



## Dreamer แสบซ่าทำฝัน

ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง

เสนอต่อ

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ได้รับทุนอุดหนุนโครงการวิจัย พัฒนาและวิศวกรรม

โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 20

ประจำปีงบประมาณ 2560

โดย

|                |           |                  |
|----------------|-----------|------------------|
| นางสาวสุภานิดา | พลอยคำ    | ผู้พัฒนา         |
| นางสาวกมลชนก   | กลีนระรวย | ผู้พัฒนา         |
| นายธนพล        | เย็นทรง   | ผู้พัฒนา         |
| นายกวินวิษณุ   | พุ่มสาขา  | ที่ปรึกษาโครงการ |

โรงเรียนสตรีอ่างทอง

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ที่ได้มอบทุนอุดหนุนในการพัฒนาโครงการ “Dreamer แสบซ่าท้าฝัน” ในโครงการแข่งขันพัฒนาคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 20 ทำให้นักเรียนมีโอกาสได้พัฒนาตนเองและแสดงความรู้ความสามารถได้เต็มที่

ขอขอบคุณผู้อำนวยการวินัย ปานแดง ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีอ่างทอง ที่สนับสนุนให้นักเรียนในโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขันต่างๆ และคอยให้กำลังใจในการทำงาน

ขอขอบคุณครูกวิณวิชญ์ พุ่มสาขา ครูที่ปรึกษาโครงการ ที่ให้แนวทางในการทำโครงการ พร้อมทั้งให้คำปรึกษาแนะนำ เกี่ยวกับข้อมูลโครงการ การวิเคราะห์และออกแบบระบบ

ขอขอบคุณสถาบันและหน่วยงานต่างๆ ที่จัดการประกวดโครงการนี้ขึ้นมา ทำให้นักเรียนมีโอกาสได้พัฒนาตนเอง และแสดงความรู้ความสามารถได้อย่างเต็มที่

## บทคัดย่อ

“แสบซ่าทำฝัน” เป็นเกมแนวผจญภัย ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ให้เลือกเล่นแบบหลากหลาย และเนื้อหาเข้าใจง่าย สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย โดยให้ผู้เล่นเลือกอาชีพแล้วทำภารกิจต่างๆ ในอาชีพนั้นๆ ซึ่งแต่ละอาชีพก็จะมีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันออกไป มีการเก็บคะแนนและสถิติการเล่นเพื่อให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันกัน นอกจากนี้ในเกมยังมีสีสันที่สวยงาม เป็นสิ่งจูงใจทำให้เกมมีลูกเล่นที่ทำให้เด็กๆและผู้ที่ยุติสนใจให้สนใจมากขึ้น

หลังจากได้นำเกมไปให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดลองเล่นแล้วนำมาประเมินผลการใช้งาน พบว่า “แสบซ่าทำฝัน” สามารถให้ความสนุกความเพลิดเพลิน มีภาพที่ชวนเล่น และกระตุ้นการเรียนรู้ ในด้านอาชีพได้ตรงตามวัตถุประสงค์

## Abstract

" Dreamer" is an adventure game. The content of the career. Choose from a wide range of games. And the content is easy to understand. Can play at any age. By giving the player a career and then completing various missions in the profession, each career will have a different form of play. There are scores and statistics to play so that players can compete. The game also has bright colors. As an incentive, the game has gimmicks that make kids and people interested. Pay more attention.

After taking the game to the students to try and evaluate the results, the "Dreamer" can give fun. Have a picture to play. And stimulate learning. In terms of career, it meets the objectives.

## บทนำ

เนื่องจากการเลือกประกอบอาชีพมีความสำคัญต่อมนุษย์เป็นอย่างมาก และคนเราทุกคนต่างมีความหวังและความฝันของตัวเอง ความฝันเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของบุคคลที่ต้องการความสำเร็จเมื่อเราเป็นเด็กเรายังมีความฝันที่จะทำอะไรเมื่อโตขึ้น แต่ด้วยระบบการศึกษา ค่านิยมของสังคม ซึ่งอาจจะทำให้ “ความฝัน” ของพวกเขาเหล่านั้นเปลี่ยนไปตามสิ่งที่เข้ามาในชีวิต คนที่เลือกประกอบอาชีพที่เหมาะสม ก็จะก่อให้เกิดความสุขในการทำงาน แต่ในบางครั้งคนเรานั้นอาจจะมีความฝันมากมาย เราไม่สามารถรู้ได้ว่าเรามีความถนัดในสิ่งใดมากกว่ากัน

จากเหตุผลดังกล่าวผู้จัดทำจึงได้คิดที่จะพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิง ในรูปแบบของเกม ที่เกี่ยวกับการเลือกทำตามความฝันและมีแนวทางการประกอบอาชีพต่างๆ เพื่อให้ผู้ใช้ได้ลองทำกิจกรรมต่างๆของแต่ละอาชีพ และใช้การสังเกตในการเล่นเกมนี้นี้ โดยเกมแสบซ่าทำฝันไปนี้ มีลักษณะเป็นที่ให้ผู้เล่นเลือกอาชีพ และต้องทำภารกิจต่างๆ ในอาชีพที่เลือก ซึ่งพัฒนาโดยใช้โปรแกรม Adobe Animate CC ในการทำให้ภาพของเกมออกมาในรูปแบบของ 2D Animation ที่มีความน่าสนใจ และเป็นสิ่งจูงใจทำให้เกมมีลูกเล่นที่ทำให้ผู้ใช้มีความสนใจมากขึ้น

## สารบัญ

|                         | หน้า  |
|-------------------------|-------|
| วัตถุประสงค์ของโครงการ  | 1     |
| รายละเอียดการพัฒนา      | 1-10  |
| ตัวเกม                  | 1-8   |
| เทคโนโลยีที่ใช้         | 8     |
| ภาษาที่ใช้ในการพัฒนา    | 8     |
| โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนา | 8     |
| ขอบเขตของโครงการ        | 9     |
| กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม      | 9     |
| ผลของการทดสอบโปรแกรม    | 9     |
| ปัญหาและอุปสรรค         | 10    |
| แนวทางในการพัฒนา        | 10    |
| ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ    | 10    |
| เอกสารอ้างอิง           | 11    |
| ภาคผนวก                 | 13-24 |

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกอาชีพได้อย่างไม่หน้าเบื่อ
2. เพื่อให้ได้พัฒนากระบวนการคิดโดยการทำภารกิจของแต่ละอาชีพที่เลือก
3. เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการเรียนหรือการทำงาน

## รายละเอียดของการพัฒนา

### เนื้อเรื่องย่อ

เกม Dreamer ( แสบซ่าท้าฝัน ) เป็นสื่อที่ให้ความบันเทิง ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับ เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นได้เลือกอาชีพต่างๆจากความฝันของเด็กคนหนึ่ง เพื่อเข้าไปทำภารกิจของแต่ละอาชีพ โดยใช้ Smart Phone หรือ Tablet ที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ในการเล่น ผู้เล่นต้องการสังเกต และนอกจากนี้ผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานและรับความรู้อีกด้วย

เนื้อเรื่องเกิดจากเด็กหญิง ชื่อ mooky ไปโรงเรียน และคุณครูได้ถามเรื่องอาชีพ ว่าแต่ละคนโตขึ้นอยากจะประกอบอาชีพอะไร เด็กหญิง mooky จึงคิดถึงความฝันของตนเองจากโรงเรียน จนถึงบ้านและหลับไป ในความฝันเด็กหญิง ได้ไปยังดินแดนแห่ง และพบกับทูตแห่งฝัน ที่มาบอกว่าดินแดนแห่งนี้สามารถเลือกอาชีพตามที่ฝันไว้ได้ คุณจะต้องเลือกอาชีพและทำภารกิจในอาชีพที่คุณได้เลือกไปนั้น

### ตัวเกมส์

“Dreamer แสบซ่าท้าฝัน” เป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับการเลือกอาชีพ โดยที่เทคนิคและเทคโนโลยีที่ใช้พัฒนาคือโปรแกรม Flash Action script 3.0 เราได้ทำการเซฟข้อมูลระบบผู้เล่นด้วยระบบ SQL หรือที่รู้จักกันในระบบฐานข้อมูล ซึ่งนั่นก็หมายความว่าเกมนี้จำเป็นต้องใช้อินเตอร์เน็ตเล่นนั่นเอง

- 1..หน้าแรกของตัวเกมส์จะขึ้นหน้าหลักให้ผู้เล่น คลิกเพื่อเข้าเกม



2. เมื่อผู้เล่นเข้ามาในตัวเกมแล้ว จะเป็นฉากเนื้อเรื่องของเกมเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากโรงเรียน จนถึงการไปยังเกาะแห่งความฝัน



ในส่วนเนื้อเรื่องเกาะแห่งความฝัน mooky จะได้พบกับมอสเตอร์ และจะมีด่านของอาชีพให้เลือกทำ



3. เมื่อท่านก็จะเข้ามา หน้าที่ผู้เล่นก็สามารถทำการเลือกด่านที่เป็นอาชีพได้ มีให้เลือก 2 ด่าน คือด่าน Artist และ Chef โดยในแต่ละด่านนั้นจะมีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกัน และ ในอนาคตก็อาจจะ



มีมากกว่านี้



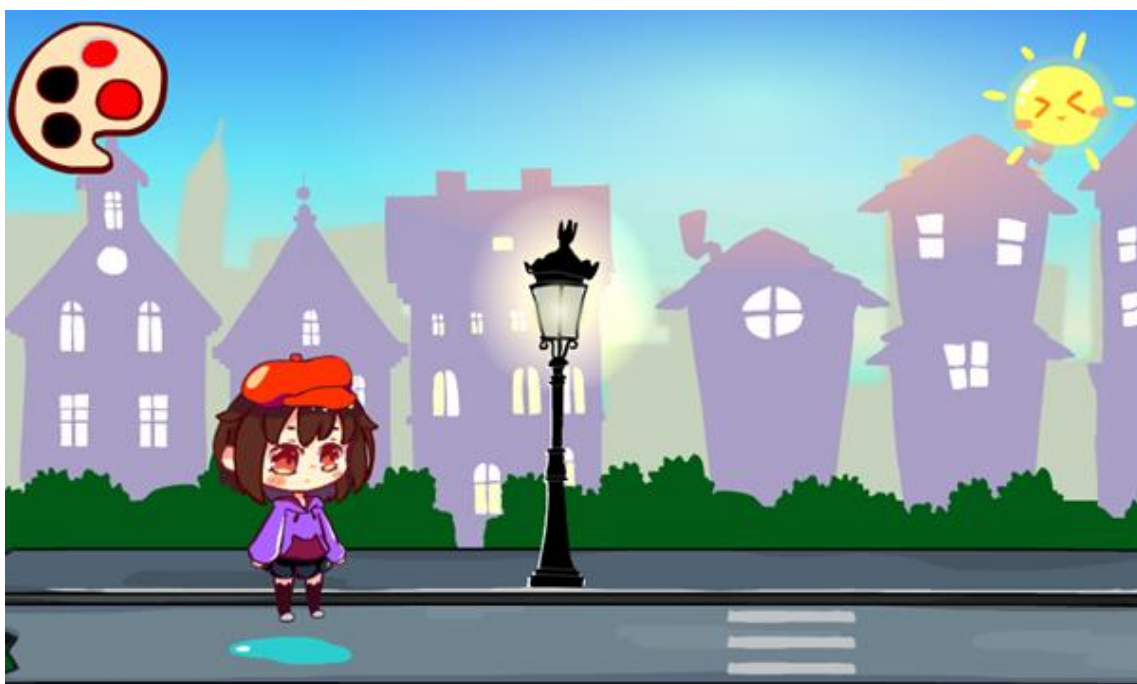
4. ในด้านของ Artist เมื่อเข้ามาจะพบกับเมืองมืดๆ เมื่อทำควสเสร็จ จะพบกับสลามที่จะมาอธิบาย เนื้อเรื่องและมาให้สีเพื่อใช้ในการทำภารกิจต่อไป เนื้อเรื่องจะเป็นการอธิบายที่มาของด่าน



หลังจากที่ผู้เล่นผ่านเข้ามายังหน้าเล่นเกมแล้ว ในขั้นตอนการเก่านั้น เมืองจะไม่มีสีสันทให้ผู้เล่นระบายสีลงบนสถานที่ให้ครบ



ถ้าผู้เล่นระบายสีครบในทุกๆสถานที่ของเมืองนั้นแล้ว เมืองทั้งเมืองจะกลับมามีสีสันทอีกครั้ง



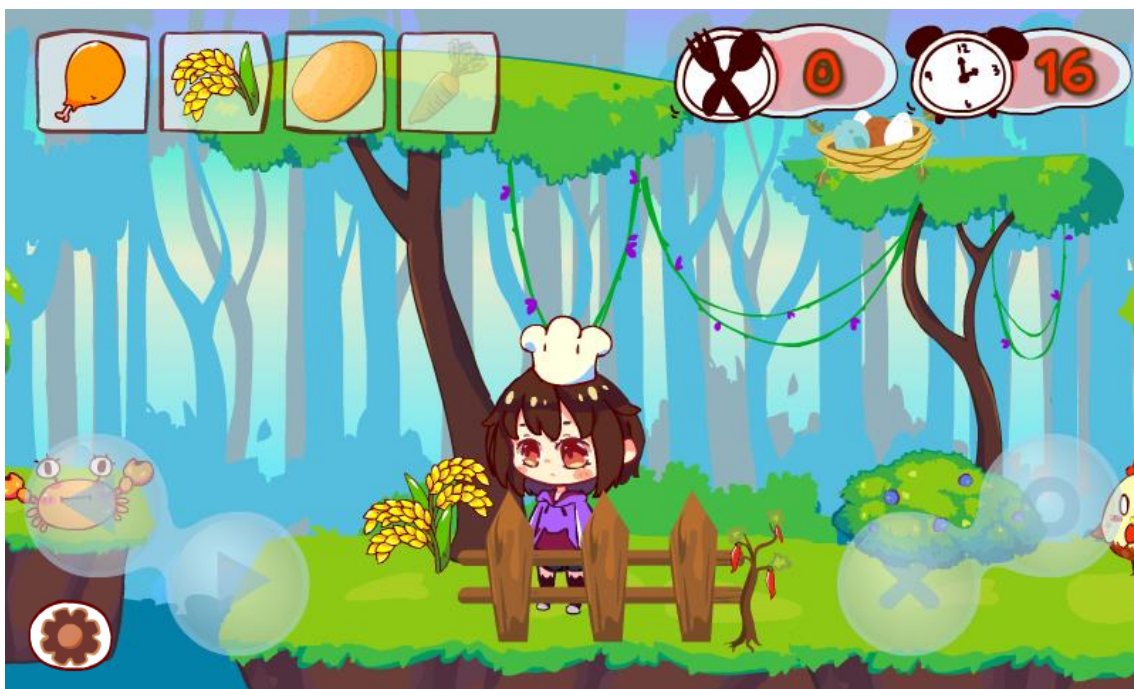
5. ในด่านของ Chef เมื่อเข้ามาจะเจอกับมอสเตอร์ผู้คุยและขอความช่วยเหลือ ในหน้านี้จะมีการอธิบายวิธีบังคับตัวละคร และวิธีการเล่น



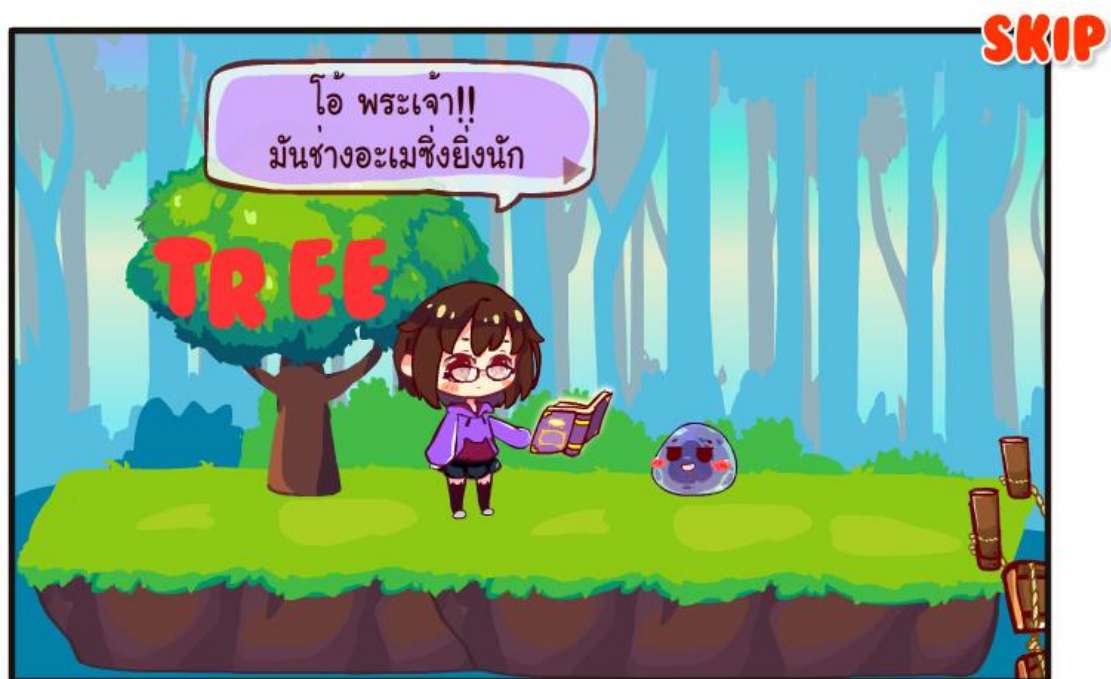
ซึ่งด่านนี้มอสเตอร์จะขอให้เราช่วยทำอาหารให้และมีเวลาจำกัด 60 วินาที ผู้เล่นต้องไปเก็บวัตถุดิบต่างๆ ที่กำหนด จำนวนของวัตถุดิบขึ้นอยู่กับเมนูอาหาร ในแต่ละครั้งเมนูอาหารจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ เมื่อเก็บวัตถุดิบครบ และนำมาลงหม้อกวน จะได้รับเวลาเพิ่ม 15 วินาที ต่อ 1 เมนู



เมื่อเวลาหมดลงจะปรากฏจำนวนคะแนน และเกมนี้สามารถใช้งานบนระบบ Android



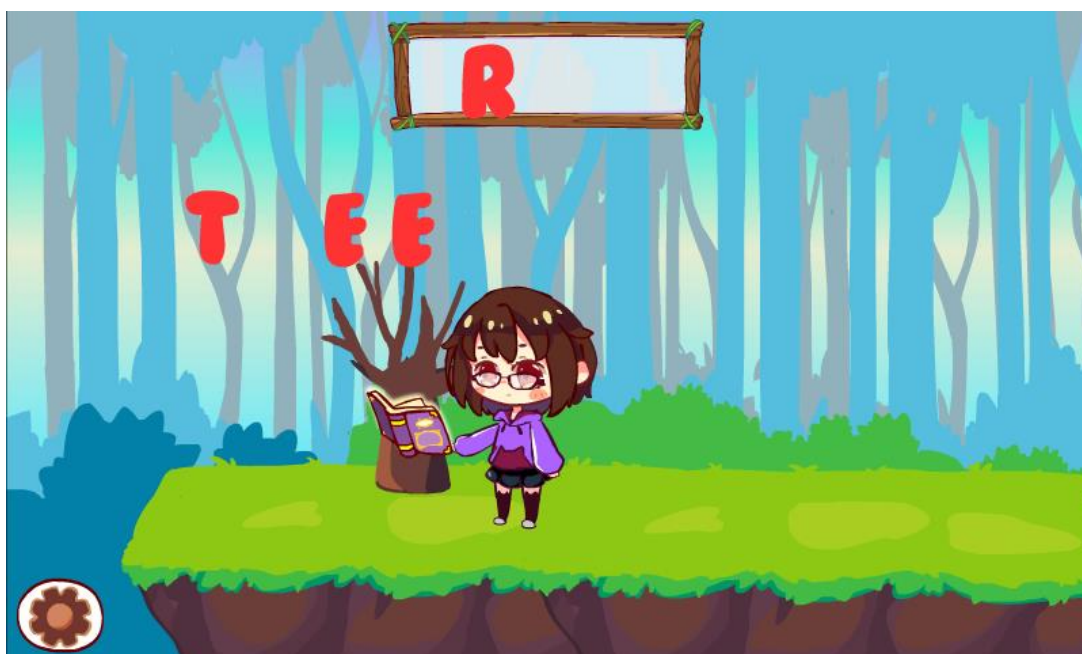
6. ในด่านของ Linguist เมื่อเข้ามาจะเจอจะพบกับสลามที่จะมาอธิบายเนื้อเรื่องว่าภายในด่านจะมีภารกิจให้ผู้เล่นนำตัวอักษรมาเติมเป็นคำให้สมบูรณ์ เพื่อจะผ่านอุปสรรคภายในด่านนั้น



ภายในฉากผู้เล่นจะพบสิ่งของที่พังอยู่ เมื่อผู้เล่นสำรวจจะพบว่าคำศัพท์ของสิ่งของนั้นไม่สมบูรณ์  
ให้ผู้เล่นหาตัวอักษรที่อยู่ในสิ่งต่างๆ ในฉากนั้นมาเติม



เมื่อผู้เล่นเจอตัวอักษรที่ต้องการ ให้ผู้เล่นลากตัวอักษรนั้น ใส่ลงในกรอบด้านบน



จากนั้นนำตัวอักษรที่ได้ลากไปยังสิ่งของที่ฟัง เพื่อผ่านอุปสรรคนั้นๆ ถ้าศัพท์ของสิ่งของนั้นถูกต้อง สิ่งของนั้นจะสมบูรณ์สามารถใช้งานได้



### เทคโนโลยีที่ใช้

ใช้โปรแกรม Adobe Animate CC ในการออกแบบอินเตอร์เฟซ กราฟิก เขียนโปรแกรมควบคุมด้วยภาษา Action script 3.0 แล้วใช้ Air for Android แปลงตัวเกมให้สามารถเล่นบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ได้

### ภาษาที่ใช้ในการพัฒนา

1. Action script 3.0

### โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนา

1. Adobe Animate CC
2. Adobe Illustrator CC
3. Air for Android

## โครงสร้างซอฟต์แวร์

ซอฟต์แวร์เรานั้นถูกเขียนด้วยโค้ดมากกว่า 5000+ บรรทัดโดยทุกโค้ดส่วนใหญ่จะถูกเขียนโดยในเฟรมเดียวซึ่งจะทำให้ง่ายต่อการเรียกใช้แล้วเราก็ทำการจัดระดับเลเยอร์ของแต่ละอย่างโดยการทำให้ object นี้ symbol นั้นไปอยู่ข้างหน้า/ข้างหลัง ได้โดยที่เราต้องการ ตัวเกมจะประกอบไปด้วย timer ต่างๆที่ทำการเช็คข้อมูลต่างๆที่จะใช้ในการแสดงผลหรือการเก็บค่า โดยทางซอฟต์แวร์นั้นก็จะเป็นการเชื่อมต่อโดยตรงกับฐานข้อมูล โดยผ่าน php ก่อนแล้วทำการเขียนค่า/รับค่า ส่งกลับมา

## ขอบเขตของโครงการ

การทำเกมที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิงและเกี่ยวกับการเลือกอาชีพ ผู้พัฒนาไม่ได้จำกัดอายุที่เฉพาะ เพราะผู้พัฒนาจัดทำขึ้นให้สามารถเล่นได้ทั้งในเด็ก นักเรียน นักศึกษา บุคคลทั่วไปและผู้ทีและนำแต่ละอาชีพมาสร้างเป็นด่านต่างๆ

## กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม

ในเกมแสบซ่าท้าฝัน ( Dreamer ) สามารถเล่นได้ทั้งในเด็ก นักเรียน นักศึกษา บุคคลทั่วไป ผู้ที่มีความฝัน และ ผู้ที่สนใจในตัวเกม

## ผลของการทดสอบโปรแกรม

หลังจากได้นำเกมไปให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดลองเล่นแล้วนำมาประเมินผลความพึงพอใจในตัวเกมพบว่า เกม “แสบซ่าท้าฝัน ( Dreamer )” ภาพที่น่าสนใจ ในด้านความสนุก ความเพลิดเพลิน

## ปัญหาและอุปสรรค

เนื่องจากในปัจจุบันผู้คนขาดความรู้ ความเข้าใจ ในการประกอบอาชีพต่าง ๆ และไม่ทราบรายละเอียดข้อมูล เกี่ยวกับการเลือกหาอาชีพที่ตนเองชอบในการเลือกอาชีพจึงมีความวิตกกังวล และความกดดัน ทางผู้พัฒนาจึงได้วางแผนให้นำเสนอ ภารกิจ กิจกรรม ของแต่ละอาชีพในรูปแบบเกมที่ ดึงดูด ให้ผู้เล่นนั้นมีความรู้สึกสนุก ร่วมในการทำกิจกรรมของอาชีพนั้นๆ

## แนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ร่วมกับงานอื่นๆ ในขั้นต่อไป

ในการพัฒนาครั้งต่อไป เราจะนำเกมแสบซ่าท้าฝัน ( Dreamer ) เพิ่มอาชีพ เพื่อนให้ผู้เล่นมีตัวเลือกที่หลากหลายขึ้น และเพิ่มระดับความยากของแต่ละด่านในอาชีพนั้น เพื่อเป็นการเพิ่มทักษะในการแก้ปัญหาต่างๆให้มากขึ้น

## ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

จากพัฒนาโปรแกรมเกม แสบซ่าท้าฝัน ( Dreamer ) กลุ่มตัวอย่างมีระดับความพึงพอใจ ในการได้ลองทำภารกิจในอาชีพต่างๆกับ แสบซ่าท้าฝัน และยังมีความสนุกสนานน่าสนใจของภาพและตัวเกม



## เอกสารอ้างอิง (Reference)

ชิษณุพงศ์ ธีญญลักษณ์. การสร้างงานแอนิเมชันด้วย Flash. กรุงเทพฯ : ซัคเซส มีเดีย, 2555.

Adobe. Bitmap - AS3.[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http://help.adobe.com/en\\_US/FlashPlatform/reference/actionscript/3/flash/display/Bitmap.html](http://help.adobe.com/en_US/FlashPlatform/reference/actionscript/3/flash/display/Bitmap.html) (วันที่ค้นข้อมูล : 20 ธันวาคม 2560).

Adobe. Hittest - AS3.[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http://help.adobe.com/en\\_US/AS2LCR/Flash\\_10.0/help.html?content=00001314.html](http://help.adobe.com/en_US/AS2LCR/Flash_10.0/help.html?content=00001314.html). (วันที่ค้นข้อมูล: 28 ธันวาคม 2560 ).

Thaiflashdev. Action Script 3.0.[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.thaiflashdev.com>. (วันที่ค้นข้อมูล : 29 ธันวาคม 2560).

[https://help.adobe.com/en\\_US/ActionScript/3.0\\_ProgrammingAS3/WS5b3ccc516d4fbf351e63e3d118a9b90204-7e0b.html](https://help.adobe.com/en_US/ActionScript/3.0_ProgrammingAS3/WS5b3ccc516d4fbf351e63e3d118a9b90204-7e0b.html)

## ผู้พัฒนาเกมแสบซ่าทำฝัน ( Dreamer )

### ผู้พัฒนา

นางสาวสุภานิดา พลอยคำ  
ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน 14/10 ถ.เทศบาล 1 ต.บางแก้ว อ.เมืองอ่างทอง จ.อ่างทอง  
สถานที่ติดต่อ โรงเรียนสตรีอ่างทอง ต.ศาลาแดง อ.เมือง จ.อ่างทอง  
โทรศัพท์ 035622255 มือถือ 063-3570413

### ผู้พัฒนา

นางกมลชนก กลิ่นระรวย  
ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน 150/ก ต.ป่าโมก อ.ป่าโมก จ.อ่างทอง  
สถานที่ติดต่อ โรงเรียนสตรีอ่างทอง ต.ศาลาแดง อ.เมือง จ.อ่างทอง  
โทรศัพท์ 035622255 มือถือ 099-7508360

### ผู้พัฒนา

นายธนพล เย็นทรง  
ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน 129 ต.ย่านซื่อ อ.เมือง จ.อ่างทอง  
สถานที่ติดต่อ โรงเรียนสตรีอ่างทอง ต.ศาลาแดง อ.เมือง จ.อ่างทอง  
โทรศัพท์ 035622255 มือถือ 063-6530843

### อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

นายกวินวิษณุ พุ่มสาขา  
สังกัด/สถาบันสังกัด โรงเรียนสตรีอ่างทอง  
สถานที่ติดต่อ โรงเรียนสตรีอ่างทอง ต.ศาลาแดง อ.เมือง จ.อ่างทอง  
โทรศัพท์ 035625405 มือถือ 097-1719779  
e-mail GTA.TC.SA@gmail.com

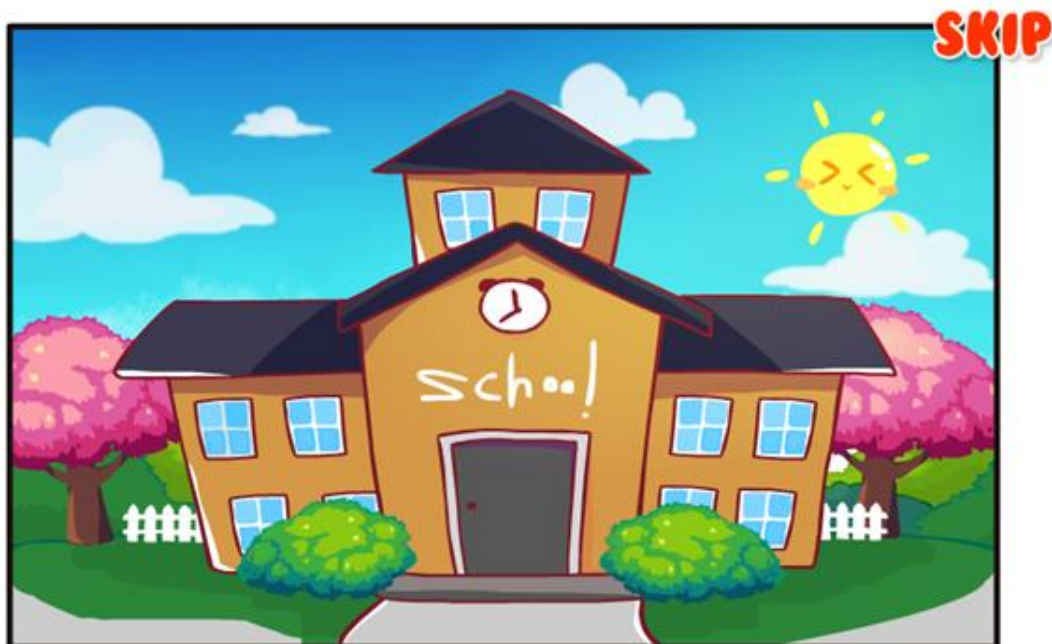
## ภาคผนวก (Appendix)

### คู่มือการเล่น

1. หน้าแรกของตัวเกมจะขึ้นหน้าจอหลักจะมีคำว่า Click anywhere to start. ให้ผู้เล่นคลิกเพื่อเข้าเกม



2. เมื่อผู้เล่นเข้ามาในตัวเกมแล้ว จะเป็นฉากเนื้อเรื่องของตัวเกม มีสองส่วนคือ ส่วนที่เป็นเนื้อเรื่องเกิดขึ้นก่อนฝัน และส่วนที่ไปยังดินแดนแห่งฝันแล้ว ในส่วนของเนื้อเรื่อง จะมีไอคอน Skip ทางมุมบนด้านขวาของฉาก ผู้เล่นสามารถกด Skip ทั้งสองส่วนเพื่อข้ามไปยัง การเลือกด่านของอาชีพได้



3. เมื่อเข้ามา หน้านี้เป็นส่วนของการเลือกด้าน ผู้เล่นสามารถทำการเลือกด้านที่เป็นอาชีพได้ ซึ่งมีให้  
เลือก 2 ด้าน คือด้าน Artist และ Chef  
โดยทางหน้าจะมีไอคอน 2 ไอคอน ด้านบนของ mooky

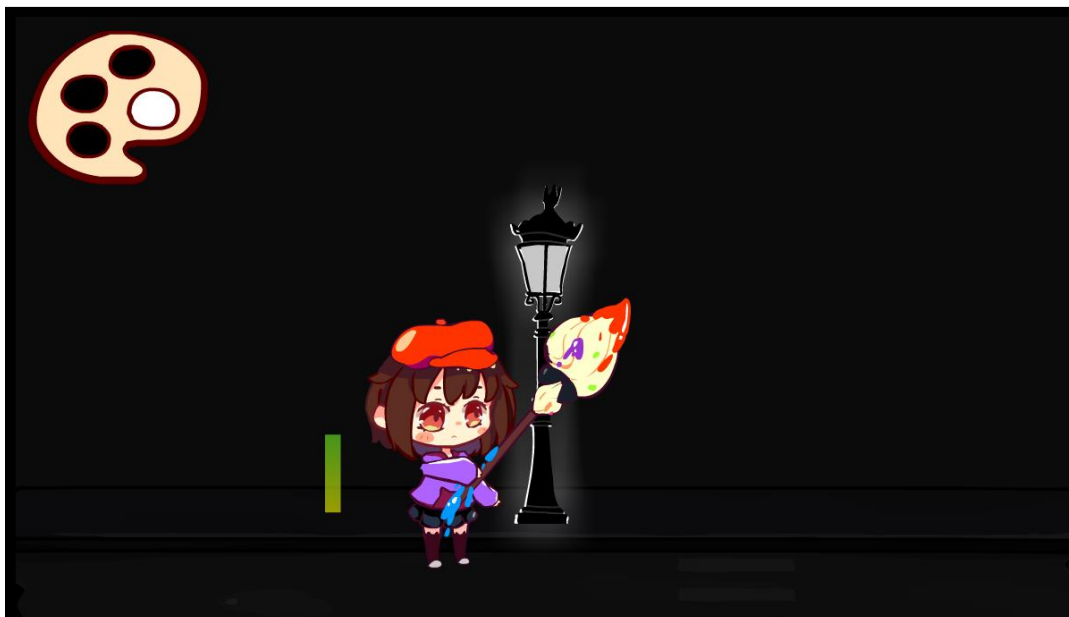
- ไอคอนด้านซ้าย (รูปจานสี และพู่กัน )
  - ไอคอนด้านขวา (รูปเครื่องครัว)
  - ไอคอนตรงกลาง (สมุด ดินสอ)
- จะพาไปยังด้าน Artist  
- จะพาไปยังด้าน Chef  
- จะพาไปยังด้าน Linguist



4. ในด้านของ Artist เมื่อเข้ามาจะพบกับหน้า วิธีการเล่น แลความหมายของสี หน้านี้จะมีรูปลูกศรมุมล่างด้านขวา เมื่อผู้เล่นเข้าใจวิธีการเล่นให้ Click เพื่อเริ่มเล่นเกมต่อไป



เมื่อเริ่มเกมผู้เล่นจะพบกับเมืองมืดๆ ที่มีเพียงเสา และยังไม่มียี่ใดๆในภาคนี้ ให้ผู้เล่นบังคับตัวละครให้ระบายสีที่เสา ในการลงสีผู้เล่นต้องกดปุ่ม spacebar ค้าง จนหลอดสีเขียวข้างตัวละครเต็มหลอด จึงจะสามารถระบายสีได้



เมื่อระบายสีที่เสาไปเรียบร้อยแล้ว จะทำให้เมืองสว่างและพบกับสลาม ที่จะมาเล่าเนื้อเรื่องและมอบสีให้กับตัวละคร ในฉากนี้ผู้เล่นจะสามารถมองเห็นรูปลูกศร ได้ในกรอบคำพูดของสลามและตัวละคร ให้ผู้เล่น Click ไปเรื่อยๆ เพื่ออ่านบทสนทนา หรือสามารถ Click ที่ไอคอน Skip ทางมุมบนด้านขวาเพื่อเริ่มเล่นเกม



เมื่อผู้เล่นเริ่มเล่นเกมผู้เล่นจะสามารถสังเกตเห็นปุ่ม pause (เฟือง) อยู่ทางมุมซ้ายด้านล่าง ผู้เล่นสามารถ click ที่ปุ่ม pause เพื่อเป็นการหยุดเกมไว้ชั่วคราว



เมื่อเดินไปเรื่อยๆ ผู้เล่นจะเห็นรั้วหรือประตูที่มีเภาวัลย์พันอยู่ ผู้เล่นจะต้องระบายที่ต่างๆ ภายในเมือง ให้ครบผู้เล่นจึงจะสามารถระบายสี รั้วนี้ได้



เมื่อจบเกมจะมีหน้าต่างต่างหน้าต่างนี้จะมีไอคอน 2 ไอคอน คือ

- ไอคอน home ด้านซ้าย
- ไอคอน return ตรงกลาง
- ไอคอน next ด้านขวา
- จะพาไปยังหน้าที่เลือกด่าน
- จะย้อนกลับมาเล่นด่านเดิมอีกครั้ง
- จะเริ่มไปด่านถัดไป

# Stage 1 Clear



5. ในด่านของ Chef เมื่อเข้ามาจะเจอกับมอนสเตอร์ผู้คุยและขอความช่วยเหลือ ในหน้านี้จะมีการอธิบายวิธีบังคับตัวละคร และวิธีการเล่น





ในหน้า วิธีการเล่น หน้านี้จะมีรูปลูกศร มุมล่างด้านขวา เมื่อผู้เล่นเข้าใจวิธีการเล่นให้ Click เพื่อเริ่มเล่นเกมต่อไป

**วิธีการเล่น**


ให้ผู้เล่นไปเก็บวัตถุดิบในป่ามาทำอาหารตามที่กำหนดโดยมีเวลาให้ 60 วินาที เมื่อเก็บวัตถุดิบครบให้นำมาทำอาหารที่หม้อต้ม ถ้าทำถูกจะได้ 1 คะแนน และได้เวลาเพิ่มอีก 15 วินาที

กระโดด






เก็บของ/ทำอาหาร



เดินซ้าย



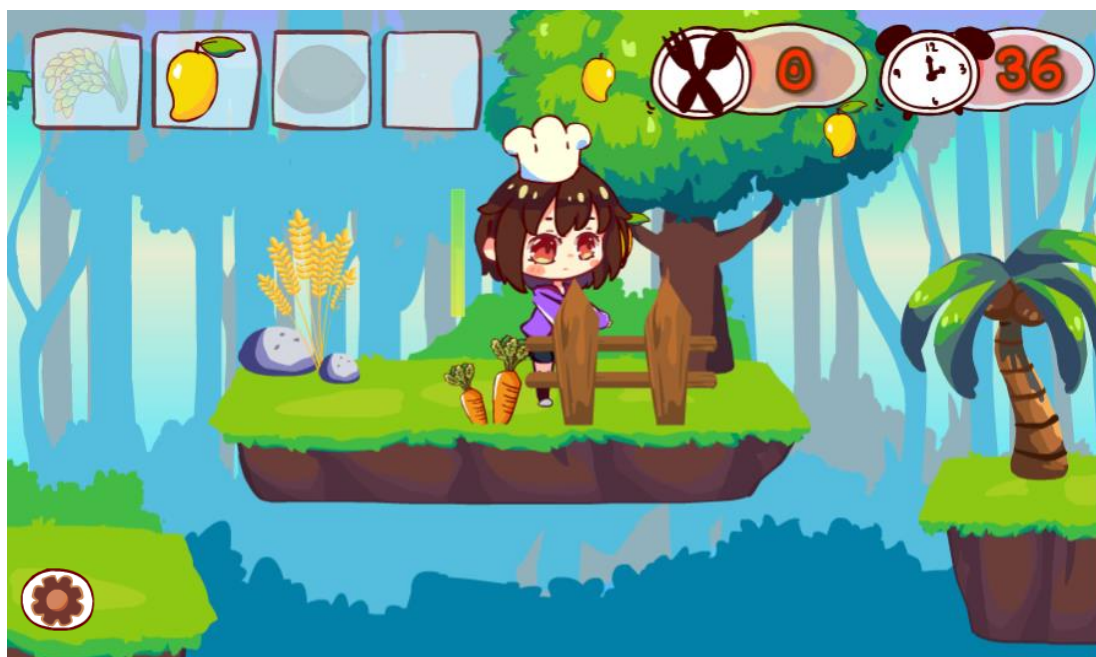
เดินขวา



เมื่อเริ่มเล่นเกม ซึ่งด่านนี้มอสเตอร์จะขอให้เราช่วยทำอาหารให้และมีเวลาจำกัด 60 วินาที ผู้เล่นต้องไปเก็บวัตถุดิบต่างๆ ที่กำหนด ถ้าถูกต้องเมื่อนำมาลงหม้อกวน จะได้รับเวลาเพิ่ม 15 วินาที ต่อ 1 เมนู



ในด่านนี้ผู้เล่นสามารถเห็นช่องสี่เหลี่ยมเล็กๆทางด้านมุมบนด้านซ้ายซึ่งจะมีเงาของวัตถุดิบที่ต้องเก็บ ในการเก็บวัตถุดิบนั้น ในการเดินเก็บวัตถุดิบนั้นผู้เล่นต้องกดค้างจนหลอดสีเขียวข้างตัวละครเต็มหลอด จึงจะสามารถเก็บวัตถุดิบได้สำเร็จ หากผู้เล่นเดินตกผา จะทำให้ผู้เล่นต้องเสียวัตถุดิบที่เก็บมาครั้งละ 1 ชิ้น



เมื่อเวลาหมดลงจะปรากฏจำนวนคะแนนและมีหน้าต่างหน้าต่างนี้จะมีไอคอน 2 ไอคอน คือ

- ไอคอน home ด้านซ้าย
- ไอคอน return ด้านขวา
- จะพาไปยังหน้าที่เลือกด่าน
- จะย้อนกลับมาเล่นด่านเดิมอีกครั้ง



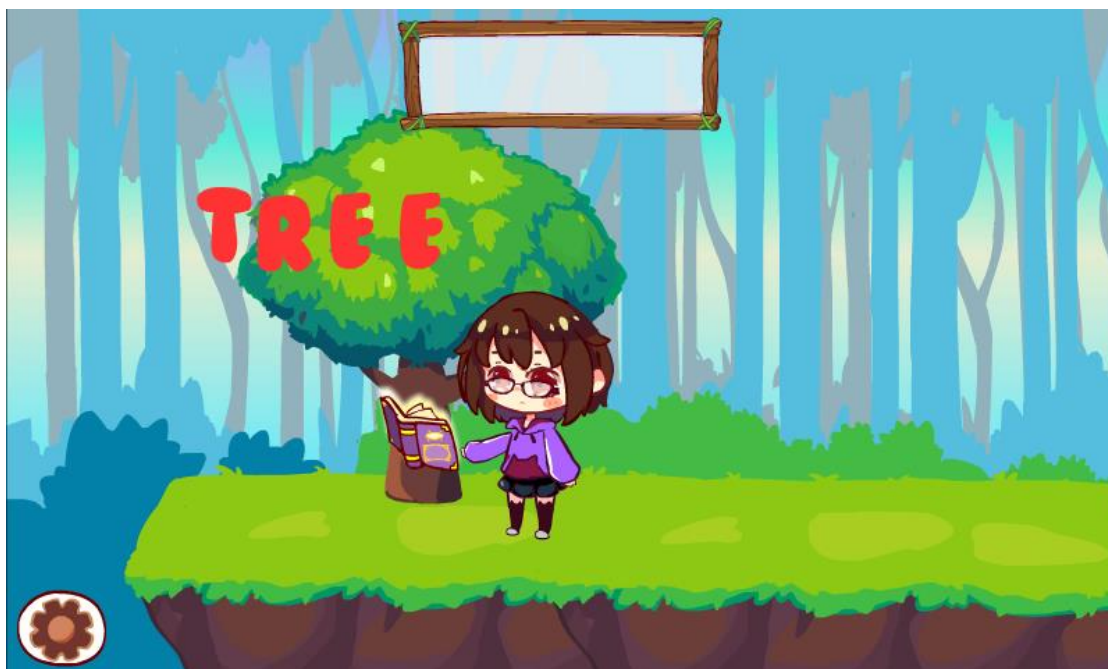
6. ในด่านของ Linguist เมื่อเข้ามาจะเจอจะพบกับสลามที่จะมาอธิบายเนื้อเรื่องว่าภายในด่านจะมีภารกิจให้ผู้เล่นนำตัวอักษรมาเติมเป็นคำให้สมบูรณ์ เพื่อจะผ่านอุปสรรคภายในด่านนั้น



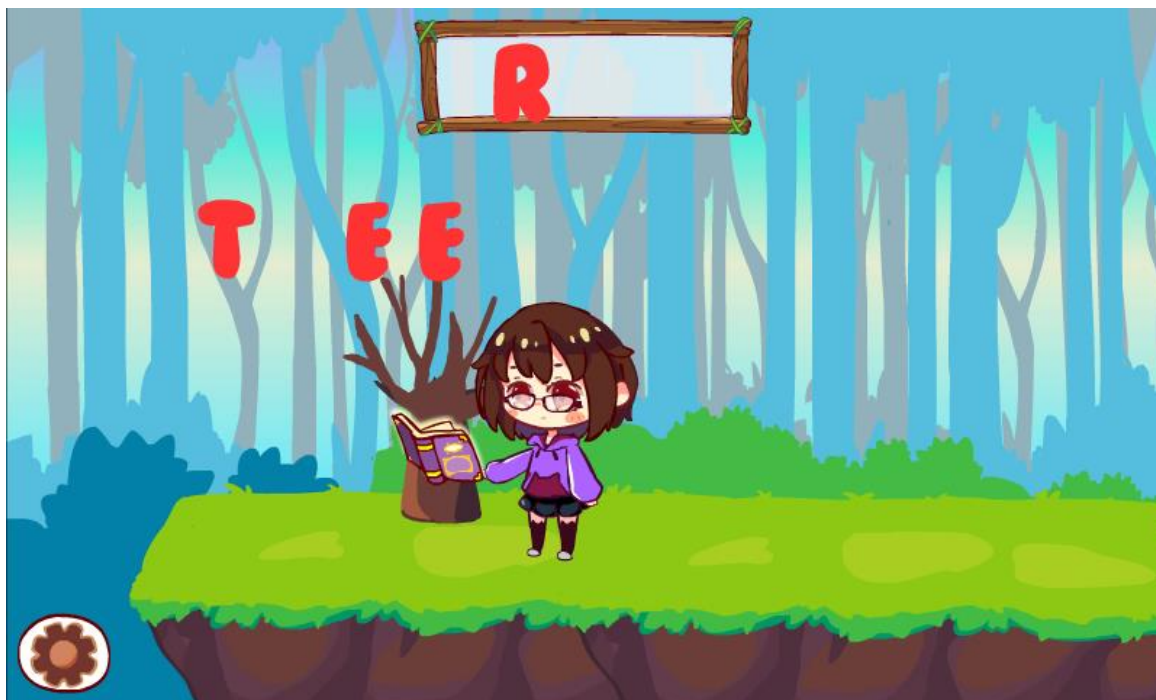
เมื่อผู้เล่นเริ่มเกมจะพบสิ่งของที่ฟุ้งอยู่ เมื่อผู้เล่นสำรวจดูจะพบว่าคำศัพท์ของสิ่งของนั้นไม่สมบูรณ์ ผู้เล่นต้องกดปุ่ม spacebar จะเห็นคำศัพท์ที่ขาดหายไป ให้ผู้เล่นหาตัวอักษรที่อยู่ในสิ่งต่างๆ ในฉากนั้นมาเติม



ให้ผู้เล่นพยายามหาสิ่งต่างๆที่อยู่ในฉากนั้นและให้ผู้เล่นกดปุ่ม spacebar เพื่อหาตัวอักษรของศัพท์



เมื่อผู้เล่นเจอตัวอักษรที่ต้องการ ให้ผู้เล่นลากตัวอักษรนั้นไปยังกรอบสี่เหลี่ยมด้านบน ภายในกรอบสี่เหลี่ยมนี้ผู้เล่นสามารถลากตัวอักษรใส่ไว้ได้ถึง 4 ตัวอักษร เมื่อผู้เล่นลากตัวอักษรออกมาแล้ว ทำให้คำศัพท์ของสิ่งนั้นไม่สมบูรณ์ จะทำให้สิ่งของนั้น เสียหาย ผุพังลง



เมื่อผู้เล่นได้ตัวอักษรที่ต้องการมาแล้ว ให้ผู้เล่นนำตัวอักษรที่ต้องการ ลากไปยังสิ่งของที่ไม่สมบูรณ์ เมื่อคำศัพท์ของของสิ่งนั้นสมบูรณ์แล้วจะทำให้สิ่งของนั้นสามารถใช้งานได้



ในทุกๆด่าน ผู้เล่นจะสามารถสังเกตเห็นปุ่ม pause (เฟือง) อยู่ทางมุมซ้ายด้านล่าง ผู้เล่นสามารถ click ที่ปุ่ม pause เพื่อเป็นการหยุดเกมไว้ชั่วคราว

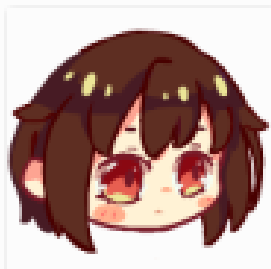


หากผู้เล่น click ที่ปุ่ม pause จะปรากฏ ปุ่ม 3 ปุ่มด้านใน คือ

- ปุ่ม resume
- ปุ่ม help
- ปุ่ม home
- จะเกมไปยังเกมที่หยุดไว้
- จะแสดงหน้า วิธีการเล่น แลความหมายของสี
- จะพาผู้เล่นกลับไปยังหน้าเลือกด่าน



สามารถเข้าเล่นเกม “Dreamer แสบซ่าทำฝัน” ได้ทันทีโดยไม่ต้องติดตั้ง โดยดับเบิลคลิกที่ไอคอน Dreamer ในกรณีที่เล่นบน PC หรือเล่นบนเว็บเบราว์เซอร์ผ่าน URL: <http://www.sa.ac.th/app/dreamer>



Dreamer