เอกสารประกอบการเรียน

รายวิชาเพิ่มเติม

วิชาเก็นชินอิมแพกต์ (ก20201)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2
เกมเพลย์พื้นฐาน GenshinImpact



ครูผู้สอน : PunPitchy

ครู กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์และ
เก็นชินอิมแพกต์

กลุ่มสาระการเรียนรู้เก็นชินอิมแพกต์

โรงเรียนประจำ Best Friend Forever School

เรื่องที่ 1
ระบบธาตุทั้ง 7 และปฏิกิริยาความสัมพันธ์ระหว่างธาตุทั้ง 7

องค์ประกอบ

1.ปฏิกิริยาระหว่างธาตุทั้ง 7
2.การคำนวณดาเมจที่เกิดขึ้นจากปฏิกิริยาธาตุ

1.ระบบธาตุทั้ง 7 และปฏิกิริยาความสัมพันธ์ระหว่างธาตุทั้ง 7



1.ระบบธาตุทั้ง 7 และปฏิกิริยาความสัมพันธ์ระหว่างธาตุทั้ง 7

Second Element \ First Element							
	–	Vaporize (1.5×)	Overloaded	Melt (2×)	Burning	Swirl	–
	Vaporize (2×)	–	Electro-Charged	Frozen, Shatter	Bloom, Burgeon, Hyper-bloom		
	Overloaded	Electro-Charged	–	Super-conduct	Quicken, Spread, Aggravate		
	Melt (1.5×)	Frozen, Shatter	Super-conduct	–	–		
	Burning	Bloom, Burgeon, Hyper-bloom	Quicken, Spread, Aggravate	–	–	–	
	Swirl				–	–	
	Crystallize				–	–	

1.**ระเหย (Vaporize)** = ธาตุน้ำ + ธาตุไฟ
2.**ละลาย (Melt)** = ธาตุน้ำแข็ง + ธาตุไฟ
3.**โอเวอร์โหลด (Overloaded)** = ธาตุสายฟ้า + ธาตุไฟ
4.**นำไฟฟ้า (Superconduct)** = ธาตุสายฟ้า + ธาตุน้ำแข็ง
5.**ชาร์จไฟฟ้า (Electrocharged)** = ธาตุสายฟ้า + ธาตุน้ำ
6.**แช่แข็ง (Frozen)** = ธาตุน้ำ + ธาตุน้ำแข็ง
7..**เผาไหม้ (Burning)** = ธาตุไฟ + ธาตุไม้
8.**งอกเงย (Bloom)** = ธาตุน้ำ + ธาตุไม้
9.**กระตุ้น (Quiken)** = ธาตุสายฟ้า + ธาตุไม้

-หลักการทำงานของปฏิกิริยาธาตุไม้ (แบบซับซ้อน)



เมื่อเกิดปฏิกิริยาระหว่าง <u>ธาตุไม้</u> และ <u>ธาตุน้ำ</u> จะสร้าง เมล็ด Dendro Core ขึ้น

- เมื่อ Dendro Core ถูกโจมตีด้วย<u>ธาตุไฟ</u> จะเกิดการระเบิดขึ้น สร้างดาเมจธาตุไฟและธาตุไม้แบบ AoE
- เมื่อ Dendro Core ถูกโจมตีด้วย<u>ธาตุสายฟ้า</u> จะเกิดการงอกเงยขั้นสุด และสร้างกระสุนล็อกเป้ามอนส์เตอร์ ทำดาเมจธาตุไม้

เมื่อเกิดปฏิกิริยาระหว่าง <u>ธาตุไม้</u> และ <u>ธาตุสายฟ้า</u> จะทำให้มอนส์เตอร์เข้าสู่สถานะ “ถูกปลุกเร้า”

- เมื่อมอนส์เตอร์ที่อยู่ในสถานะถูกปลุกเร้าถูกโจมตีด้วย<u>ธาตุไม้</u>อีกครั้ง จะทำให้ได้รับความเสียหายธาตุไม้เพิ่มเติม
- เมื่อมอนส์เตอร์ที่อยู่ในสถานะถูกปลุกเร้าถูกโจมตีด้วย<u>ธาตุสายฟ้า</u>อีกครั้ง จะทำให้ได้รับความเสียหายธาตุสายฟ้าเพิ่มเติม

-สูตรการคำนวณดาเมจปฏิกิริยาธาตุ

1.ระเหย (Vaporize)

- หากธาตุไฟเป็นตัวปิดปฏิกิริยา $DMG \times 1.5 \times \left(1 + \frac{2.78 \times EM}{1400 + EM}\right)$
- หากธาตุน้ำเป็นตัวปิดปฏิกิริยา $DMG \times 2 \times \left(1 + \frac{2.78 \times EM}{1400 + EM}\right)$

2.ละลาย (Melt)

- หากธาตุไฟเป็นตัวปิดปฏิกิริยา $DMG \times 2 \times \left(1 + \frac{2.78 \times EM}{1400 + EM}\right)$
- หากธาตุน้ำเป็นตัวปิดปฏิกิริยา $DMG \times 1.5 \times \left(1 + \frac{2.78 \times EM}{1400 + EM}\right)$



ตัวอย่าง Bennett ใช้สกิลธาตุกับมอนส์เตอร์ธาตุน้ำแข็ง ซึ่ง Bennett มีค่าชำนาญธาตุอยู่ที่ 300 หน่วย ถ้าโดยปกติ Bennett มีดาเมจ 243 โดยไม่ทำปฏิกิริยาธาตุ จะมีดาเมจจากปฏิกิริยาธาตุเท่าใด

วิธีทำ เมื่อธาตุน้ำแข็งเจอกับธาตุไฟ จะเกิด ปฏิกิริยาธาตุละลาย
เนื่องจากธาตุไฟเป็นตัวปิดปฏิกิริยา

ดาเมจที่เกิดขึ้น จึงเท่ากับ $243 \times 2 \times \left(1 + \frac{2.78 \times 300}{1400 + 300}\right)$

$$= 486 \times \left(1 + \frac{834}{1700}\right)$$

$$= 486 \times \left(\frac{2534}{1700}\right)$$

$$\approx 1447$$

-สูตรการคำนวณดาเมจปฏิกิริยาธาตุ
ต่อจากนี้ จะมีตัวคูณที่เรียกว่า “LevelMultiplier” ซึ่งจะคำนวณจาก

$$CharacterLV \leqslant 60; LM = 0.000235CharLV^3 + 0.05547CharLV^2 - 0.2523CharLV + 14.47$$

$$CharacterLV \geqslant 60; LM = 0.00194CharLV^3 - 0.319CharLV^2 + 30.7CharLV - 868$$

3.โอเวอร์โหลด (Overloaded)

$$4 \times \left(1 + \frac{16EM}{2000 + EM}\right)(LevelMultiplier)$$

4.ชาร์จไฟฟ้า (Electro-Charged)

$$2.4 \times \left(1 + \frac{16EM}{2000 + EM}\right)(LevelMultiplier)$$

5.นำไฟฟ้า (Superconduct)

$$\left(1 + \frac{16EM}{2000 + EM}\right)(LevelMultiplier)$$

6.กระจาย (Swirl)

$$1.2 \times \left(1 + \frac{16EM}{2000 + EM}\right)(LevelMultiplier)$$

-สูตรการคำนวณดาเมจปฏิกิริยาธาตุไม้

ปฏิกิริยา กระตุ้น หรือ (Quicken) จะทำให้มอนส์เตอร์เข้าสู่สถานะถูกกระตุ้นเท่านั้น จะไม่มีดาเมจจากปฏิกิริยา

7.บีบอัด (Aggravate)

Buff DMG (แบบคงที่) = $\left(1.15+\frac{5EM}{1200+EM}\right)\times BaseATK$

8.ระบาด (Spread)

Buff DMG (แบบคงที่) = $\left(1.25+\frac{5EM}{1200+EM}\right)\times BaseATK$

9.งอกเงย (Bloom)

$$2\times DMG\times\frac{16EM}{EM+2000}$$

10.ไฮเปอร์บลูม (Hyperbloom)

$$3\times DMG\times\frac{16EM}{EM+2000}$$

11.เผาไหม้ (Burning)

$$DMG\times\frac{4EM}{EM+2000}$$

-สูตรการคำนวณความแข็งแกร่งของโล่ จากปฏิกิริยา ตกผลึก

$$Base \times \left(1 + \frac{444EM}{EM + 1200}\right)$$

Character Level	1	10	20	30	40	50	60	70	80	90
Base Shield HP	91	159	304	438	585	787	1030	1315	1597	1851

แบบฝึกหัด ลองทำดู!

1.Arlecchino ใช้สกิลธาตุกับมอนส์เตอร์ที่เดิมติดธาตุน้ำแข็ง ถ้าตัวละคร Arlecchino มีความชำนาญธาตุ 476 และสกิลธาตุทำดาเมจ 6,421 โดยไม่ทำปฏิกิริยาธาตุ จะมีดาเมจจากปฏิกิริยาธาตุครั้งนี้เท่าใด

2.ตัวละคร Xiangling มีค่าความชำนาญธาตุเท่ากับ Yelan และมีดาเมจ จากสกิลธาตุเมื่อไม่ทำปฏิกิริยาธาตุ เป็น 3/4 เท่าของดาเมจสกิลธาตุโดยไม่ทำ ปฏิกิริยาธาตุของ Yelan แล้ว ดาเมจปฏิกิริยาธาตุระเหยของ Xiangling คิดเป็น กี่เท่าของดาเมจปฏิกิริยาธาตุระเหยของ Yelan
(กำหนดให้ Xiangling และ Yelan เป็นตัวปิดปฏิกิริยาธาตุระเหย)

แบบฝึกหัด ลองทำดู!

3.Amber ยิงธนูธาตุไฟใส่มอนส์เตอร์ธาตุน้ำ เป็นดาเมจปฏิกิริยาธาตุ 1974 ถ้าโดยปกติลูกธนูธาตุไฟของ Amber จะทำดาเมจ 760 โดยไม่ทำปฏิกิริยาธาตุ แล้วค่าความชำนาญธาตุของ Amber มีค่าเท่าใด

เรื่องที่ 2
ค่าสแตทต่างๆ และแนวทาง ในการอัพเกรดตัวละคร

องค์ประกอบ

1.ค่าสแตทต่างๆของตัวละคร
2.วิธีการอัพเกรดตัวละคร
3.สายการเล่นๆ (หลักๆ) ของตัวละคร

2.ค่าสแตทต่างๆ และแนวทางในการอัพเกรดตัวละคร

>ค่าสแตทต่างๆโดยพื้นฐาน

-MaxHP = ค่าพลังชีวิตสูงสุด

-ATK = พลังโจมตี

**พลังโจมตี เกิดจาก BaseATK + BonusATK
BaseATK คือพลังโจมตัวละคร + อาวุธ
BonusATK คือโบนัสดาเมจ (Flat ATK , %ATK เป็นต้น)

-DEF = พลังป้องกัน

-Elemental Mastery = ค่าความชำนาญธาตุ

ค่าความชำนาญธาตุ เป็นค่าหลักสำคัญที่นำไปคำนวณในดาเมจจากปฏิกิริยาธาตุ

-CRIT Rate% = อัตราคริ%

-CRIT Damage% = ดาเมจเสริมจากการคริ%

ดาเมจเสริมจากการคริ คำนวณจาก พลังโจมตี x (1+CritDMG%)
อัตราส่วนของอัตราคริต่อความแรงคริที่เหมาะสมที่สุด เป็น 1 : 2

-Healing Bonus = โบนัสการรักษา

-Incoming Healing Bonus = โบนัสการถูกรักษา

-Energy Recharge = การฟื้นฟูพลังงาน

-CD Reduce = ลดการคูลดาวน์

-Powerful Shield = เพิ่มประสิทธิภาพโล่ป้องกัน

-Elemental DMG Bonus = โบนัสความเสียหายธาตุ

-Elemental RES = ความต้านทานธาตุ

-Physical DMG Bonus = โบนัสความเสียหายกายภาพ

-Physical RES = ความต้านทานกายภาพ

>การอัพเกรดตัวละคร

1.Character Level (เลเวลตัวละคร)

>อัพเกรดโดยใช้ CharacterLvEXP หรือสมุดอัปเกรดเลเวลทั้ง 3 ระดับ



2.Weapon (อาวุธ)

คือสิ่งที่ตัวละครใช้ในการต่อสู้ มีส่วนเพิ่มทั้งพลังโจมตีและออฟชันความสามารถพิเศษต่างๆ มี 5 ประเภทได้แก่ สื่อเวทย์ , ดาบเล็ก , ดาบใหญ่ , หอก และ ธนู



และเราสามารถอัพเกรดความสามารถของอาวุธได้เช่นกัน ในการอัพเกรดเลเวล จะใช้ Enhancement Ore ทั้ง 3 ระดับ และหากเรามีอาวุธประเภทเดียวกันหลายๆชิ้น สามารถนำมาขัดเกลาได้ โดยระดับการขัดเกลา จะสูงสุดที่ 5

3.Artifact (อาร์ติแฟกต์)

ตามเนื้อเรื่อง อาร์ติแฟกต์ คือขุมทรัพย์ที่มีพลังมหาศาล ในเกมเพลย์ เปรียบเสมือนเสื้อผ้าของตัวละครที่จำเป็นต้องมีใส่เลยทีเดียว มีทั้งออฟชันหลักและออฟชันรอง โดยจะแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่
ดอกไม้ (Flower of Life) - ออฟชันหลัก คือ พลังชีวิต
ขนนก (Plume of Death) - ออฟชันหลัก คือ พลังโจมตี
นาฬิกา (Sands of Eon) - ออฟชันหลัก คือ HP(%) ATK(%) DEF(%) ER(%) และ ค่าความชำนาญธาตุ
ถ้วย (Goblet of Eonothem) - ออฟชันหลัก คือ HP(%) ATK(%) DEF(%) ค่าความชำนาญธาตุ Elemental Bonus DMG และ Physical Bonus DMG
หมวก (Circlet of Logos) - ออฟชันหลัก คือ HP(%) ATK(%) DEF(%) ค่าความชำนาญธาตุ CritDMG(%) CritRate(%) และ โบนัสการรักษา(%)

อีกทั้ง อาร์ติแฟกต์ยังมีเซ็ตที่แตกต่างกัน และให้ความสามารถพิเศษที่แตกต่างกันในแต่ละเซ็ตอีกด้วย



4.Constellation (กลุ่มดาว)

ตามเนื้อเรื่อง กลุ่มดาว คือตัวที่กำหนดดวงชะตาของคนผู้นั้น ในทางเกมเพลย์ กลุ่มดาวจะมีไว้สำหรับปลดล็อค หากเราได้รับตัวละครตัวนั้นเป็นครั้งที่ 2 , 3 , 4 , 5 , 6 , 7 จะสามารถปลดล็อคกลุ่มดาวของตัวละครตัวนั้นได้ ในแต่ละระดับ โดยจะปลดล็อคได้มากที่สุด 6 ระดับ เมื่อปลดล็อคแล้ว ตัวละครจะมีความสามารถพิเศษเพิ่มเติมที่แตกต่างกันในแต่ละตัวละคร



5.Talent (พรสวรรค์)

เราสามารถอัพเกรดเลเวลพรสวรรค์ของตัวละครได้ เพื่อให้แต่ละสกิลมีประสิทธิภาพการใช้งานเพิ่มมากขึ้น ตามตัวคูณเปอร์เซ็นต์ที่เพิ่มขึ้นตามระดับเลเวลพรสวรรค์นั้นๆ



>สายการเล่นหลักๆของตัวละคร

1.Main-DPS
เป็นตัวละครที่มีหน้าที่ทำดาเมจในสนามอย่างต่อเนื่อง และรุนแรง

2.Sup-DPS
เป็นตัวละครที่มีหน้าที่ทำดาเมจนอกสนามอย่างต่อเนื่อง เพื่อช่วยเหลือ Main-DPS

3.Support
เป็นตัวละครที่มีหน้าที่ ฮิล / บัฟ / ช่วยเหลือตัวละครอื่นๆในทีมหรือช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการใช้งานให้ดียิ่งขึ้น

>แนวทางการจัดทีมโดยเบื้องต้น

การจัดทีมใน Genshin Impact นั้นไม่แน่นอน แต่โดยหลักๆ ใน 4 ช่องตัวละครควรจะมี

Main-DPS อย่างน้อย 1 ตัว
Sup-DPS อย่างน้อย 1 ตัว
Support อย่างน้อย 2 ตัว

เรื่องที่ 3
การสำรวจแผนที่

องค์ประกอบ

1.สถานที่ต่างๆ
2.เปอร์เซ็นต์การสำรวจ

3.การสำรวจแผนที่

>ประเทศทั้งเจ็ด

เมือง Mondstadt

เทพเจ้า : Barbatos (Venti)
ฉายา : เมืองแห่งอิสรภาพ
แรงบันดาลใจ : ประเทศเยอรมนี
สถานที่สำรวจ : Starfell Valley, Windwail Highland , Galesong Hill, Brightcrown Mountains, Dragonspine



Barbatos
เทพแห่งสายลมและอิสรภาพ



เมืองหลวง



แผนที่

"มังกรพันปีที่ปกปักรักษา Mondstadt มาเป็นเวลานาน เกิดความสงสัยต่ออิสรภาพขึ้นมา อิสรภาพ ที่ถูกเทพแห่งอิสรภาพออกคำสั่ง ยังละเรียกว่าอิสรภาพไหม"

–ผู้เฝ้ามองความเป็นไป Dainsleif

เมือง Liyue

เทพเจ้า : Morax/Rex Lapis (Zhongli)
ฉายา : เมืองแห่งพันธสัญญา
แรงบันดาลใจ : ประเทศจีน
สถานที่สำรวจ : Bishui Plain, Qiongji Estuary, Minlin, Lisha, Sea of Clouds, Chenyu Vale, Chasm



Morax/Rex Lapis
เทพแห่งหินและพันธสัญญา



เมืองหลวง



แผนที่

"เทพแห่งพันธสัญญาถูกพาตรกรรมท่ามกลางสายตามากมายของผู้คน แต่สุดท้าย เขาจะเป็นสัญญาฉบับสุดท้ายเพื่อยุติทุกพันธสัญญา"

–ผู้เฝ้ามองความเป็นไป Dainsleif

เมือง Inazuma

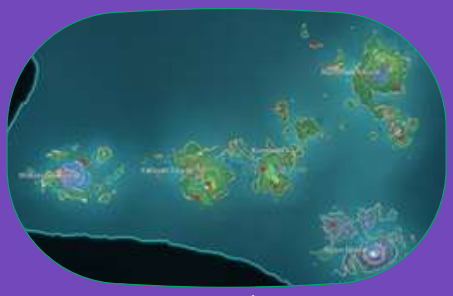
เทพเจ้า : Beelzebul (Raiden Ei)
ฉายา : เมืองแห่งนิจนิรันดร์
แรงบันดาลใจ : ประเทศญี่ปุ่น
สถานที่สำรวจ : Narukami Island, Kannanzuka, Yashiori Island, Watatsumi Island, Seirai Island, Tsurumi Island, Enkanomiya



Beelzebul
เทพแห่งสายฟ้านิลนิรันดร์



เมืองหลวง



แผนที่

"ในประเทศปิดอันเป็นนิรันดร์ของ Bakufu โชกุนผู้มีชีวิตอมตะ แต่การที่เทพของพวกเขาไล่ตามความเป็นนิรันดร์นั้น สิ่งที่ผู้คนภายนอกเห็น คืออะไรกันล่ะ"

–ผู้เฝ้ามองความเป็นไป Dainsleif

เมือง Sumeru



Buer
เทพแห่งพฤกษาและสติปัญญา

เทพเจ้า : Buer (Nahida / Kusanali)
ฉายา : เมืองแห่งสติปัญญา
แรงบันดาลใจ : ประเทศอินเดีย / อารยธรรมเมโสโปเตียเมีย / ตะวันออกกลาง
สถานที่สำรวจ : Lokapala Jungle, Avidya Forest, Vissudha Field, Ardravi Valley, Ashavan Realm, Vanarana, Lost Nursery, Land of Lower Setekh, Land of Upper Setekh, Hypostyle Desert, Desert of Hadramaveth, Gavireh Lajavara, Realm of Farakhkert



เมืองหลวง



แผนที่

"เทพแห่งสติปัญญาที่มีสติปัญญาเป็นศัตรูเสียเอง ปัญญาคือเทียนที่ฉายฉวยบนผิวน้ำแห่งความเขลา ในเมืองแห่งวิชาการความรู้ เกิดการแบ่งชนชั้นของคนเขลา แต่เทพแห่งสติปัญญาก็ยังละเลยไม่สนใจ"
–ผู้เฝ้ามองความเป็นไป Dainsleif

เมือง Fontaine

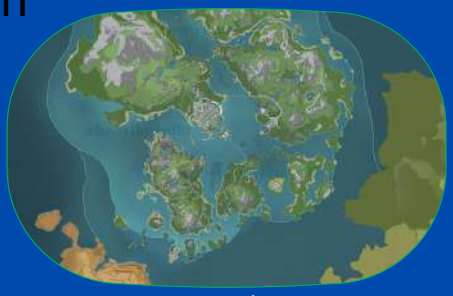


Focalors
เทพแห่งน้ำและความยุติธรรม

เทพเจ้า : Focalors (Furina de Fontaine)
ฉายา : เมืองแห่งความยุติธรรม
แรงบันดาลใจ : ประเทศฝรั่งเศส
สถานที่สำรวจ : Court of Fontaine Region, Beryl Region, Belleau Region, Morte Region, Erinnyes Forest, Liffey Region, Fontaine Research Institude of Kinetic Energy Engineering Region



นครว่าการ Fontaine



แผนที่

"เทพแห่งความยุติธรรมผู้มีชีวิตอยู่ในความอ่อนวอย โดยทางการพิพากษาเทพตนอื่น แต่ถึงเป็นเธอก็รู้ดีว่าไม่ควรเป็นศัตรูกับกฎแห่งสวรรค์"
-ผู้เฝ้ามองความเป็นไป Dainsleif

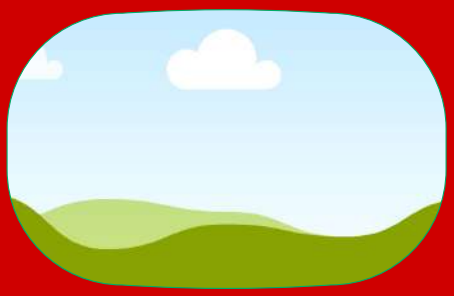
เมือง Natlan

**ยังไม่เข้า

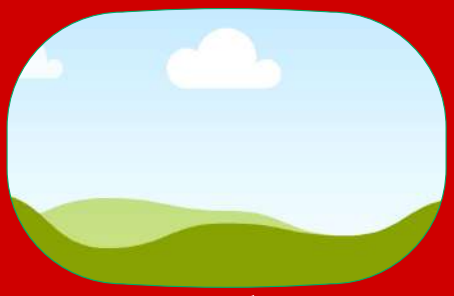
เทพเจ้า : ???
ฉายา : เมืองแห่งสงคราม
แรงบันดาลใจ : ละตินอเมริกา / แอฟริกา
สถานที่สำรวจ : ???



??? (LEAK MODEL)
เทพแห่งเปลวไฟสงคราม



เมืองหลวง



แผนที่

"ภูตแห่งสงครามฝังอยู่ในทุกสิ่งมีชีวิต ผู้แพ้ละเป็นเพียงเถ้าถ่านของไฟแห่งสงคราม ผู้ชนะละดูถูกโชคชะตา เทพแห่งสงครามบอกกล่าวความลับหนึ่งกับนักเดินทางเพราะเธอมีเหตุผลที่ละทำเช่นนี้"
–ผู้เฝ้าม@งความเป็นไป Dainsleif

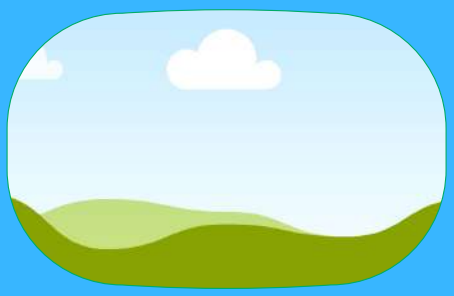
เมือง Snezhnaya

**ยังไม่เข้า

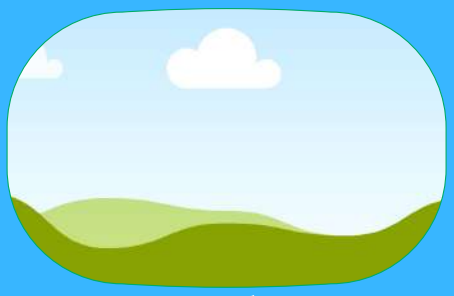


Tsaritsa (FA)
เทพแห่งน้ำแข็ง ราชินีแห่งน้ำแข็ง

เทพเจ้า : Tsaritsa
ฉายา : เมืองแห่งน้ำแข็ง
แรงบันดาลใจ : ประเทศรัสเซีย (คาดว่าช่วงปฏิวัติรัสเซีย 1918)
สถานที่สำรวจ : ???



เมืองหลวง



แผนที่

"เธอคือเทพที่ไม่มีวันรักมนุษย์ และก็ไม่มีวันที่มนุษย์จะรักเธอ แต่เหตุผลที่ผู้คนติดตามเธอ เพราะเชื่อว่าซักวัน เธอจะยกธงต่อต้าน กฎแห่งสวรรค์"
-ผู้เฝ้ามองความเป็นไป Dainsleif

>การสำรวจ

ในการสำรวจจะมี *“เปอร์เซ็นต์การสำรวจ”* คือค่าที่บ่งบอกความก้าวหน้าของการสำรวจพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง หรือ เป็นร้อยละเปรียบเทียบระหว่างความคืบหน้าการสำรวจต่อสิ่งที่สำรวจได้ทั้งหมด เปอร์เซ็นต์การสำรวจจะเพิ่มจาก การเก็บกล่อง การแก้ Puzzle การท้าทายต่างๆ อีกทั้งยังให้ **Adventure Rank EXP** หรือ EXP ในการอัปเกรดแรงก์ผจญภัยให้สูงขึ้นอีกด้วย

เรื่องที่ 4
ประเภทของดันเจี้ยน

องค์ประกอบ

1.Leyline Outcrop
2.ดันเจี้ยน
3.Trounce Domain
4.Spiral Abyss

4.ประเภทของดันเจี้ยน

>Leyline Outcrop

เป็นสิ่งที่กำเนิดขึ้นมาจากกระแสพลัง เพื่อตอบสนองความต้องการของใครบางคน เป็นกระแสพลังงานที่จะให้ผู้เล่นได้เข้าท้าทายกับมอนส์เตอร์และรับของรางวัล มีด้วยกันทั้งหมดสองประเภท ได้แก่

-ดอกไม้แห่งการชี้แนะ (ใช้ 20 Original Resin เพื่อรับของรางวัล)
มีโอกาสได้รับ 100Adventure EXP , 20 Friendship EXP และสมุดอัปเกรดเลเวล
-ดอกไม้แห่งความมั่งคั่ง (ใช้ 20 Original Resin เพื่อรับของรางวัล)
มีโอกาสได้รับ 100Adventure EXP , 20 Friendship EXP และ 60000 Mora

---

>ดันเจี้ยน

เป็นสถานที่ให้ผู้เล่นท้าทายกับมอนส์เตอร์และรับของรางวัลมีสามประเภทได้แก่

-ดันเจี้ยนอาร์ติแฟกต์(ใช้ 20 Original Resin เพื่อรับของรางวัล)
มีโอกาสได้รับ อาร์ติแฟกต์เซ็ตต่างๆ ตามดันเจี้ยนที่ไปฟาร์ม
-ดันเจี้ยนวัสดุเลื่อนขั้นอาวุธ (ใช้ 20 Original Resin เพื่อรับของรางวัล)
มีโอกาสได้รับ วัสดุสำหรับเลื่อนขั้นอาวุธเพื่ออัปเกรดเลเวลต่อไป
-ดันเจี้ยนวัสดุยกระดับพรสวรรค์(ใช้ 20 Original Resin เพื่อรับของรางวัล)
มีโอกาสได้รับ วัสดุสำหรับอัปเกรดพรสวรรค์

โดยดันเจี้ยนวัสดุเลื่อนขั้นอาวุธ และ วัสดุยกระดับพรสวรรค์ จะมีบางวัสดุที่ต้องรอดันเจี้ยนเปิดในแต่ละวัน

>Trounce Domain

เป็นดันเจี้ยนสำหรับ ท้าทาย บอสประจำสัปดาห์ ที่จะรับรางวัลได้เพียง 1 ครั้งต่อสัปดาห์ แต่สามารถเข้าต่อสู้ได้ไม่จำกัด มีได้แก่

-เผชิญหน้า Stormterror (บอส Stormterror - Dvalin)
-เข้าไปใน Golden House (บอส Childe)
-ห้วงลึกแห่ง ต้นปราบมังกร (บอส Azhdaha)
-Narukami Island : Tenshukaku (บอส La Signora)
-จุดจบของ Oneiric Euthymia (บอสหุ่นเชิด Raiden)
-โรงงาน Joururi (บอส Scaramouche)
-ดินแดนแห่งจุดเริ่มต้น (บอส Apep)
-เงาจากต่างดลก (บอส All-Devouring Narwhal)
-??? (บอส Arlecchino)
-[SPECIAL] Andrius

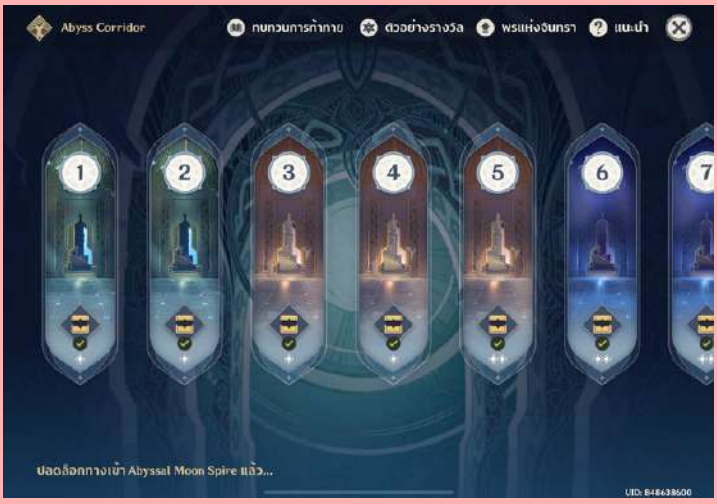


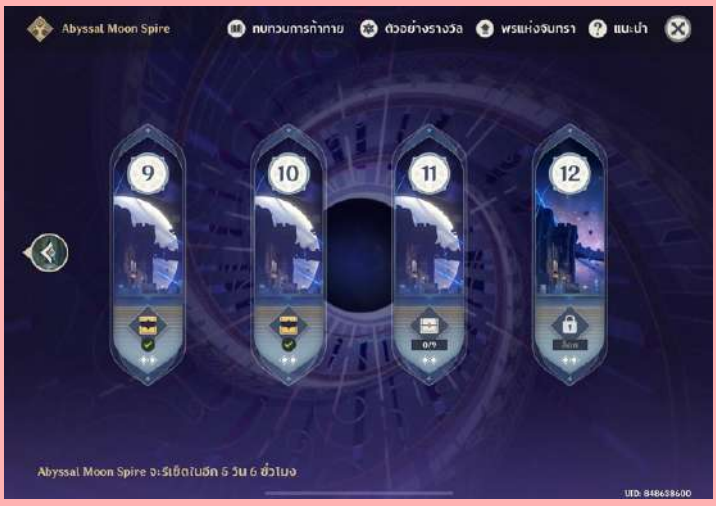

>Spiral Abyss

เป็นดันเจี้ยนสำหรับ ทดสอบความสามารถตัวละครโดยเฉพาะ ในปัจจุบัน มีทั้งหมด 12 ชั้น ในแต่ละชั้นจะมี 3 ห้อง

สำหรับผู้เริ่มต้น จะมี ชั้น 1-8 เป็นชั้นทดลอง หรือที่เรียกว่า Abyss Corridor เมื่อผ่านไปได้ จะเข้าสู่ Abyssal Moon Spire หรือ ชั้น 9-12 ในช่วงนี้ อบิสจะรีเซ็ตทุกๆ 20~21 วัน โดยจะรีเซ็ตกลับไปที่ชั้น 9 ในแต่ละรอบ







เรื่องที่ 5
ประเภทของศัตรู

องค์ประกอบ

1.สิ่งมีชีวิตธาตุ
2.ชนเผ่า Hilichurl
3.Abyss
4.Fatui
5.จักรกลอัตโนมัติ
6.กองกำลังมนุษย์อื่นๆ
7.สัตว์อสูรลึกลับ
8.ศัตรูที่น่าจดจำ

5.ประเภทของศัตรู

>สิ่งมีชีวิตธาตุ

-Pyro Slime
-Large Pyro Slime
-Hydro Slime
-Large Hydro Slime
-Anemo Slime
-Large Anemo Slime
-Electro Slime
-Large Electro Slime
-Mutant Electro Slime
-Dendro Slime
-Large Dendro Slime
-Cryo Slime
-Large Cryo Slime
-Geo Slime
-Large Geo Slime
-Eye of the storm
-Pyro Hypostasis
-Hydro Hypostasis
-Anemo Hypostasis
-Electro Hypostasis
-Dendro Hypostasis
-Cryo Hypostasis
-Geo Hypostasis
-Oceanid
-Thunder Manifestation
-Pyro Specter
-Hydro Specter
-Anemo Specter
-Electro Specter
-Dendro Specter
-Cryo Specter
-Geo Specter
-Tainted Water-Splitting Phantasm
-Tainted Water-Spouting Phantasm
-Hydro Tulpa

>ชนเผ่า Hilichurl

-Hilichurl
-Hilichurl Fighter
-Hilichurl Berserker
-Wooden Shield Hilichurl Guard
-Ice Shield Hilichurl Guard
-Rock Shield Hilichurl Guard
-Hilichurl Shooter
-Pyro Hilichurl Shooter
-Electro Hilichurl Shooter
-Cryo Hilichurl Shooter
-Hilichurl Grenadier
-Hilichurl สุดแปลก
-Wooden Shieldwall Mitachurl
-Rock Shieldwall Mitachurl
-Ice Shieldwall Mitachurl
-Blazing Axe Mitachurl
-Crackling Axe Mitachurl
-Thunderhelm Lawachurl
-Frostarm Lawachurl
-Stonehide Lawachurl
-Hydro Samachurl
-Anemo Samachurl
-Electro Samachurl
-Dendro Samachurl
-Cryo Samachurl
-Hydro Hilichurl Rogue
-Anemo Hilichurl Rogue

>Abyss

-Pyro Abyss Mage
-Cryo Abyss Mage
-Electro Abyss Mage
-Cryo Abyss Mage
-Abyss Herald Wicked Torrents
-Abyss Herlad Frost Fall
-Abyss Lector Fathomless Flames
-Abyss Lector Violet Lightning
-Iniquitous Baptist
-Rockfond Rifthound Whelp
-Thundercraven Rifthound Whelp
-Rockfond Rifthound
-Thundercraven Rifthound
-Golden Wolflord
-Shadowy Husk: Standard Bearer
-Shadowy Husk: Line Breaker
-Shadowy Husk: Defender
-Black Serpent Knight: Windcutter
-Black Serpent Knight: Rockbreaker Ax
-Shatterstone Breacher Primus ขนาดใหญ่
-Shatterstone Breacher Primus
-Overgrown Breacher Primus ขนาดใหญ่
-Overgrown Breacher Primus

> จักรกลอัตโนมัติ

-Ruin Guard
-Ruin Hunter
-Ruin Grader
-Ruin Serpent
-Ruin Cruiser
-Ruin Destroyer
-Ruin Defender
-Ruin Scout
-Perpetual Mechanical Array
-Ruin Drake: Earthguard
-Ruin Drake: Skywatch
-Aeonblight Drake
-Primal Construct: Repulsor
-Primal Construct: Reshaper
-Primal Construct: Prospector
-Algorithm of Semi-Intransient Matrix of Overseer Network
-จักรกลสอดแนม
-จักรกลรุ่นเพิ่มประสิทธิภาพการคำนวณ
-จักรกลสำรวจใต้น้ำ
-จักรกลสำรวจภาคพื้นดิน
-จักรกลรักษาการณ์ใต้น้ำ
-Deepwater Assault Mek
-จักรกลเก็บเกี่ยว
-จักรกลระวังภัยภาคพื้นที่
-จักรกลจู่โจม
-จักรกลปราบปราม
-จักรกลทำลายล้าง
-จักรกลก่อสร้าง
-Icewind Suite
-Experimental Field Generator
-Maguu Kenki

> จักรกลอัตโนมัติ

-กองโจรล่าสมบัติ: Scout
-กองโจรล่าสมบัติ: Pyro Potioneer
-กองโจรล่าสมบัติ: Hydro Potioneer
-กองโจรล่าสมบัติ: Electro Potioneer
-กองโจรล่าสมบัติ: Cryo Potioneer
-กองโจรล่าสมบัติ: Handyman
-กองโจรล่าสมบัติ: Marksman
-กองโจรล่าสมบัติ: Gravedigger
-กองโจรล่าสมบัติ: Seaman
-กองโจรล่าสมบัติ: Pugilist
-กองโจรล่าสมบัติ: Crusher
-Nobushi: Jintouban
-Nobushi: Hitsukeban
-Nobushi: Kikouban
-Kairagi: Fiery Might
-Kairagi: Dancing Thunder
-Eremite Axe Vanguard
-Eremite Crossbow
-Eremite Ravenbeak Halberdier
-Eremite Linebreaker
-Eremite Sword-Dancer
-Eremite Desert Clearwater
-Eremite Sunfrost
-Eremite Daythunder
-Eremite Galehunter
-Eremite Stone Enchanter
-Eremite Scorching Loremaster
-Eremite Floral Ring-Dancer

> สัตว์อสูรลึกลับ

-Pyro Whopperflower
-Electro Whopperflower
-Cryo Whopperflower
-Pyro Regisvine
-Electro Regisvine
-Cryo Regisvine
-Geovishap Hatching
-Geovishap
-Primo Geovishap
-Primodial Bathysmal Vishap
-Rimebiter Bathysmal Vishap
-Bolteater Bathysmal Vishap
-Hydro Cicin
-Electro Cicin
-Cryo Cicin
-Floating Hydro Fungus
-Floating Anemo Fungus
-Floating Dendro Fungus
-Whirling Electro Fungus
-Whirling Cryo Fungus
-Whirling Pyro Fungus
-Stretchy Anemo Fungus
-Stretchy Electro Fungus
-Stretchy Geo Fungus
-Grounded Hydroshroom
-Winged Dendroshroom
-Winged Cryoshroom
-Grounded Geoshroom
-Jadeplume Terrorshroom
-Consecrated Horned Crocodile
-Consecrated Fanged Beast
-Consecrated Red Vulture
-Consecrated Scorpion
-Consecrated Flying Serpent
-Setekh Wenut
-Blubberbeast
-Hunter's Ray
-Armored Crab
-Sternshield Crab
-Emperor of Fire and Iron
-Hat Jellyfish
-Bubbly Seahorse
-Bubbler Seahorse
-Millennial Pearl Seahorse
-Ball Octupus
-Angelic Sea Hare
-Cherubic Sea Hare
-อสูรเสวียนเหวิน
-Soliary Suanni

> ศัตรูที่น่าจดจำ (Weekly Boss)

-Stormterror
-Lupus Boreas, Dominator of Wolves
-Childe
-Azhdaha
-Azhdaha
-La Signora
-Magatsu Mitake Narukami no Mikoto
-Shouki no Kami
-ผู้พิทักษ์โอเอซิสของ Apep
-All-Devouring Narwhal
-Arlecchino

เรื่องที่ 6
ระบบการอธิษฐาน

องค์ประกอบ

1.วัสดุสำหรับอธิษฐาน
2.ประเภทกิจกรรมการอธิษฐานและหลักการทำงานของแต่ละอัน

5.ระบบการอธิษฐาน

>วัสดุในการอธิษฐาน



Intertwined Fate



Acquaint Fate

>วัสดุที่ได้จากการอธิษฐาน



Masterless Stardust



Masterless Starglitter

>ประเภทการอธิษฐาน

1) การอธิษฐานสำหรับผู้เริ่มต้น

เป็นการอธิษฐานที่ หากเป็นการอธิษฐานแบบ 10 ครั้งแรก จะการันตีได้รับตัวละคร Noelle รวมถึง ในการอธิษฐานทุกๆ 10 ครั้ง จะการันตีไอเทมระดับ 4 ดาว 1 ชิ้น และจะอธิษฐานได้สูงสุด 20 ครั้ง

ในการอธิษฐานนี้ จะมีส่วนลดวัสดุที่ใช้ลง 20%

2) กิจกรรมการอธิษฐานตัวละคร

ในการอธิษฐานทุกๆ 10 ครั้ง จะการันตีไอเทมระดับ 4 ดาว 1 ชิ้น และจะการันตีไอเทมระดับ 5 ดาว ในการอธิษฐานไม่เกิน 90 ครั้ง โดยจะมีโอกาส 50% ที่จะเป็นตัวละครหน้าตู้ และ 50% เป็นตัวละครหลุดเรท หากไม่ได้ตัวละครหน้าตู้ ในการออกไอเทม 5 ดาวครั้งต่อไป จะการันตีเป็นตัวละครหน้าตู้

3) กิจกรรมการอธิษฐานอาวุธ

ในการอธิษฐานทุกๆ 10 ครั้ง จะการันตีไอเทมระดับ 4 ดาว 1 ชิ้น และจะการันตีไอเทมระดับ 5 ดาว ในการอธิษฐานไม่เกิน 90 ครั้ง โดยจะมีโอกาส 75% ที่จะเป็นอาวุธหน้าตู้ หากไม่ได้อาวุธหน้าตู้ จะทำการสะสมค่าชะตา ครั้งละ 1 เมื่อครบ 2 แล้ว 80 ครั้งถัดไปที่เราสุ่มจะการันตีอาวุธที่เราเลือกไว้แน่นอน

4) การอธิษฐานรวมความปรารถนา

เป็นการอธิษฐานที่ตัวเกมจะสุ่มตัวละครที่เคยรีรันมาแล้วอย่างน้อย 3 ครั้ง มา 6 ตัวในแต่ละรอบ โดยผู้เล่นจะมีสิทธิเลือกตัวละครที่เราต้องการ โดยจะกา รันตี 4 ดาวทุกๆ 10 ครั้ง และจะการันตี 5 ดาวในทุกๆ 90 ครั้ง มีโอกาส 50/50 ที่จะได้ตัวละครที่เราเลือกเช่นกัน หากไม่ได้ จะสะสมค่าชะตาไว้ 1 หากสะสมครบ 2 ใน 90 ครั้งต่อไปจะการันตีตัวละครที่เราเลือก

5) กิจกรรมอธิษฐานถาวร

ในการอธิษฐานทุกๆ 10 ครั้ง จะการันตีไอเทมระดับ 4 ดาว 1 ชิ้น และจะการัน ตีไอเทมระดับ 5 ดาว ในการอธิษฐานไม่เกิน 90 ครั้ง โดยจะมีโอกาสได้รับตัว ละคร 5 ดาวและอาวุธ 5 ดาว เพียงบางชิ้น ตัวอย่างตัวละครที่จะได้รับจากการ อธิษฐานถาวร ได้แก่ Tighnari , Dehya , Qiqi, Keqing , Mona , Jean , Diluc

เรื่องที่ 7
ระบบ Serenitea Pot

องค์ประกอบ

1.รูปแบบอาณาจักร
2.ระดับความน่าเชื่อถือ
3.ระดับพลังแห่งเซียนสวรรค์
4.การสร้าง
5.คลังสมบัติอาณาจักร
6.การเชิญตัวละคร

6.ระบบ Serenitea Pot

>รูปแบบอาณาจักร SereniteaPot ปัจจุบัน มีด้วยกันทั้งหมด 6 รูปแบบ ได้แก่



ถ้ำธารา



ยอดเขามรกต



เกาะแสนสบาย



ศาลาผืนผ้าไหม



ป่าหอมหวน



หมู่เกาะวังวน

>ระดับความน่าเชื่อถือ

เมื่อผู้เล่นสร้างเฟอร์นิเจอร์ใดๆเป็นครั้งแรก ระดับความน่าเชื่อถือ จะเพิ่มสูงขึ้น เมื่อระดับความน่าเชื่อถือสูงขึ้น จะสามารถปลดล็อคฟังก์ชั่นใหม่ๆของ SereniteaPot หรือรับรางวัลเพิ่มเติมได้

>ระดับพลังแห่งเซียนสวรรค์

พลังเซียนภายในอาณาจักรจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ตามการจัดวางต่างๆของผู้เล่น หลังจากเพิ่มพลังเซียนแล้ว ผลผลิตต่างๆในอาณาจักรก็จะมีมากขึ้น

>การสร้าง

ผู้เล่นสามารถได้รับวัสดุในการสร้างจากการสำรวจโลก Teyvat อีกทั้งยังสามารถใช้ไอเทม **“Vial of Adeptal Speed”** ในการเร่งความเร็วการสร้างเฟอร์นิเจอร์ให้เสร็จไวขึ้นได้อีกด้วย

>คลังสมบัติอาณาจักร

ผู้เล่นสามารถใช้ Realm Currency เป็นเงินตราในการแลกเปลี่ยนสิ่งของต่างๆได้ในคลังสมบัติอาณาจักร นอกจากนี้ ทุกๆวันศุกร์ถึงวันจันทร์ จะมี **“Teapot Traveling Salesman”** นำสมบัติหายากมาเยี่ยมที่อาณาจักรอีกด้วย

>การเชิญตัวละคร

เราสามารถเชิญตัวละครที่เราชื่นชอบมาอาศัยในอาณาจักรได้ และสามารถรับ EXP ความพึงพอใจได้ตลอดเวลาที่ตัวละครนั้นอาศัยอยู่ และหากได้อยู่ในเซ็ตเฟอร์นิเจอร์ที่ตัวละครนั้นชื่นชอบ สามารถรับ Primogem เพิ่มเติมได้อีกด้วย



เรื่องที่ 8
ระบบเกมกลเจ็ดอัจฉริยะ

องค์ประกอบ

1.วิธีการเล่นโดยพื้นฐาน

8.ระบบเกมกลเจ็ดอัจฉริยะ

>วิธีการเล่นโดยพื้นฐาน

ผู้เล่นจะต้องหา ผู้เล่นคนอื่น ตัวละครหรือ NPC ภายในแมพเพื่อท้าดูเอล โดยผู้เล่นจะสามารถจัดเด็คของตัวเองไปใช้ในการดูเอลได้ ในการดูเอล จะมีการสลับเทิร์นกันโจมตีเรื่อยๆ ผู้เล่นสามารถใช้ทั้งความสามารถสกิลตัวละคร **(ใช้พลังงานธาตุตามจำนวนที่แต่ละสกิลกำหนด โดยพลังงานธาตุพวกนี้ จะได้จากการทอยลูกเต๋า)** หรืออาจใช้ความสามารถพิเศษจากการ์ดเพื่อเอาชนะอีกฝ่ายได้



แบบฝึกหัดหลังเรียน

ไม่ต้องตกแต่ง