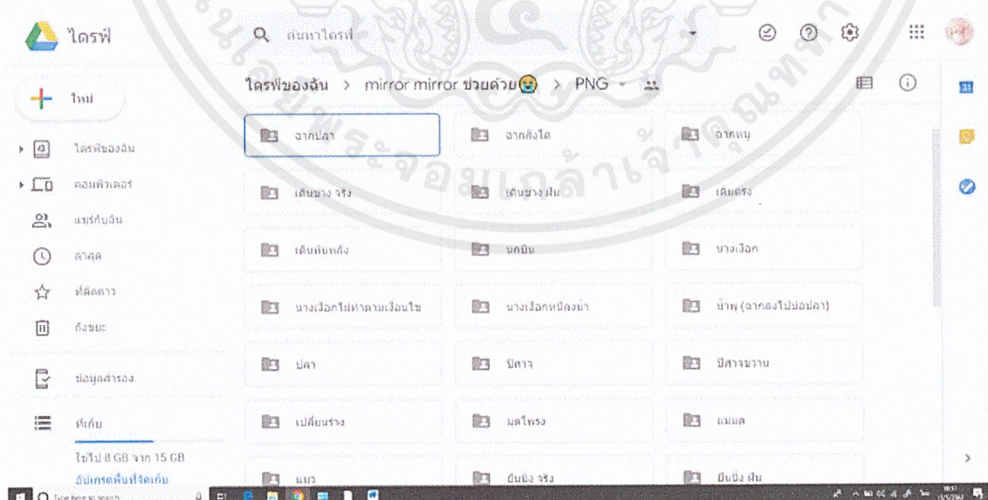
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 50

2.) การส่งงานให้กันระหว่างคนในทีม

การส่งงานให้กันจะทำผ่าน google drive เพื่อสำรองข้อมูลของไฟล์เอาไว้ด้วย และสามารถแชร์งานให้กับลูกทีมได้ง่ายที่ละหลายคน



ภาพที่ 51

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- alice0 (นามแฝง), Don't Starve [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561
เข้าถึงได้, <https://www.rockpapershotgun.com/2017/09/14/dont-starve-hamlet-announced/>
- AstralShiftDS (นามแฝง), Pocket Mirror [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561
เข้าถึงได้, <https://rpgmaker.net/games/5946/>
- dusan964 (นามแฝง), Concept Mental disorders, Neurosis [ออนไลน์],
สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก
<https://depositphotos.com/21377421/stock-photo-concept-mental-disorders-neurosis.html>
- Readery (นามแฝง), เรื่องเล่าจากยอดภูเขาน้ำแข็ง [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561,
เข้าถึงได้จาก, <https://www.facebook.com/readery/posts/1077607289013529:0>
- thedeadsquirrel (นามแฝง), Dreaming Mary [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561,
เข้าถึงได้, <https://thedeadsquirrelinthehallway.wordpress.com/2014/12/08/the-terrifying-saccharine-of-dreaming-mary/>
- ไม่ปรากฏนาม, คุยกับหมोजิตเวช [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก
<http://www.siamreview.com/คุยกับหมोजิตเวช-ตอนที่-2-โรคจิตกับโรคประสาท/>
- ไม่ปรากฏนาม, ท้อป5ความเข้าใจผิด โรคซึมเศร้าไม่ใช่อย่างที่คิด [ออนไลน์], สืบค้น 26
พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก
<https://moodwarrior.blogspot.com/2017/08/depression-myths.html>
- ไม่ปรากฏนาม, รู้จักกับโรคซึมเศร้า โรคทางจิตเวชที่พบได้บ่อยที่สุด [ออนไลน์], สืบค้น
26 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก, <https://www.honestdocs.co/most-common-psychiatric-disorders>
- ไม่ปรากฏนาม, โรคย้ำคิดย้ำทำ คืออะไร [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561,
เข้าถึงได้จาก <https://www.honestdocs.co/what-is-ocd>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ไม่ปรากฏนาม, โรควิตกกังวล คืออะไร [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561,
เข้าถึงได้จาก <https://www.honestdocs.co/generalised-anxiety-disorder>
- ไม่ปรากฏนาม, โรคPhobia คืออะไร [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561,
เข้าถึงได้จาก <http://www.student.chula.ac.th/~59370623/>
- ไม่ปรากฏนาม, สาเหตุของโรคซึมเศร้า [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก,
<https://www.pobpad.com/สาเหตุของโรคซึมเศร้า>
- ไม่ปรากฏนาม, Snow White 1937 [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561
เข้าถึงได้, http://disney.wikia.com/wiki/File:Snow_White_the_Witch_and_the_apple.jpg
- ไม่ปรากฏนาม, Snow White 1937 [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561
เข้าถึงได้จาก, http://disney.wikia.com/wiki/Magic_Mirror_Chamber
- ไม่ปรากฏนาม, Snow White 1937 [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้
http://disney.wikia.com/wiki/Poisoned_Apple
- ไม่ปรากฏนาม, Snow White 1937 [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561
เข้าถึงได้จาก, <https://www.more.com/entertainment/movies-tv/disneys-snow-white-live-action-musical-dream-come-true>
- ไม่ปรากฏนาม, Snow White, 1937 [ออนไลน์], เข้าถึงได้,
<http://www.playbuzz.com/angelgabrielli10/how-well-do-you-remember-disneys-classic-snow-white>
- ไม่ปรากฏนาม, สิ่งที่คนมักเข้าใจผิดเกี่ยวกับโรคซึมเศร้า [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561
<http://publichealth571.blogspot.com/2016/04/blog-post.html>
- ไม่ปรากฏนาม, คุณเป็นโรคซึมเศร้าหรือไม่ [ออนไลน์], สืบค้น 26 พฤศจิกายน 2561,
เข้าถึงได้จาก, <https://infographic.kapook.com/view96162.html>

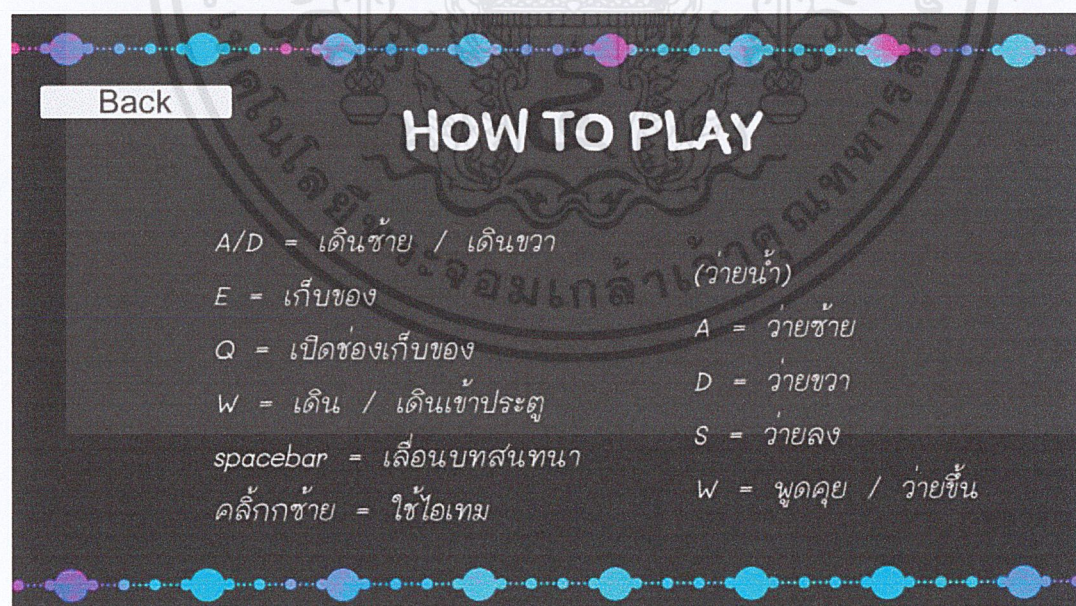
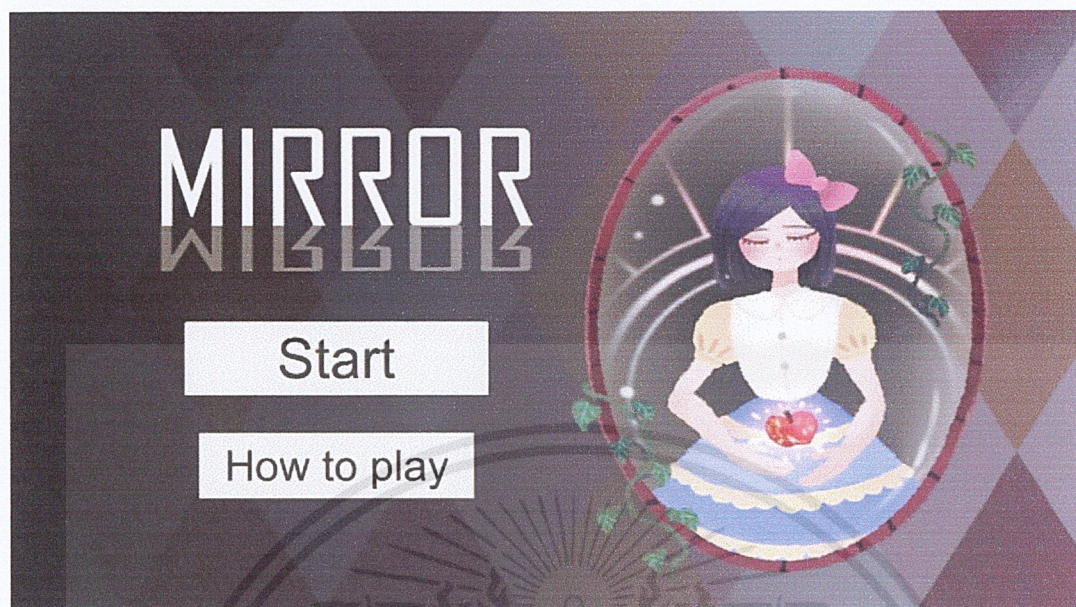
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



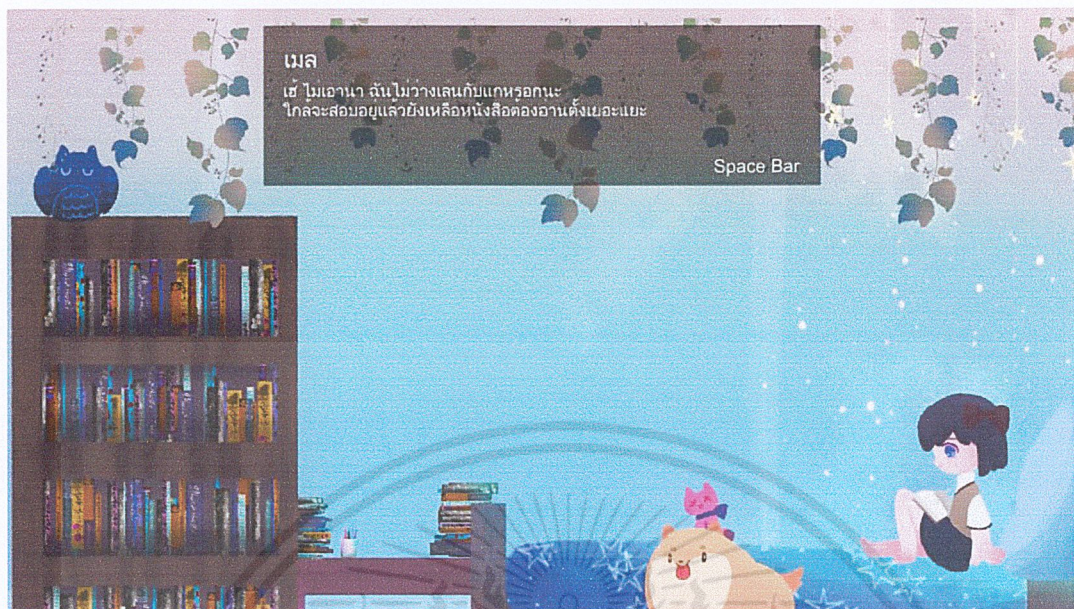
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



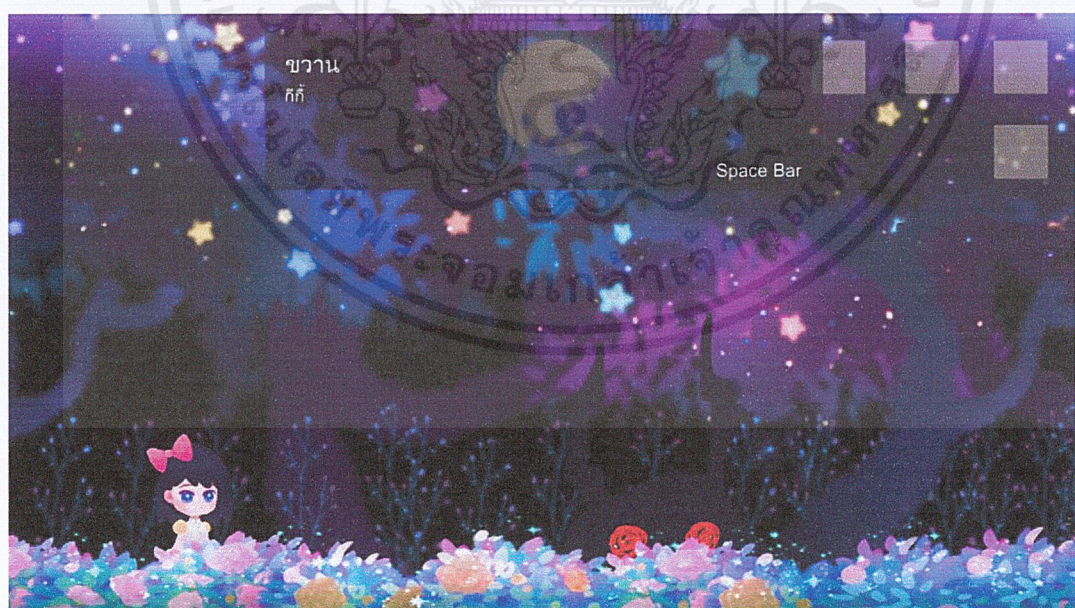
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



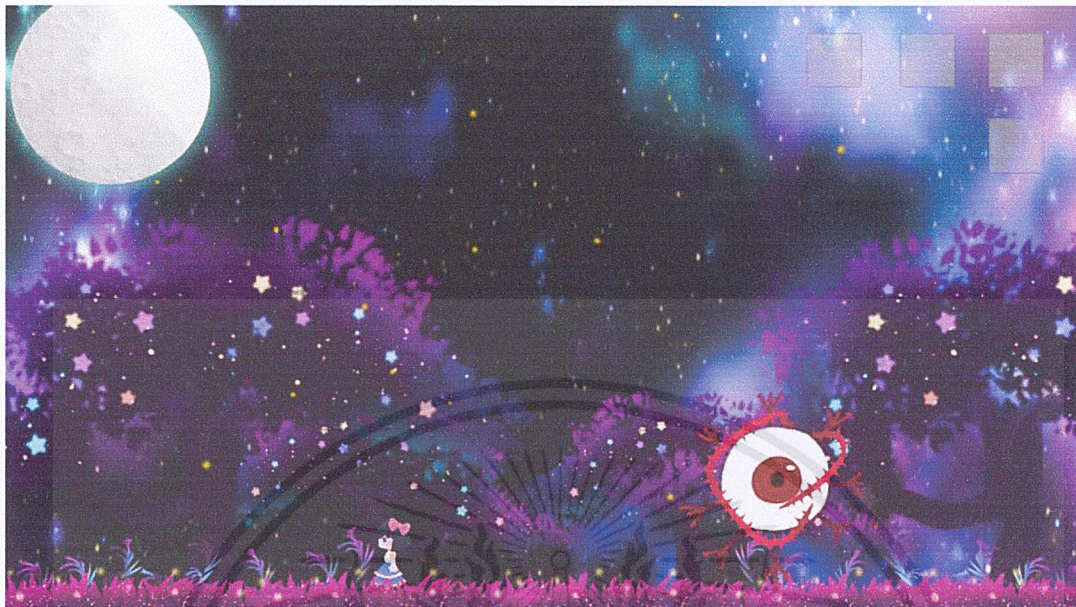
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

