

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

คู่มือการใช้งาน

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

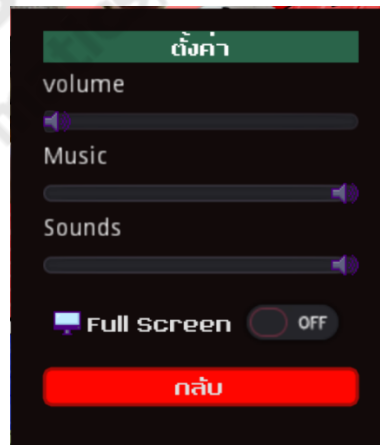
คู่มือการใช้งาน

1. เปิดเกมโดยการคลิกที่ไฟล์ .exe เมื่อเข้าสู่เกมจะเข้าสู่หน้าเมนูหลัก



ภาพประกอบที่ ก-1 หน้าเมนูหลัก

2. ปุ่มเริ่มเกม เมื่อกดปุ่มเริ่มเกมจะเข้าสู่หน้าเลือกตัวละคร
3. ปุ่มตั้งค่า เมื่อกดจะแสดงหน้าต่างการตั้งค่า



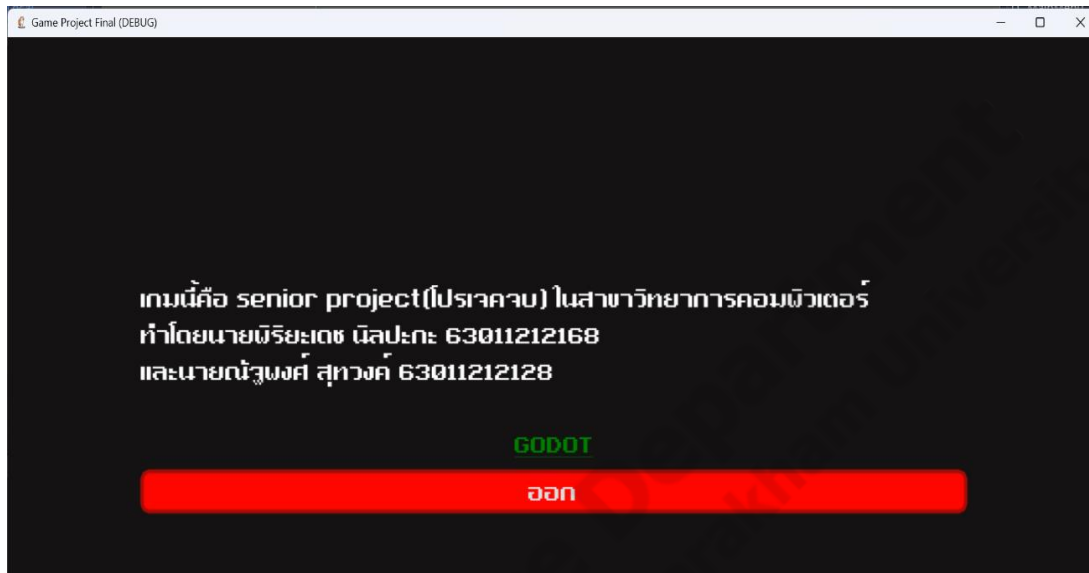
ภาพประกอบที่ ก-2 หน้าต่างการตั้งค่า

สามารถตั้งค่าต่าง ๆ ได้ดังนี้

- (1) Volume คือความดังเสียงทั้งหมด
- (2) Music คือความดังเพลงพื้นหลัง
- (3) Sounds คือความดังเสียงเอฟเฟคต่าง ๆ

(4) Full Screen คือการขยายขนาดการแสดงผลให้เต็มจอ

4. ปุ่มเครดิต เมื่อกดจะแสดงข้อมูลเครดิตของเกม



ภาพประกอบที่ ก-3 หน้าเครดิต

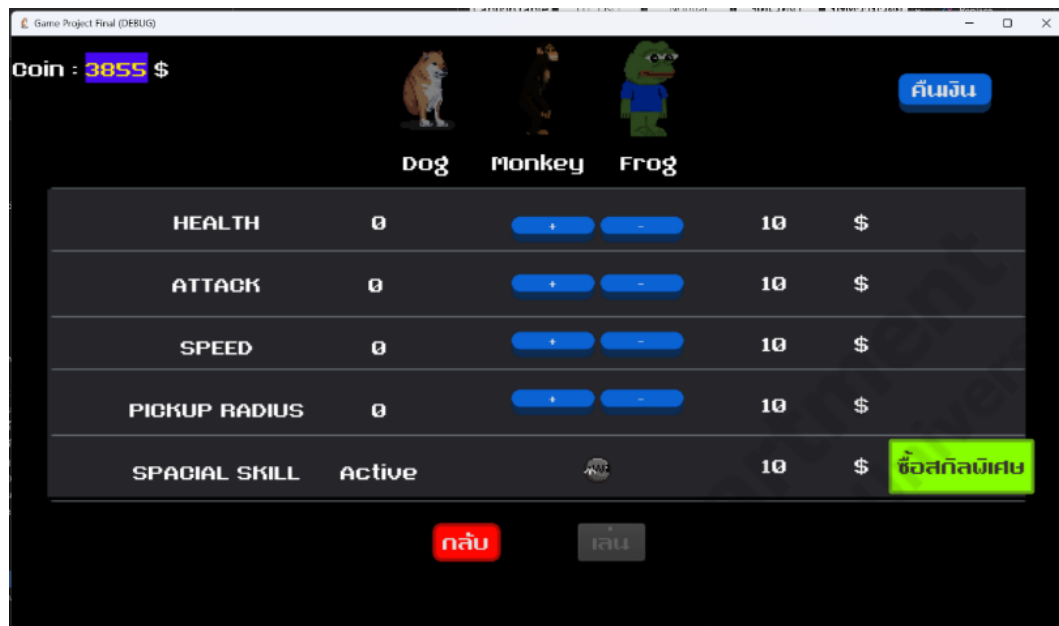
5. ปุ่มออกจากเกม เมื่อกดจะทำการออกจากเกมทันที

6. ปุ่มลบเซฟเกมที่มีมุมซ้ายล่าง เมื่อกดจะทำการลบเซฟเกมทั้งหมดทั้งข้อมูลตัวละครและการตั้งค่า



ภาพประกอบที่ ก-4 หน้าต่างลบเซฟเกม

7. หน้าเลือกตัวละครจะมีให้เลือกเล่นทั้งหมด 3 ตัว

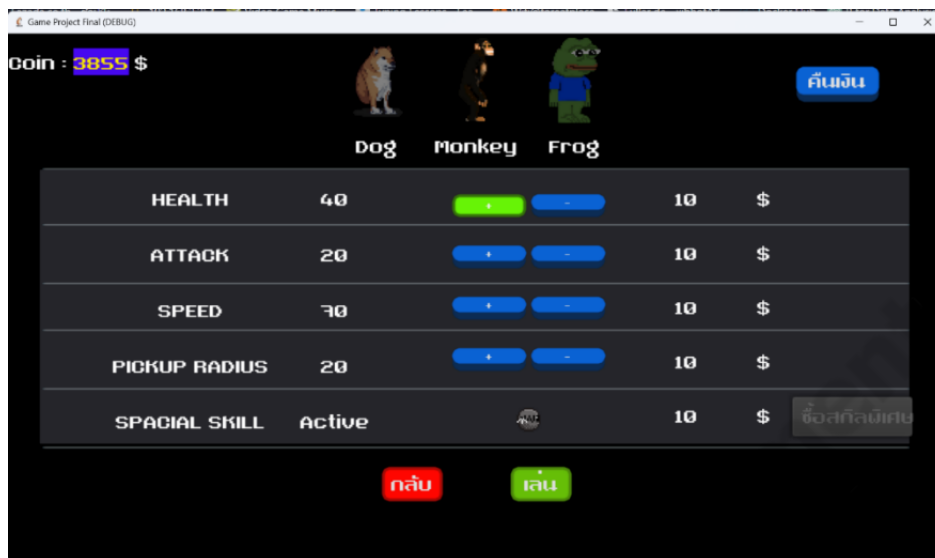


ภาพประกอบที่ ก-5 หน้าเลือกตัวละคร

โดยจะมีการแสดงค่าสถิติของตัวละครแต่ละตัว ได้แก่

- (1) HEALTH (hp) เป็นพลังชีวิต
- (2) ATTACK (atk) เป็นพลังโจมตี
- (3) SPEED (spd) เป็นความเร็วเคลื่อนที่
- (4) PICKUP RADIUS (pr) เป็นระยะเก็บของ
- (5) SPACIAL SKILL เป็นสกิลพิเศษที่จะทำการสร้างความเสียหายให้มอนสเตอร์

8. สามารถอัปเดตค่าสถิติได้โดยการใช้ปุ่มบวกเพื่อเพิ่มค่าและปุ่มลบเพื่อลดค่า โดยปุ่มสกิลพิเศษสามารถเปิดปิดการทำงานได้ แต่ต้องทำการซื้อที่ปุ่มซื้อสกิลพิเศษก่อน ส่วนปุ่มคืนเงินเมื่อกดแล้วจะทำการรีเซ็ตทุกค่าสถิติและจะนำเงินที่ตัวละครใช้ไปกลับคืนมา

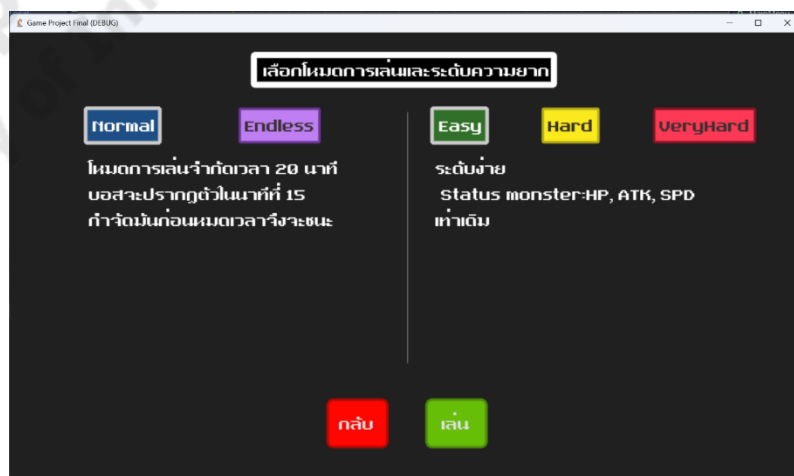


ภาพประกอบที่ ก-6 การจัดการสเตตัส

*หมายเหตุ

- (1) ค่าสเตตัสจะมีค่าต่ำสุดและสูงสุดต่างกันในแต่ละตัวละคร
- (2) การจะเพิ่มค่าสเตตัสจะต้องมีค่าเงินพอตามที่กำหนด
- (3) การลดค่าสเตตัสจะทำการคืนเงินที่ใช้ไปก่อนหน้านี้ของตัวละครนั้น ๆ

9. เมื่อเลือกตัวละครได้แล้วกดปุ่มเล่นจะเข้าสู่หน้าเลือกโหมดการเล่นและความยาก โดยจะมีรายละเอียดแสดงเมื่อกดปุ่ม โดยตัวเกมมี 2 โหมดคือ Normal และ Endless ส่วนความยากมี 3 ระดับ โดยที่ระดับความยากจะเป็นการเพิ่มสเตตัสของมอนสเตอร์ตามระดับความยาก



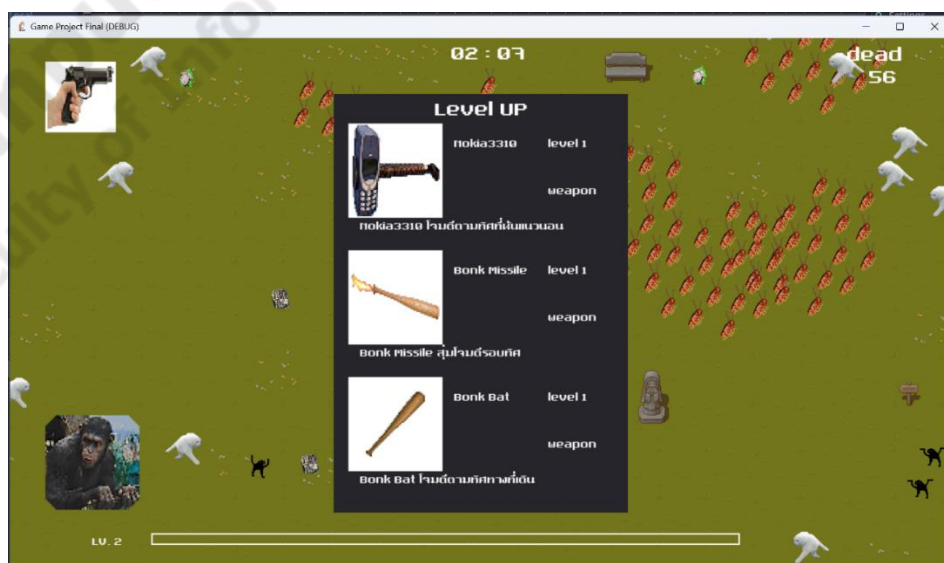
ภาพประกอบที่ ก-7 หน้าเลือกโหมดและความยาก

10. เมื่อตัวละครที่เลือกจะเข้าสู่เกมจะมีอาวุธติดตัวตอนเริ่มต้น 1 ชิ้นแตกต่างกันไป กดเดินใช้ปุ่ม ASWD หรือ ปุ่มลูกศรและใช้ปุ่ม Z เพื่อใช้สกิลพิเศษ และจะมีตัวนับเวลาปรากฏที่ตรงกลางด้านบน ไอคอนของอาวุธและไอเทมที่มีจะแสดงที่มุมซ้ายบน และจำนวนของมอนสเตอร์ที่กำลังจะแสดงที่มุมบนขวา ส่วนด้านล่างแสดงเลเวลของตัวละคร และแถบแสดง exp ที่เก็บได้



ภาพประกอบที่ ก-8 หน้าตาเกมขณะเล่น

11. เมื่อทำความเสียหายให้มอนสเตอร์จนมันตายจะดรอป exp เมื่อเก็บ exp ได้ครบจำนวนแล้ว จะเลเวลอัปเกมจะหยุดและแสดงหน้าต่างอาวุธ ไอเทม หรือสกิล มีให้เลือกสามอย่าง ให้คลิกเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง

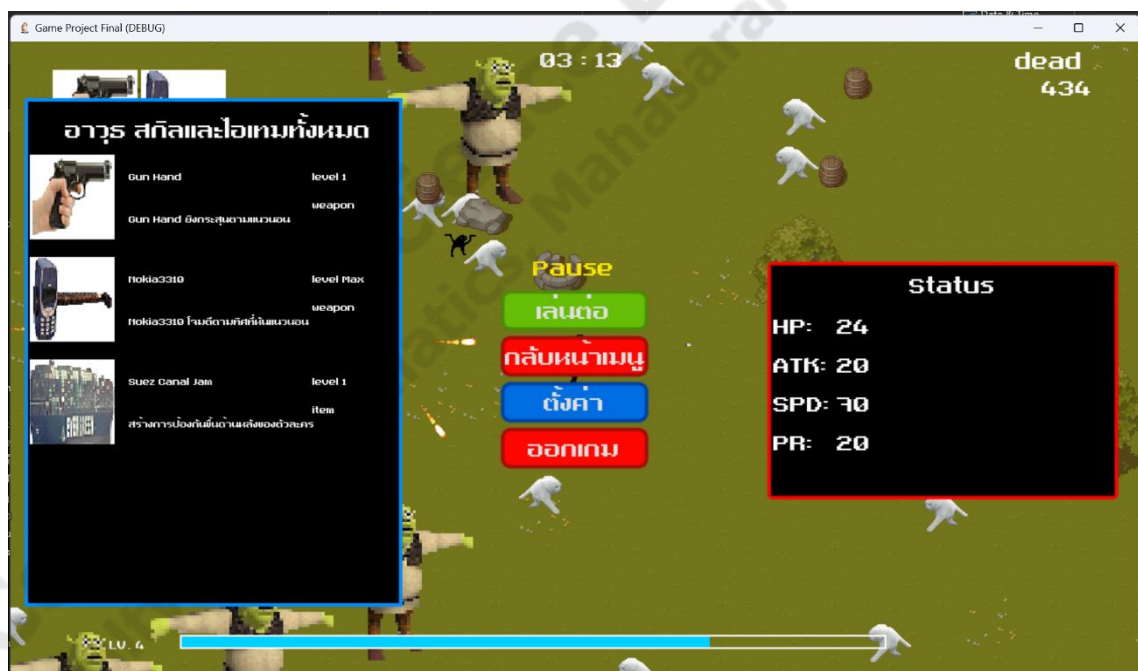


ภาพประกอบที่ ก-9 หน้าต่างเลือกอัปเกรด

*หมายเหตุ

- (1) อาวุธและไอเทมจะเก็บได้สูงสุดอย่างละ 4 ชิ้น แต่ถ้าเป็นสกิลจะเก็บได้ไม่จำกัดจำนวน
- (2) อาวุธ ไอเทม หรือสกิลที่เลือกมีอยู่ในตัวละครจะทำการเพิ่มเลเวลของอาวุธ ไอเทม
- (3) หรือสกิลชิ้นนั้น ๆ ซึ่งจะเป็นการเพิ่มความสามารถต่าง ๆ
- (4) มอนสเตอร์บางตัวจะดรอปไอเทมพิเศษที่ใช้แล้วหายไป ได้แก่ ไอเทมหยุดมอนสเตอร์ ไอเทมเพิ่มพลังชีวิต ไอเทมทำลายมอนสเตอร์ทั้งหมด หรือกล่องสมบัติที่จะให้ของสุ่มเหมือนตอนเลเวลอัพ
- (5) ของประกอบฉากบางอย่างสามารถทำลายได้ ซึ่งเมื่อถูกทำลายจะดรอปไอเทมพิเศษ

12. ในขณะที่เล่นสามารถหยุดเกมชั่วคราวได้โดยการกดปุ่ม Esc และในตอนที่เกมหยุดจะมีหน้าต่างสองอันแสดงที่ด้านข้างจอโดยหน้าต่างทางด้านซ้ายจะรอบสีฟ้าแสดงข้อมูลอาวุธ ไอเทมและสกิลทั้งหมดที่เรา มีอยู่ ส่วนหน้าต่างทางด้านขวาแสดงกรอบสีแดงข้อมูลสเตตัสปัจจุบันของตัวละคร



ภาพประกอบที่ ก-10 หน้าตาเกมตอน pause

เมื่อเกมหยุดจะแสดงเมนูต่าง ๆ ดังนี้

- (1) ปุ่มเล่นต่อ เมื่อกดเกมจะเดินต่อ
- (2) ปุ่มกลับหน้าจอ เมื่อกดจะแสดงหน้าต่าง game over แล้วกดปุ่มกลับเพื่อกลับไป หน้าจอหลัก

- (3) ปุ่มตั้งค่า เมื่อกดจะแสดงหน้าต่างการตั้งค่า
- (4) ปุ่มออกเกม เมื่อกดจะทำการออกจากเกมทันที

13. เมื่อผู้เล่นตายหน้าต่าง game over จะแสดงโดยจะมีข้อมูลคะแนนที่ทำได้และจำนวนเงินที่ได้



ภาพประกอบที่ ก-11 หน้าต่าง game over

14. ถ้าผู้เล่นเอาชนะบอสในโหมด Normal ได้หน้าต่าง victory จะแสดงแทนหน้าต่าง game over



ภาพประกอบที่ ก-12 หน้าต่าง victory

หน้าต่าง game over และ หน้าต่าง victory เมื่อกดปุ่มกลับจะกลับไปหน้าจอหลัก