

1.บทนำ (ความเป็นมาของโครงการ)

การสร้างเกมโดยการบูรณาการกับวิชาการด้านต่างๆเป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบัน โดยนำตัวระบบเกมส์ที่มีในปัจจุบันนั้นมาพัฒนาร่วมกับด้านวิชาการ และสร้างแรงจูงใจในการเล่น และมอบความรู้ ความบันเทิง ให้กับผู้เล่นได้ ในสมัยก่อนปริมาณเกมที่ผลิตมีจำนวนต่ำและเข้าถึงได้ยากกว่าด้วยข้อจำกัดด้านซอฟต์แวร์หรือฮาร์ดแวร์ แต่ในตอนนี้มีปริมาณเกมที่อยู่ในตลาดเป็นจำนวนมากและมีเกมสำหรับเสริมสร้างความรู้ ซึ่งภายหลังเป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบันและยังคงมีผลิออกมาอย่างต่อเนื่องโดยขยายขอบเขตผู้ใช้งานได้หลากหลายขึ้น เช่นผู้สูงอายุหรือวัยเด็ก สามารถเข้าถึงเกมที่ฝึกสมองอย่างง่ายได้เพื่อกระตุ้นให้สมองได้สั่งการแบบเป็นระบบมากยิ่งขึ้นโดยผ่านรูปแบบเกม นอกจากนี้เกมยังแสดงถึงเทคโนโลยีที่มีอยู่ในปัจจุบันได้ ทั้งการพัฒนากระบวนทัศน์ในตัวเกมหรือจะเป็นความนิยมของผู้ใช้งานในแต่ละยุคสมัย และเกมยังมีอิทธิพลในด้านวิชาการต่างๆ เช่นการทำเกมเพื่อใช้ในการศึกษา การวางแผน การจัดสรรการทำงาน ความคิดสร้างสรรค์ ไหวพริบ หรือ การแก้ไขปัญหาต่างๆ ให้ออกมาอย่างเป็นระบบได้เป็นอย่างดี

เกมที่ฝึกการคำนวณเป็นเกมที่มีความนิยมใช้กันในการพัฒนาทักษะเชิงความคิดโดยผ่านตัวเลข ภาพ สัญลักษณ์ หรือตัวอักษรในรูปแบบต่างๆ โดยครั้งนี้เรากำลังจะพูดถึงการจัดระบบความคิดและการคำนวณเป็นหลักและเนื่องจากภาษา java นั้นเป็นภาษาที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมอย่างแพร่หลาย และสามารถใช้สร้างสิ่งต่างๆได้อย่างมาก หนึ่งในนั้นก็คือ เกม ทางกลุ่มของเราจึงได้มีการนำภาษา java มาพัฒนาเกมส์ขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะสร้างเกมส์ที่สามารถช่วยฝึกฝนความรู้ทางวิชาการไปพร้อมกับความสนุกสนานในการเล่น ดังนั้นเกมส์ของทางกลุ่มเราจึงเป็นเกมส์ที่มีความเกี่ยวข้องกับการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์ โดยใช้หลักการของการคำนวณทางคณิตศาสตร์เป็นหลักครับ

2.วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

วัตถุประสงค์หลักของเกมส์นี้คือการให้ผู้เล่นได้ฝึกการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์และได้รับความรู้ทางประวัติศาสตร์ที่นำมาแปลงเป็นเรื่องราวให้สนุกสนานซึ่งจะช่วยเสริมสร้างเรื่องการคำนวณให้เร็วขึ้น ได้ความรู้ทางประวัติศาสตร์และยังได้รับความสนุกในการเล่น รวมไปถึงเป็นการฝึกฝนการเขียนโปรแกรมโดยใช้ภาษา **java** ของทางกลุ่ม และการได้ลองใช้เครื่องมือใหม่ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อจะนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอด พัฒนาเป็นแนวคิดใหม่ๆ

3.ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับและการนำไปใช้งาน

- 3.1ความรู้จากการใช้ภาษา **java** โดยสามารถนำไปพัฒนาต่อไปในอนาคต
- 3.2เพื่อศึกษาและทดลองใช้ Tools ใหม่ๆในการพัฒนา
- 3.3ความรู้ที่ได้รับจากตัวเกม ซึ่งช่วยให้พัฒนาในเรื่องการคำนวณให้เร็วขึ้น
- 3.4 เพื่อเป็นการศึกษาหลักการทำงานของภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุ (Object Programming)

4.รายละเอียดโปรแกรมที่จะพัฒนาในเชิงเทคนิค

4.1 Input/Output Specification

รับinputโดยการพิมพ์ค่าในช่องที่แสดงบนหน้าจอและส่งค่าที่พิมพ์เข้าไปคำนวณในตัวโปรแกรมด้วยการกดปุ่ม hit หรือกด enter ที่คีย์บอร์ด ซึ่งจะมีสมการแสดงขึ้นมาบนกล่องข้อความ หากเราคำนวณและพิมพ์ค่าของสมการได้ถูกต้อง เลือดทางฝ่ายศัตรูจะลด แต่ถ้าหากตอบผิดเลือดฝ่ายเราจะลดแทน และเลขชุดใหม่จะแสดงขึ้นมาแทน

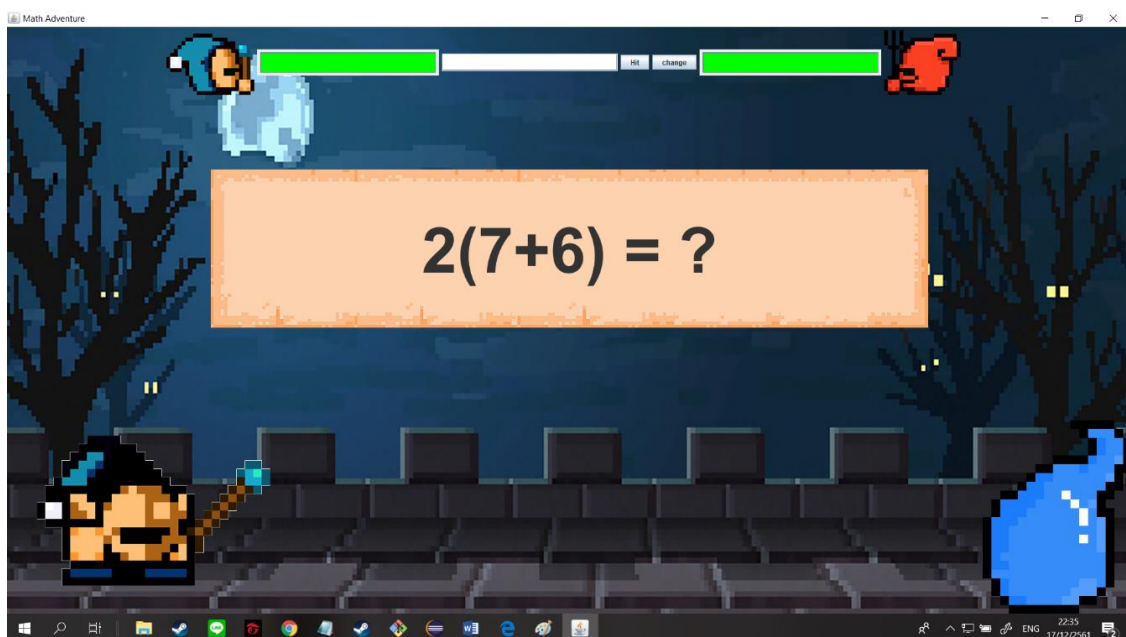
4.2 Functional Specification

เมื่อผู้ใช้ไม่สามารถคำนวณสมการออกมาได้เลือดฝ่ายเราจะค่อยๆลดไปเรื่อยๆ แต่ถ้าหากไม่สามารถคำนวณได้จริงๆจะมีปุ่มchange ให้เพื่อเปลี่ยนสมการ โดยตัวสมการที่แสดงในแต่ละด่านนั้นจะมาจากไฟล์สุ่มโดยอ่านค่าจาก Text File โดยมีการเรียงลำดับความยากของโจทย์ไว้ตามเลเวลของแต่ละด่านและเมื่อแถบเลือดของผู้เล่นหมดลงก็จะเข้าสู่หน้า Game over และจะย้อนกลับไปสู่หน้าเมนูหลัก หรือในกรณีที่ผู้เล่นสามารถเคลียร์ด่านนั้นๆได้(แถบเลือดของมอนสเตอร์หมดลง) ผู้เล่นก็จะเข้าสู่ด่านถัดไป และเมื่อจบเกม ตัวเกมก็จะแสดงแถบคะแนนของผู้เล่น(Player Score)ในแต่ละด่านว่าใช้เวลาไปทั้งหมดเท่าไรบ้าง จากนั้นก็นำผู้เล่นเข้าสู่หน้าเมนูหลัก และตัวเกมได้ใส่เอฟเฟ็คเสียงต่างทั้งเสียงเพลงประกอบและเสียงประกอบอนิเมชันต่างๆ

4.3 Design

4.3.1 ตัวเกม

- มีช่องแถบเลือดและไอคอนสองแบบได้แก่ แถบเลือดและไอคอนของผู้เล่นและของมอนสเตอร์
- Input Bar เป็นช่องที่มีไว้สำหรับรับค่า input ที่เป็นคำตอบจากคีย์บอร์ดของผู้เล่น
- Hit Button ที่มีไว้สำหรับส่งค่าที่ผู้เล่นใส่ไว้ในช่อง input เข้าไปคำนวณในตัวโปรแกรม
- Change Button เป็นปุ่มที่มีไว้สำหรับการเปลี่ยนโจทย์ที่จะแสดง
- Question Bar เป็นแถบที่ไว้แสดงตัวสมการโจทย์ต่างๆ
- Character Area เป็นพื้นที่ที่จะแสดงผลตัวละครของผู้เล่น(อยู่ทางด้านซ้ายของหน้าต่าง)
- Monster Area เป็นพื้นที่ที่จะแสดงผลมอนสเตอร์(อยู่ทางด้านขวาของหน้าต่าง)



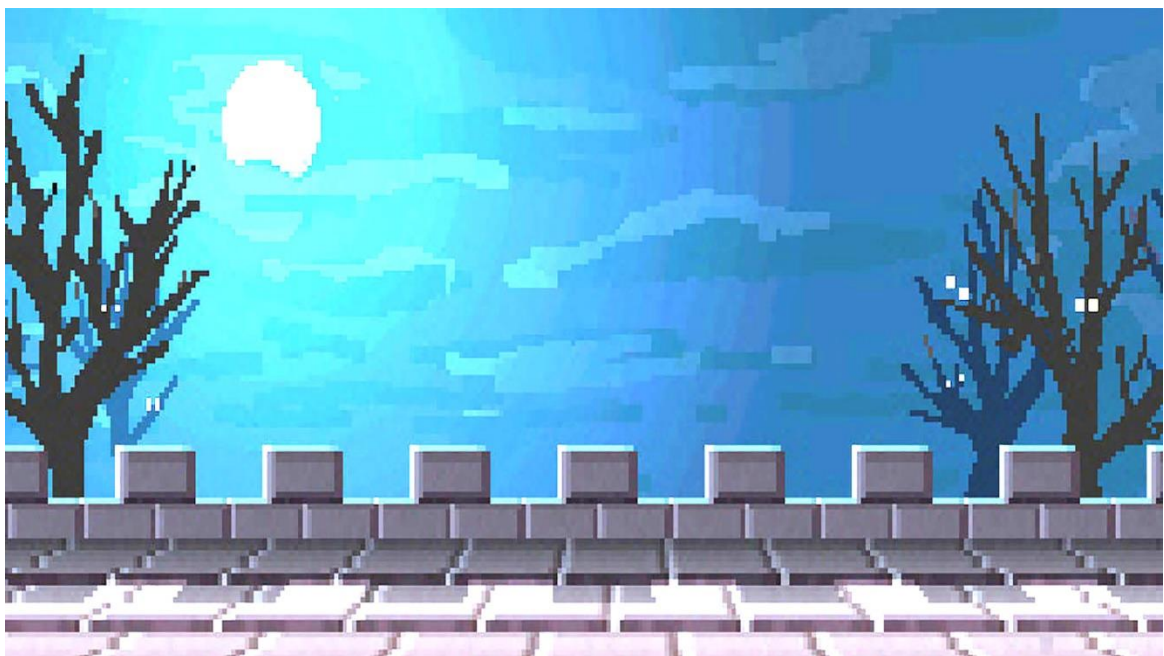
รูปที่ 4.3.1 การออกแบบเชิงเทคนิค

4.3.2 ภาพพื้นหลัง (Background)

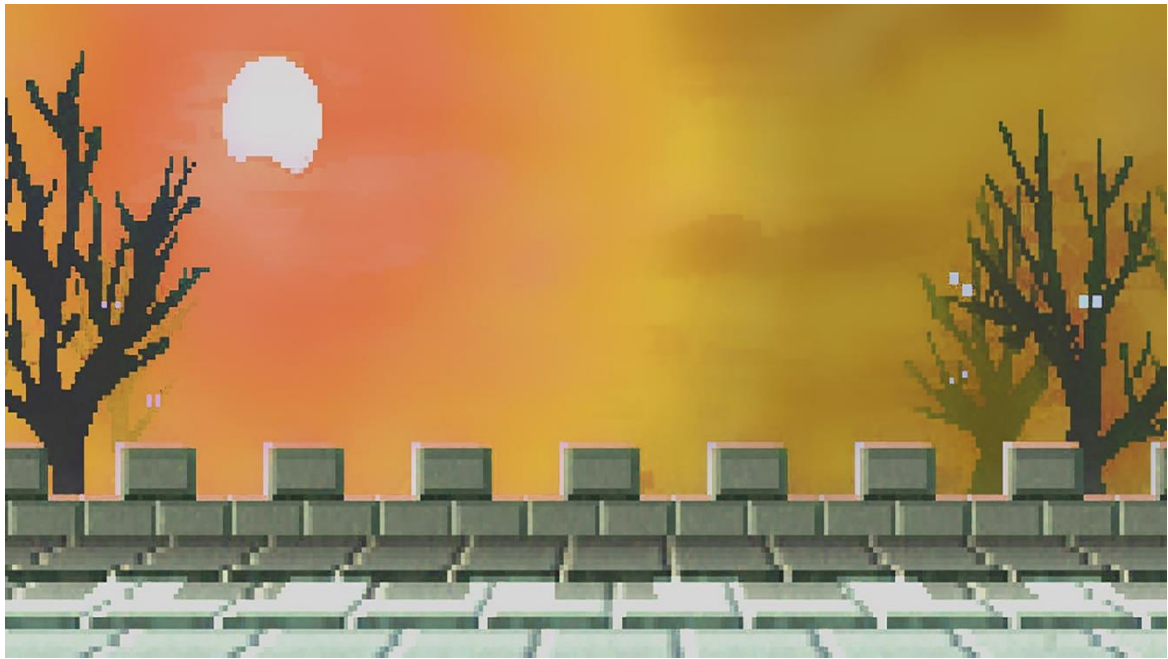
4.3.2.1 ภาพพื้นหลังในหน้าต่างการเล่นเกมในแต่ละด่าน



รูปที่ 4.3.2.1.1 ภาพพื้นหลังของ State 1



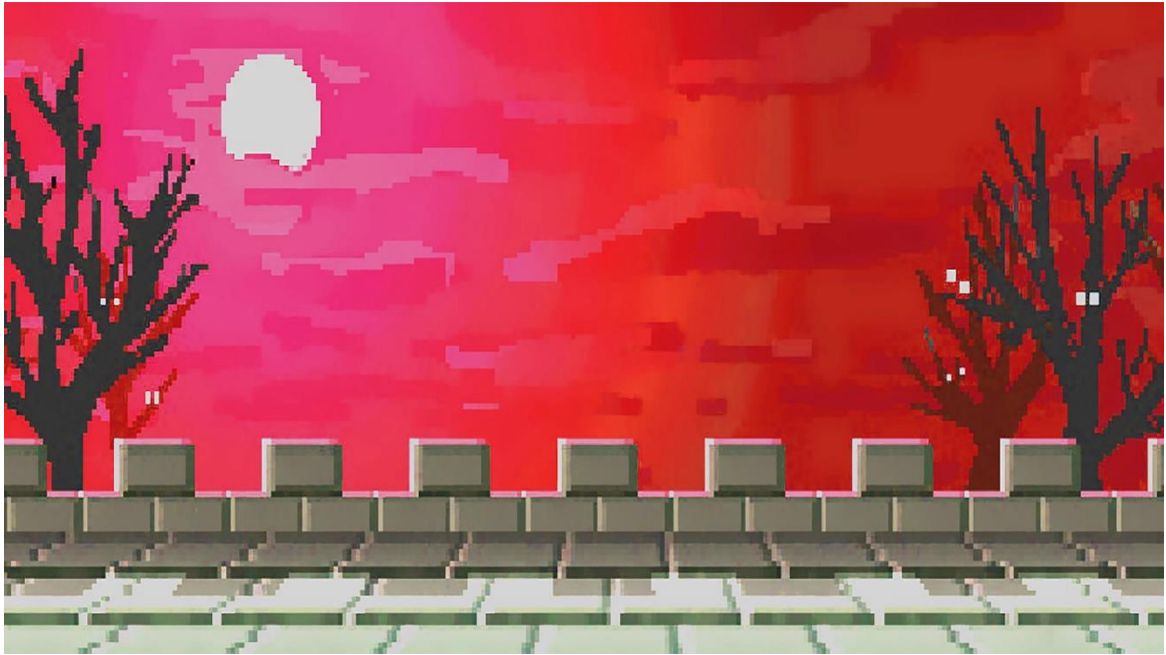
รูปที่ 4.3.2.1.2 ภาพพื้นหลังของ State 2



รูปที่ 4.3.2.1.3 ภาพพื้นหลังของ State 3



รูปที่ 4.3.2.1.4 ภาพพื้นหลังของ State 4

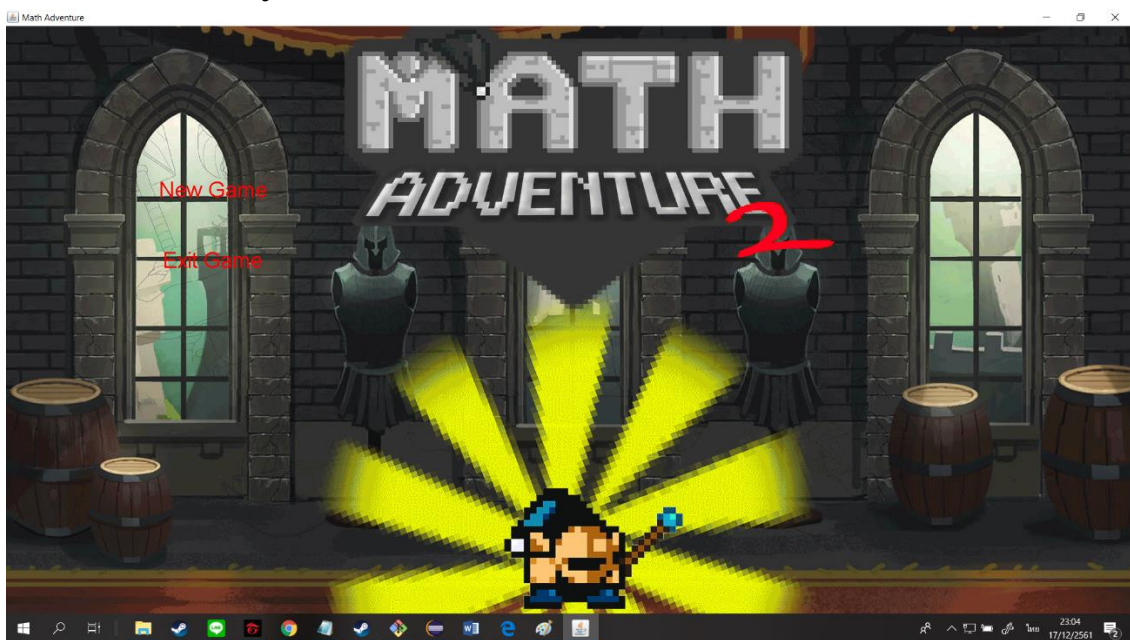


รูปที่ 4.3.2.1.5 ภาพพื้นหลังของ State 5



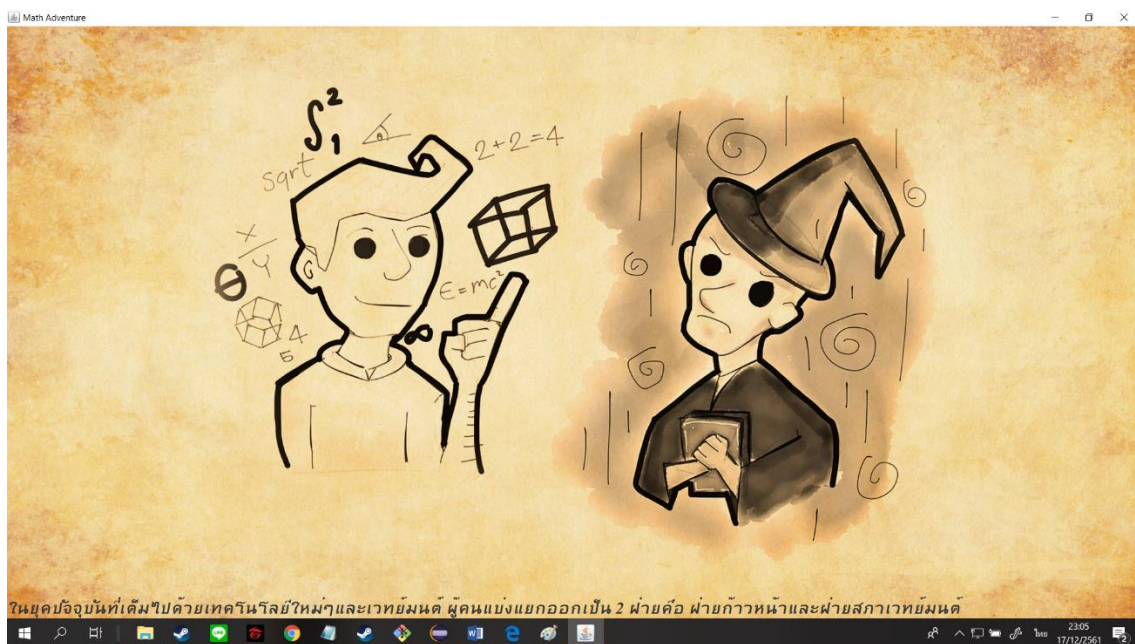
รูปที่ 4.3.2.1.6 ภาพพื้นหลังของ State 6 (State สุดท้าย)

4.4.2.2 หน้าต่างเมนูหลักของตัวเกม



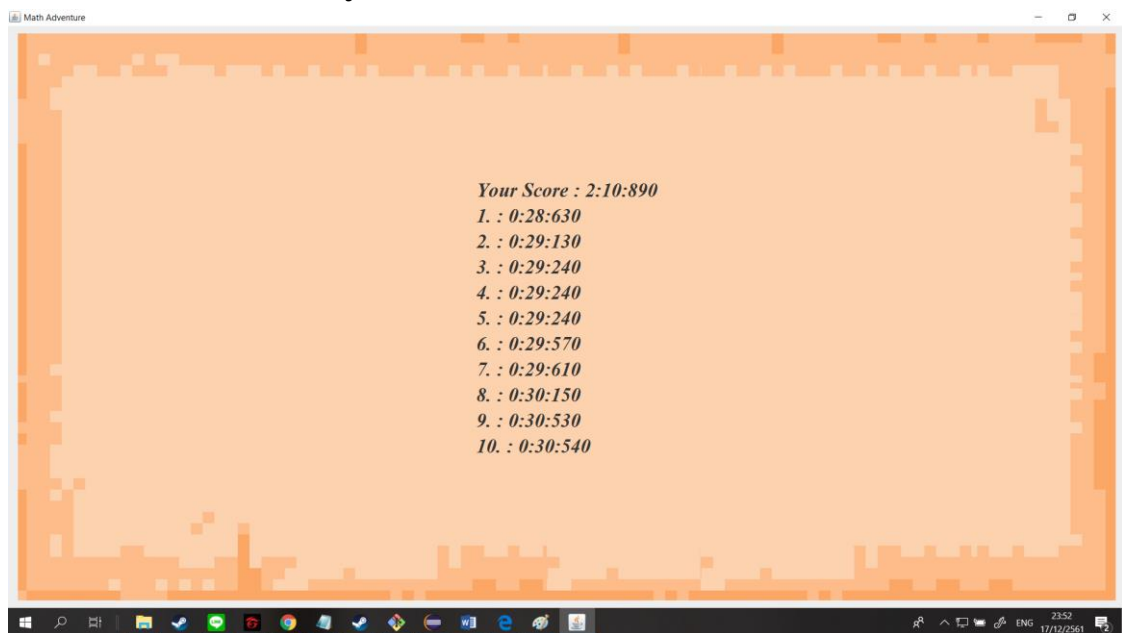
รูปที่ 4.3.2.2.1 ภาพหน้าต่างเมนูหลักของตัวเกม

4.4.2.3 Cut Scene เล่าเนื้อเรื่องของตัวเกม



รูปที่ 4.3.2.2.1 ภาพตัวอย่าง Cut Scene

4.4.2.3 Score Board ของผู้เล่น



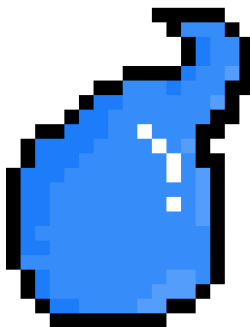
รูปที่ 4.4.2.3.1 ภาพ Score Board ของผู้เล่น

4.3.3 ตัวละครและมอนสเตอร์

4.3.3.1 ตัวละคร



4.3.3.2 บอสประจำ State 1



4.3.3.3 บอสประจำ state 2



4.3.3.4 บอสประจำ state 3



4.3.3.5 บอสประจำ state 4



4.3.3.6 บอสประจำ state 5



4.3.3.7 บอสประจำ state 6



5.ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่จะพัฒนา

เกมส์ที่ทางเราจะพัฒนานั้นโดยรวมจะใช้ภาษา **java** ในการพัฒนาขึ้นทั้งหมดอาจมีการใช้ **tools** บางอย่างเข้ามาช่วยในบางส่วน เพื่อให้ตัวเกมส์มีความสมบูรณ์มากขึ้น โดยมีข้อจำกัดคือ **method** บางอย่างของภาษา **java** ที่เราจะต้องเป็นผู้คิดอัลกอริทึมในการทำงานขึ้นเอง หรือ **tools** บางอย่างที่เป็น **tools** ประเภทใหม่ซึ่งมีความซับซ้อนในการใช้งาน จึงต้องมีการศึกษาโดยละเอียดเพื่อให้สามารถใช้ **tools** นั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

6.ตารางระบุหน้าที่ความรับผิดชอบและกำหนดระยะเวลา

ชื่อ-นามสกุลและ รหัสนักศึกษา	หน้าที่	ระยะเวลา
นายปริญ สิทธิกุล 60070047	พัฒนาตัวโครงสร้างของเกมส์	20/10/2561 - 18/12/2561
นายภูมิ เนตราคม 60070074	พัฒนาตัวโครงสร้างของเกมส์	20/10/2561 - 18/12/2561
นายรัตนวิช สีนบวรพิชัย 60070084	พัฒนาตัวAnimation และ Gui	25/10/2561 – 18/12/2561

Story Board

Title: Math Adventure

Episode# 1

Episode Name : Interface

Page 1

Scene 1



หน้า Home

SCENE

เปิดเกมขึ้นมาจะพบกับหน้า home หรือหน้าเมนูหลัก / New Game เพื่อเป็นการเริ่มเกม / และปุ่ม Exit เพื่อออกจากเกม

DESCRIPTION

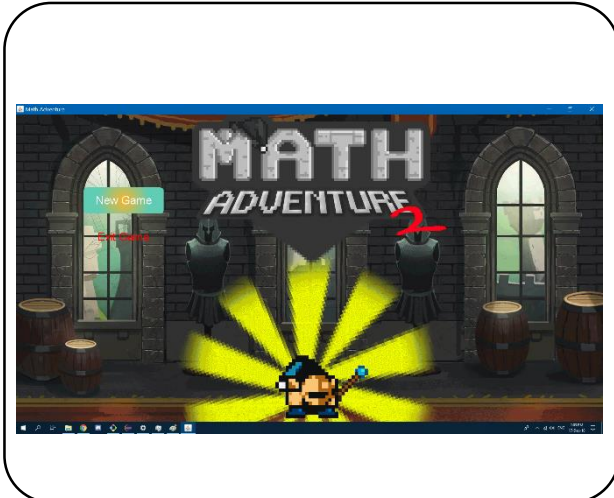
-

TRANSLATION

-

DIALOG

Scene 2



New Game

SCENE

เมื่อกด New game ตัวเกมสลับมาในหน้าเนื้อเรื่อง

DESCRIPTION

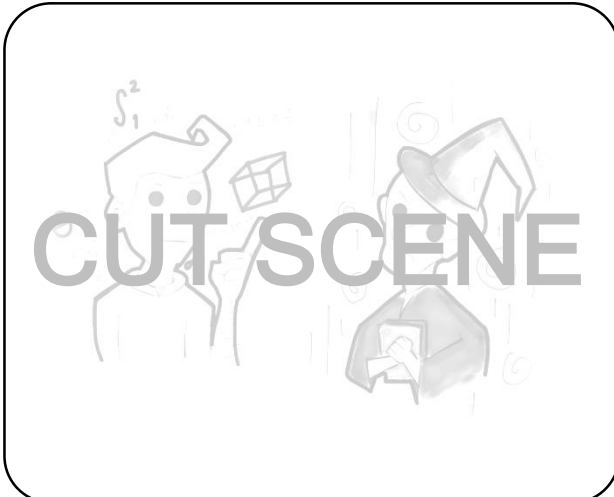
-

TRANSLATION

-

DIALOG

Scene 3



Cut Scene

SCENE

เนื้อเรื่องตัวเกมเริ่ม Cut scene มีทั้งหมด 16 ฉาก

DESCRIPTION

-

TRANSLATION

-

DIALOG

Scene 4



หน้าเนื้อเรื่อง 1

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากแรก

DESCRIPTION

FADE

TRANSLATION

ในยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีใหม่ๆและเวทย์มนต์

ผู้คนแบ่งแยกเป็น 2 ฝ่ายคือ ฝ่ายก้าวหน้าและสภาเวทย์มนต์

DIALOG

Scene 5



หน้าเนื้อเรื่อง 2

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่สอง

DESCRIPTION

APPEAR

TRANSLATION

ฝ่ายสภาเวทย์มนต์นั้นเป็นพวกคนหัวโบราณที่ยึดติดถึงความเชื่อเก่าๆ

จึงรู้สึกไม่พอใจฝ่ายก้าวหน้าที่น่าสนใจใหม่ๆเข้ามาในโลกเป็นอย่างมาก

DIALOG

Scene 6



หน้าเนื้อเรื่อง 3

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่สาม

DESCRIPTION

APPEAR

TRANSLATION

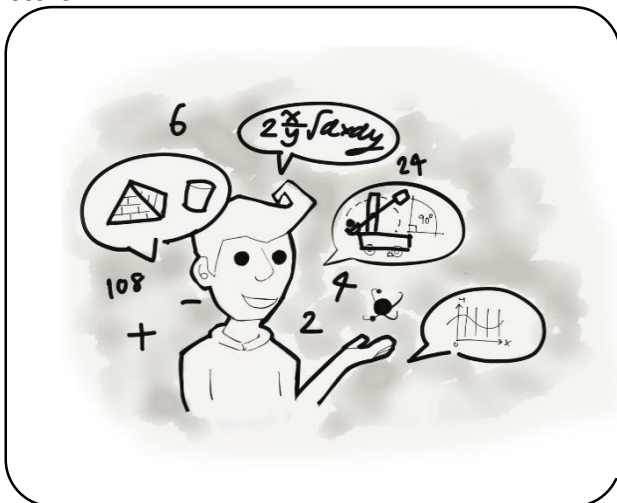
ฝ่ายสภาเวทย์มนต์จึงได้คิดแผนการที่จะกำจัดพวกเทคโนโลยี นี้ออกไป

และได้ความว่าจะทำลายความรู้เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ด้วยการลบความ

ทรงจำคนทั้งโลกเกี่ยวกับเรื่องทางคณิตศาสตร์

DIALOG

Scene 7



หน้าเนื้อเรื่อง 4

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่ 4

DESCRIPTION

APPEAR

TRANSLATION

สำหรับคณิตศาสตร์ เป็นเหมือนสิ่งที่ใช้กำหนดหลักการในการผลิตและใช้เทคโนโลยีของฝ่ายก้าวหน้า คณิตศาสตร์จึงเป็นสิ่งที่สำคัญมากที่มีผลทำให้ค้นพบเทคโนโลยีและกฎใหม่ๆ ดังนั้นฝ่ายสภาเวทย์มนต์จึงเลือกใช้วิธีการลบคณิตศาสตร์ออกไป

DIALOG

Scene 8



หน้าเนื้อเรื่อง 5

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่ 5

DESCRIPTION

APPEAR

TRANSLATION

วินซ์หัวหน้าฝ่ายสภาเวทย์มนต์จึงเริ่มลงมือตามแผนการที่วางเอาไว้ เขาใช้เวทย์มนต์ลบคณิตศาสตร์ออกไปจากโลกและผนึกมันไว้ในสมุดคัมภีร์

DIALOG

Scene 9



หน้าเนื้อเรื่อง 6

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่ 6

DESCRIPTION

APPEAR

TRANSLATION

คัมภีร์ที่ผนึกคณิตศาสตร์ไว้ทั้งหมด 6 ส่วน ซึ่งวิธีปลดผนึกคัมภีร์ได้นั้นคือการนำชิ้นส่วนความทรงจำจากยุคสมัยของคณิตศาสตร์กลับมาเติมให้ครบ

DIALOG

Scene 10

หน้าเนื้อเรื่อง 7

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่ 7

DESCRIPTION

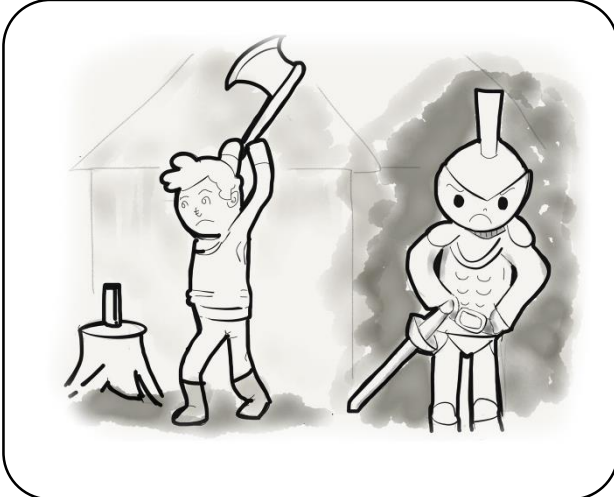
APPEAR

TRANSLATION

ยุคสมัยทั้ง 6 ประกอบด้วย 1.สมัยบาบิโลน 2.สมัยกรีกและโรมัน 3.สมัย
กลาง 4.สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา 5.สมัยคณิตศาสตร์ใหม่ 6.สมัยปัจจุบัน

DIALOG

Scene 11

หน้าเนื้อเรื่อง 8

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่ 8

DESCRIPTION

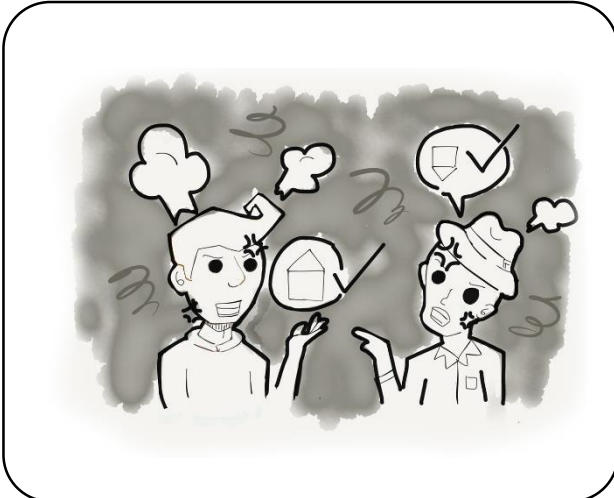
APPEAR

TRANSLATION

เมื่อคณิตศาสตร์หมดไปทำให้โลกกลับสู่ความดั้งเดิม ไม่มีการคำนวณและ
ไร้การพัฒนาเทคโนโลยี ผู้คนใช้ชีวิตตามวิถีโบราณ

DIALOG

Scene 12

หน้าเนื้อเรื่อง 9

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่ 9

DESCRIPTION

APPEAR

TRANSLATION

กาลเวลาผ่านไป ปัญหาที่มนุษย์เคยแก้ได้ ตอนนี้ก็ไม่สามารถแก้ได้เป็น
เหตุให้เกิดทะเลาะกับ และนำไปสู่ความรุนแรงที่มากขึ้น

DIALOG

Scene 13

หน้าเนื้อเรื่อง 10

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่ 10
DESCRIPTION

APPEAR

TRANSLATION

ปัญหาต่าง ๆ นั้นฝ่ายสภาเวทย์มนต์ก็ไม่สามารถแก้ไขได้เช่นกัน เพราะล้วนเป็นคณิตศาสตร์ที่ทุกคนในสภาเวทย์มนต์ตั้งนั้นเรื่องต้องห้ามในการศึกษา

DIALOG

Scene 14

หน้าเนื้อเรื่อง 11

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่ 11
DESCRIPTION

APPEAR

TRANSLATION

เมื่อผ่านเวทย์มนต์จนปัญญา ในการแก้ปัญหาก็ได้จึงบอกให้วินซ์ปลดผนึกสมุดออก แต่วินซ์ปฏิเสธ เพราะการนำขึ้นส่วนความทรงจำกลับมา จำเป็นต้องมีความรู้ทางคณิตศาสตร์ด้วย เมื่อเอาชนะ Puzzle แต่ละชิ้นส่วน

DIALOG

Scene 15

หน้าเนื้อเรื่อง 12

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่ 12
DESCRIPTION

APPEAR

TRANSLATION

ทันใดนั้นลูกชายของวินซ์ที่มีนามว่า “ดัมภ์” ก็ได้เดินก้าวออกมาจากกลุ่มคนที่กำลังถกเถียงกันอยู่ และพูดขึ้นมาว่า ..“ ข้าขออาสา ไปเก็บชิ้นส่วนความทรงจำกลับมาเอง ”

DIALOG

Scene 16



หน้าเนื้อเรื่อง 13

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่ 13

DESCRIPTION

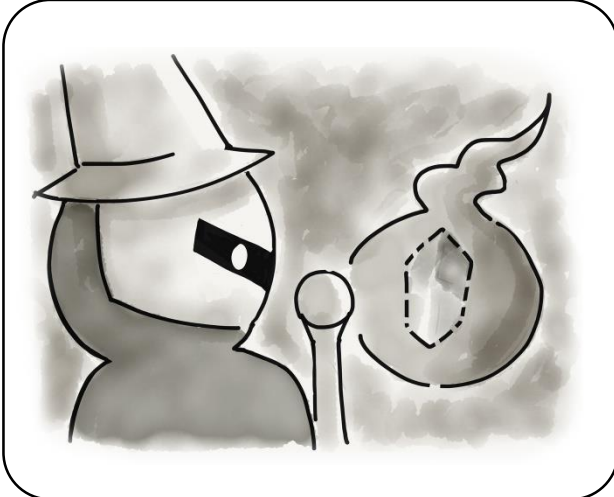
APPEAR

TRANSLATION

หลังจากดื่มขออนุญาตผู้เป็นพ่อเรียบร้อยแล้ว ก็ได้บอกทุกคนพร้อมบอกว่าจะรีบกลับมา จากนั้นดื่มก็เข้าไปในสมุด

DIALOG

Scene 17



หน้าเนื้อเรื่อง 14

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่ 14

DESCRIPTION

APPEAR

TRANSLATION

และแล้วความหวังของมนุษยชาติก็ได้เริ่มต้นขึ้น ดื่มก็ต้องตะลุยในโลกแต่ละยุคสมัยของคณิตศาสตร์ และหาความรู้เมื่อพัฒนาตนเองไปเรื่อยๆ เพื่อค้นหาชิ้นส่วนคริสตัลให้ครบ

DIALOG

Scene 18



เริ่มเกม

SCENE

ตัวเกมจะออกแบบยุคของคณิตศาสตร์ตามสมัยต่างๆในประวัติศาสตร์

DESCRIPTION

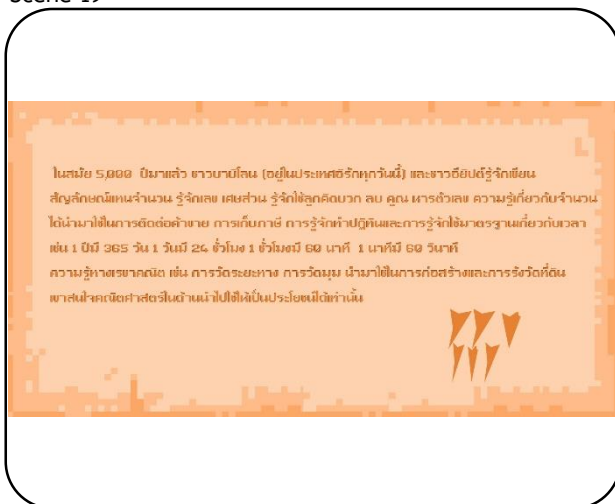
APPEAR

TRANSLATION

-

DIALOG

Scene 19



หน้าประวัติศาสตร์

SCENE

เนื้อหาทางประวัติศาสตร์

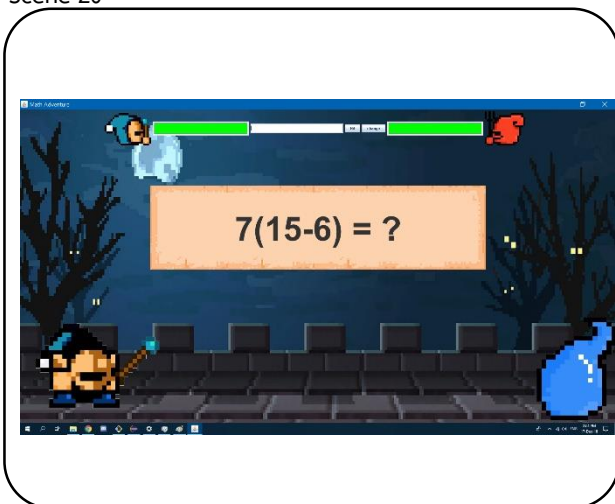
DESCRIPTION

APPEAR

TRANSLATION

DIALOG

Scene 20



ฉากต่อสู้

SCENE

ภายในฉากนี้จะมีอินเตอร์เฟสของฉากต่อสู้ปรากฏขึ้นมา

DESCRIPTION

TRANSLATION

DIALOG

Scene 21



หน้าเนื้อเรื่อง 15

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่ 15

DESCRIPTION

TRANSLATION

หลังจากนั้นตัวนักสำรวจก็สามารถชนะมอนสเตอร์และอุปสรรคต่างๆ จนเก็บคริสตัลได้ครบจึงทำให้โลกนั้นกลับมาเป็นเหมือนเดิมละ ทำให้อาณาจักรกับคณิตศาสตร์นั้นอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข..

DIALOG

Scene 22



หน้าเนื้อเรื่อง 16

SCENE

เป็นการอธิบายเรื่องราวของตัวเนื้อเรื่องฉากที่ 16

DESCRIPTION

-

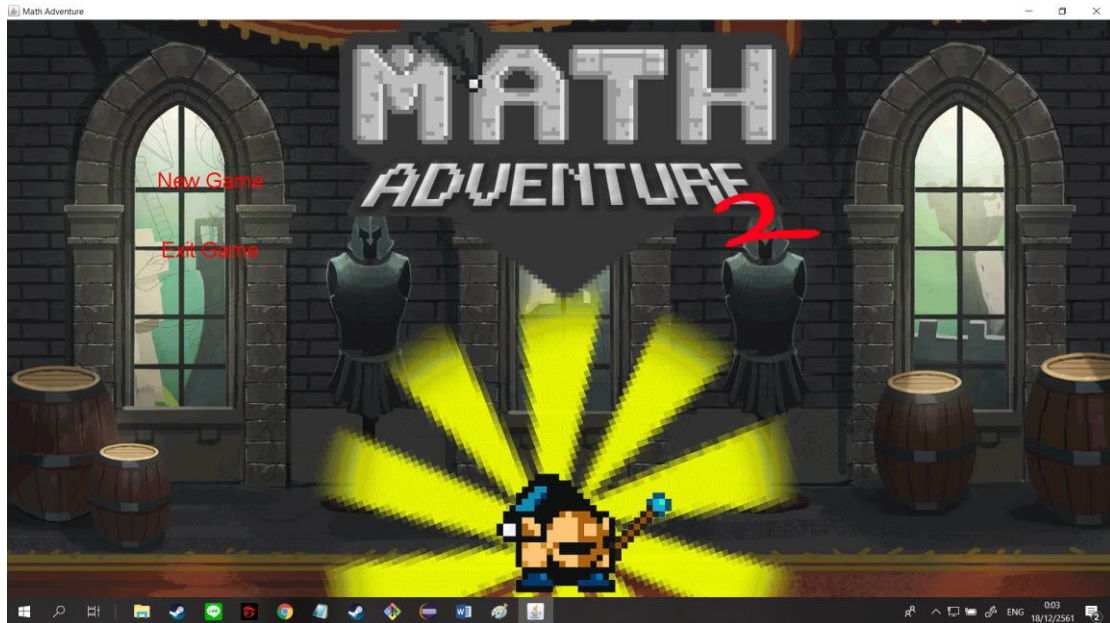
TRANSLATION

The End

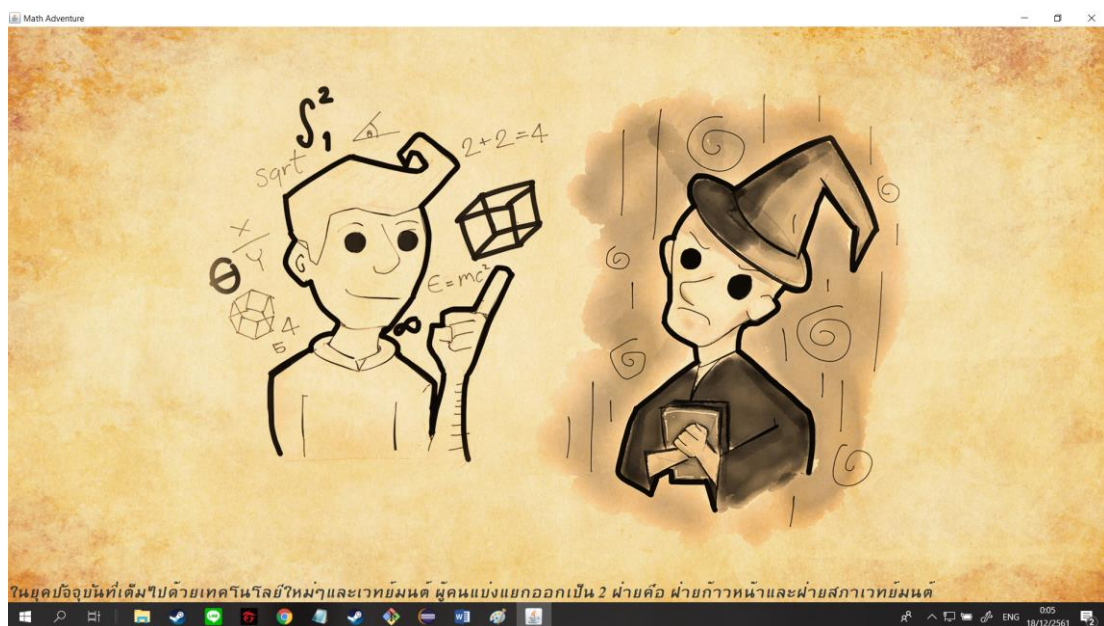
DIALOG

How To Play

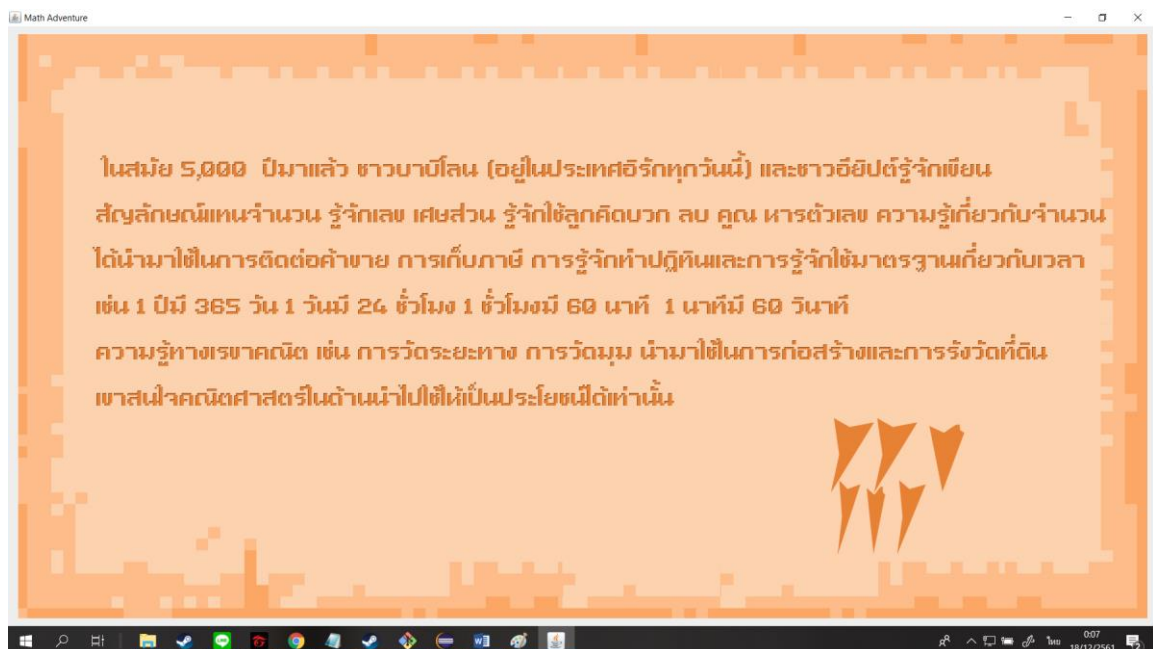
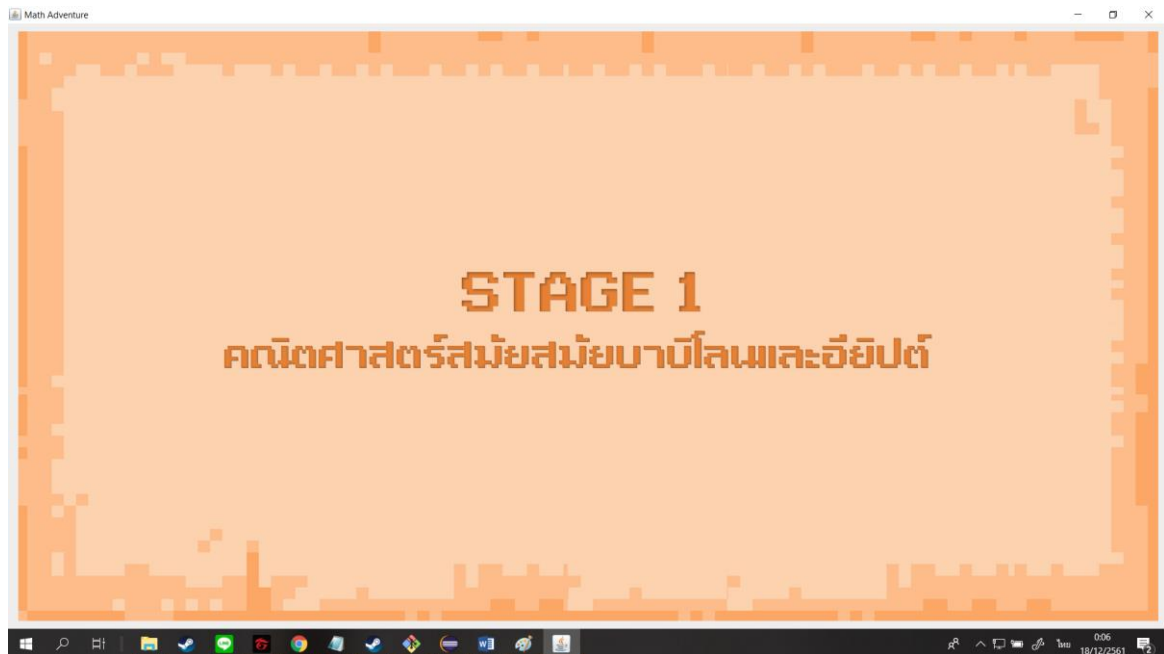
1.เมื่อเปิดเกมขึ้นมาจะพบกับหน้า home หรือหน้าเมนูหลักหากกด exit จะเป็นการออกเกมและหากกด new game ก็จะเป็นการเริ่มเกม



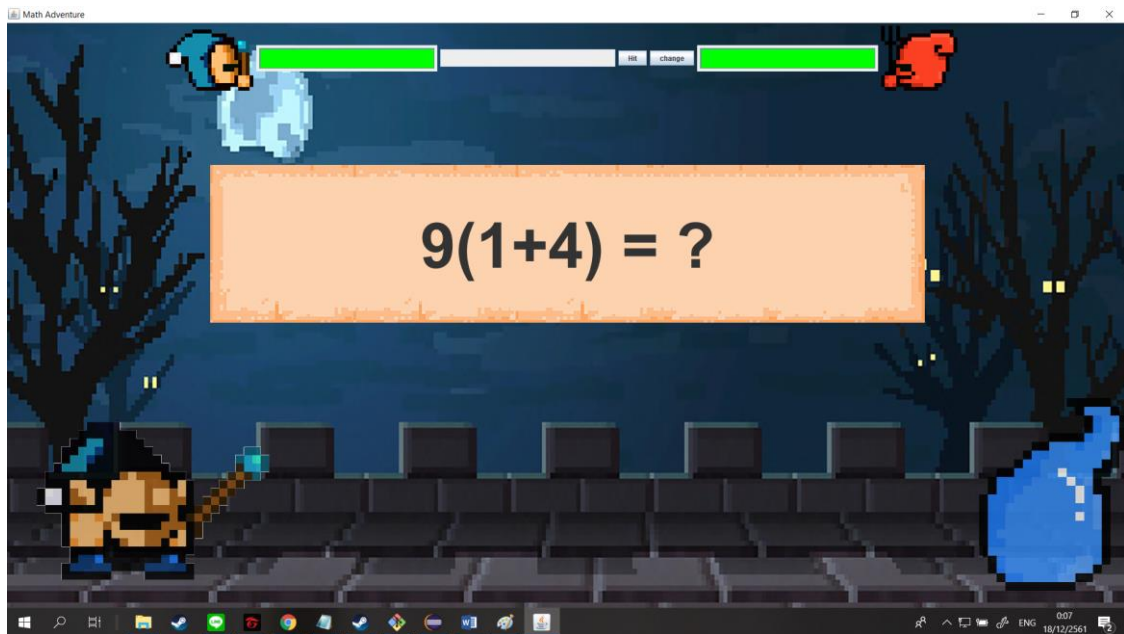
2.เมื่อกด new game ตัวเกมจะสลับมาหน้า cut scene เนื้อเรื่อง ซึ่งผู้เล่นสามารถข้าม cut scene ด้วยการกดปุ่ม esc เพื่อข้าม cut scene ทั้งหมด และกดปุ่ม spacebar เพื่อข้าม cut scene ทีละหน้า



3.จากนั้นก็สลับไปที่ history page เป็นหน้าที่จะแสดงประวัติศาสตร์ของการกำเนิดคณิตศาสตร์ในยุคต่างๆซึ่งผู้เล่นก็สามารถกดปุ่ม esc เพื่อข้าม Cut scene ทั้งหมด และกดปุ่ม spacebar เพื่อข้าม Cut scene ที่ละหน้าได้เช่นกัน



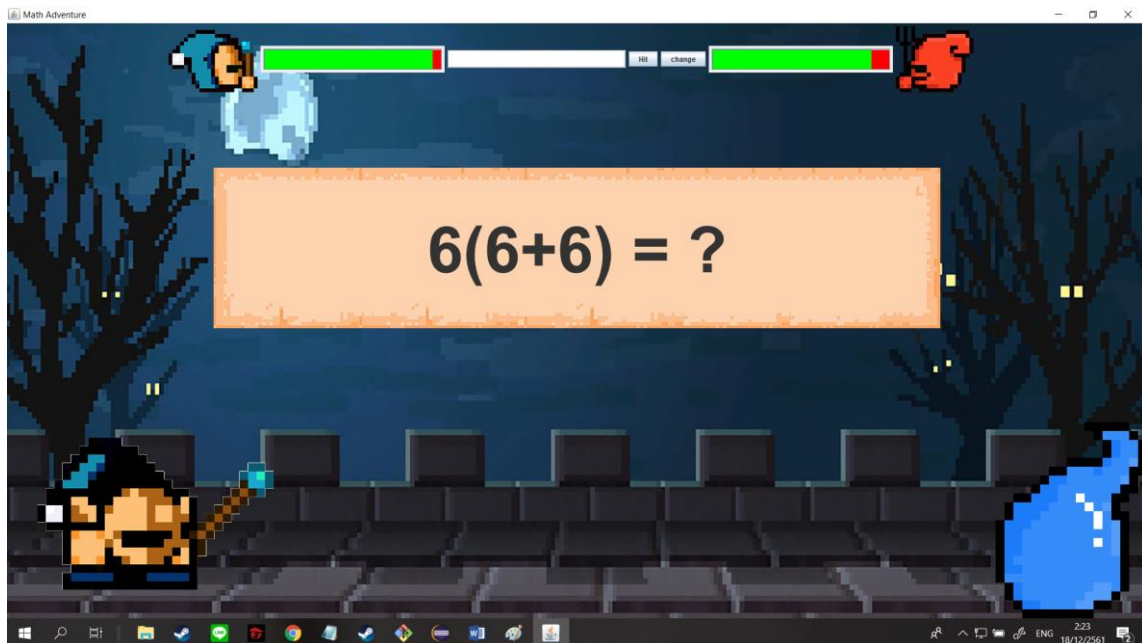
4. จากนั้นเมื่อเข้าสู่ตัวเกมจะปรากฏแถบเลือดของทั้งสองฝ่ายได้แก่ฝ่ายplayer กับฝ่าย monster ขึ้น และมีแถบสองแถบได้แก่ แถบแสดงโจทย์กับแถบตอบคำถาม กับปุ่ม button 2 ปุ่มประกอบด้วยปุ่ม hit และปุ่ม change



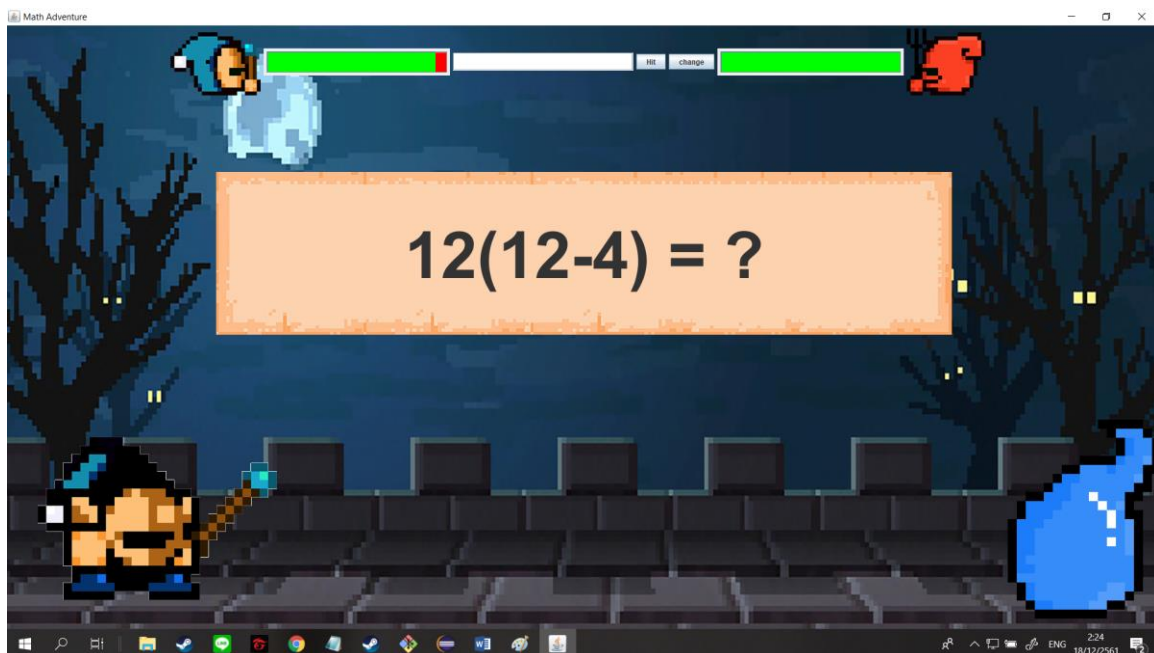
5. จากนั้นที่แถบแสดงโจทย์จะมีโจทย์วิชาคณิตศาสตร์แสดงขึ้นมา แบบสุ่มและเรียงลำดับความยากตามแต่ละด่าน โดยที่เราต้องใส่คำตอบที่ถูกต้องลงไป ในแถบตอบคำถามจากนั้นก็ทำการกด hit เพื่อโจมตี

44

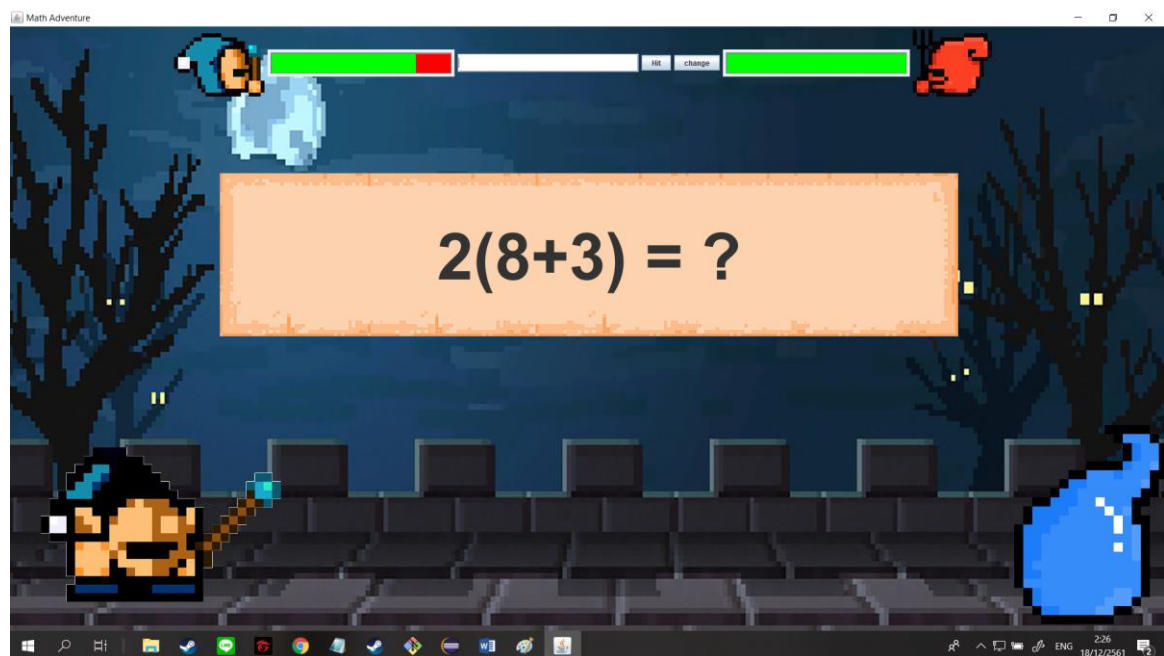
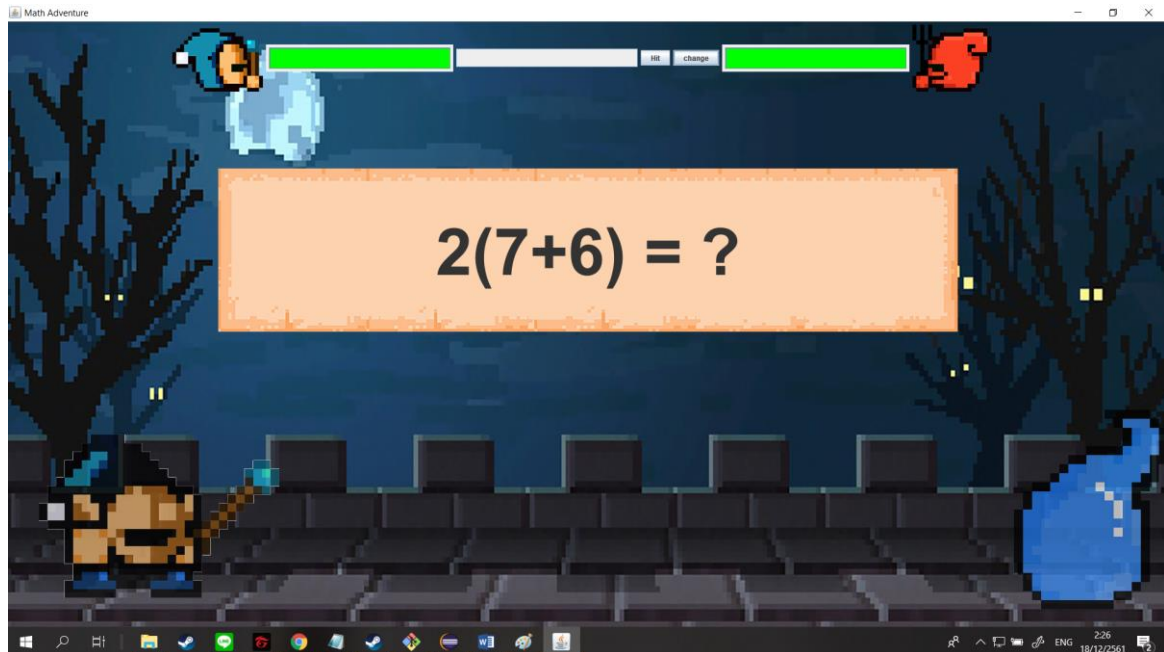
6. ถ้าคำตอบที่เราใส่ไปนั้นเป็นคำตอบที่ถูกต้อง แถบเลือดของ monster จะลดลง



7. แต่ถ้าคำตอบที่เราตอบนั้นผิด รวมไปถึงถ้าผู้เล่นใช้เวลาในการตอบนานเกินไป แถบเลือดของ player ก็ จะลดลงเช่นกัน



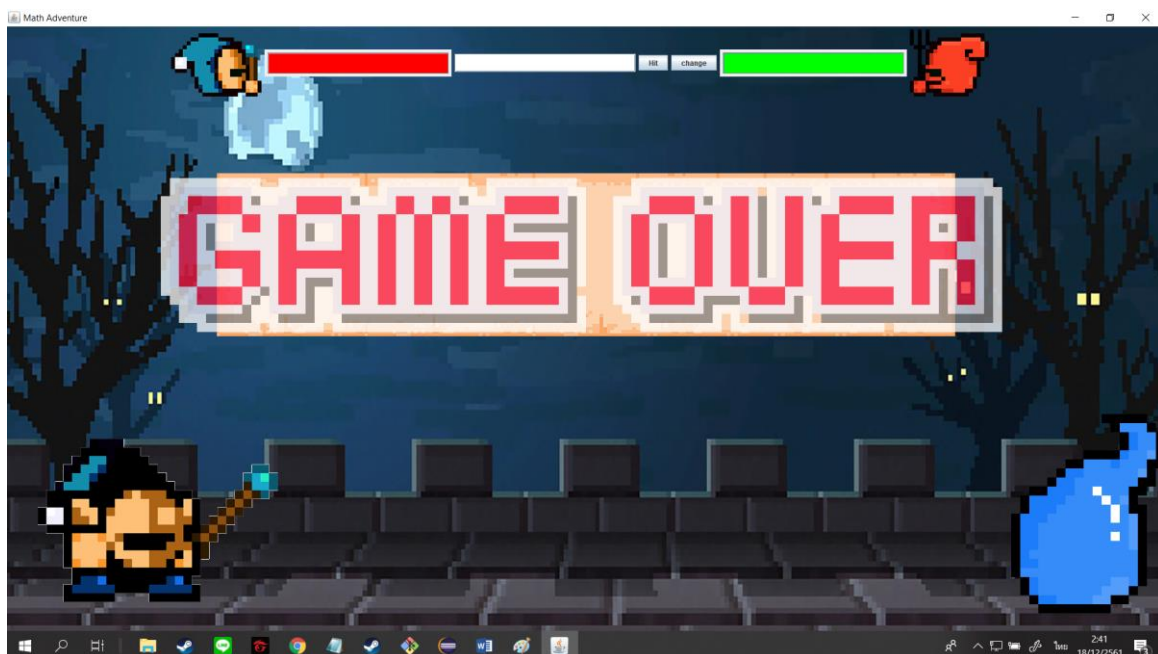
8. สำหรับโจทย์ที่ผู้เล่น คิดว่าทำไม่ได้ผู้เล่น สามารถกดปุ่ม change เพื่อเปลี่ยนโจทย์ได้ โดยที่ผู้เล่นจะต้องทำการสละเลือดของตนเองเป็นจำนวนหนึ่งด้วยเพื่อทำการเปลี่ยน โจทย์



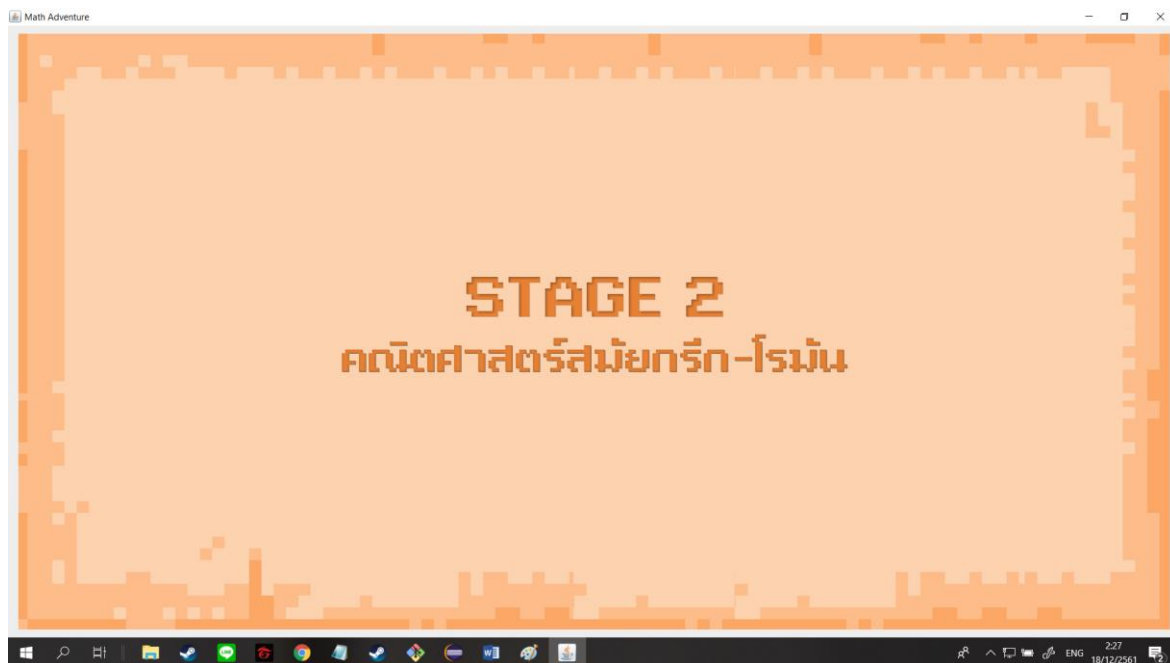
9.เมื่อทำการโจมตีจนเลือดของบอสหมดลง เกมจะปรากฏขึ้นส่วนแห่งความทรงจำตาม
ด้านต่างๆขึ้น เพื่อแสดงถึงการเคลียร์ด้านนั้นๆ



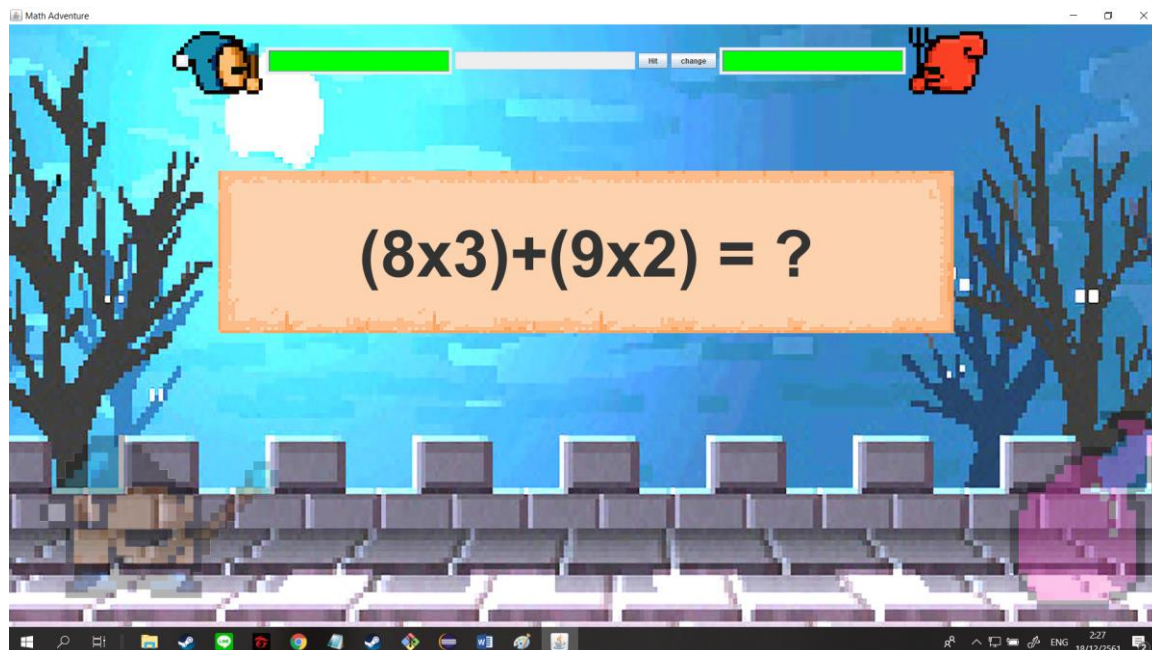
10.ในกรณีที่ผู้เล่นไม่สามารถเคลียร์ด้านได้(เลือดของผู้เล่นหมดลง) เกมจะแสดงหน้า
Game Over ขึ้นและนำผู้เล่นกลับไปหน้าจอเมนูหลัก



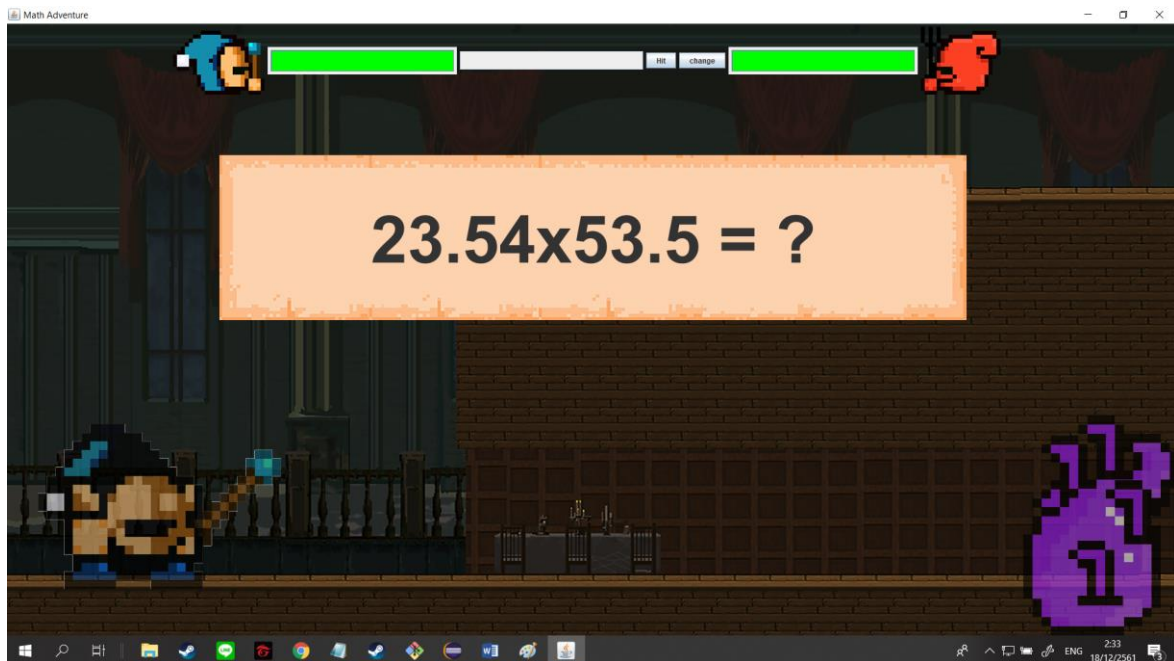
11.จากนั้นจะสลับเข้า history page เช่นเดิมและสลับเข้าสู่ด่านต่อไป



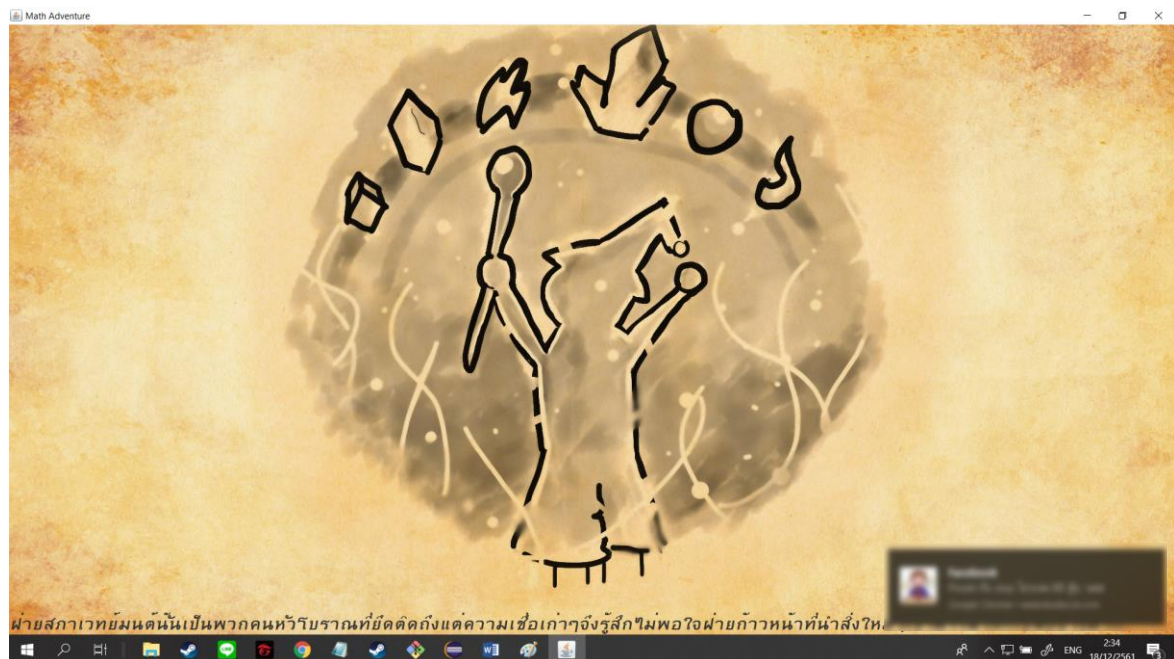
12.ต่อมาก็จะกลับเข้าสู่ขั้นตอนที่ 2 แต่เปลี่ยนเป็นด่านที่ 2 แทนและความยากของโจทย์ก็จะเพิ่มขึ้นด้วย



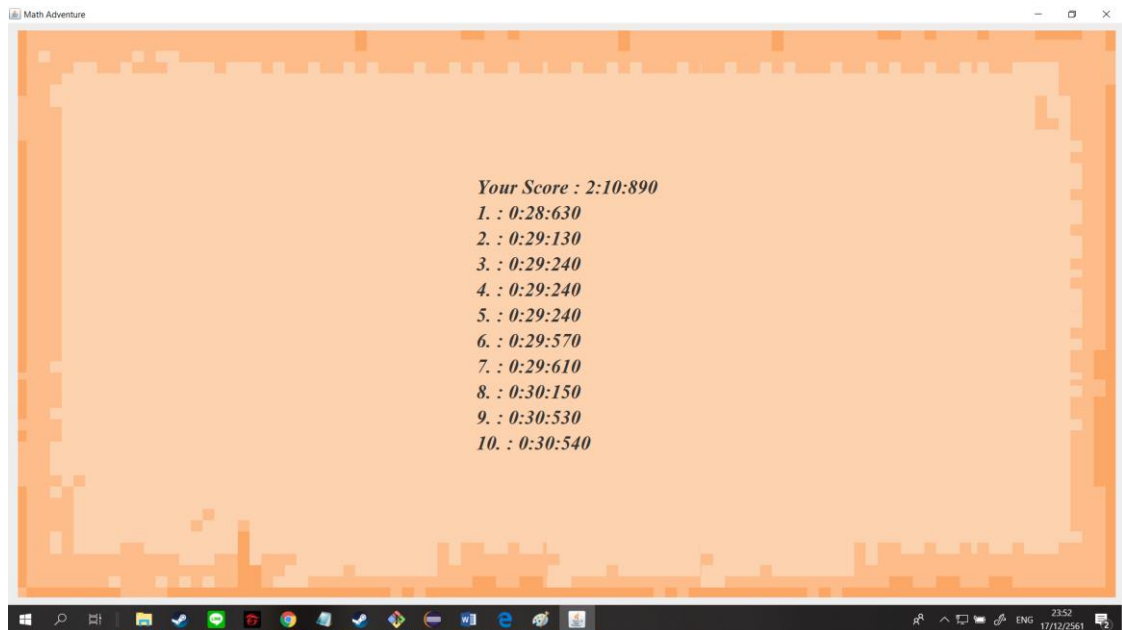
13.จากนั้นผู้เล่นก็ต้องทำการเคลียร์ด่านไปเรื่อยๆจนกระทั่งถึงด่านสุดท้าย (ด่านที่ 6)



14.หลังจากจบด่านที่ 6 ได้แสดงว่าผู้เล่นสามารถเคลียร์เกมได้เรียบร้อยแล้วนั้นก็คือ ได้รับชิ้นส่วนความทรงจำมาครบแล้วก็จะสลับเข้าหน้า End cutscene



15.หลังจากจบ end cutseen ก็จะเข้าสู่หน้า scoreboard ซึ่งจะแสดงเวลาที่ผู้เล่นใช้ในการเคลียร์ด่านในแต่ละด่าน



16.จากนั้นเมื่อผู้เล่นทำการกดปุ่ม spacebar ตัวเกมก็จะนำผู้เล่นกลับมาสู่หน้าเมนูหลัก