

(แนะนำให้เปิดโหมดเลย์เอาต์งานพิมพ์เพื่อความสวยงาม)

FINAL TEST

COMMUNITY

จำนวนผู้ทดสอบ 15 คน
NPC ไม่เกิน 10 คน

ระยะเวลา
ฟรีโรล 2 อาทิตย์
ช่วงขาว 10 วัน
(ถ้ามีตีบวกฟรีโรล จะมีไม่เกิน 1 อาทิตย์)

[STORY]

พวกคุณกำลังเดินทางกลับจากงาน Freshy Night
ทุกคนต่างอ่อนเพลียจากปาร์ตี้เมื่อคืน บางคนคง
ยังไม่ทันหายเมาค้างเลยด้วยซ้ำ

เมื่อมองออกไปนอกหน้าต่างคุณเห็นว่าฝนกำลัง
ตกหนัก เสียงพุดคุ้ยแผ่วเบาของเพื่อนๆคลอไปกับ
เสียงฝนกระทบหน้าต่าง
ในตอนที่คุณกำลังจะเคลิ้มหลับบ้างนั่นเอง

รถก็กระชากตัวอย่างรุนแรง
และพุ่งไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว

ทุกคนต่างพากันร้องโวยวายเมื่อเห็นว่าสิ่งที่อยู่
เบื้องหน้าคือ ภาพของรถที่กำลังออกนอกถนนและ
กำลังจะพุ่งชนแผงกั้นโค้งอันตราย

และในนาทีชีวิตนั้น
ภาพก็มืดดับไป





คุณลืมตาขึ้นมาอีกครั้ง
ก็ได้พบว่ารถทัวร์มาจอดอยู่ที่หน้าตึกคณะที่
มหาวิทยาลัยแล้ว เสียงประกาศตามสายดัง
กึกก้อง คลอกับเสียงเพลง Santa Lucia

**[ประกาศ ขอให้นักศึกษาทุกท่านเข้าห้องสอบ
ภายใน 1 นาที]**

[60...59...58...]

เลขนั้นยังคงถอยหลังลงไปเรื่อยๆ ทุกคนกันวิ่ง
กระเจิง วุ่นวาย สับสน

“จะเข้าสอบแล้ว รีบไปนั่งที่เถอะ”
ใครบางคนบอกคุณอย่างนั้น

คุณจึงวิ่งเข้าไปในอาคาร และพบว่าแต่ละห้อง แม้
จะมีโต๊ะมากมาย แต่ก็มีเก้าอี้ตัวเดียวเท่านั้น

คุณหาที่นั่งได้อย่างเฉียดฉิว

**[ยืนยันตัวผู้สอบ
คุณมีเวลาสอบทั้งหมด 333 ชั่วโมง]**

ในช่วงเวลาที่เต็มไปด้วยความงุนงงนั่นเอง
คุณพบว่าบนโต๊ะมีข้าวของบางอย่าง

เป็นเอกสารเขียนวิธีการสอบ และเมื่อหยิบขึ้นมาก็
พบกับป้ายชื่อตอนรับน้องที่เขียนชื่อเล่นของคุณ

และตั้งแต่เมื่อไหร่ไม่รู้ที่คุณสังเกตได้ว่า ข้อมือของ
คุณก็มี iWatch สวมใส่อยู่

[เอกสารวิธีการสอบ]

คงเป็นของอย่างแรกที่คุณหยิบขึ้นมาเปิดอ่านดู

สบ มหาวิทยาลัย
ศิลปบัณฑิต
SLIPABANDIT UNIVERSITY

ยินดีด้วย

คุณคือหนึ่งในผู้เข้าสอบ

คัดเลือกผู้ได้รับโควตา

“ปาฏิหาริย์”

เมื่อการสอบเสร็จสิ้น

จะมีนักศึกษาที่รอดชีวิต 6 คน

และเมื่อพลิกไปหน้าหลังคุณก็พบกับ
(ตัวอักษรสีฟ้า จะถือว่าเป็นสิ่งที่อธิบายเพิ่มเติมเชิงระบบ ตัวละครจะไม่ได้เห็นสิ่งนี้(...))

[FINAL TEST]

นี่คือแบบทดสอบเพื่อคัดเลือกผู้ได้รับโควตาปาฏิหาริย์ในการกลับไปรอดชีวิตอีกครั้ง โดยจะมี **ผู้ผ่านการทดสอบ** จำนวน 1 คน และผู้ผ่านการทดสอบนั้นจะสามารถเลือกคนที่จะให้รอดไปด้วยกันได้ 5 คน

สิ่งที่ผู้ทดสอบมีเบื้องต้น

[1] แก้ว

- เมื่อเริ่มการทดสอบทุกคนจะมีแก้วคนละ 1 ตัว
(GM จะแจ้งว่าแก้วของผู้ทดสอบที่อยู่ห้องไหนตั้งแต่เริ่ม)

[2] iWatch

- เป็นอุปกรณ์พิเศษสำหรับใช้ฟังก์ชันในการ [ดูอายุขัยปัจจุบัน] [ดูสถานะของตน] [วางกับดัก] และ [โหวตคัดแก้วออก]
- ไม่สามารถดู iWatch ของคนอื่นได้

[3] แด้มอายุขัย

- นักศึกษาสามารถตรวจสอบตัวเลขดังกล่าวได้ที่ iWatch โดยตัวเลขตัวหน้าเท่ากับอายุที่ใช้ไปแล้ว และตัวหลังคืออายุขัยที่มีอยู่
(เมื่อตัวละครก้มหน้าลงไป จะพบว่าเป็นตัวเลข [18/100] นั่นเท่ากับว่าทุกคนมีอายุขัยเริ่มต้นที่ 100 และใช้ไปแล้ว 18 ตามอายุของตัวละคร)
- ค่าอายุขัยนี้ จะสามารถนำมาใช้ในการแลกเปลี่ยนสิ่งต่างๆ ได้ โดยจะต้องแลกกับอายุของตัวเองที่ต้องสั้นลงเมื่อได้รอดออกไป เช่น ใช้ไป 20 หน่วย จะเท่ากับเมื่อรอดออกไป นักศึกษาจะมีอายุถึง 80 ปีจึงจะถึงแก่กรรม

[4] โควตาวางกับดัก

- ผู้ทดสอบทุกคนจะมีโควตาเริ่มต้น 2 หน่วย
- สามารถแลกเพิ่มเติมได้จากอายุขัย
- เป็นฟังก์ชันที่อยู่ใน iWatch ใช้งานด้วยการเดินไปที่ห้องดังกล่าวแล้วสแกน Qr code ที่หลังประตูห้องนั้น

[5] ป้ายรับน้อง

- สิ่งของดังกล่าวเป็นอุปกรณ์สำหรับทำสัญญา ขอให้ผู้ทดสอบแขวนติดตัวไว้ตลอดเวลา
- ด้านหลังจะมีช่องให้กรอกชื่อผู้อื่นได้ 2 ชื่อ ถ้าคุณเป็นผู้ผ่านการทดสอบ รายชื่อในนั้นจะเป็นรายชื่อที่คุณจะต้องเลือกให้รอดไปด้วยกันแบบบังคับ
(แจ้งเตือนชื่อด้วยการ DM หาแอดระบบ เมื่อระบบแจ้งว่า ยืนยันจ้า จะถือว่าลงชื่อสำเร็จ)
- สามารถลงชื่อได้ก่อนนั่งแก้วรอบสุดท้าย
- ชื่อที่ถูกเขียนไปแล้วจะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้
- แม้ว่าเจ้าของรายชื่อนั้น **เสียชีวิต** ก็ไม่สามารถเปลี่ยนรายชื่อได้
- ผู้เล่นจะไม่สามารถเห็น 2 รายชื่อที่อยู่หลังป้ายของผู้เล่นคนอื่นได้

ตารางแบ่งวันสอบ

AUGUST						
Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
วันแรกของการทดสอบ วันสำรวจครั้งที่ 1	นั่งเก้าอี้ครั้งที่ 1	วันสำรวจครั้งที่ 2	นั่งเก้าอี้ครั้งที่ 2	วันสำรวจครั้งที่ 3	นั่งเก้าอี้ครั้งที่ 3	วันสำรวจครั้งที่ 4
18	19	20	21	22	23	24
นั่งเก้าอี้ครั้งที่ 4	วันสำรวจครั้งที่ 5	วันสุดท้ายการทดสอบ นั่งเก้าอี้ครั้งที่ 5 คัดเลือกผู้รอดชีวิต 6 คน				
25	26	27	28	29	30	31

วันสำรวจ

ช่วงเวลา 20.00 - 20.30 ผู้ทดสอบจะสามารถเข้ามาสำรวจอาคารมณฑนศิลป์ โดยจะสามารถเลือกทำได้อย่างใดอย่างหนึ่งดังนี้

(ระบบจะมีฟอร์มให้กรอกว่าจะใช้แอคชั่นอะไร และเติมพื้นที่ให้)

[A] สำรวจ

- ภายในอาคารจะมีทั้งหมด 20 ห้องที่ยังเปิดให้ใช้งาน
- ผู้ทดสอบสามารถสำรวจได้วันละ 3 ห้อง เพื่อหาเก้าอี้ของคนอื่น

[B] ย้ายเก้าอี้

- โดยผู้ทดสอบจะต้องบอกพิกัดที่ถูกต้องของเก้าอี้ ไปห้องอื่นได้ 1 ตัว
- เมื่อเลือกย้ายเก้าอี้จะไม่ทราบในห้องที่วางมีเก้าอี้ตัวอื่นอยู่หรือไม่เพราะถือว่าไม่ได้เข้าไปเดินสำรวจ

[C] วางกับดัก

- ผู้ที่โดนกับดักจะบาดเจ็บ (ระบบจะให้ทอยสุ่มว่าพิกัดที่จุดไหน) ผลดังกล่าวจะส่งผลต่อเนื่องแม้ว่าจะรอดออกไป นอกจากนี้ยังเสียโอกาสสำรวจในครั้งต่อไป 1 เทิร์น
- ถ้าโดนรอบที่สอง หลังจากที่ทำแอคชั่นเสร็จจะเสียชีวิต
- เมื่อโดนกับดักจะต้องหยุดสำรวจและออกจากอาคารไป (= รับทราบข้อมูลเท่าที่รู้ก่อนโดนกับดัก)
- เมื่อโดนกับดักจะยังย้ายเก้าอี้และวางกับดักต่อได้
- ในกรณีที่มีคนวางกับดักที่เดียวกัน คนที่สองจะโดนกับดักแรกก่อน จึงค่อยวางต่อได้
- กับดักจะวางได้วันละ 1 อันเท่านั้น
- กับดักจะมีผลแค่ในวันที่วางเท่านั้น เมื่อจบการสำรวจ พื้นที่จะถูกเคลียร์ออกไป
- เมื่อเลือกวางกับดักจะไม่ทราบว่าห้องที่ติดกับดักมีเก้าอี้อยู่หรือไม่เพราะถือว่าไม่ได้เข้าไปเดินสำรวจ

วันนั่งเก้าอี้

จะแบ่งออกเป็น 2 ช่วงคือ (ช่วงโหวตทำลายเก้าอี้) และ (ช่วงนั่งเก้าอี้)

[ช่วงโหวตทำลายเก้าอี้]

ผู้ทดสอบจะได้โควตาเทิร์นละ 3 โหวตในการทำลายเก้าอี้ได้สูงสุด 3 ตัว
เก้าอี้ที่ถูกทำลายจะเป็นเก้าอี้ที่มีแต้มสูงสุด 3 อันดับแรก (ยกเว้นเทิร์นสุดท้ายที่จะทำลาย 2 ตัว)

- สามารถเลือกเบอร์เดียวกันทั้ง 3 โหวตได้
- เมื่อโหวตไปแล้ว ไม่สามารถเปลี่ยนผลโหวตได้ในภายหลัง จะนับเฉพาะการโหวตแรกสุดเท่านั้น
- ถ้าคะแนนเท่ากันจะให้เลือกอีกครั้งเฉพาะเก้าอี้ที่คะแนนเท่ากัน ถ้ายังเท่ากันอีกจะทยอยเต่าสุ่ม
- การ no vote หรือลืมโหวต มีผลเท่ากับโดนกับดัก 1 ครั้ง
- การโหวตจะไม่เปิดเผยว่าใครโหวตอะไร เปิดเผยเพียงรายชื่อเก้าอี้ที่ถูกโหวต
- ถ้าคะแนนทั้งดั่งที่เก้าอี้ตัวเดียว จะมีการเปิดโหวตอีกครั้งเพื่อให้ทำลายเก้าอี้อีก 2 ตัว
- หมดเวลาโหวต 20.00 ประกาศผล 20.30

[ช่วงนั่งเก้าอี้]

หลังจากที่ประกาศผลโหวตเสร็จสิ้น 21.00 เพลงประจำมหาลัยจะเปิดขึ้น ผู้ทดสอบจะต้องวิ่งไปนั่งเก้าอี้
ในเวลาที่กำหนด โดยจะนั่งเก้าอี้ของตัวเองหรือของผู้อื่นก็ได้

(ระบบจะมีฟอร์มให้กรอก ในฟอร์มจะต้องตอบให้ถูกว่าเก้าอี้เบอร์อะไร ห้องอะไร ถ้าตอบไม่ถูกต้อง จะถือว่าตัวละครหาเก้าอี้ไม่เจอ)

ผู้ที่ไม่ได้นั่งเก้าอี้จะกลายเป็น **[ผู้หมดสิทธิ์สอบ]**

- ผู้ที่หมดสิทธิ์สอบจะยังไม่เสียชีวิต ยังมีสิทธิโหวต สรรวจ ย้ายเก้าอี้ วางกับดัก เพียงแต่ไม่สามารถร่วมแข่งขัน (นั่งเก้าอี้) ได้อีก แต่ถ้าเสียชีวิต (ใช้เลขอายุขัยจนต่ำกว่า 18 หรือโดนกับดัก 2 ครั้ง) จะไม่สามารถร่วมกิจกรรมอะไรได้อีกเลย
- ผู้ที่หมดสิทธิ์สอบจะถูกประกาศให้ทราบโดยทั่วกัน

เกมจะดำเนินต่อเนื่องไปเรื่อยๆจนกว่าจะเหลือผู้นั่งเก้าอี้ตัวสุดท้าย ผู้นั้นจะกลายเป็น **[ผู้ผ่านการทดสอบ]** เขาจะได้สิทธิ์ในการเลือกช่วยคนได้ 5 คน (สามารถแจ้งชื่อ NPC ได้) ส่วนคนที่เหลือจะเสียชีวิตในอุบัติเหตุ

หมายเหตุ

- ผู้ทดสอบที่ไม่สะดวกเวลาดังกล่าว สามารถแจ้งสตาฟล่วงหน้าได้ว่าจะแอดชั่นอะไร จะโควตาอายุไขเท่าไร

การใช้อายุขัย

- ทุกครั้งที่สำรวจ ย้ายเก้าอี้ วางกับดัก หรือ นั่งเก้าอี้ จะต้องกรอกค่าอายุขัยที่เติมพันไปด้วย
- สามารถกรอกเลข 0 ได้
- ผู้ที่เติมพันมากกว่าจะมีผลก่อนผู้เติมพันน้อยกว่าเสมอ
- กรณีที่มีคนออกแอคชั่นในสถานที่เดียวกันและเติมพันเท่ากัน ระบบจะให้แจ้งเติมพันเพิ่มเติมอีกครั้ง โดยนักศึกษาจะรับรู้ได้ว่ามีใครบ้างที่อยู่ที่เดียวกันบ้าง รู้ว่าใครอยู่ลำดับก่อนหลัง แต่จะไม่รู้ว่าแต่ละคนเติมพันไปเท่าไร
- กรุณาใช้อายุขัยอย่างระมัดระวัง ถ้าใช้จนเท่ากับอายุที่ใช้ไปแล้ว ผู้ทดสอบจะ **หมดสิทธิ์สอบ** หลังจากที่ทำสิ่งนั้นสำเร็จ (หรือก็คือใช้จนเหลือค่า (18))
- สามารถใช้จนเหลือต่ำกว่าค่าอายุที่ใช้ไปแล้วได้ นั่นจะทำให้ผู้ทดสอบ **เสียชีวิต** และ ~~หลังจาก~~ หลังจากการทำสิ่งนั้นสำเร็จ (หรือก็คือใช้จนเหลือค่า (0-17) ตัวละครจะพบว่าข้อความนั้นเขียนอะไรบางอย่างแต่ถูกขีดข่วนจนเลือนลงไปไม่สามารถจับใจความได้)
- ในกรณีที่แจ้งเติมพันเพิ่มเติมแล้วยังเติมพันเท่าเดิม ระบบจะทอยเต๋าสุ่มลำดับให้ว่าใครมาก่อนหลัง โดยใช้เทคนิคเฉพาะที่แจ้งในห้องนั้น
- เรื่องของการเติมพัน คนเติมพันสูงในตอนแรกจะได้เลือกแอคชั่นก่อนเสมอ เช่น
 - A เลือก 2 เพื่อเร็วสุด
 - B เลือก 1 เพื่อเร็วสุด
 - C เลือก 0
 - D เลือก 0

C กับ D ให้เติมพันเพิ่มเติม

 - C เลือก 3 เพื่อเร็วสุด
 - D เลือก 5 เพื่อเร็วสุด

ลำดับจะเป็น

$$A > B > D > C$$

เพราะการเลือกเติมพันเพิ่มเติม นั้น เป็นการเติมพันเพื่อแข่งกันเองจะ

[ขออธิบายเพิ่มเติมเรื่องการเติมพัน]

การเติมพันนี้ จะเป็นการเติมพันเพื่อชิงตำแหน่งเวลาว่าใครถึงก่อนถึงหลัง
สนามวิ่งจึงจะเหมือนถูกแบ่งออกเป็นสามส่วน

- สนามเติมพันเร็ว
- สนามไม่เติมพัน
- สนามเติมพันช้า

ตัวอย่างเช่น

ห้อง 301

- A สำรอง เดิมพันเพื่อถึงเร็ว 5
- B ย้ายเก้าอี้ออกจากห้อง เดิมพันเพื่อถึงเร็ว 15
- C วางกับดัก ไม่เดิมพัน
- D สำรอง ไม่เดิมพัน
- E ย้ายเก้าอี้เข้ามา เดิมพันช้า 5
- F วางกับดัก เดิมพันช้า 5

ผลก็คือ

- ระบบจะสร้าง (ห้อง C กับ D) และ (ห้อง E กับ F) เพื่อเดิมพันเพิ่มเติม

ไม่ว่าจะเดิมพันเพิ่มเท่าไร ก็จะต้องว่าแข่งกันเองแค่นั้นในห้องนั้น

สมมติ ในสนามไม่เดิมพัน

C เลือกทอยเต๋า (ได้ 99)

D เลือกเดิมพัน 1

ผล D มาก่อน C

สมมติ ในสนามแข่งถึงช้า

E เดิมพันเพิ่ม 15

F เดิมพันเพิ่ม 5

ผลจะเป็น E ถึงหลัง F

ดังนั้นผลจึงเป็น

$B > A > D > C > F > E$

จากการจำลองเบื้องต้น ผลจึงเป็นว่า

B ย้ายเก้าอี้ออกไปก่อนจะมีใครเห็น

A จึงเข้ามาเจอความว่างเปล่า

D ก็เข้ามาเจอความว่างเปล่าด้วย

C วางกับดัก

F โดนโหม่ม แต่ก็กระอักเลือดวางกับดักไว้

E โดนโหม่ม แต่ก็ชมซานมาวางเก้าอี้ไว้นที่สุด

ระบบแลกเปลี่ยน

ผู้ทดสอบสามารถนำค่าอายุขัยนำมาแลกเปลี่ยนอุปกรณ์ต่างๆได้ดังนี้ โดยจะต้องแลกก่อนเวลา 20.00
(ถ้าระบบแจ้งว่ายืนยันจำจะเท่ากับแลกเปลี่ยนสำเร็จ)

จำนวนอายุขัยที่ใช้แลก	อุปกรณ์
10 ปี	โหวต 1 โหวต
10 ปี	เซ็ค 2 รายชื่อที่อยู่หลังป้ายรับ น้องของคนทีเลือก 1 คน
20 ปี	ก๊ับดัก 1 ชิ้น
20 ปี	ป้องกันก๊ับดัก 1 เทริน
20 ปี	เพิ่ม 1 การกระทำ ในวัน สำรวจ 1 ครั้ง

ไอเทมไม่สามารถส่งต่อให้คนอื่นได้

สรุปสถานะผู้สอบ

ผู้มีสิทธิสอบ

- > จะยังสามารถแข่งขัน **นั่งเก้าอี้** ได้
- > คนที่นั่งเก้าอี้ตัวสุดท้าย จะสามารถเลือกคนที่รอดไปด้วยกันได้ 5 คน
- > กรณีที่คนนั้นได้เขียนชื่อใครในป้ายรับน้อง จะต้องเลือกคนๆนั้นไว้ในตัวเลือก 5 คนด้วย
- > สามารถเลือก NPC ได้

ผู้หมดสิทธิสอบ

คนที่ (นั่งเก้าอี้) ไม่ทัน หรือ ใช้อายุขัยจนเหลือเท่ากับอายุที่มี

- > ไม่สามารถแข่งขัน **นั่งเก้าอี้** ได้อีก
- > NPC จะอยู่ในกลุ่มนี้
- > สำหรับ Player จะยังทำแอคชั่นสำรวจ ย้ายเก้าอี้ วางก๊ับดัก และโหวตได้
(ส่วน npc จะถือว่าวิ่งไปวิ่งมา เดินตาม ให้คำปรึกษา หรือกำสั่งใจได้ แต่ไม่สามารถทำแอค
ชั่นอะไรเป็นชิ้นเป็นอันได้)

- ถ้าไม่ถูกผู้สอบผ่านเลือกในตอนท้าย เมื่อจบการทดสอบ ตัวละครจะเสียชีวิตจากอุบัติเหตุในโลกจริง
- กรณีที่คนที่ใช้อายุขัยจนเหลือเท่ากับอายุที่มีถูกเลือกให้รอด เขาจะได้ทอย d12 เพื่อดูว่าจะยังมีชีวิตเหลือต่อไปอีกกี่เดือน

ผู้เสียชีวิต

- คนที่ใช้งานค่าอายุขัยของตนจนต่ำกว่า 18
- ร่างจะไร้ตัวตน ไม่สามารถแตะต้องหรือพูดคุยอะไรได้อีก
- สามารถสื่อสารได้ทาง ██████████ (ระบบจะปลดล็อคเมื่อผู้เล่นหาพบ)
- ผู้สอบผ่านไม่สามารถเลือกซื้อให้รอดชีวิตไปด้วยกันได้ ยกเว้นกรณีที่เขียนชื่อในป้ายไปแล้ว แต่ผู้เสียชีวิตก็ไม่สามารถรอดไปด้วยกันได้
- เมื่อเข้าเงื่อนไขแล้ว ร่างจะค่อยๆ จางลงใน 30 นาที (หลังจากนั้นระบบจะอนุญาตให้โรปิดสิ่งที่โรค้างไว้เป็นเวลา 24 ชั่วโมง โดยต้องห้ามโรคเทเนทรู้อนาคต)

ขอให้ทุกท่านโชคดีในการสอบ

[SETTING]



[พาร์ท ฟรีโรล]

ประเทศไทยปี พ.ศ.2550 ผู้เล่นทุกคนจะเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลป
บัณฑิต มหาวิทยาลัยเก่าแก่ของประเทศไทยที่มีชื่อเสียงโด่งดังด้านศิลปะ
มีทั้งหมด 3 สาขาคือ

- สาขาออกแบบตกแต่งภายใน
- สาขานิเทศศิลป์
- สาขาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ

ต่างคนต่างก็เพิ่งเริ่มที่จะเริ่มต้นชีวิตเฟรชชีได้ไม่นานและจะต้องมารับน้องเป็นระยะเวลา 2 อาทิตย์ โดย
สามวันสุดท้ายของฟรีโรลจะเป็นงาน Freshy Night ที่ทุกคนจะได้ไปปาร์ตี้ริมทะเลด้วยกัน

นักศึกษาส่วนใหญ่จะอาศัยอยู่ในหอใน จะมีบางส่วนอยู่หอนอก หรือ บ้านส่วนตัว(ผู้เล่นที่เลือกหอใน
ระบบจะทำการสุ่มกลุ่มให้ห้องละ 3 คน)

และวิชาเรียนส่วนใหญ่เป็นวิชาที่เรียนรวมทุกสาขา เช่น วิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ วิชาองค์ประกอบศิลป์ พื้นฐาน วิชาพื้นที่ตั้ง วิชาภาษาอังกฤษ วิชาพละ(...) สำหรับปีหนึ่งจะมีวิชาแยกสาขาในสัดส่วน 50%

แมพละแวมมหาวิทยาลัยเป็นดังนี้

- มหาวิทยาลัย
 - อาคารมณฑนศิลป์
 - อาคารคณะอื่น (จิตรกรรม สถาปัตย์ ดุริยางค์)
 - หอประชุม
 - ห้องสมุด
 - สนามกีฬา
 - โรงอาหาร
 - ร้านเครื่องเขียนและของชำ
 - ร้านปริ้นท์
 - หอศิลป์
- หอใน (แบ่งชาย / หญิง)
- หอนอก (ไม่แบ่งชายหญิง)
- ร้านอาหาร
- วัด
- พิพิธภัณฑ์
- โรงหนัง
- ร้านคาราโอเกะ
- ร้านเหล้า
- สวนสาธารณะ
- ห้างสรรพสินค้า
- สถานีขนส่งสาธารณะ (ป้ายรถเมล์ / ท่าเรือด่วน-เรือข้ามฟาก / ท่าขึ้นรถแท็กซี่และรถสามล้อ / จุดจอดวินมอเตอร์ไซด์)

(บรรยากาศคล้ายมหาวิทยาลัยศิลปากรท่าพระ แต่ใหญ่กว่า)

สามารถครีเอทสถานที่เพิ่มเติมได้ให้อยู่ในเขตตั้งกรุงเทพ ประเทศไทยปี 2550

[พาร์ท ชาว]

- คุณยังคงออกจากมหาลัยได้ตามปกติ แต่ไม่ว่าจะไปที่ไหนโลกทั้งใบเหมือนจะไม่มีใครเลย นอกจากพวกคุณ คุณจึงต้องทำทุกอย่างด้วยตัวเอง
- สถานที่ต่างๆยังคงมีอาหาร เสื้อผ้า และสิ่งของต่างๆอยู่ ไม่ว่าเวลาจะผ่านไปเท่าไรของพวกนี้ก็ไม่บูดเน่า แต่เมื่อหยิบออกไปแล้วจะไม่มีเพิ่มเติมเพิ่ม
- คุณจะรู้สึกหิวหรืออยากซบถ่าย แต่ยังคงดื่มกินได้อย่างปกติ
- ไม่ว่าจะสถานที่ไหนก็ไม่มีเก้าอี้ มีเพียงอาคารที่ตึกมณฑนศิลป์ที่ยังหลงเหลือเก้าอี้อยู่บ้าง
- อาคารตึกมณฑนศิลป์จะเปิดเฉพาะในเวลาที่กำหนดเท่านั้น หากไม่ใช่เวลาดังกล่าวอาคารจะถูกปิดทุกช่องทาง
- ใครที่ไม่ออกจากอาคารในเวลาที่กำหนดจะรู้สึกเหมือนขาดอากาศ ราวว่าในตึกได้กลายเป็นพื้นที่สูญญากาศไปแล้ว
- นาฬิกาตายทุกเรือนนิ่งค้างที่เวลา 11:11 p.m.

- เครื่องมือสื่อสารไม่สามารถใช้งานได้ เหมือนว่าแบตเตอรี่หมด พยายามชาร์ตเท่าไรก็ไม่ขึ้น
- ถ้าคุณทำร้ายกัน คุณจะรู้สึกเจ็บ แต่ไม่บาดเจ็บ และไม่สามารถทำร้ายกันให้ถึงตายได้
- คุณจะเริ่มจำเหตุการณ์ก่อนเริ่มแบบทดสอบไม่ได้มากขึ้นเรื่อยๆ เหมือนว่ารู้ตัวอีกทีก็มาอยู่ที่แห่งนี้แล้ว (ก่อนเริ่ม ชาว จะให้ผู้เล่นเขียนความทรงจำสำคัญ 20 อย่าง ในแต่ละวันระบบจะสุ่มขีดฆ่าไปเรื่อยๆ) ความทรงจำเหล่านั้นจะลืมต่อเนื่องเมื่อรอดออกไป และจะค่อยๆจำได้ในภายหลังช้าเร็วแล้วแต่(ความเฝ้าของ)คน

[NPC]

NPC สามารถลงคาร์เป็น เพื่อนร่วมรุ่น รุ่นพี่ หรือ อาจารย์ของคณะมัณฑนศิลป์ได้ แต่เมื่อเข้าช่วง ชาว จะมี 2 ทางให้ NPC เลือกในการเข้าร่วมคือ

- 1) **เป็นคนที่เสียชีวิตในอุบัติเหตุ** - จะมีตัวตนในมิติเดียวกันกับผู้ทดสอบคนอื่น ตามสตอรี่จะถือว่าเป็นคนที่ตามหาเก้าอี้ในตอนแรกไม่ทัน กรณีที่ไม่ได้ถูกเลือกให้รอด เมื่อกลับไปมิติปกติ ตัวละครจะถือว่าเสียชีวิตในอุบัติเหตุเหมือนกับคนอื่นๆที่ไม่ได้โค้วต้าปาฏิหาริย์
(จะให้หอยเต้า d80+อายุ เพื่อดูว่ามีอายุขัยอยู่เท่าไร)
- 2) **เป็นผู้รอดชีวิต** - ตามสตอรี่จะถือว่าพินก่อนคนอื่นๆที่ยังโค้วมาอยู่ จะเข้าร่วมช่วง ชาว ได้ด้วยการเป็น หมาแมวในมหาลัย ส่วนเนื้อเรื่องของตัวละครค่อยไปเล่าต่อเมื่อจบมู

[EVENT]

เนื่องจากต่างคนต่างก็เพิ่งจะเคยรู้จักกันครั้งแรก (จะไม่ให้ผู้เล่นโคประวัติว่ารู้จักกันมาก่อน)
ทางมหาลัยจึงมีกิจกรรมรับน้องเพื่อให้นักศึกษาแต่ละคนได้ทำความรู้จักกัน

กฎของการรับน้อง

- ทุกคนจะต้องจำชื่อของเพื่อนในคณะได้ ถ้าถามแล้วตอบไม่ได้จะต้องลงนั่ง 100 ครั้ง
- ทุกคนต้องรู้ว่าเพื่อนในคณะหายไปไหน ถ้าถามแล้วตอบไม่ได้จะต้องลงนั่ง 100 ครั้ง
- ไม่ได้ควบคุมเรื่องสีผม ทรงผม แต่ขอให้ทุกคนแต่งตัวแบบเดียวกันหมดขณะรับน้อง
- ถ้ามีคนไม่มาเข้าร่วม ทุกคนจะต้องลงนั่ง จำนวนคนที่หายไปx10 ครั้ง(ระบบจะมีให้ตีทุกวันว่ามารับน้องมั้ย)
- ถ้ารุ่นพี่สั่งให้ทำอะไรจะต้องทำ ไม่อย่างนั้นเพื่อนที่อยู่ด้วยกันจะต้องลงนั่ง 100 ครั้ง
- อย่าเรียก 'พี่' เพราะพวกเรายังไม่ได้รับคุณเป็น 'น้อง'

ตัวอย่างกิจกรรม

➢ 10 คำถาม

รุ่นพี่ได้ทำการสุ่มชื่อเพื่อน 1 คนที่คุณจะต้องไปถาม 10 คำถามที่รุ่นพี่สุ่มมาให้เพื่อทำความรู้จักกัน และคุณจะต้องหาอีกอย่างน้อย 1 คนด้วยตัวเองเพื่อถามคำถามนั้นด้วย สำหรับคนที่ส่งคำตอบมาได้มากที่สุดจะได้รางวัลพิเศษ

รางวัล : แถบชื่อในชีตของคอมมูจะเปลี่ยนสีเป็นสีมงคลประจำวันช่วง ชวว (...)

ตัวอย่างคำถาม

- ถ้าตื่นมาแล้วพบว่ามีความสามารถพิเศษเพิ่มมา 1 อย่าง อยากมีพลังอะไร
- เรื่องที่คุณซีเรียส ห้ามเอามาล้อเล่นมีอะไรบ้าง

➢ กลองข้าวน้อย

รุ่นพี่จะสุ่มกลุ่มละ 3 คน ทั้ง 3 คนจะต้องผลัดกันทำอาหารมื้อกลางวันเพื่อทานร่วมกันให้กันตลอดการรับน้อง (โดยจะให้ผลัดการโรลเพลย์ทำอาหาร และแปะรูปกลองข้าวที่เตรียมให้เพื่อน ซึ่งจะต้องเหมาะสมกับความสามารถและฐานะ) ใครที่ไม่อยากตายก่อน ชวว ก็สามารถไปจับมือสอนเพื่อนทำอาหารได้

ผู้ร่วมกิจกรรมจะได้รางวัลพิเศษ

รางวัล : อิโมจิประจำกลุ่มรูปอาหาร 🍕🍔🍌🍉 (เลือกเองได้) หลังชื่อในชีตมุ (...)

สำหรับผู้ที่โรลเพลย์ทำอาหารต่อเนื่อง จะได้สิทธิในการวงเล็บหลังชื่อทวิตว่า (เซฟกระทะเหล็ก) จะได้บัพทำอาหารอร่อย ใครโรลทานอาหารที่คนนั้นทำจะต้องชมโฉมอาหารอย่างน้อย 1 ประโยค

➢ True or Dare

ทุกคืนวันเสาร์จะมีกิจกรรมให้นักศึกษาเขียนคำถาม และ สิ่งที่จะกลั่นแกล้งใส่ในกลอง เมื่อถึงเวลา ผู้ร่วมกิจกรรมจะต้องจับฉลากจากกลองดังกล่าวเพื่อตอบคำถามหรือทำตามคำท้า หากไม่ทำตามจะต้องกินสมูตตี้มรณะ ที่จะให้คนที่ทำตามคำสั่งเรียบร้อยสุ่มใส่ของในเครื่องปั่นสมูตตี้ เช่น ยาคุลท์ + น้ำปลาร้า + ซอสมัสดาร์ต เป็นต้น ใครที่กินเข้าไป จะติดบัฟ (ท้องเสีย) ในวันต่อไป

➤ **แต่งงานกัน**

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ทอยลำดับ (กลุ่มละ 3-5 คน) และคุณจะมีเวลา 20 นาทีในการเขียนเรื่องราวอย่างน้อย 200 ตัวอักษรทาง DM โดยแต่ละคนจะไม่มีใครรู้เลยว่าใครได้เขียนเรื่องอะไรไป แล้วบ้าง หน้าที่ของคุณทำได้เพียงอิมโพรไวส์เรื่องราวที่เพื่อนส่งมา และคนสุดท้ายจะต้องจบเนื้อเรื่องให้ลงให้ได้

เมื่อได้เรื่องราวมาแล้ว คนที่อยู่สาขาคงแต่งภายในจะต้องออกแบบพร็อพมาตกแต่งห้องหนึ่งให้เรื่องนั้น สาขาแฟชั่นจะต้องออกแบบชุดให้กับตัวละครในเรื่อง และสาขานิเทศศิลป์จะต้องเขียนบทพูดให้กับแต่ละตัวละคร

นิทานที่แต่งจะสลับไปให้กลุ่มอื่นในการแสดงละคร เพราะฉะนั้นแต่งได้เต็มที่เลยนะจ๊ะ (โดยจะต้องเล่าเรื่องทั้งหมดให้จบใน 10 นาที) ผู้ร่วมกิจกรรมจะได้รางวัลพิเศษ

รางวัล : อิมโพรไวส์ประจำกลุ่ม (เลือกเองได้) หลังชื่อในชีตมู (...)

➤ **กิจกรรมเขียนจดหมาย**

รุ่นพี่จะให้จดหมายไม่จำหน้าผู้ส่ง เขียนถึงเพื่อน พี่ หรือใครก็ได้ โดยข้อความจะไม่ระบุตัวตนในช่วง Freshy night จะส่งให้ถึงเจ้าตัวที่จำหน้าถึง (ไม่จำกัดจำนวนคนที่ส่งถึง)

➤ **Freshy Night**

วันสุดท้ายของการรับน้อง วันสุดท้ายที่รุ่นพี่ได้ทำการรับรุ่นแล้วในที่สุด ทุกคนสามารถเลือกชุดแฟชั่นที่รุ่นพี่ (ที่แปลว่า pinterest) เตรียมไว้ใส่มางานเลี้ยงได้ ในงานคุณจะได้เล่นน้ำทะเล เมา ปลิ้น และแดนซ์มันส์ได้อย่างเต็มที่ ใครเป็นนักร้องเสียงดีก็ได้โชว์ฝีมือกันตอนนี้

สำหรับคนเมาจะได้สัมผัสเหตุการณ์ว่าตื่นมาเจออะไร เช่น ตื่นมาก็พบว่าตัวเองได้ถูกเพื่อนย้อมผมเป็นสีชมพูไปแล้ว เป็นต้น

[R U L E]

- ตามสตอรี่ทุกคนจะเพิ่งรู้จักกันในมหาลัย สำหรับ player จะไม่สามารถโคว่าเคยเจอกันมาก่อนได้ (สามารถมาจากโรงเรียนเดียวกัน หรือจังหวัดเดียวกันได้ แต่จะถือว่าอยู่คนละห้องผ่านหน้าผ่านตา แต่ไม่รู้จัก)
- สำหรับ NPC พอโคเจอกันมาก่อนได้บ้าง แต่ทุกคนจะเริ่มต้นเจอกันจากมหาลัยเหมือนกันหมด (เช่น เป็นปี 2 เท่ากับเคยอยู่ด้วยกันมา 1 ปี , ปี 3 เคยอยู่ด้วยกันมา 2 ปี หรือ อาจารย์เคยทำงานที่นี่ด้วยกัน 15 ปี ก็เจอกันมา 15 ปี เป็นต้น)
- ทุกครั้งที่ DM ให้ลากแอคทวิตของระบบเข้าไปด้วย @FT_Camera
- ทั้ง Player และ NPC ขอให้พยายามมองอย่างถึงที่สุด และห้ามจับโม่งผู้อื่น
- ให้วางแผนทางตัวละครเท่านั้น ห้ามวางแผนคุยกันทาง ผปค หากพบว่ามีใครทำผิดกฎข้อนี้จะ **blacklist** ทันที
- ผู้เล่นทุกคนจะต้องแจ้งรหัสทวิตเตอร์ให้กับระบบ เพื่อใช้เป็นรหัสยืนยันตัวตนในการกรอกฟอร์มต่างๆระหว่างรันมู
- ไม่ได้บังคับเรียลทาม แต่ปักสถานที่และเวลาที่ตนรู้ตัวเองด้วย จะได้ไม่เทเนท
- ห้ามแคปภาพ / copy ข้อมูลจาก DM ไปแปะที่อื่น ส่งต่อข้อมูลได้จากการบอกเล่าเท่านั้น ยกเว้นกรณีที่โรลเพลย์ว่าเขียนข้อมูลบนวัตถุบางอย่าง จะสามารถส่งภาพวัตถุนั้นได้
- เรทคอมมูอยู่ที่ 18+ ตัวละครสามารถมีพฤติกรรมหรือประวัติที่ผิดศีลธรรมทั้งหลายได้ (เช่น การฆ่าตัวตาย , การถูกล่วงละเมิดทางเพศ , การใช้ความรุนแรงกับเด็ก เป็นต้น) สามารถโรลเพลย์กล่าวถึง หรือ กระทำโดยไม่จำเป็นต้องติด TW ที่ทวิตตัวเอง แต่สำหรับการแปะภาพที่มีลักษณะสยดสยองหรือน่าขยะแขยง ขอให้ใส่สปอยภาพเอาไว้ด้วย และไม่แปะภาพใน DM รวม

[TIMELINE]

เริ่มรับสมัคร -วันศุกร์ที่ 26 กรกฎาคม เวลา 20.00

ส่งประวัติ - ได้ถึงวันอาทิตย์ที่ 28 กรกฎาคม เวลา 23.59 เมื่อส่งประวัติแล้ว จะสามารถโรลเพลย์ได้ทันที (เป็นช่วงย้ายมาอยู่หอ หรือสำรวจมหาวิทยาลัยก่อนเปิดเทอม)

มหาวิทยาลัยเริ่มเปิดเทอมอย่างเป็นทางการ - วันจันทร์ที่ 29 กรกฎาคม เวลา 08.00

กิจกรรมรับน้อง - เริ่มตั้งแต่วันจันทร์ที่ 29 กรกฎาคม ถึง 8 สิงหาคม

งานเฟรชชีไนท์ - วันที่ 8-10 สิงหาคม

เริ่มเดินทางกลับ - ช่วงเย็นวันที่ 11 สิงหาคม เกิดอุบัติเหตุในคืนวันนั้น (ตามสตอรี่คือเวลา 11.11 p.m.)

พาร์ทชว - วันที่ 11-24 สิงหาคม

AUGUST						
Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
28	29	30	31	1	2	3
ส่งประวัติสุดท้าย	กิจกรรมรับน้อง					
4	5	6	7	8	9	10
				งานเฟรชชีไนท์		
11	12	13	14	15	16	17
วันแรกของการทดสอบ วันสำรวจครั้งที่ 1	นั่งเก้าอี้ครั้งที่ 1	วันสำรวจครั้งที่ 2	นั่งเก้าอี้ครั้งที่ 2	วันสำรวจครั้งที่ 3	นั่งเก้าอี้ครั้งที่ 3	วันสำรวจครั้งที่ 4
18	19	20	21	22	23	24
นั่งเก้าอี้ครั้งที่ 4	วันสำรวจครั้งที่ 5	วันสุดท้ายการทดสอบ นั่งเก้าอี้ครั้งที่ 5 คัดเลือกผู้รอดชีวิต 6 คน				
25	26	27	28	29	30	31

[REGISTRATION]

ตัวอย่างฟอร์มวีงควาย	ตัวอย่างฟอร์มประวัติ
➢ ชื่อสำหรับใช้ประกาศ ➢ ชื่อผู้ปกครอง ➢ ชื่อทวิตผู้ปกครอง ➢ ตำแหน่งที่ลง - Player - NPC ➢ กรณีที่ลง Player แล้วตกควาย สนใจลง NPC แทนหรือไม่ - สนใจ - ไม่สนใจ ➢ กรณีที่ลง NPC สนใจลงเป็นอะไร - เพื่อนร่วมรุ่นปี 1 - รุ่นพี่ - อาจารย์ในคณะ - อื่นๆ (เช่นบุคลากรในคณะ / หมา-แมว)	➢ ชื่อตัวละคร : ➢ ชื่อเล่นของตัวละคร : ➢ อายุ : Playerบังคับอายุ 18 เท่านั้น ➢ ส่วนสูง - น้ำหนัก : ➢ ลักษณะภายนอก : เพศที่ปรากฏ วัย สีมผม ทรงผม สีตา สีผิว เชื้อชาติ รูปร่างหน้าตา บุคลิก รอย แผลเป็น ตำแหน่งที่อยู่นอกร่มผ้า ➢ สถานะ : Playerเป็นนศ.ปี 1 เท่านั้น นักศึกษาปี 1 / รุ่นพี่ / อาจารย์ / อื่นๆ ➢ สาขาที่เลือก : ออกแบบภายใน / นิเทศศิลป์ / ออกแบบ เครื่องแต่งกาย / - ➢ ที่พักอาศัย : หอใน / หอนอก / บ้าน (คนที่อยู่บ้าน ให้ลงดีเทลเพิ่มเติมว่า อาศัยอยู่กับใครด้วย) (หอในไม่อนุญาตให้เลี้ยงสัตว์ ส่วนหอ นอกอนุญาตให้เลี้ยงสัตว์ได้) ➢ นิสัยที่แสดงออก : ➢ ประวัติที่คนทั่วไปรู้ : ➢ ประวัติลับ (ถ้ามี) : ➢ Q&A - ให้ตอบคำถามดังกล่าวด้วย สำนวนตัวละคร โดยสมมติว่ามีเพื่อนปี 1 ในคณะหันมาถามเพื่อทำความรู้จักคุณ (ทุกคนที่อ่านประวัติคุณจะถือว่ารู้ข้อมูล พวกนี้แบบอโต้ จะได้ข้ามขั้นตอนเทอๆ ชื่อไรไปได้เลย สามารถทักว่า “ได้ยินใบ ฟางบอกว่า...” ได้เลย(...)) “เราเรียกเธอว่าอะไรได้บ้าง” “ชื่อเธอแปลว่าอะไร? ทำไมถึงชื่อนี้ล่ะ” “เกิดเดือนไหนเธอ” “มาจากกรุงเทพหรือต่างจังหวัด?”

	(ถ้าตอบกรุงเทพจะถามต่อว่าอยู่แถวไหน ถ้าตอบต่างจังหวัดจะถามต่อว่ามาจาก จังหวัดอะไร) “รู้จัก mbti มั้ย เธออยู่ไหน” (คนที่ไม่ได้เซต mbti ให้คาร์ สามารถ ตอบว่าไม่รู้จักได้) “ชอบดูหนังฟังเพลงแนวไหนอะ” “ชอบกินไร เดี่ยวเที่ยงนี้จะไปหาไร กินกัน” “เราถามเธอเยอะจ้ะ เธอรำคาญปะ?”
--	---

