

17 Main Menu

- ส่วนนี้จะเป็นการอธิบายการทำงานของหน้าเมนูคร่าวๆ นะครับ เกมของเราใช้ระบบ **save slot** ในการบันทึกข้อมูลการเล่น
- เมื่อกดเข้าเกมมาถึงหน้าจอแล้ว ถ้ายังไม่เคยเล่นเกมเลยสักครั้งจะต้องสร้างเซฟเกมขึ้นมาก่อน ถ้าเคยเล่นแล้วก็ใช้เซฟที่มีอยู่ได้ครับ ผู้เล่นสามารถลบและสร้างเซฟได้อิสระโดยช่อง **save slot** จะมีทั้งหมดสี่ 4 ช่อง

18 Main Menu UI

- ตรงส่วนนี้ก็จะเมนูหลักที่เราออกแบบไว้คร่าวๆ นะครับ
- สามารถกด **continue game** ได้เพื่อเล่นต่อจากที่เล่นครั้งล่าสุด
- กด **play game** เพื่อเข้าสู่หน้าเลือก **save slot**
- **setting** จะใช้ตั้งค่าตัวเกมทั่วไป เช่น ขนาดหน้าจอ เสียงของเกม
- แล้วก็ปุ่มออกเกมครับ

19 Save Slot

- ส่วนตรงนี้ก็จะเป็นหน้าเลือก **save slot** ที่เราต้องการเล่นครับ สามารถกดลบ **save slot** ที่มีอยู่ หรือสร้างใหม่ก็ได้แต่ช่องที่ใช้สร้างต้องเป็นช่องที่ว่าง

20 In-Game Menu

หลังจากเลือก **save slot** เสร็จเกมจะเข้าสู่หน้าจอเมนูภายในเกม ก่อนเริ่มเล่น ผู้เล่นสามารถเลือกปรับแต่งตัวอุปกรณ์ สกิลกับไอเทมของละครที่จะเอาไปใช้ในด้านได้ ซื้อขายของได้หรือกลับไปยังหน้าจอหลักของเกม

21 ระบบสถานะและการแต่งอุปกรณ์สวมใส่

- ตัวละครผู้เล่นจะมีความค่าสถานะต่างๆ มีเลเวลกับค่าประสบการณ์ที่ได้จากการชนะในด้านนั้นๆ มีพลังชีวิต พลังเวทย์ ค่าโจมตี เหมือนเกม **RPG** ทั่วไป สามารถปรับแต่งอุปกรณ์กับไอเทมที่จะนำไปเล่นในด้านต่างๆ ได้

22 Item Design

- อันนี้เป็น **design item** คร่าวๆ ครับ

23 หนังสือความรู้

หนังสือความรู้ เป็นที่รวบรวมความรู้ที่มีอยู่ในเกม ผู้เล่นสามารถใช้ความรู้นี้เป็นตัวช่วยในการเล่นในเกมได้ เช่น วิธีการคำนวณอย่างรวดเร็ว โดยความรู้จะปลดล็อกจากการผ่านด่านบางด่าน

24 หน้าเลือกบท

เมื่อผู้เล่นกดเริ่มเล่น ผู้เล่นจะต้องทำการเลือกบทของเกม โดยเนื้อเรื่องและเนื้อหา
คณิตศาสตร์จะถูกแบ่งออกเป็นบทๆ แต่ละบทจะเป็นภูมิภาคหรือพื้นที่หนึ่งบนโลกในเกม
และบทๆหนึ่งประกอบด้วยด่านหลายด่าน

25 หน้าเลือกด่าน

หลังจากกดเลือกบทแล้ว จะแสดงแผนที่ในบทนั้นพร้อมกับด่านต่างๆ ผู้เล่นต้องเล่นด่าน
ให้ผ่านเพื่อปลดด่านต่อไป ในเกมจะมีทางแยกของด่านที่ผู้เล่นจะเล่นหรือไม่ก็ได้

26 หน้าเลือกด่าน *ต่อ*

หลังจากที่กดเลือกด่านแล้ว ก็จะมีข้อมูลขึ้นที่ด้านข้าง บอกชื่อด่าน เนื้อเรื่องของด่านนั้น
รูปแบบของด่าน แรงค์ที่ทำได้ในด่านนั้น รวมถึงความแม่นยำ เวลาที่ใช้ จำนวนครั้งที่โดน
โจมตี กดปุ่มเริ่มด่านเพื่อทำการเล่น

27 ประเภทของด่านต่างๆ

ในเกมจะมีประเภทของด่านต่าง ๆ ด่านที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้มี 3 ด่าน คือ ด่านปราบ
ศัตรู ด่านสำรวจดันเจี้ยน ด่านไขปริศนา ซึ่งผมจะอธิบายรายละเอียดหลังจากนี้ ด่าน
ฝึกสอนจะเป็นด่านที่สอนผู้เล่นเรื่องระบบของเกมและการคำนวณ ด้านเนื้อเรื่องก็ตามชื่อ
คือ จะเป็นการเล่าเรื่องของเกม

28 ประเภทของด่าน (ต่อ)

นี่ก็เป็นตัวอย่างของด่านสามแบบที่ผู้เล่นจะได้เล่นครับ เราพยายามทำเกมเพลย์ให้มีความหลากหลายมากที่สุด เพื่อให้ผู้เล่นอยู่กับเกมของเราได้นานที่สุด

29 ด่านปราบศัตรู

- ด่านปราบศัตรูเป็นด่านที่ผู้เล่นต้องทำการกำจัดศัตรูไปเรื่อยๆ ศัตรูจะมาในรูปแบบเวฟ ต้องกำจัดศัตรูทั้งหมดในฉากจึงจะจบด่านได้ ในแต่ละครั้งที่ผู้เล่นได้เล่นในด่านรูปแบบนี้จะได้เจอกับโจทย์ที่ซ้ำกันแต่ละครั้ง ซึ่งทางพวกเราที่เป็นคนทำเกมนี้อาจกำหนดได้ว่าจะให้ศัตรูในฉากนั้นมีโจทย์แบบไหน เช่น สุ่มให้เป็นโจทย์อะไร กำหนด **range** ของโจทย์ได้
- ในการต่อสู้กับศัตรู ผู้เล่นจะต้องทำการเลือกเป้าหมายของการโจมตีก่อน ตัวลูกศรสีแดงเป็นตัวบอกว่าเลือกเป้าหมายใดอยู่ สามารถกดเพื่อเปลี่ยนเป้าหมายการโจมตีได้จากนั้นหาคำตอบของโจทย์ที่อยู่บนหัวของศัตรู กดพิมพ์เลขแล้วกดยืนยันคำตอบ ถ้าตอบถูกจะเป็นการโจมตีศัตรู แต่ถ้าตอบผิด ผู้เล่นจะได้รับความเสียหายเอง

30 คลิป **prototype**

- ในตรงส่วนนี้จะเป็นโปรโตไทป์ของเราตอนที่ทำช่วง **NSC** ครับ
- ตัว **Gameplay** ก็จะเหมือนที่อธิบายไปก่อนหน้านี้ครับ คือ เลือกศัตรูก่อนแล้วตอบคำถามให้ถูกต้อง

- อย่างที่เห็นครับ ศัตรูสามารถโจมตีผู้เล่นได้ โดยก่อนที่จะเริ่มโจมตีผู้เล่นจะมีการแสดงสัญลักษณ์เตือนก่อน ศัตรูบางตัวถ้าโจมตีตอน

31 ด้านปราบศัตรู

- ในการเล่นรูปแบบนี้ ผู้เล่นจะสามารถกดเรียกหน้าต่างสกิลกับไอเทมได้ ผู้เล่นจะใช้สกิลได้โดยการใส่ไอเทมสวมใส่ที่มีสกิลนั้นๆ สามารถใช้ไอเทมกดใช้เพื่อช่วยในการเล่นได้ เช่น ยาเพิ่มพลังชีวิต

32 Item Design

ส่วนนี้จะเป็นดีไซน์ของไอเทมต่างๆ คร่าวๆ ครับ

33 QTE-1

- เพื่อให้ตัว **gameplay** มีความตื่นเต้นเพิ่มขึ้นมา ทุกครั้งที่ผู้เล่นใช้สกิลหรือโดนศัตรูใช้สกิลใส่ ผู้เล่นจะต้องเล่นมินิเกม **Quick time event** ที่เป็นการคำนวณเลขง่ายๆ ให้ผ่านเพื่อที่จะใช้สกิลได้หรือป้องกันการโจมตีจากสกิลของศัตรูได้สำเร็จ
- **quick time event** ตัวแรก ผู้เล่นจะต้องกดหยุดเข็มที่กำลังหมุนอยู่ให้ตรงกับคำตอบที่ถูกต้อง
- ตัวที่สองจะเป็นการกดลูกศรทิศทางเพื่อเลือกคำตอบ

34 QTE-2

- ตัวที่สามเป็นการกดเลือกคำตอบที่ต้องทั้งหมดก่อนที่เวลาจะหมดลง โดยการกดปุ่มลูกศร
- ตัวที่สี่เป็นการพิมพ์ตอบตามปกติ

35 ด้านปรามศัตรู (Reference)

- เรา ref รูปแบบเล่นนี้มาจากเกม Typer Shark ที่เป็นเกมพิมพ์ดีด
- ref บางส่วนจากเกม south park the stick of truth กับเกม letter quest ที่เป็นเกมมุมมองด้านข้างกับเกม RPG

36 ด้านสำรวจดันเจี้ยน

- ด้านสำรวจดันเจี้ยนจะคล้ายกับด้านปรามศัตรูที่อธิบายไปก่อนหน้านี้ แต่ว่าผู้เล่นจะสามารถตัวละครได้ ให้เดินไปซ้ายกับขวา สามารถกดกระโดดได้
- จุดประสงค์ของการเล่นคือ สำรวจฉากและหาไอเทมในด้านพร้อมสู้กับศัตรูไปด้วย ซึ่งทุกครั้งในการเล่น ห้องต่างๆ ภายในด้านก็จะมีโครงสร้างและศัตรูที่เจอก็จะไม่เหมือนเดิม

- ศัตรูจะสุม่ใจทย์เหมือนด่านแรก แต่การโจมตีจะยากขึ้นกว่าเดิมคือ ผู้เล่นต้องพิมพ์คำตอบของศัตรูตัวที่จะฟัน และต้องเข้าไปประชิดตัวศัตรูแล้วกดโจมตีเพื่อตอบคำตอบ ถ้าตอบถูกก็จะทำความเสียหายกับศัตรูได้และถ้าตอบผิดศัตรูก็จะมีพลังชีวิตเพิ่มขึ้น
- ภายในด่านก็จะมีกล่องสมบัติที่ต้องเล่นมินิเกมแก้鎖คของกล่องก่อนถึงได้ของที่อยู่ข้างใน

37 ด้านสำรวจดันเจี้ยน (Reference)

- เราได้แรงบันดาลใจในการทำด้านรูปแบบนี้มาจากเกมแนว **side-scroller** หลายๆ เกมครับ หลักๆ ก็จะเป็นเกม **Castlevania** ที่เป็น **side-scroller action RPG** แล้วก็บางส่วนจาก **Mega Man** กับ **Fallout Shelter** ครับ

38 ด้านแก้ปริศนา

- จุดประสงค์ของด้านแก้ปริศนา คือ การเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สำรวจจาก และแก้ไขปริศนาพร้อมกับเรียนรู้เรื่องราวไปด้วย ภายในด่านจะไม่มีศัตรู แต่มีกับดักแทน
- ในด่านนี้จะใช้มุมมองด้านบน ในบางจุดของด่าน เมื่อเดินเข้าไปจะมีการเปลี่ยนมุมมองเป็นมุมมองด้านข้างเพื่อโฟกัส **objective** ที่ผู้เล่นต้องทำ
- ผู้เล่นต้องแก้ปริศนาโดยการคำนวณเลขหรือตีความคำใบ้ของปริศนา ผู้เล่นต้องคอยสังเกตจากและหลบกับดักที่มีอยู่ในด่านด้วย

39 ด้านแก้ปริศนา (ต่อ)

- อันนี้เป็นตัวอย่างของปริศนาของเกมเราครับ ในตัวเกมจริง ๆ จะไม่ได้มีการคำนวณง่าย ๆ แค่นี้ แต่ก่อนที่ผู้เล่นจะเริ่มแก้โจทย์ ผู้เล่นอาจจะต้องตัวเลขของโจทย์ที่ซ่อนอยู่ในด่านก่อนถึงจะเริ่มคำนวณได้ เป็นบังคับกลายๆ ให้ผู้เล่นออกสำรวจจาก
- หลังจากทีแก้ปริศนาได้แล้ว ผู้เล่นก็จะได้รับไอเทมเป็นรางวัล
- ด้านแก้ปริศนาสามารถกลับมาเล่นได้ แต่จะไม่ได้ของรางวัลแล้ว