



That Something I Learn At Someplace.

คู่มือการใช้งาน

เรื่องย่อ

ไซมอน นักเรียนม.ปลายที่ได้รับเลือกให้ไปเป็นนักเรียนแลกเปลี่ยนที่แคนาดา และนี่คือช่วงเวลาที่เขาต้องพบเจอกับสิ่งต่างๆ ที่ไม่เคยเคยทั้งเรื่องภาษา วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตที่แตกต่าง

จุดประสงค์

- ให้ผู้เล่นช่วยแก้ปริศนาต่างๆ แต่ละจุดที่พบในเกม
- เล่นตามเนื้อเรื่องจนไปถึงตอนจบ

Game Setup

- ผู้เล่นจะต้องตั้งชื่อไอดีในการเล่นครั้งแรก
- เลือก Play ในเมนูเพื่อเริ่มเล่นเกม
- ผู้เล่นต้องเลือกด่านหรือบทเรียนที่ต้องการเล่น

Game Play

- ผู้เล่นจะอ่านเนื้อเรื่องโดยการเลื่อนไปเรื่อยๆ จนเจอช่องที่มาร์คไว้ เกมจะพาผู้เล่นไปสู่หน้าการเล่นเกม
- เมื่อถึงจุดที่ต้องแก้ปริศนาเพื่อให้ผ่านแต่ละฉากในเกม โดยแต่ละฉากจะมี 5 คะแนน
- โดยเกมมีรูปแบบ 4 รูปแบบ คือ เลือกคำ, เลื่อนวัตถุ, กดวัตถุ และ จำคำศัพท์

Game Setup

01

หน้าต่าง login ครั้งแรก



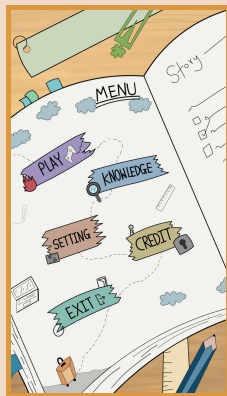
หากเริ่มเล่นเป็นครั้งแรกต้องพิมพ์ชื่อหรือ ID เพื่อยืนยันการเข้าใช้งาน

02

หน้าต่าง เมนูเกม

หน้าต่างเมนูสำหรับเข้าใช้งานฟังก์ชันต่างๆ

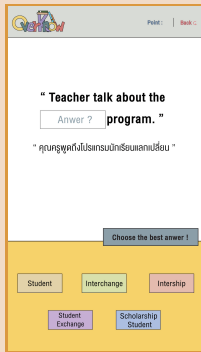
- Play เข้าเกม/เนื้อเรื่อง
- Knowledge เข้าบททวนความรู้ ดูคะแนน
- Setting สำหรับตั้งค่าระบบ
- Credit แห่หลังอ้างอิง
- Exit ออกเกม



Game Play

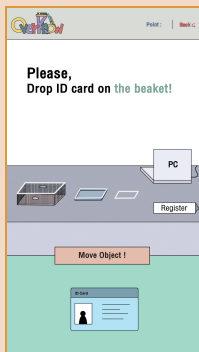
01

หน้าต่างเกมเลือกคำ



หน้าต่างเกมเลื่อนวัตถุ

02



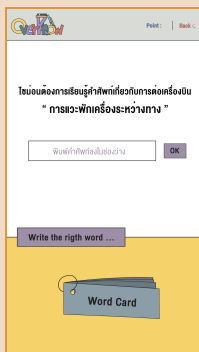
03

หน้าต่างเกมกดวัตถุ



หน้าต่างเกมจำศัพท์

04





That Something I Learn At Someplace.