

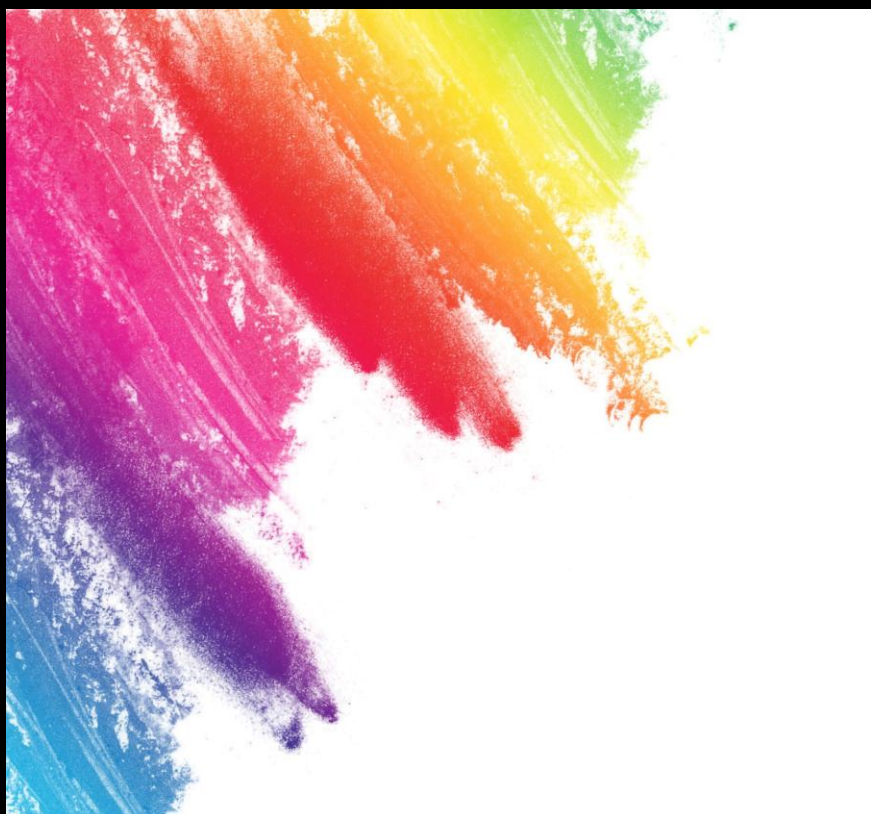


คู่มือการเล่นเกม

CHROMAGIC SP

(SENIOR PROJECT VERSION)

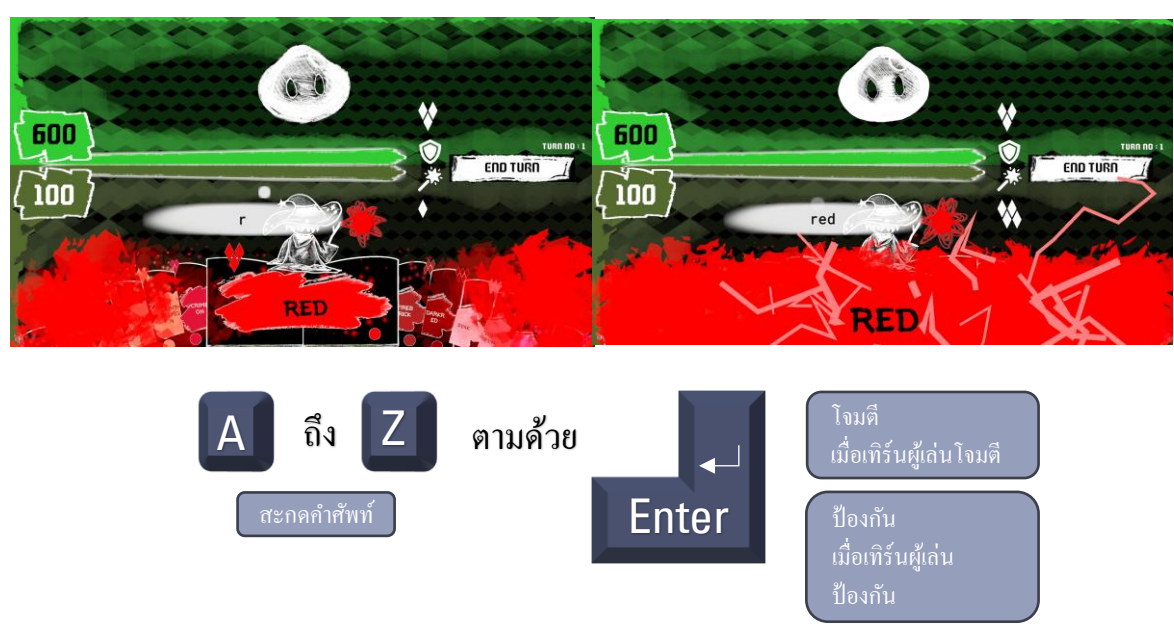
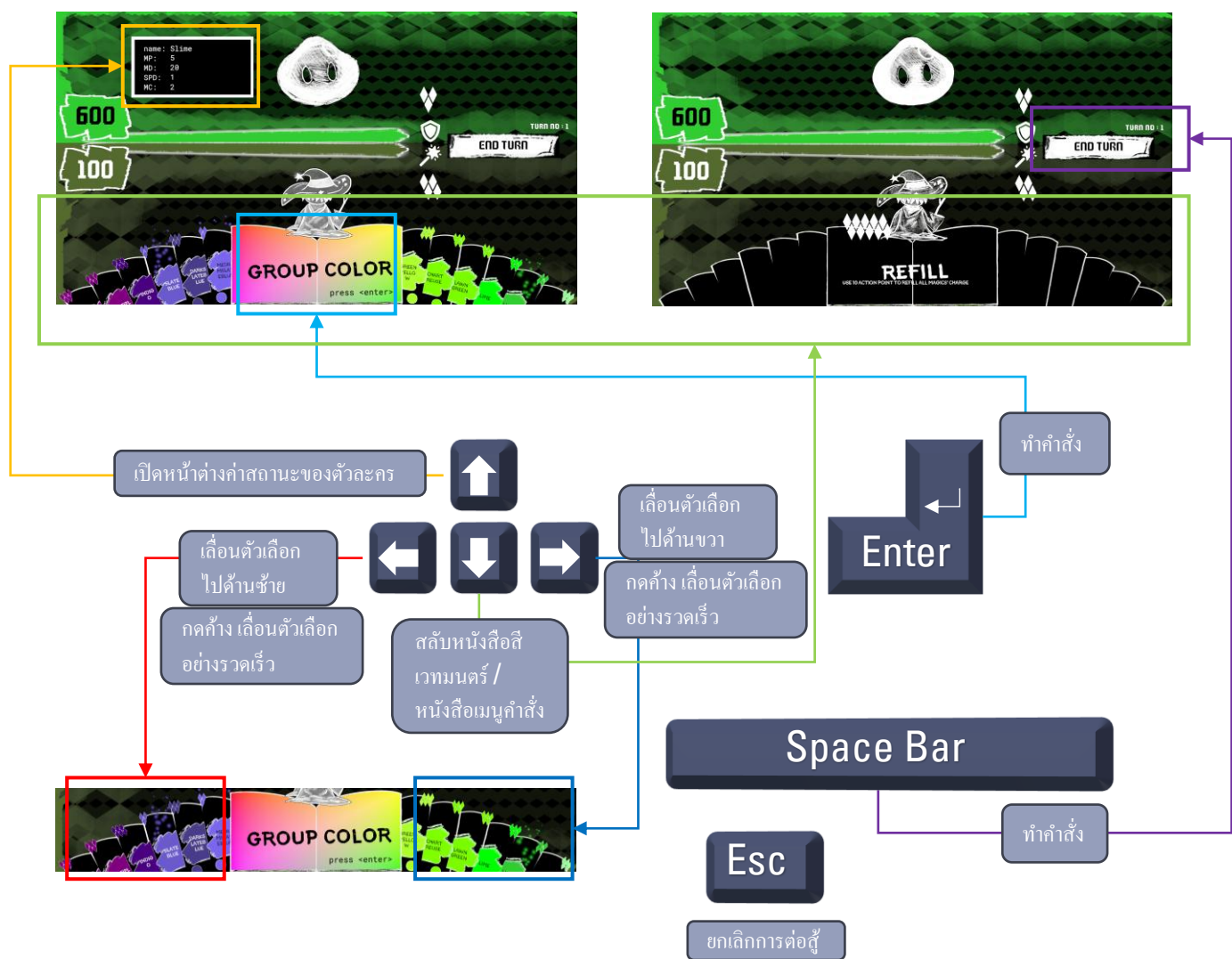
นายศิริวิชญ์ เกษมไชยานันท์



สารบัญ

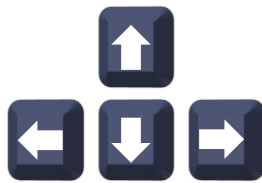
• <u>Keyboard Controls</u>	1
• <u>Metadata</u>	3
• <u>Guidelines</u>	5
• <u>Tips and Tricks</u>	6

Keyboard Controls



ข้อควรระวัง : เกมรองรับการพิมพ์ด้วยภาษาอังกฤษเท่านั้น

Keyboard Controls



ควบคุมการเคลื่อนที่ตัวละครผู้เล่น

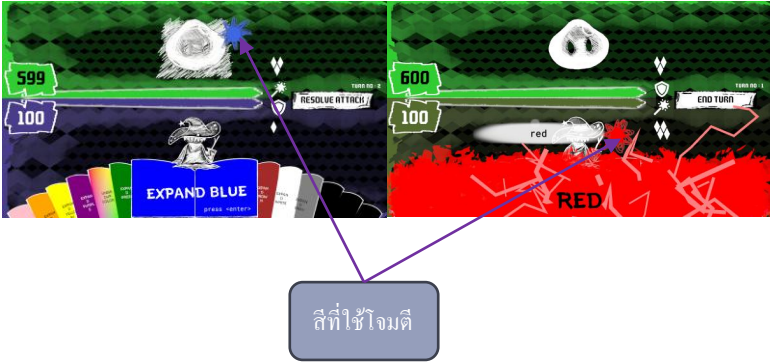
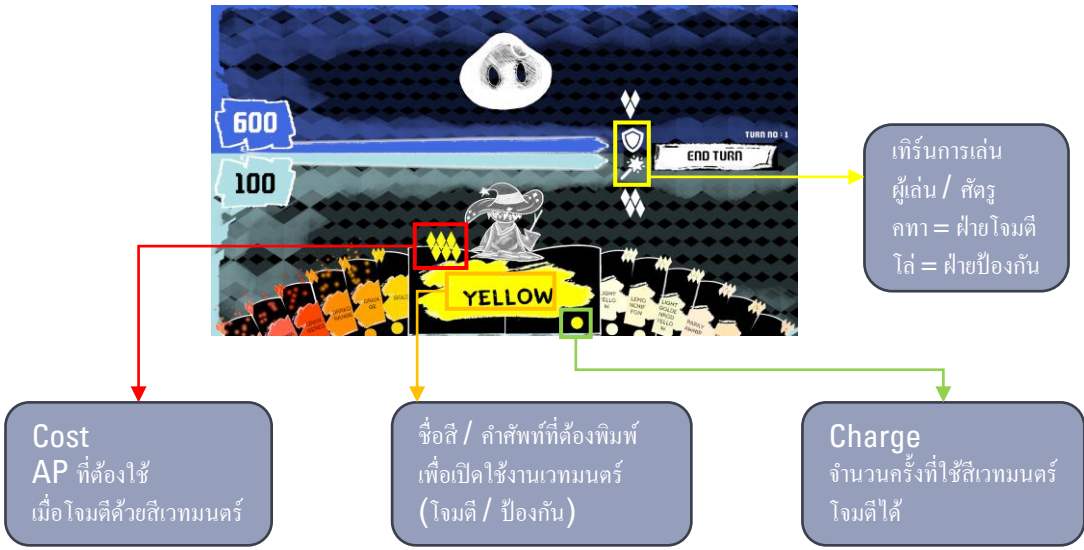
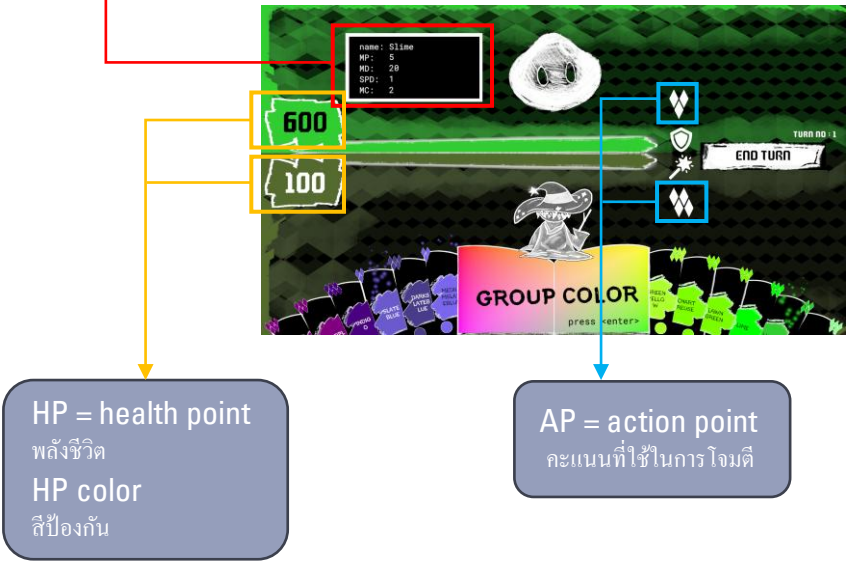
Esc

กลับไปเมนูหลัก

Metadata

name: Slime
MP: 5
MD: 20
SPD: 5
MC: 2

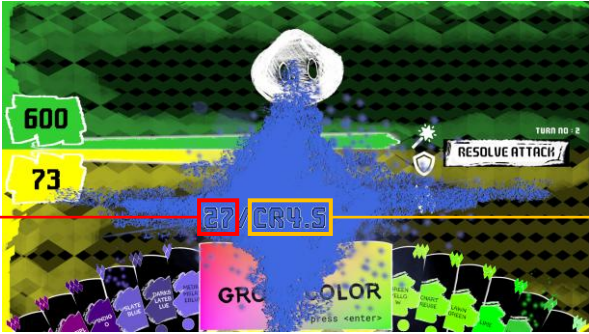
MP = magic power พลังโจมตี
MD = magic defense พลังป้องกัน
SPD = speed ความเร็วในการโจมตี
MC = magic count สีเวทมนตร์ที่ใช้ได้



Metadata

ความเสียหายทั้งหมดที่ลดพลังชีวิตหลังจากถูกโจมตี (ยิ่ง CR มาก ยิ่งสร้างความเสียหายมาก)

CR = Contrast Ratio
ค่าอัตราส่วนการตัดกันของสี
โจมตีและสีป้องกัน
(มีค่าได้ 1 ถึง 21)



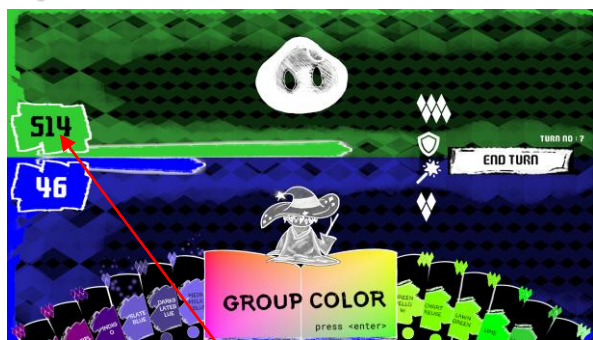
ถ้า $CR \geq 3$ แล้วจะเกิดการผสมสีซึ่งทำให้ความเสียหายเพิ่มขึ้นเป็น 2 เท่า



ถ้าสีที่โจมตีกับสีป้องกันเป็นสีเดียวกัน จะไม่เกิดความเสียหาย (พลังชีวิตไม่ลดลง)

Guidelines

ผู้เล่นเป็นฝ่ายโจมตี

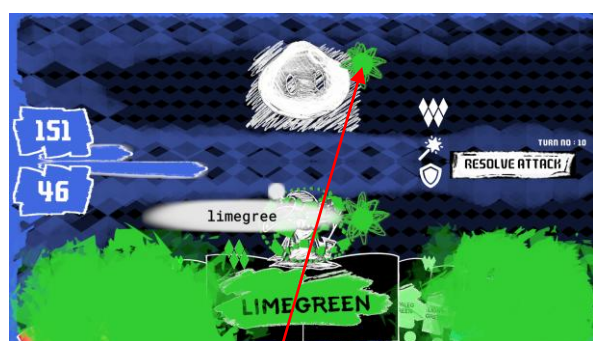


1. คูสีป้องกันของศัตรู
2. หาสีโจมตีที่ **contrast** กับสีป้องกันของศัตรูให้มากที่สุด โดยต้องมี **charge** และ **AP** ที่เพียงพอกับ **cost** สีเวทมนตร์นั้น



3. พิมพ์คำสั่งที่ชื่อสีที่จะโจมตี แล้วกด **enter**
4. ถ้า **AP** ไม่เพียงพอให้โจมตีแล้ว กด **space bar** เพื่อจบเทิร์น (**AP** ของผู้เล่น < 3)

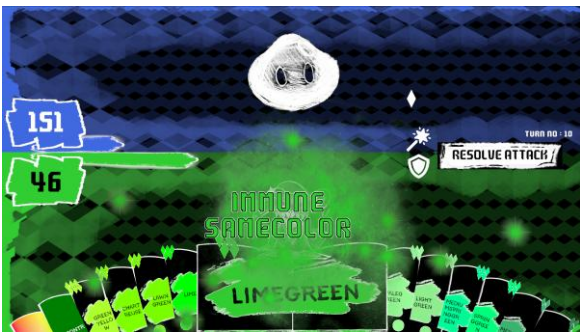
ผู้เล่นเป็นฝ่ายป้องกัน



1. คูสีที่ศัตรูจะโจมตี
2. หาสีป้องกันที่เป็นสีเดียวกันกับสีโจมตีของศัตรู หรือ **contrast** น้อยที่สุด
3. พิมพ์คำสั่งที่ชื่อสีป้องกันแล้วกด **enter**



4. รอศัตรูโจมตี หรือกด **space bar** เพื่อให้ศัตรูโจมตีทันที



(ถ้าเลือกสีป้องกันถูกต้องจะไม่ได้รับความเสียหาย)

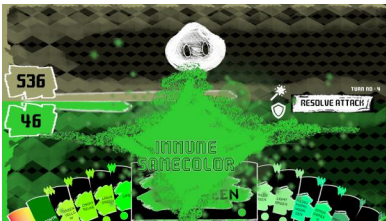
5. กลับไปข้อ 1 จนกว่าจะจบเทิร์นโจมตีของศัตรู

Tips and Tricks

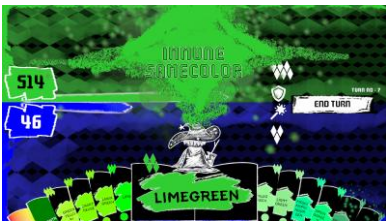
ถ้าพิมพ์ a-z แล้วตัวอักษรไม่ขึ้น ให้ตรวจสอบภาษาที่พิมพ์อยู่ต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น

กด Esc เพื่อยกเลิกการต่อสู้ เมื่อรู้ว่าไม่สามารถชนะศัตรูตัวนี้ได้ในการต่อสู้

เมื่อเทิร์นโจมตีเป็นของผู้เล่น ไม่มีการกำหนดเวลา ดังนั้นผู้เล่นสามารถใช้เวลานานเท่าไรก็ได้เพื่อคิดกลยุทธ์ในการต่อสู้



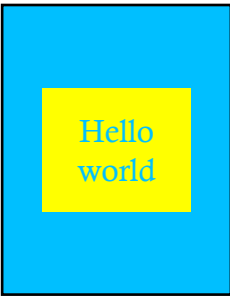
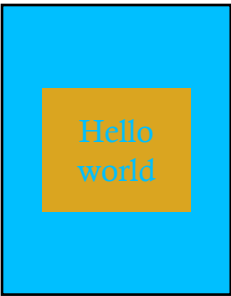
ในการต่อสู้ให้เน้นการป้องกัน โดยพยายามจี้และคำศัพท์ชื่อสีที่ศัตรูสามารถโจมตีได้ให้ถูกต้องทั้งหมด จะทำให้ผู้เล่นป้องกันความเสียหายได้อย่างสมบูรณ์ (พลังชีวิตไม่ลดลง) แล้วจะสามารถโจมตีจนชนะได้



การหาคำศัพท์ชื่อสีที่ถูกต้องเกิดได้ทั้งจากการหาสีป้องกันการโจมตีจากศัตรู หรือการโจมตีให้ตรงกับสีป้องกันของศัตรู



CR คำนวณจากค่าความสว่างสัมพัทธ์ (relative luminance) ของสีที่สว่างกว่า และค่าความสว่างสัมพัทธ์ของสีที่มืดกว่า (สีขาวคือสีที่สว่างมากที่สุด และสีดำคือสีที่มืดที่สุด)
สีที่สว่างเป็นสีที่ค่าความสว่างสัมพัทธ์เข้าใกล้สีขาว และสีที่มืดเป็นสีที่ค่าความสว่างสัมพัทธ์เข้าใกล้สีดำ
ดูความสว่างของสีป้องกันของศัตรู ถ้าสว่างมากให้โจมตีด้วยสีที่มืด หรือถ้าสว่างน้อยให้โจมตีด้วยสีที่สว่าง จะทำให้ CR มาก และสร้างความเสียหายจากการโจมตีได้สูง



ตัวอย่างซ้าย CR น้อย ตัวอย่างขวา CR มาก



สีข้อความเป็นสีที่ contrast กับสีพื้นหลังมากที่สุด
ดังนั้นผู้เล่นสามารถดูความสว่างของสีได้จากสีข้อความ เช่น สีข้อความป็นสีขาว แสดงว่าสีพื้นหลังนั้นเป็นสีที่มีความสว่างน้อย (สีที่มืด)

Tips and Tricks



จัดกลุ่มของสีเพื่อแบ่งสีตามเฉดสี (shade) ทำให้เลื่อนหาสีที่ต้องการได้รวดเร็วขึ้น



ใช้การสลับหนังสือ เพื่อตั้งค่าตัวเลือกให้อยู่ในตำแหน่งเริ่มต้น (ด้วยการกดปุ่มลูกศรล่าง 2 ครั้งเมื่ออยู่หน้าหนังสือ)



สามารถดูจำนวน AP ที่ศัตรูจะใช้โจมตี เทียบกับ Cost ของสีเวทมนตร์ เพื่อหาคำศัพท์ข้อเสียได้