VO-RONIN
คู่มือการเล่นฉบับละเอียด

ล่าศัพท์ สะสมความรู้ และต่อสู้

คะแนน ดาว บอส และความก้าวหน้า

อ้างอิงซอร์สโปรเจกต์ ณ 21 ตุลาคม 2026



ภาพบันทึกจากโปรเจกต์ รูปลักษณ์อาจต่างจากรุ่นที่ติดตั้ง

ภาพรวมเส้นทางการเล่น

1 เริ่มเกมและเรียนรู้การควบคุมตัวละคร

2 เล่นแผนที่คำศัพท์ ผ่านด่าน และเก็บดาว

3 ทบทวนสมุดศัพท์และต่อสู้กับบอส

4 สะสมคะแนนบอสเพื่อเปิด BATTLE

การเริ่มเกมครั้งแรก

รอดาวน์โหลดและตรวจทรัพยากรแผนที่ให้ครบ

ตั้งชื่อและปรับรูปลักษณ์ตัวละครจากเมนูโปรไฟล์

เข้าคู่มือฝึกเล่น แล้วเริ่มด่านแรก

การฝึกพาให้เดิน มอง เล็ง ยิง และเก็บศัพท์จริง

การควบคุมบนมือถือ

จอยด้านซ้ายใช้เดิน ลากด้านขวาเพื่อหมุนมุมมอง

ใช้ปุ่มยิงและเล็ง พร้อมอ่านคำศัพท์บนเป้าหมาย

ใช้ปุ่มวิ่ง กระโดด ย่อ และหมอบตามสถานการณ์

เปลี่ยนอาวุธ เติมกระสุน และขว้างระเบิดจากปุ่มบนจอ



ภาพบันทึกจากโปรเจกต์ รูปลักษณ์อาจต่างจากรุ่นที่ติดตั้ง

การควบคุมด้วยคีย์บอร์ดและเมาส์

การกระทำ	ปุ่ม
เดิน / วิ่ง	W A S D หรือปุ่มลูกศร / Shift
ยิง / เล็ง	เมาส์ซ้าย / เมาส์ขวา
กระโดด / เติมกระสุน	Space / R
เปลี่ยนอาวุธ / ระเบิด	Q / G
ย่อ / หมอบ / ปล่อยเคอร์เซอร์	C / Z / Esc

แผนที่คำศัพท์และการเลือกด่าน

แผนที่มี 50 ด่าน แบ่งเป็น 5 บท บทละ 10 ด่าน

ด่านแรกเปิดเสมอ ด่านถัดไปต้องผ่านด่านก่อนหน้า

ดูคำศัพท์และเวลาที่กำหนดในหน้ารายละเอียดด่าน

ปุ่มด่านปัจจุบันพาไปด่านที่เปิดแล้วและยังไม่ผ่าน



ภาพบันทึกจากโปรเจกต์ รูปลักษณ์อาจต่างจากรุ่นที่ติดตั้ง

เลเวลและความยากของด่าน

ด่านทั่วไปมีคำศัพท์เป้าหมาย 5 คำ

เรียงคำจากระดับความยาก แล้วเรียงตามตัวอักษร

เวลาลดจาก 120 วินาทีต้นทาง เป็น 80 วินาทีท้ายทาง

บอสอยู่ด่าน 10, 20, 30, 40 และ 50

ขั้นตอนล่าศัพท์ในแต่ละจุด

1 อ่านโจทย์ภาษาไทยที่แสดงบน HUD

2 มองหาและอ่านคำอังกฤษบนศัตรู

3 ยิงคำที่ตรงโจทย์จนเก็บสำเร็จ

4 รับผลคะแนนและดาว แล้วไปจุดคำศัพท์ถัดไป



ภาพบันทึกจากโปรเจกต์ รูปลักษณ์อาจต่างจากรุ่นที่ติดตั้ง

เป้าหมายจริงและตัวหลอก

ประเภท	ผลเมื่อยิงโดน	เกรดคำเมื่อเก็บสำเร็จ
คำตอบที่ถูก	เก็บคำเมื่อกำจัดสำเร็จ	3 ดาว ถ้าไม่เคยยิงตัวหลอก
ตัวหลอก Free	ลดเกรดของคำนี้	เหลือ 2 ดาว
ตัวหลอก Penalty	เสีย HP 5 ต่อครั้งที่โดน	เหลือ 1 ดาว
โดนตัวหลอกทั้งสองแบบ	ใช้ความผิดพลาดที่หนักกว่า	1 ดาว

การต่อสู้และการเอาตัวรอด

ใช้มุมกำบัง ลดการเปิดตัวกลางพื้นที่ยิง

อ่านคำให้ชัดก่อนยิง เพื่อรักษาดาวของคำ

ดู HP กระสุนในแม็กกาซีน และกระสุนสำรอง

เมื่อเคลียร์จุด มีของเสบียงให้เดินไปเก็บ

คะแนนที่ได้รับจากการเก็บคำ

เกรดต่อคำ	คะแนนต่อคำ	เงื่อนไข
3 ดาว	15 คะแนน	ไม่เคยยิงโดนตัวหลอกของคำนั้น
2 ดาว	10 คะแนน	โดนตัวหลอก Free แต่ไม่โดน Penalty
1 ดาว	5 คะแนน	เคยโดนตัวหลอก Penalty
ยังเก็บไม่ได้	0 คะแนน	ยังไม่มีผลเก็บคำสำเร็จ

สูตรคะแนนรวมของด่านทั่วไป

คะแนนด่าน = ผลรวมคะแนนเก็บคำ – 5 × ตัวหลอกที่กำจัด

คะแนนต่ำสุดเท่ากับ 0

ยิงโดนตัวหลอกลดเกรดคำ ส่วนกำจัดตัวหลอกมีค่าหักเพิ่ม

เก็บสะอาด 5 คำได้ 75 คะแนน ไม่มีโบนัสสะอาดบวกซ้ำ

ตัวอย่างการคิดคะแนนหนึ่งด่าน

รายการ	วิธีคิด	ผลลัพธ์
เกรดคำทั้ง 5	3, 3, 2, 1, 3 ดาว	รวม 12 ดาว
คะแนนจับคำ	15 + 15 + 10 + 5 + 15	60 คะแนน
กำจัดตัวหลอก 2 ตัว	2 × 5	หัก 10 คะแนน
คะแนนด่านสุทธิ	60 – 10	50 คะแนน
ดาวด่านเมื่อผ่าน	12 ÷ 5	2.4 ดาว

เงื่อนไขผ่านและไม่ผ่านด่าน

ผ่านเมื่อเก็บคำเป้าหมายครบภายในเวลาที่กำหนด

หมดเวลาก่อนเก็บครบ ถือว่าไม่ผ่าน

ล้มครบ 3 ครั้งระหว่างด่าน ถือว่าไม่ผ่าน

ด่านที่ไม่ผ่านได้ดาวด่าน 0 แต่ยังแสดงคะแนนที่ทำได้

ผลลัพธ์และการเล่นด่านต่อไป

ดาวด่านทั่วไป = ดาวของทุกคำรวมกัน ÷ จำนวนคำเป้าหมาย

ระบบบันทึกผลดีที่สุดของแต่ละด่าน

เล่นซ้ำช่วยเพิ่มสถิติ ไม่บวกดาวด่านเดิมซ้ำทุกครั้ง

หน้าผลเลือกเล่นซ้ำ ด่านถัดไป หรือกลับแผนที่



ภาพบันทึกจากโปรเจกต์ รูปลักษณ์อาจต่างจากรุ่นที่ติดตั้ง

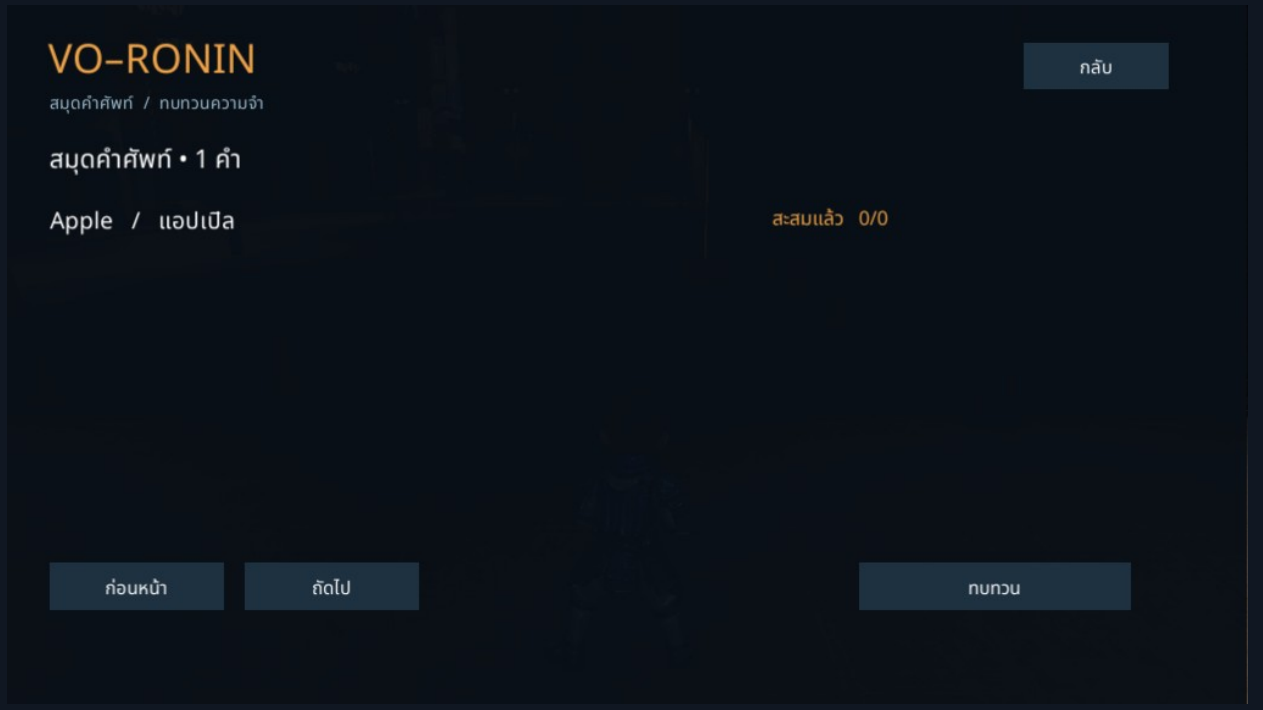
การสะสมคำศัพท์

เก็บคำถูกสำเร็จ ได้สำเนาเพิ่ม 1

การเก็บแต่ละครั้งให้ Language XP 10

สมุดแสดงคำอังกฤษ ความหมาย จำนวนสำเนา และผลทบทวน

คำที่เคยพบอาจมีสถานะพบแล้ว แต่ยังไม่ได้ครอบครอง



ภาพบันทึกจากโปรเจกต์ รูปลักษณ์อาจต่างจากรุ่นที่ติดตั้ง

ดาวความจำในสมุดศัพท์

ระดับ	เกณฑ์ตามระบบ
พบแล้ว / 0 ดาว	มีประวัติพบ แต่ยังไม่ผ่านเงื่อนไขถัดไป
สะสมแล้ว / 1 ดาว	ครอบครองคำศัพท์นั้น
คุ้นเคย / 2 ดาว	ตอบทบทวนถูกสะสมอย่างน้อย 3 ครั้ง
จำได้คล่อง / 3 ดาว	ทำอย่างน้อย 5 ครั้ง ถูกอย่างน้อย 80%
เงื่อนไขเพิ่มของ 3 ดาว	ถูกติดกัน ≥ 3 และทบทวนข้ามวัน UTC

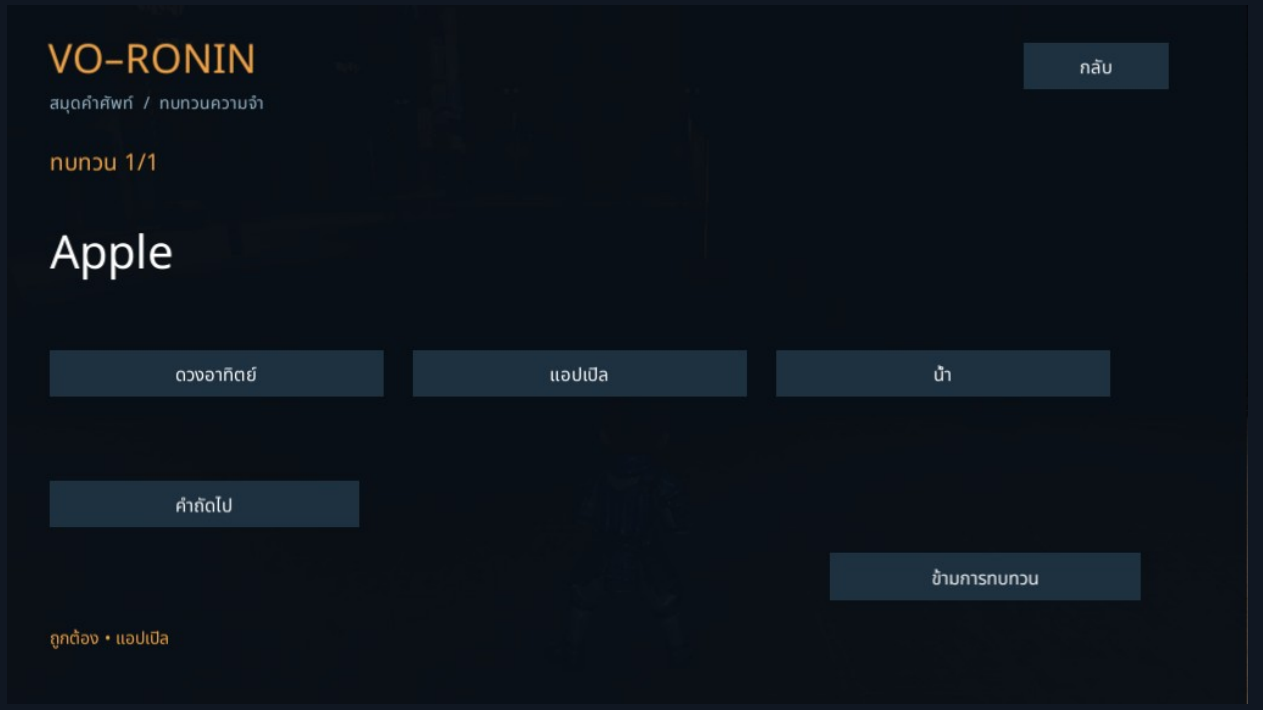
ขั้นตอนการทบทวนคำศัพท์

เปิดสมุดคำศัพท์ แล้วเลือกทบทวน

ระบบเลือกคำที่ครอบครองและถึงกำหนด
ครั้งละไม่เกิน 5 คำ

โหมดไทย: อ่านคำอังกฤษ
เลือกความหมายภาษาไทย

โหมดอังกฤษใช้คำใบ้จากประโยคและตัวเลือก
คำอังกฤษ



ภาพบันทึกจากโปรเจกต์ รูปลักษณ์อาจต่างจากรุ่นที่ติดตั้ง

รอบทบทวนและความก้าวหน้าด้านภาษา

ตอบถูก กำหนดทบทวนถัดไปตามขั้น 1, 3 และ 7 วัน

ตอบผิด รีเซ็ตขั้นทบทวนและจำนวนถูกติดต่อกัน

คำที่ตอบผิดกลับมาถึงกำหนดทันที

Language XP เป็นค่าประสบการณ์สะสม ยังไม่พบสูตรแปลงเป็นเลเวลตัวละคร

การเปิดบอสมีสองเส้นทาง

บอสประจำบทเปิดเมื่อผ่านด่านก่อนหน้า

บอสจากเมนูใช้ดาวดีที่สุดรวมอย่างน้อย 24 ดวง

ดาวรวมมาจากผลดีที่สุดของแต่ละด่าน

ซอร์สรุ่นนี้ตั้ง BossTestBypass = true จึงทดลองบอสได้ทันที

กติกาต่อสู้กับบอส

เริ่มด้วยหัวใจ 6 ดวง ต้องตอบถูก 6 ชุดจึงชนะ

แต่ละชุดมีคำตอบ 1 ตัว และตัวหลอก 3 ตัว

ยิงคำตอบถูกทำให้บอสเสียพลังตามลำดับคำ

บอสประจำบทสุ่มทบทวนจากศัพท์ของบท ไม่ได้ถามครบ 45 คำทุกครั้ง

ความผิดพลาดและเวลาในบอส

กำจัดคำตอบผิด เสียหัวใจ 1 และยังต้องหาคำตอบเดิม

มีเวลา 25 วินาทีต่อการลองหนึ่งครั้ง

หมดเวลา เสียหัวใจ 1 แล้วเริ่มนับใหม่บนคำเดิม

หัวใจหมดถือว่าแพ้ ระหว่างสู้ยังต้องหลบการโจมตี

สูตรคะแนนบอสและตัวอย่าง

รายการ	วิธีคิด	คะแนน
สูตรหลัก	คำถูก × 100 + หัวใจเหลือ × 50	ตามผลเล่น
โบนัสชนะไม่ตอบผิด	เพิ่มเมื่อชนะและ WrongAnswers = 0	+200
ชนะสมบูรณ์	6 × 100 + 6 × 50 + 200	1,100
ชนะ ผิด 1 เหลือ 5 หัวใจ	6 × 100 + 5 × 50	850
ชนะ เหลือ 1 หัวใจและมีคำผิด	6 × 100 + 1 × 50	650

รางวัลบอสและดาวประจำด่านบอส

ชนะไม่ตอบผิดและเหลือ 6 หัวใจ ได้หีบตำนาน

ชนะเหลืออย่างน้อย 5 หัวใจ ได้หีบหายาก หากไม่เข้าเกณฑ์ตำนาน

ชัยชนะอื่นได้หีบไม้ แพ้ไม่มีหีบ

ดาวด่านบอส = 3 – จำนวนคำตอบผิด จำกัด 1–3 เมื่อชนะ แพ้ 0

คะแนนบอสสะสมและการเปิด BATTLE

ชนะบอส สะสมคะแนนเต็มจากผลการเล่น

แพ้บอส สะสมหนึ่งในสี่ของคะแนน ปัดเศษลง

คะแนนบอสสะสมครบ 600 เปิด BATTLE

ตัวอย่างแพ้ได้ 300 คะแนน สะสม 75 คะแนน

ขั้นตอนเข้าโหมดต่อสู้ BATTLE

เข้าเมนู BATTLE หลังผ่านเงื่อนไขปลดล็อก

เลือกโหมด แผนที่ และรูปแบบห้องที่เมนูรองรับ

เตรียมอาวุธในช่วงซื้อ แล้วเข้าสู่รอบต่อสู้

ติดตามเป้าหมาย คะแนนทีม เวลา และประวัติผลแมตช์



ภาพบันทึกจากโปรเจกต์ รูปลักษณ์อาจต่างจากรุ่นที่ติดตั้ง

รูปแบบการต่อสู้และเงื่อนไขชนะ

โหมด	เป้าหมาย	เงื่อนไขตัดสิน
Bomb Mission	ทีมบุกวางระเบิด ทีมรับป้องกัน/กู้	กำจัดฝ่ายตรงข้าม ระเบิด กู้ หรือหมดเวลา
Team Battle	ต่อสู้แบบทีม	กำจัดอีกทีม หรือเทียบผู้รอด/HP เมื่อหมดเวลา
Free for All	ต่อสู้ทุกคนกับทุกคน	รอดคนสุดท้าย หรือเทียบ kill แล้ว HP
กรณีไม่มีความได้เปรียบ	ตามเงื่อนไขของแต่ละโหมด	อาจจบเสมอ

กติกาเวลาและเศรษฐกิจการต่อสู้

ค่าเริ่มต้น: ทีมละ 5 คน ซื้อ 15 วินาที เล่นรอบละ 90 วินาที

ทีมชนะ 7 รอบก่อน หรือจบสูงสุด 12 รอบ สลับฝั่งหลัง 6 รอบ

วางระเบิด 3 วินาที กู้ 7 วินาที ระเบิดหลังวาง 35 วินาที

เงินเริ่ม 2,000 ชนะรอบ +1,500 แพ้ +1,200 เพดาน 6,000

ศัพท์และคะแนนสะสมจากการต่อสู้

Bomb Mission ที่เปิด vocabularyCombat: มองเป้าหมาย 0.3 วินาทีเพื่อเปิดคำ

เก็บคำเมื่อกำจัดศัตรูที่มีคำตรงกับเป้าหมายของตน

จบแมตช์ ชนะ Battle Points +10 แพ้ –10 ต่ำสุด 0 เสมอคงเดิม

ผู้แพ้ที่มีศัพท์ โอนหนึ่งสำเนาให้ผู้ชนะตามกติกาจับคู่

สิ่งที่สะสมแต่ละประเภท

ค่า	ใช้ทำอะไร
คะแนนจับคำ / คะแนนด่าน	ประเมินความแม่นยำของรอบและเก็บสถิติ
ดาวประจำด่าน	เก็บผลดีที่สุด ใช้รวมเปิดบอสจากเมนู
ดาวความจำศัพท์	บอกความก้าวหน้าจากการเก็บและทบทวน
คะแนนบอสสะสม	ครบ 600 เปิด BATTLE
Language XP / Battle Points	ประสบการณ์ภาษา / แต้มผลชนะและแพ้

แนวทางเล่นตั้งแต่เริ่มจนจบ

เริ่มด่าน 1 ฝึกอ่านโจทย์และเก็บคำโดยไม่โดนตัวหลอก

ผ่านด่านต่อเนื่องและทบทวนศัพท์ที่ถึงกำหนด

ผ่านบอสแต่ละบท แล้วเดินทางต่อจนครบ 50 ด่าน

กลับมาเพิ่มดาวด่านและความคล่องศัพท์ พร้อมเล่น BATTLE

ขอบเขตของคู่มือและแหล่งกติกา

คู่มือนี้อ้างอิงโค้ดในโปรเจกต์ ณ 21 ตุลาคม 2026

ภาพเป็นบันทึกจากโปรเจกต์ต่างช่วงเวลา ใช้ประกอบขั้นตอน

ค่าที่แก้ใน Inspector หรือรุ่นติดตั้งอาจต่างจากค่าเริ่มต้นในซอร์ส

แหล่งอ้างอิงรายหัวข้ออยู่ใน Speaker Notes ของแต่ละสไลด์