

โครงการศึกษาการออกแบบเกมสามมิติประกอบวรรณกรรม เรื่องโรงงานช็อคโกแลต
THE THREE-DIMENSION GAMES FOR KIDS "THE CHOCOLATE FACTORY"



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาศิลปะ ศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2540

เลขหมู่.....

เลขทะเบียน..... 31292

วัน, เดือน, ปี 22 ก.ย. 2541

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น ยกเว้นที่พิมพ์เผยแพร่แล้วแต่ต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

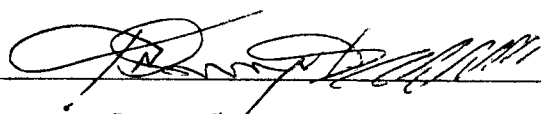
โครงการศึกษาการออกแบบเกมสามมิติประกอบวรรณกรรม เรื่องโรงงานชอคโกแลต

THE THREE-DIMENSION GAMES FOR KIDS "THE CHOCOLATE FACTORY"

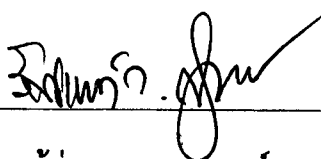
โดย

นางสาว อธิตา ขาติบุญเกิด



 วันที่ 15 มิถุนายน 2561

อาจารย์ที่ปรึกษา - อาจารย์ เสริมสุข เชียรสุนทร

 วันที่ 19 มิถุนายน 2561

หัวหน้าภาควิชานิเทศศิลป์ - ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อโครงการ

โครงการ	ศึกษาการออกแบบเกมสามมิติประกอบวรรณกรรม เรื่องโรงงานชอคโกแลต
ความสำคัญ	เป็นเกมที่มีเรื่องราวจากวรรณกรรม จะมีรูปแบบต่างจากเกมอื่นที่จะเดินทางเป็นลำดับได้ตามหนังสือและมีบรรยากาศภาพที่จะทำให้เด็กจินตนาการของเรื่องในอีกรูปแบบ โดยภาพเป็นประเภทสามมิติที่ใช้ในการออกแบบเพื่อให้เด็กเกิดจินตนาการได้ซับซ้อนขึ้น
วัตถุประสงค์	1 เพื่อศึกษาการออกแบบภาพที่ใช้ประกอบและพัฒนารูปแบบเกม ให้มีความน่าสนใจแตกต่างจากรูปแบบเดิมอื่น 2 สร้างโลกจินตนาการจากวรรณกรรมเยาวชนให้ชัดเจนขึ้นในอีกลักษณะหนึ่ง
คำจำกัดความ	โครงการศึกษาการออกแบบ ภาพ3มิติเพื่อใช้ประกอบหนังสือเกมที่มีโครงเรื่องเกิดจากหนังสือเรื่อง โรงงานชอคโกแลต
กลุ่มเป้าหมาย	ผู้ที่มีความสนใจและมีความสามารถในการอ่านตัวหนังสือเข้าใจได้ ประมาณอายุมากกว่า 8 ขวบขึ้นไปจนถึง11ปี
ขอบเขตโครงการ	1 หนังสือขนาดประมาณ 56 เซนติเมตร คูณ 40 เซนติเมตร จำนวน 5 หน้าคู่ โดยแบ่งเป็น ปกหน้า หน้าคู่แรกเป็นคำนำความเป็นมาโดยย่อ พร้อมภาพประกอบ หน้าคู่เป็นกระดานเกม 4 คู่ โดยเปลี่ยนภาพใช้ประกอบจากกติกา 4 รูปแบบ 2 ลูกศรหมุน (spin) ตัวเดินแทนผู้เล่น 5 คน บัตรปริศนา 2 ชุดแต่ละชุดมีภาพใช้ประกอบหลังไพ่และภาพหน้าไพ่
เป้าหมายหลักโครงการ	1 ศึกษาการออกแบบภาพเพื่อใช้ประกอบเกมในแบบ 3 มิติ 2 เพื่อช่วยสร้างโลกจินตนาการให้วรรณกรรมชัดเจนขึ้นอีกรูปแบบหนึ่ง
แนวทางการดำเนินงาน	1 รวบรวมข้อมูล 2 วิเคราะห์ และสรุปข้อมูล 3 ออกแบบภาพและเปลี่ยนแปลงแก้ไข 4 ปฏิบัติงานจริง

หัวข้อวิทยานิพนธ์	โครงการศึกษาการออกแบบเกมสามมิติประกอบวรรณกรรมเรื่องโรงงานช็อคโกแลต
THESIS	THE THREE-DIMENSION GAMES FOR KIDS "THE CHOCOLATE FACTORY"
ชื่อนักศึกษา	นางสาว อธิตา ชาติบุญเกิด
สาขา	ออกแบบสิ่งพิมพ์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ เสริมสุข เขียรสุนทร
ปีการศึกษา	2540

บทคัดย่อ

การเล่นเกมนกระดานเป็นกิจกรรมบันเทิงที่มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน ที่ในตอนแรกที่มีการคิดค้นจะมีจุดประสงค์เพื่อใช้เวลา จากการคิดเงื่อนไขที่ไม่มีความซับซ้อนมากนักและเมื่อความเจริญด้านวัตถุเข้ามา สื่อต่าง ๆ ก็เปลี่ยนไปโดยที่เกมก็มักจะผันตามสังคมไปได้ การคิดค้นเกมที่นำดึงดูดใจมากขึ้น อิเลคทรอนิกส์ที่เกิดขึ้นก็ถูกดึงมารองรับและแม้ว่ากิจกรรมประเภทนี้จึงถูกลดความสำคัญลงแต่ในกลุ่มสังคมที่เล็กที่สุดยังคงเห็นการใช้เวลาร่วมกันเล่นเกมเป็นเรื่องสำคัญอยู่ เป็นสื่อที่สร้างความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ฝึกผู้เล่นให้เข้าใจกติกา เป็นเรื่องเล็กที่มีความสำคัญต่อการที่เด็กจะโตขึ้นกับจิตใจที่พัฒนาขึ้นอย่างไรแม้ว่าจะมีทางเลือกอื่น ๆ อีกมากก็ตาม การเล่นเกมที่กติกาง่ายอย่างการทายปัญหาเป็นเรื่องเล็กที่เกิดขึ้นทุกวันเหมือนการเล่นหมาไม่ให้ได้รูปโดยการเกลათี่ละน้อย เพราะการเล่นเหมือนการสอนเบาๆ ซ้ำๆ เป็นวิธีที่เด็กเองไม่สามารถรู้สึกต่อต้านได้ เพราะฉะนั้นการเลือกกติกาเกมควรคิดโดยละเอียดว่าผู้รับจะได้รับอะไร

การออกแบบภาพในเกม มีความสำคัญ คือการดึงดูดความสนใจเด็กไว้ได้น้อยมาก อย่างไรก็ตามเป็นเหมือนการชักนำให้เด็กรู้สึกยอมรับในขั้นแรก ประโยชน์ที่มีก็คือเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นบนกระดานเกมและการได้เล่นเกมร่วมกันกับคนอื่นจะทำให้เด็กรู้จักการตั้งคำถาม แก้ปัญหา รู้จักยอมรับการแพ้ชนะที่เป็นพื้นฐานที่ดีในการอยู่ในสังคมมนุษย์

คำนำ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อบันทึกการทำงานโครงการพิเศษที่เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต เพื่อให้ทราบถึงการทำงานว่าข้อมูล การวิเคราะห์ แนวทางการทำงานเป็นมาอย่างไร และข้อผิดพลาดที่สามารถเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีการทำงานที่คล้ายหรือเกี่ยวเนื่องกัน

ข้าพเจ้ารวบรวมข้อมูลพื้นฐานต่างๆที่สามารถจะหาได้ และการทำงานที่ทำขึ้นตามขั้นตอนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจไม่มากนักน้อย แม้เป็นการอ่านเพื่อคิดเห็นอย่างไรก็ตาม หากมีข้อผิดพลาด ขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

อธิตา ขาติบุญเกิด

สารบัญ

หัวข้อโครงการ	ก
บทคัดย่อ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
บทที่ 2 การรวบรวมข้อมูล ประวัติ ของเล่น ประเภทของเกม ประวัติผู้เขียน	2 2 12 13 14
บทที่ 3 การวิเคราะห์และแนวทางการออกแบบ	15
บทที่ 4 การออกแบบ	17
บทที่ 5 บทสรุปและเสนอแนะ บรรณานุกรม	29 30

สารบัญภาพ

รูปที่ 1	เดอะ แมนชั่น ออฟ แสบปีเนส	3
รูปที่ 2	เดอะ เซส ออฟ โลฟ	4
รูปที่ 3	แบบร่างเกมที่ 1	17
รูปที่ 4	แบบร่างเกมที่ 2	18
รูปที่ 5	แบบร่างเกมที่ 3	19
รูปที่ 6	แบบร่างเกมที่ 4	20
รูปที่ 7	เกมที่ เกมบ็อกซ์คอกโกแลตเทลว	21
รูปที่ 8	เกมที่ เกมห้องบันหมากฝรั่ง	22
รูปที่ 9	เกมที่ เกมห้องถั่ว	23
รูปที่ 10	เกมที่ เกมห้องส่งสัญญาณทีวี	24
รูปที่ 11	ตัวหมูนบอกคะแนน	25
รูปที่ 12-13	ภาพตัวเดินที่มีแบบอย่างหน้าไฟ	26
รูปที่ 14-15	หน้าไฟและหลังไฟที่มีคำทำนายแบบต่างๆ	27
รูปที่ 16	ภาพประกอบที่มีใช้ในส่วนต่างๆของเกม	28

กิตติกรรมประกาศ

การทำงานที่ผ่านมาจนกว่าจะเป็นรายงานโครงการศึกษาการออกแบบเกมสามมิติฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณการนำทางด้วยคำแนะนำที่นำมาเป็นการกล่าวถึงเพื่อเป็นแนวความคิดที่มีในการทำงานจากหลายท่านและอีกหลายคำแนะนำที่เป็นตัวอักษรซึ่งจะกล่าวได้ไม่หมด ณ ที่นี้เนื่องจากที่ไม่สามารถจะระลึกถึงได้ และกว่าจะสำเร็จลุล่วงเพราะได้รับความกรุณาให้คำปรึกษา ควบคุม ใต้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ณ ที่นี้ขอขอบพระคุณ

อาจารย์ เสริมสุข เขียรสุนทร	อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำในการทำงาน และกำลังใจสำคัญ
อาจารย์ ประภัสสร เลิศอนันต์	ที่ช่วยตรวจแก้ไขและแนะนำ
อาจารย์ภาควิชานิเทศศิลป์	ที่ให้ความรู้และคำแนะนำจนสำเร็จเป็นชิ้นงาน
เอ.เอส.นิล	ที่สร้างแนวคิดต้นแบบที่ดีในการทำความเข้าใจเด็ก
บิตามารดา ครอบครวั	ที่เป็นกำลังใจ และการสนับสนุนที่มีมาเสมอ
คุณ วรณสิทธิ์ ยาดรา	ที่ให้ความร่วมมือในการทำงาน
คุณ ภาณุเทพ สุทธิเทพธำรง	ที่ให้คำแนะนำเรื่องเทคนิค
นักศึกษาคณะสถาปัตยกรรม	ที่มีส่วนในการทำงานโครงการนี้ทุกท่าน

อธิตา ขาติบุญเกิด

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมา และความสำคัญ

แม้ว่าการสันนิษฐานว่าการคิดให้เกมจะเกิดขึ้นในครั้งแรกเนื่องจากเหตุผลเพื่อใช้เวลา หรือเพื่อไขทลกล่อเด็กไม่ให้เป็นปัญหา แต่ต่อมาเมื่อมีการสืบต่อวิธีการเล่นเป็นเวลานาน จะเห็นได้ว่าการเล่นมีความสำคัญกับพัฒนาการ การเติบโตของเด็ก ในด้านการตั้งปัญหา การแก้ปัญหา ความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง และต่อมา เมื่อการคิดพัฒนารูปแบบเกมถูกให้ความสำคัญ ทำให้กติกาเกมที่คิดขึ้นมีความหลากหลายมีการคิดเพื่อเสริมสร้างความรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม แต่หลักของประโยชน์เกมน่าจะเป็นทั้งการสร้างปัญหาเพื่อให้เกิดการแก้ปัญหา การสร้างสัมพันธ์ภาพและจิตใจที่ดีในการรู้แพ้ชนะ

เกมกระดานส่วนใหญ่ที่มีเห็นอยู่มักเป็นเกมที่ต้องใช้ผู้เล่นมากกว่าหนึ่งคนแน่นอน เห็นเป็นประโยชน์ในเรื่องของความสัมพันธ์ น่าใจ การให้อภัยและจับผิด เกมโดยทั่วไปมีกติกาที่กำหนดไว้คงที่เพื่อตั้งเป็นปัญหาไว้แล้ว นั่นเป็นประโยชน์ในการเล่นเกมที่เห็นได้ชัด แต่การตั้งปัญหาที่นับเป็นความสำคัญต่อแง่คิดสร้างสรรค์ของเด็กนั้นถูกกำหนดไว้ตายตัวแล้วโดย กติกา ฉะนั้นการคิดเกมเป็นมุมกลับคือให้เด็กเห็นวิธีการตั้งปัญหาเองได้จึงน่าจะเป็นแนวคิดที่ดี

กติกาเกมโดยส่วนมากเป็นการคิดจากสิ่งที่มองเห็น สิ่งที่จินตนาการขึ้น ในประวัติแล้วในยุคหนึ่งของความนิยมเกมถูกดัดแปลงจาก หนังสือ และต่อมาจากเกมที่เล่นบนแผ่นกระดานสองมิติมีรูปร่างดิสควยถูกดึงออกเป็นสามมิติเพื่อความแปลกตา การแก้ปัญหาใหม่ๆเห็นเป็นจริงมากขึ้นและยอดขายวัตถุประสงค์หลักของโครงการ

เนื่องจากเห็นปัญหาที่ว่ากติกาเกม และรูปแบบในปัจจุบันยังไม่สามารถตอบปัญหาของประโยชน์เกมที่มีทั้งสามข้อได้ และยังเห็นว่าน่าจะมีแนวทางอื่นที่สามารถคิดต่อไปอีกได้ว่าเด็กที่เล่นเกมจะเป็นทั้งผู้ที่ตั้งปัญหา ผู้ตอบปัญหาและผู้ที่มีสัมพันธ์ภาพที่ดีได้ โดยใช้การออกแบบสื่อความเข้าใจให้ผู้เล่นสามารถเห็นว่าจะต้องคิดเพิ่มมากขึ้นกว่าเกมอื่นๆ

ปัญหาที่พบ

1. การออกแบบจะแก้ปัญหาความไม่น่าสนใจ ไม่ดึงดูดมากพอ มีแนวทางที่จะพัฒนาไปแนวทางใดได้อีก
2. ใช้การออกแบบเพื่อตอบประโยชน์เกมที่มีทั้งสามข้อจะเป็นได้หรือไม่
3. ใช้การออกแบบสื่อเรื่องราวในหนังสือพร้อมกับเล่นเกม จะเป็นทางเลือกที่ดีหรือไม่ในการออกแบบ

บทที่ 2

การรวบรวมข้อมูลเพื่อการออกแบบ

“ประวัติความเป็นมา”¹

ในปีค.ศ.1923 นักโบราณคดี ฮาเวิร์ด คาร์เตอร์ (Howard Carter) ได้ขุดค้นสุสานฟาโรห์ตุตันคาเมน ในโครงการการขุดค้นได้พบเกมราชายิปต์ ประกอบขึ้นด้วยกระดานเกมที่สกัดจากแผ่นหินรูปสี่เหลี่ยม สกัดเป็นช่องทางเดินในทิศทางต่าง ๆ เพื่อให้หาทางออกจากกระดานรูปเขาวงกตโดยมีทางตันเป็นอุปสรรคที่สมมติขึ้น โดยมีตัวหมากเดินแทนตัวผู้เล่นใช้การทอยลูกเต๋าเดินตามแต้มที่ได้ สันนิษฐานว่าได้คิดให้มีเกมขึ้นมาเพื่อใช้เวลาเล่นฆ่าเวลา เพื่อความพึงพอใจของฟาโรห์และเมื่อสิ้นพระชนม์จึงได้นำใส่ไว้ในสุสานเพื่อใช้เวลาเล่นระหว่างรอการฟื้นคืนชีพตามความเชื่อ

มนุษย์มีประวัติการเล่นที่มีการบันทึกเก่าแก่ที่สุดมานานกว่า 4,000 ปี ในอียิปต์กรีกโรมันมีการคิดค้นการเล่นที่ยังคงมีอยู่ในปัจจุบันเช่น แบลคแอมมอน โดมิโน หมากฮอสและหมากฮุก

มีการค้นพบตุ๊กตาที่ทำขึ้นอย่างปราณีตตกแต่งสวยงามในโรงศพเด็กหญิงชาวโรมัน ภาพเขียนรูปเด็กชายจับกลุ่มเล่นลูกดิงโโยโย่ของชาวกรีก ตุ๊กตาต่างๆในยุโรปที่ถูกพบเมื่อปีคริสต์ศักราชที่ 18 ที่มักเป็นของนำเข้ามาจากตะวันออกไกล

ชาวยุโรปกลุ่มแรกที่เข้ามาตั้งถิ่นฐานในอเมริกาเหนือมักใช้เวลาว่างในการเล่นเป็นสิ่งล่อใจเพื่อไม่ให้เด็กที่เดินทางมาลิ้มความทิว เรียกว่าของเล่นแทบทุกชนิดหรือแทบจะทั้งหมดถูกขนข้ามแอตแลนติกเพื่อหยุดไม่ให้เด็กดื้อซน และใช้เป็นการระลึกถึงแผ่นดินที่จาก

แม้ว่าผู้มาใช้ชีวิตในอเมริการุ่นแรกๆจะใช้เวลาไม่น้อยมากกับการเล่นเกม จะเพราะมีเกมให้เล่นน้อยหรืออย่างไรก็ตาม ก็ได้พยายามเรียนรู้จากชาวอเมริกันพื้นเมือง เกี่ยวกับศิลปะการทำของเล่นเด็กการทำของเล่นโดยใช้วัสดุธรรมชาติที่มีอยู่พื้นๆ เช่น ตุ๊กตาที่ทำจากเปลือกข้าวโพด ลูกบอลที่ม้วนขึ้นเองจากเส้นหนัง การเล่นเกมด้วยซังข้าวโพด และอื่นๆ

จนกระทั่ง บริษัทของเล่นแห่งแรกได้จัดตั้งขึ้น

หลายบริษัทผู้ผลิตเกมมักมาจากผู้ผลิตหนังสือ เครื่องมือในการเรียน หรือโรงพิมพ์ที่มองเห็นช่องทางในการทำเกมพิมพ์สิ่งมหัศจรรย์ที่เรียกว่าเกมกระดาน ตั้งแต่นั้นมาการออกไปวิ่งเล่นนอกบ้านก็ถูกแบ่งเวลาลงมาเล่นกันบนกระดาน

ในปี 1843 บริษัทดับเบิลยู แอนด์ เอสบี ไวส์ (W & S.B. Ives) ที่ใหญ่มากแห่งหนึ่ง

¹ Rick Polizzi and Fred Schaefer. *Spin Games*. San Francisco : Chronicle Books, 1991. pp.1-97

ในเมืองชาเลมรัฐแมซซาชูเซตส์ ได้ผลิตเกมกระดานอเมริกันเป็นชิ้นแรกขึ้นคือ "เดอะ แมนชั่น ออฟ แฮปปี้เนส" (Mansion of Happiness) เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นเดินไปตามทางเดินสู่ความสุขคิดค้นโดยแอน ดับเบิลยู แอบบอธ (Anne w. Abbott) เป็นบุตรสาวของนักบวช เกมนี้ตั้งใจคิดออกแบบเพื่อประกาศบทเรียนทางศีลธรรม และเพื่อการยกระดับจิตใจของผู้ที่ได้เล่นให้สูงขึ้น ในตอนแรกนั้นมีแนวโน้มว่าจะเป็นเกมยอดนิยม โดยเกมจะสอนว่าผู้ที่เล่นเกมหรือการรักษาศีลแบบไม่ตั้งใจจะถือเป็นความผิดที่อาจจะได้รับการอภัย แต่ถ้าเล่นอย่างตั้งใจและสามารถไปตามทางเดินที่กำหนดไว้ได้จะนำไปสู่จุดหมายคือการได้รับการยอมรับจากคนอื่นเป็นรางวัล



รูปที่ 1 เกม "เดอะ แมนชั่น ออฟ แฮปปี้เนส"

หลายปีต่อมาที่เมืองสปริงฟีลด์ ในรัฐแมซซาชูเซตส์ชายหนุ่มชื่อ มิลตัน แบริดลีย์ (Milton Bradley) กำลังมองหาหนทางที่จะฟื้นฟูกิจการที่อยู่ในสภาพตกต่ำอย่างหนักของโรงพิมพ์ของเขา

ในปีค.ศ. 1860 เขาได้พิมพ์เกมหมากรุกแห่งชีวิต The Chess of Life (รูปที่ 2) ที่มีกติกาการเล่นคล้ายเกมคฤหาสน์แห่งความสุข แต่เกมของแบรดลีย์ไม่ได้มุ่งที่จะสอนเรื่องศีลธรรมที่รุนแรงแต่เป็นการใช้สิ่งดีที่สามารถพบได้ทั่วไป แม้มีกติกาการลงโทษก็เป็นเรื่องเบาๆที่ไม่ใช่การถูกประณามอย่างหนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยผู้เล่นคนแรกที่สามารถเดินทางถึงจุดหมายที่ตั้งชื่อว่า แฮปปี้ โอลด์ เอจ(Happy old age) จะเป็นผู้ชนะ เกมได้รับผลประสบความสำเร็จอย่างมาก สามารถขายได้ 45,000 ชุดในปีแรก



รูปที่ 2 เกม"เดอะ เซส ออฟ โลฟ"

ธุรกิจที่มีที่หว่านจะไปได้ดี หยุดชะงักลงด้วยผลจากเหตุการณ์สงครามกลางเมือง หลังสงครามผ่านไปของเล่นก็กลับมาขายดีอีกครั้ง เมื่อธุรกิจขยายไปกว่า 20 ล้านจึงเกิดการแข่งขันสูงมาก

ในปี ค.ศ.1902 เดือนกุมภาพันธ์มีการตกลงประชุมรวมของ 10บริษัทผู้ผลิตของเล่น ที่เมืองแมนฮัตตัน 4 สัปดาห์ และมีการทำสัญญามีการจัดงานประจำปีเพื่อจัดแสดงงานที่นิวยอร์กโดยใช้ชื่อว่า อเมริกัน อินดัสตรี ทอยแฟร์(American Industry Toyfair) เป็นงานแสดงที่ใหญ่มากของกลุ่มผู้ค้าและผู้ผลิตของเล่นในอเมริกา

ต่อมา งานแสดงถูกเข้าจัดการโดยธุรกิจของเล่นในอเมริกา อุตสาหกรรมถูกจัดเข้าระบบในปี ค.ศ.1916 ใช้ชื่อว่ากลุ่มทีเอ็มเอ(TMA-Toy Manufacturer of America)เป็นระบบการอุตสาหกรรมที่มีการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้า การโฆษณาผ่านสื่อและการจัดระบบการขาย ในงานแสดงบริษัทจะนำสินค้าใหม่มาให้ตัวแทนจำหน่ายเลือก มีทั้งเกมที่มีแนวโน้มว่าจะได้รับความนิยม และเกมที่ออกแบบใหม่งานแสดงจึงเป็นที่ที่เหมาะสมกับการชุมนุมและคาดการณ์แนวโน้มการตลาด

เกมกระดานเหมือนการสะท้อนสังคมนั้น ๆ ทั้งวัฒนธรรม และความเป็นไปในด้านต่างๆของโลก (โลกวิสัย) สะท้อนความสนใจในปัจจุบัน

เกมที่เกี่ยวกับศีลธรรมได้รับความนิยมอยู่ภายในช่วงปี1800เพราะช่วงนั้นการทำไ้ศาสนาเป็นสิ่งที่สามารถสัมผัสได้ และการเล่นเพื่อความสัมพันธ์ทั้งในครอบครัวหรือระหว่างกลุ่มเพื่อน เป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่สังเกตได้เลยว่าการที่เกมประเภทนี้ขายดี เนื่องจากพ่อแม่เป็นผู้ซื้อและที่ลดความนิยมลงเพราะทางเลือกที่มีเพิ่มมากขึ้น ความสนใจของประชาชนเปลี่ยนไป และจากความง่ายที่นำมือของตัวเอง

ในช่วงปี ค.ศ.1900 การท่องเที่ยว การเดินทางได้ลดค่าโดยสารลงคนอเมริกันส่วนใหญ่หันไปให้ความสนใจการออกท่องเที่ยว และให้ความนิยมกับการเดินทางที่เหมือนกับว่าได้ไปอีกดินแดนหนึ่ง ความสนใจของสังคมแบบนี้ทำให้บริษัทมิลตัน แบริดลีย์ คิดค้นและผลิตเกมที่เกี่ยวกับการเดินทางทั่วโลกที่ให้ความรู้สึกกับผู้เล่นว่าเหมือนย่อทั้งโลกลงบนกระดานเกม ให้ผู้ที่เคยไปแล้วได้อันความจำกลับไปอีกครั้งและกับผู้ที่ไม่เคยได้ออกท่องเที่ยวบ้างแม้จะเป็นเพียงบนกระดานก็ตามออกจำหน่ายครั้งแรกในปีค.ศ.1873 ผลอย่างหนึ่งมาจากการท่องเที่ยวรอบโลกของพี่น้อง พาร์คเกอร์ ในปี ค.ศ.1920

วงการสิ่งพิมพ์มีผลกระทบโดยตรงอย่างเห็นได้ชัดต่อแนวโน้มความนิยมของผู้เล่น ถ้าหนังสือเรื่องใดที่ได้รับความนิยมในการอ่านมาก มักมีผลความนิยมของเกมก็เช่นเดียวกันดังนั้นเมื่อนักเขียน มาร์ค ทเวน (Mark Twain) เขียนเรื่อง"เดอะ อินโนเซนต์ อบอร์ด"(The Innocent Aboard) ได้รับความนิยมทำให้ผู้ผลิตเกมที่ชื่อ จอร์จ เอส. พาร์คเกอร์ (George S. Parker)คิดค้นเกมที่มีเค้าโครงเรื่องจากเรื่องนั้นขึ้น เกมได้รับความนิยมอย่างมาก เมื่อจอร์จได้ตัดสินใจลงโฆษณาเกมในหนังสือพิมพ์และนิตยสารเป็นเรื่องที่ไม่มีใครทำมาก่อนในช่วงนั้น

จากที่ผ่านมาทั้งหมดไม่มีอะไรที่มีอิทธิพลต่อเกมได้มากเท่า โทรทส์คัน

ระหว่างในช่วงปี ค.ศ.1948 ถึง ค.ศ.1958 คนอเมริกันได้จ่ายถึง15พันล้านดอลลาร์เพื่อซื้อชนิดใหม่ที่เรียกว่า โทรทส์คัน โทรทส์คันได้แทรกเข้าไปมีบทบาทความสำคัญในทุก ๆ บ้าน ผู้ผลิตเกมเริ่มกังวลถึงของเล่นชนิดใหม่ที่เข้ามาทำลายช่วงเวลาเล่นเกมภายในครอบครัว มีส่วนน้อยที่ปรับตัวเข้าหาโดยการลงโฆษณาเกมในช่วงเวลาที่มีรายการยอดนิยม เพื่อรักษาลูกค้าเป้าหมาย

รายการโททส์คันเรื่องแรกๆ ที่ได้รับความนิยมมากได้นำมาเป็นเกมคือฮอป-อลองคาสซิดี (Hopalong Cassidy) เป็นเรื่องที่ริเริ่มขึ้นในช่วงปี 50 ที่ส่งผลถึงจนถึงช่วงปี 60 เพราะความนิยมในการดูโททส์คันมีเพิ่มขึ้นเรื่อยมา ทั้งในกลุ่มผู้ใหญ่และมีผลในกลุ่มเด็กอย่างมากเช่นกัน

ในปีค.ศ.1949 เจมส์ เจ. शे (James J. Shea) หนึ่งในกลุ่มผู้บริหารของบริษัท มิลตัน แบริดลีย์ เห็นว่าการเข้ามาของโททส์คันน่าจะมีผลที่ดีในการสนับสนุนความนิยมในการเล่น เกม ดังนั้นพระเอกความยอดเยี่ยมจึงได้ลงมาพบผู้ชมในรูปแบบเกมกระดาน เจมส์ได้ตัดสินใจเลือกคาสซิดี และทางผู้ผลิตรายการคาสซิดีเองก็อนุญาตให้บริษัทมิลตันผลิตเกมฮอป-อลอง คาสซิดี เป็นเกมแรกและเป็นแนวใหม่ให้บริษัทอื่นๆ ด้วยเช่นกัน

เกมสงครามเวียดนามเริ่มเป็นเกมที่ได้รับความนิยมหนึ่งในสงครามการค้าของเล่น ในช่วงปี 60 เมื่อสงครามมีผลกับผลิตภัณฑ์ของเด็กจึงเป็นการกระตุ้นโดยไม่ตั้งใจให้พ่อแม่ต้องสนใจผลกระทบจากการเล่นเกมของเด็กเขาเชื่อว่าติกาวิธีการต่อสู้ของเกมจะทำให้เด็กทนทาน สามารถรับกับความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการทำสงครามจริงได้หรือไม่

ทหารบกที่เดินทางออกรบ ที่ปรากฏในภาพข่าวตอนเย็นและตอนค่ำนับว่าแยมมากพอแล้ว เหตุผลคือไม่ต้องการให้เด็กของพวกเขาใช้เวลาทั้งวันในการแบ่งกลุ่มรบต่อสู้กัน กลุ่มผู้ปกครองจึงรวมตัวกันร้องเรียนบริษัทผู้ผลิต

และในปีค.ศ.1966 ความนิยมในเกมสงครามจึงเสื่อมลง

ในกรณี เกมสงคราม ที่เด็กหญิงโดยมากไม่สนใจ ดูเป็นเรื่องรกโลก เรื่องสายลับ การโจมตี มักมาจากพวกเด็กชาย พ่อแม่ไม่คิดว่า การรวมตัวกันทำเสียงดัง วิ่งไปมาการซ่อนตัวที่น่ารำคาญ ที่มักเกิดขึ้นรอบบ้าน เป็นเกมยุทธวิธีที่ช่วยเตรียมพร้อมกับการปะทะในอนาคตที่จะเกิดเมื่อเป็นผู้ใหญ่

การโจมตีในแบบใดๆก็ตาม ที่พ่อแม่เห็นว่ามีผลมาจากเกมสงครามความสูญเสียจากกองทัพที่เกิดจากการเล่นแบบเด็กไม่ใช่เป็นเรื่องที่ติดต่อการเติบโต

ช่วงเวลาปี 60 กลุ่มที่เรียกว่า "ผู้ปกครองการต่อต้าน" ร้องเรียนต่อกลุ่ม"อุตสาหกรรมของเล่นอเมริกา" (TMA Toy Manufacturer of America)ประท้วงการผลิตเกมที่เกี่ยวกับสงครามที่น่ากลัวต่อการเติบโตที่ดีของจิตใจของเด็ก สัญลักษณ์หมายความว่า Toy Fair or War Fare และร้องเรียนให้มีการตรวจสอบการผลิตอุตสาหกรรมของเล่นโดยรอบคอบด้วย

เมื่อยานอวกาศสปุตนิก (Sputnik) ประสบความสำเร็จในปี ค.ศ.1957ประชาชนส่วนใหญ่ได้รับรู้และมีการยอมรับเรื่องนอกโลก เพราะอย่างนี้ทำให้เรื่องในอวกาศไม่ใช่เรื่องที่เพ้อฝันและเป็นเรื่อง que ทุกคนทุกประเทศจำเป็นต้องรู้ เป็นเรื่อง que ทุกคนให้ความสนใจ จึงเป็นแนวการคิดผลิตเกมแบบใหม่ให้กับบริษัทเกมต่อมา องค์การนาซา(NASA)เลือกที่จะต่อเติมฝันของคนทั้งประเทศโดยสร้างนักบินอวกาศเรื่อง การขนส่งในอวกาศเริ่มมีความสำคัญต่อความเป็นชาตินิยม

เด็กถูกรอบงำมิดเบือนความเที่ยงสาที่มีตามธรรมชาติ และความต้องการโดยการบันเทิง เขาได้ผลิตเกมภาพสามมิติที่ต้องใช้ร่วมกันกับสิ่งอื่น ที่มองเห็นกันได้คือของเล่นที่มีกลไก และ เกมสามมิติในช่วงนั้นเป็นต้นกำเนิดที่คิดนำมาทำเป็นวิดีโอในช่วงปี 70 อาจเป็นเพราะกระดานเกมแบบแผ่นราบดูธรรมดาไม่น่าตื่นเต้นไม่น่าสนใจของผู้เล่นเกมในปี 60 มากพอ จึงมีการเปลี่ยนแปลงเกมที่มีกิจกรรมที่มากกว่าการจับตัวหมากรุก เริ่มเป็นที่นิยมกับผู้ใหญ่ตลอดจนถึงเด็ก ๆ ในช่วงปี 60 ประชาชนชอบพบปะเข้าสังคมนอกบ้าน ชอบทำกิจกรรมด้วยกันเป็นกลุ่ม จึงเกิดการเล่นแบบปาร์ตี้เกมขึ้นในรูปแบบต่างๆ ทั้งในแบบที่เป็นเกมที่ถูกคิดออกแบบในการค้า หรือเกมที่คิดเล่นกันเองภายในกลุ่ม

เกมที่กล่าวถึงความน่ากลัว เกมลึกลับกำลังเป็นที่นิยมเริ่มจาก แป้นหมุนทำนายอนาคตของยิปซี (Ouija) มาเป็นการออกแบบกติกาของเกมกระดานที่เป็นรูปแบบความลึกลับ ใช้ความที่ยังไม่เข้าใจความหมายให้ระวังอนาคตที่กำลังเป็นไปว่าจะสำเร็จหรือล้มเหลว เกมผีสีเขียวที่ส่องสว่างในความมืด เป็นเกมที่ผู้โชคิเท่า่นั้นที่จะไปถึงหลุมปริศนาที่ซ่อนความลับที่เป็นชนนง กระดุก สูงางตามทางที่นำไปสู่บ้านผีสิง เป็นที่นิยมของคนที่ไม่ค่อยจะกลัวอะไรและเป็นเกมพิเศษที่ไว้หลอกล่อเล่นกันในครอบครัว

มองย้อนไปถึงประวัติศาสตร์ในช่วงปี 50 ถึง 60 เต็มไปด้วยสีสันความลับสนุ่่นวายของประวัติศาสตร์อเมริกาเป็นทศวรรษที่ไม่มีความต่างกันมากทำให้ง่ายที่จะคาดเดาว่าจะเติบโตไปในทางใด เกมกระดานมีผลจากวัฒนธรรมที่คล้ายและแตกต่าง ทำให้รู้สึกถึงความเป็นชนชาติ นอกถึงความผันของกลุ่มคน การมาถึงของความสำเร้งในเรื่งต่าง ๆ

เกมกระดานในอเมริกา เป็นทั้งความบันเทิงการศึกษาและแรงผลักดันมากกว่า 150 ปี ความเป็นเด็กของเราจะเห็นได้จากการเล่น มันแสดงให้รู้โดยบังเอิญว่าใครอีกคนเป็นเจ้าของและเล่นเกมเดียวกันกับเรา และเมื่อต่อมาเราตัดสินใจที่จะชอบเกมนั้นและเล่นเกมอย่างมีมารยาท มีกติกาก็ทำให้เกมมีความสนุกและเรายอมรับเล่นเกมั้น ๆ ถ้าแพ้และเรายอมรับก็เป็นการชนะใจตนเองด้วย จะเห็นว่าเกมเป็นเรื่งของการใช้ความชำนาญ แต่ถ้าคู่แข่งเราน่าหน้า และเป็นทั้งเรื่งของดวงและความโชคิด้วย

เรามักจะจำเกมที่เรารเล่นในตอนเด็กได้ เพราะเกมของเราจะทำให้เรารู้สึกว่าเรามีอาณาจักรและจักรวาลของเราเองแยกออกจากพ่อแม่ ครู ในโลกของความเป็นจริงที่บางเรื่งสร้างความเจ็บปวด และเกมเป็นบางเรื่งที่เราสามารถพูดได้ว่าฉันเป็นเจ้าของ

ปัจจุบัน เราเติบโตมากขึ้นและโลกได้ปรากฏให้เห็นชัด และความจริงแล้วการใช้ชีวิตยากเกินกว่าเราจะควบคุมได้ และประสบการณ์ทำให้มองเห็นโลกเราก็ดูพอที่จะเข้าใจ และเล่นอีกครั้ง จากที่ผ่านมาไม่มีอะไรอิทธิพลต่อการเล่นเกมมากเท่า **โทรทัศน์**

อะไรที่จะมีผลกระทบต่อการเล่นเกมนมากเท่ากับ **กล่องสี่เหลี่ยมวูบวาม** ที่ตั้งอยู่ในห้องนั่งเล่น โทรทัศน์มีบทบาทเข้ามามีผลต่อจิตใจของประชาชนบริษัทเกมตระหนักดีว่าถ้าเด็กและผู้ปกครองยึดมั่นที่จะดูรายการใดรายการหนึ่งในแต่ละอาทิตย์ จะสามารถมีเวลาเล่นเกมอีกหกวัน

ดังนั้น ก็จำเป็นที่ต้องเริ่มแหวกกฎที่มีของบริษัทเริ่มใช้โทรทัศน์ช่วยในการส่งเสริมการขายเป็นเรื่งที่จะเป็นไปได้ในบริษัทผลิตของเล่น ขึ้นกับบุคลิกเกมที่จะออกแบบขึ้นการปฏิบัติจริงเกิดขึ้นสร้างผลกำไรให้กับบริษัทของเล่น ลิขสิทธิ์ทางทีวีเริ่มเข้ามามีข้อแม้ ข้อเสนอกับบริษัทก่อนที่ตกลงออกอากาศผลอีกด้านหนึ่ง ทีวีเปิดให้เกิดตลาดการค้าบริเวณที่กว้างขึ้น

ก่อนปี ค.ศ.1950 การซื้อขายเกิดจากการบอกต่อกัน หรือก็มีแค่การลงโฆษณาในหน้าหนังสือพิมพ์ และนิตยสารเท่านั้น และมักจะมุ่งไปที่ผู้ที่มีอำนาจตัดสินใจซื้อ เมื่อใช้สื่อทางโทรทัศน์จะ

สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กได้โดยตรงทำให้เกิดการโต้เถียงเรื่องการเก็งกำไร ผู้ปกครองเริ่มมีความไม่พอใจเกี่ยวกับกำไรโฆษณาทางโทรทัศน์

เมล ทาฟท์ (Mel Taft) ผู้บริหารของบริษัทมิลตัน แบริดลีย์กล่าวว่า "อุตสาหกรรมของเล่นมีผลกระทบรุนแรง จากผู้ปกครองที่กล่าวว่าเรากำลังเปลี่ยนเด็กของเขาให้กลายเป็นปีศาจ" พุดจากประสบการณ์การทำงานว่า 35 ปีว่า "ถ้าเด็กเห็นเกมที่ยากได้จากทีวี และอยากได้ จะทำให้พ่อแม่รู้สึกเป็นทุกข์ ผลที่ตามมาเป็นสิ่งร้ายๆจากโฆษณาทางทีวี ความจริง เหมือนการสื่อสารกับเด็ก โฆษณาโดยตรงเป็นเรื่องผิด เมื่อเขาอยากได้ก็ต้องได้"

อีกข้างหนึ่งคือการร่วมมือระหว่างโทรทัศน์ กับ อุตสาหกรรมของเล่น นำไปสู่โลกโทรทัศน์บนโต๊ะในครัว หมายถึงเข้าไปทุกที่ในบ้าน....และในที่สุด....พอกิไม่ได้นั่งอยู่ฝั่งตรงข้าม.....ที่เดิมกลับเป็นทีวีมาแทน

รายการทีวีประเภทเกมโชว์ มีแรงกระตุ้นต่อการผลิตเกมกระดานแม้ว่าเกมประเภทนี้เป็นเกมที่มียอดขายที่ดี บางบริษัทลงเล่นในตอนแรกแล้วว่าผู้บริโภคจะชอบเล่นเกมโชว์ในทีวีมากกว่า ตัวอย่างหนึ่งที่บริษัทผลิตเกมใหญ่อย่างมิลตันไม่เต็มใจ คือผู้บริหารบริษัทพิจารณาว่าแฟนรายการทีวีโชว์จะสนใจโปรแกรมเกมโชว์ที่มีทีวีเท่านั้น หลังจากนั้นความนิยมก็จะผ่านไปมันก็ไม่มีอะไรเกิดขึ้น เกมก็ยังคงขายดี

ในปี 60 ทีวียังคงครองความนิยม แต่ความรู้สึกแปลกใหม่ก็เริ่มหายไป เหมือนว่าเป็นเฟอร์มิเจอร์ที่มีในห้องเท่านั้น เพราะภาพยนตร์ก็กลับมาบูมขึ้น โรงภาพยนตร์เป็นสถานที่หนึ่งที่นิยมของคูนัด หรือการออกจากบ้านไปกับครอบครัว ดังนั้นค่าเข้าชมจึงมีราคาสูงขึ้นการพักผ่อนแบบครอบครัวจึงกลับเข้ามาที่บ้านอีกครั้ง

ในช่วงกลางของปี 60 ความนิยมในเรื่องราวของนักสืบก็เข้ามามีบทบาท ต้องขอขอบคุณชายหนุ่มที่ชื่อ เจมส์ บอนด์ ในปีค.ศ.1966 รวมกว่า 24 เรื่องได้ออกฉายในโรงภาพยนตร์ และทางทีวีกว่า 10 เรื่อง ทำให้มีผลกับตลาดของเล่นประเภทเครื่องมือของสายลับ ฮีโร่คนใหม่ก็ฉายแสงขึ้น ในแบบของการ์ดเกมและเกมกระดาน

เมื่อบริษัทเกมมองเมืองนิวยอร์ก พวกที่เหลืฮีดเอาบอร์ดเวย์เป็นทางเลือกต่อไป ลักษณะสังคมของอเมริกาเป็นอุตสาหกรรม เป็นเหมือนสังคมที่เสแสร้งให้มีรูปแบบที่ดี บางครั้งต้องการผ่อนคลายจากวิทย์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และการเล่นเกม ที่มักเกิดขึ้นจากการล้างอารมณ์แค้นที่ติดมาจากการเล่นครั้งก่อน และบางครั้งก็เข้าใจมัน ผู้เล่นไม่ต้องการเลิกกระทำเอง เพราะการเล่นไม่จำเป็นต้องสร้างบุคลิกที่ดูดีน่าประทับใจ มีมารยาทอย่างที่ต้อเป็นในสังคมชีวิตประจำวัน

รายการโทรทัศน์ในช่วงปี 50 ที่ช่วงเช้าที่เต็มไปด้วยรายการประเภทเด็ก ๆ เช่น พิงกี้ ลี โชว์ (Pinky Lee Show) ที่มีการนำมาทำเป็นเกมกระดานออกจำหน่ายในชื่อเกม พิงกี้ ลี แอน เธอร์นอะเวย์ แฟรงค์เพอร์เทอร์ รวมถึงรายการ ฮาวดี ดูดี (Howdy doody) ที่เป็นรายการที่ได้รับความนิยมสูงจนถึงกลาง ช่วงปี 60 การ์ตูนจำนวนไม่มากที่อยู่ในช่วงเวลายอดนิยมจะมีก็เช่น มนุษย์หิน ฟลินสโตน (Flinstone), ครอบครัว เจทสัน (Jetson Family) และ จอห์นนี่ ควีสท์ (Johnny Quest) เริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้น

ซูเปอร์ฮีโร่ เริ่มมีปรากฏบนหน้าจอทีวี บางทีที่ได้รับความนิยมมากอาจเพราะคนอเมริกัน คิดว่าตนเองถูกล้อมไปด้วยปีศาจที่มาจากในรูปแบบสังคมโลก หรือจิตใจชั่วร้ายที่มีอยู่ทั่วไปในทุกที่ของสังคม ในบางที่..บางอย่างมันจำเป็นที่ต้องมีใครสักคนทำหน้าที่ดูแลมัน แต่ไม่...ในที่สุด ต้องคิดหาทางออกที่ดีให้เพื่อจะหลีกเลี่ยงมัน

ผู้ผลิตรายการเด็กจะมองหาเรื่องราวใหม่ๆ ที่จะมานำเสนอ หลังจากนั้นตัวการ์ตูนในหนังสือที่ได้รับความนิยมมาก เช่น ซูเปอร์แมน (Super Man) มนุษย์ค้างคาว (Bat Man) และคนอื่น ๆ ก็จะถูกกลายเป็นแบบ รายการโทรทัศน์ก่อนที่จะเป็นสินค้า ผู้บริหารรู้ได้อย่างไร ผู้กำกับรายการรู้ได้อย่างไร

มีผลกระทบกับการขายในตลาดเกมแน่นอน

บุคลิกที่น่ารักของการผลิตของเล่น การประชดประชัน ในรายการสำหรับเด็กในทุกวันนี้อาจขาด เป็นแรงกระตุ้นด้วยจากที่เคยมีอยู่เกมที่มียอดขายสูง หรือไม่ก็คิดเองต้องระวัง....ทุกเช้าดูรายการโทรทัศน์จะไปทุกที่ ในชุดนอน อาหารเช้า และซีเรียล กับนมไปอีกนานแสนนาน"

เด็กที่จะโตขึ้นและมีความสุข เพราะเขายังคงต้องการโตขึ้น เพราะไม่มีใครบอกให้ผู้ใหญ่ทำอะไร หรือเขาจะคิดเอง บางอย่าง คิด ทำ ความอิสระให้จริงขึ้น ก็จะได้คิดเห็นรู้แต่ไม่บอกปัญหาเราแข่งเกมด้วยความเป็นผู้ใหญ่ที่จะทำได้ในชีวิตจริง จะสนุกกับปัญหาที่เข้ามาพร้อมกับความเป็นผู้ใหญ่

"เกมชีวิตจริงก็มีลักษณะคล้ายคลึงกับชีวิต เมื่อตอนเด็กสิ่งแวดล้อมรอบตัวเป็นโลกที่มีขนาดใหญ่ ลึกลับ น่ากลัวอะไรคือทางที่ถูกที่จะบังคับส่วนประกอบมากมายให้อยู่ได้ที่คุณต้องการให้เป็นลงมาสู่กระดาน เล่นเป็นพ่อเป็นแม่เล่นจนคุณล้มละลาย(กตिकाที่ตกลง)ต้องจบลงที่แม่ก็เรียกคุณกินข้าวเย็น"

ความเป็นมาของบริษัทเกมทรานโซแกรม

ในช่วงต้นปี ค.ศ. 1900 ผู้ก่อตั้งบริษัท ชาร์ลส โรเซน (Charles Raizen) เคยเป็นตัวแทนขายของบริษัทออกแบบวางแบบสำหรับการเย็บ โรเซนก้าวเข้ามาประสบความสำเร็จในสาขางานและซื้อกิจการเป็นของตัวเอง ในปี ค.ศ. 1914 บริษัทเข้าสู่การผลิตของเล่นเมื่อเขารับงานออกแบบตุ๊กตาสำหรับเด็กหญิง

ปลายปี ค.ศ. 1930 ชาร์ลสได้รับแรงบันดาลใจจากการเกิดของ เด็กหญิงไดแอนนา ควินทัพลี (Dianne Quintuplets) คือเด็กทารกที่ได้รับความช่วยเหลือจากหมอชาวบ้านในคานาดาและ

คำตอบคือ การผลิตของเล่นชุดคุณหมอน้อยและพยาบาลจิว เป็นที่นิยมอย่างมากในกลุ่มเด็กและบริษัทอื่นจึงเปิดตลาดเข้าสู่กลุ่มเด็กต่อมา

ปี ค.ศ.1960 ทรานโซแกรมได้วางตัวในตลาดธุรกิจเกม และก้าวขึ้นเป็นที่หนึ่งในธุรกิจที่ใช้สื่อโทรทัศน์ ความน่าประทับใจในความสำเร็จเกิดการจดลิขสิทธิ์รายการและการโฆษณาอย่างหนักในโทรทัศน์มากกว่าบริษัทอื่นๆ ทรานโซแกรมเป็นส่วนร่วมระหว่างโทรทัศน์และอุตสาหกรรมของเล่น ด้วยการสร้างบุคลิกให้บริษัทและการออกแบบที่มีจินตนาการ ช่วยให้เกิดช่วงเวลาที่ดี

ถ้าคุณเป็นเด็กยุค60 ไม่มีอะไรที่ตื่นเต้นกว่ากำลังเปิดเกมใหม่ที่นำสนใจคือกล่องที่มีขนาดใหญ่มากหน้ากล่องเป็นรูปจำลองพลาสติกที่มีแสงเรืองในความมืด เด็กมักชอบเกมที่มิกติกง่าย ๆ ของเกมสามมิติ เกมผีเสื้อเขียวเป็นเกมแรกที่มีขึ้น ออกแบบโดย โจ เวเทอเรลล์ (Joe Wetterell) เป็นเกมที่ขายดีที่สุดในยุค60 ด้วยความที่เกมมีความแปลกอยู่ที่ตัวหมุนบอกคะแนน โดยผู้ออกแบบคิดถึงตัวหมุนรูปเรืองแสงที่เป็นรูปผีเสื้อเขียวเป็นตัวหมุนที่ดีที่สุด นิ้วมือชี้แต้มที่ได้พร้อมกับจะได้ยินเสียงที่นำกลัว

สถาบันศึกษาเกี่ยวกับของเล่น องค์กรที่มีการศึกษาการออกแบบกติกาเกมใหม่ๆ อย่างบริษัททรานโซแกรม (Transogram) ในแผนกออกแบบที่มักเป็นนักออกแบบเกม ศิลปิน ประติมากร คนทำโมเดล มีการคิดค้นกติกาเกมใหม่เสมอ และทดลองเล่นจนกว่าจะหาวิธีโกงไม่ได้

ช่วงต้นปี 60 แนวโน้มเกมสามมิติชัดเจนมากขึ้น บริษัทของเล่นสร้างความยิ่งใหญ่โดยผลิตเกมจับหนู เกมคาบุม และบริษัททรานโซแกรมที่คาดหมายว่าจะอะไรจะเป็นที่น่าสนใจและทำผลกำไร ผีเขียวเป็นเกมที่ใช้ล้างสังหารณ์ การคาดการณ์ และเป็นตัวอย่างที่ดี

บริษัทผลิตเกมมิลตัน แบริดลีย์

ในปี ค.ศ.1860 ผู้บริหารชื่อ มิลตัน แบริดลีย์ในธุรกิจการพิมพ์ที่ในแมลรัฐสปริงฟิลด์ (Spring field) รัฐ แมซซาชูเซตส์(Massachusetts)งานหนึ่งของเขาคือพิมพ์รูปอัปบราฮัม ลินคอน ลินคอนจึงเสนอชื่อเป็นประธานาธิบดี และซึ่งทำให้กิจการประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็ว จนเมื่อลินคอนเริ่มโครงการ "หมวดชื่อตั้ง" ยอดขายของโรงพิมพ์ก็เปลี่ยนมาที่เกมสำหรับเด็ก เขาได้รับการตอบรับอย่างรวดเร็วเช่นกัน

"เดอะ เชส ออฟ โลฟ"(The Chess of Life) เป็นเกมสอนศีลธรรมที่มีผลตอบแทนที่ดีที่มีบทลงโทษและคำตอบแทนคนที่ถึงจุดหมาย แสปี่ โอลด์ เอจ คนแรกที่ชนะเป็นเกมที่ตีเป็นที่ยอดนิยมเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีที่ แบริดลีย์ก็เริ่มการผลิตเกมอย่างจริงจัง

เมื่อสงครามกลางเมืองทำให้เกิดปัญหาต่อปีที่ตามมา เขามิดโรงพิมพ์และทำงานที่คลังแสงที่สปริงฟิลด์ที่ทั้งเมืองมีแต่ทหาร...กลางคืน...ในแคมป์ทหารที่เบียดเสียด...น่าเบื่อ...แบริดลีย์ได้คิดออกแบบเกมสำหรับเด็กได้ในที่พักทหารอีก9เกม เมื่อหมากชีวิตเป็นที่นิยมในกลุ่มเด็กเล็กเขาก็เริ่มออกแบบให้เด็กโตขึ้นบ้าง เมื่อสงครามจบ มิลตันเริ่มทำธุรกิจอีกครั้ง

บริษัท Parker Brother

เกมกระดานแรก คฤหาสน์แห่งความสุข(Manssion of Happiness) ทำเพื่อโฆษณา ระดับที่ดี คือทำให้เด็กรู้จักศีลธรรมมากเกินไป

เอส พาร์คเกอร์(S. Parker) อายุ 16 ปี ออกแบบเกมให้ตัวเอง ธนาคารในปี ค.ศ. 1883 โดยตอนแรกคิดขึ้นเพื่อเล่นกันเองกับกลุ่มเพื่อน หลังจากนั้นเขาพิมพ์เกมนี้เขาเองโดยใช้เงินเริ่มต้น 40 ดอลลาร์ จาก 50 ดอลลาร์ที่เขามีและเขาขายได้ 500 ชุด ได้กำไรกว่า 300 เปอร์เซ็นต์ แรงบันดาลใจเล็กๆที่เกิดจากความสำเร็จในครั้งแรก เขาจึงออกแบบเพื่อพิมพ์เพิ่มในปี ค.ศ. 1888 ด้วยกันกับ ชาร์ลส์(Charle)น้องชายและเริ่มเป็นบริษัท พาร์คเกอร์ บราเธอร์(Parker Brother)

ในปี ค.ศ. 1932 ชาร์ลส์ที่ 6 ดาร์โรว์ (Charlie 6 Darrow) วิศวกรอิสระจากรัฐเพนซิลวาเนีย ได้เสนอขายเกมที่เขาออกแบบให้กับ บริษัทพาร์คเกอร์ เกมนี้คือเกมการสร้างเมืองหลังจากที่ผู้บริหารบริษัทและกรรมการอีก 52 คนเล่น ก็ถูกคืนกลับเหตุผลเพราะว่าไม่น่าสนใจเพียงพอ ทำให้ดาร์โรว์ตกลงพิมพ์กับบริษัท วอนนา แมคเกอร์(Wanna marker) ใน รัฐฟิลาเดลเฟียเมื่อพาร์คเกอร์รู้ว่าการขายงานชิ้นนี้ จึงขอตกลงกับเขาอีกครั้งเขาก็ยอมรับข้อเสนอ จากนั้นมาเกมโมโนโพลี(Monopoly)จากบริษัทพาร์คเกอร์ก็เป็นที่นิยมประวัติของ เกมโมโนโพลี(Monopoly)แม้จะเริ่มจากการออกแบบของชาร์ลส์ ดาร์โรว์แต่หลังจากนั้นการพัฒนาแบบเกมที่ต่าง ๆ กันหลังจากที่บริษัทพาร์คเกอร์ได้พิมพ์ออกจำหน่ายในปี ค.ศ. 1904 โดยอลิซาเบธ เอ็ม. ฟิลลิป(Ali sabette M. Phillippe) ได้ออกแบบเกมแลนด์ ลอร์ด เกม(Land Lord Game) ที่มีกติกาเหมือน โมโนโพลีคือผู้เล่นสามารถซื้อขายที่ดิน และปลูกบ้านได้ เมื่อ บริษัทพาร์คเกอร์รับจดสิทธิบัตร เกมโมโนโพลี ในปี ค.ศ. 1934 เขานึกถึง แลนด์ ลอร์ด เกมและเพื่อป้องกันคู่แข่งที่สำคัญนี้ ทางบริษัทจึงขอซื้อเกม แลนด์ลอร์ดเกมโดยที่ตกลงว่าต้องจัดพิมพ์และมีผลตอบแทน

เกมที่แตกต่างในช่วงเวลาเดียวกันนั้น คือเกมของบริษัท แนพ อิลคทริก(Nap Elec tric คือเกมการเงิน(Finance Game) ออกแบบโดย ดาร์ล เลย์แมน(Darl Layman) ที่มีการเพิ่มการเกี่ยวกับการสื่อสาร คุก ที่จอดรถ และเกมที่ออกแบบใกล้เคียงกันอีก เช่นเกมแอตแลนติกซิตี โมโนโพลี(Atlantic City Monopoly) ที่ออกแบบโดย รูตี ทรอย ฮาร์วีย์(Ruty Troyd Harvey) ในปี ค.ศ. 1930 ที่เธอวาดเกมด้วยสีน้ำมันเริ่มจากเพื่อเล่นกับคนในครอบครัวและเพื่อน แม้ไม่มีการซื้อขายลิขสิทธิ์ที่น่าแปลกใจคือเกมของเธอมีการออกแบบที่ใกล้เคียงกับ การออกแบบของดาร์โรว์ แต่องค์ประกอบต่างๆ สถานที่ที่มักเป็นบริเวณบ้านของเธอเอง

เกมโมโนโพลีมีชื่อเสียงมากจนทำให้เกิดการออกท่องเที่ยวไปตามที่ประหลาดต่างๆ อย่างในลิฟท์ ใต้น้ำ ต้นไม้ ยากที่จะบอกว่า ทั้งชาร์ลส์ อลิซาเบธ และ รูตีออกแบบเกมที่ดีได้อย่างไรแต่ต้องขอขอบคุณที่มีเกมที่ดีนี้เกิดขึ้น ไม่ใช่แค่ โมโนโพลีที่สร้างความสำเร็จให้กับ บริษัทพาร์คเกอร์เท่านั้นแต่ยังมีเกม นักสืบClue และ Risk ที่สามารถสร้างยอดขายที่ดี และทำให้เป็นที่รู้จักและถูกแปลออกไปมากกว่า 23 ภาษา

"ของเล่น"²

ถ้าข้าพเจ้ามีหัวทางธุรกิจ ข้าพเจ้าคงจะเปิดร้านขายของเล่น สถานเลี้ยงเด็กทุกแห่ง
 • เต็มไปด้วยของเล่นที่ชำรุดและถูกปล่อยปละละเลย เด็กในครอบครัวฐานะปานกลางมีของเล่นมากเกินไป ที่
 จริงแล้วของเด็กเล่นที่มีราคาแพงกว่าสองเพนนีนั้นนับว่าแพงมาก

ครั้งหนึ่งซู(บุตรสาวของเอ เอส นีล)ได้รับของขวัญจากศิษย์เก่าของโรงเรียน เป็นตุ๊ก
 ตาที่ราคาแพงมาก ศิษย์ของโรงเรียนอีกคนให้กระต่ายราคาถูกแก่ซูตัวหนึ่ง แก่เล่นตุ๊กตาราคาแพงตัวใหญ่อยู่
 ครึ่งชั่วโมง แต่แก่เล่นกระต่ายตัวน้อยราคาถูกอยู่หลายสัปดาห์ แก่เอากระต่ายไปนอนด้วยทุกคืน

เมื่อหลายปีก่อนข้าพเจ้าได้ออกแบบสอบถามเด็กโต "เมื่อไรที่เธอไม่โทษนายและ
 น้องสาวมากที่สุด" ทุกคนจะตอบเหมือนกันว่า "เมื่อเขาทำของเล่นเสียหาย"

ไม่ควรที่ใครจะแสดงให้เด็กดูว่าจะเล่นของเล่นได้อย่างไร นอกจากจะเห็นว่าแก่ไม่
 สามารถรู้ได้ด้วยตัวเอง

เด็กที่ควบคุมตัวเองได้ ดูเหมือนจะพอใจที่จะเล่นของเล่นและเกมต่างๆเป็นระยะเว
 ลานาน แก่ไม่ค่อยทำลายมันเหมือนเด็กที่ถูกหลอหลอมมาจากเบ้าอย่างที่คุณแม่ชอบทำกัน

ไม่มีเหตุผลที่เด็กในครอบครัวที่อบอุ่น (พ่อแม่ให้อิสระแก่ลูก) จะไม่ได้รับอนุญาต
 ให้เล่นเครื่องครัว เมื่อสิ่งเหล่านี้ไม่ได้ใช้ แก่ค่อนข้างจะชอบเล่นพวกนี้มากกว่าของเด็กเล่นที่ขายตามร้าน.....ที่
 โดยทั่วไปแล้วจะเป็นยานอนหลับที่กล่อมเด็กให้่วงเหงาหาวนอน

พ่อแม่มักจะมีแนวโน้มในการซื้อของเล่นมากเกินไป เด็กจะยื่นมือไปที่รถแทรกเตอร์
 หรือยิราฟที่ฝังหัวได้อย่างอยากได้ และพ่อแม่ก็จะซื้อให้ทันที ดังนั้นสถานเลี้ยงเด็กส่วนมากจึงเต็มไปด้วยของ
 เล่นที่เด็กไม่เคยมีความสนใจอย่างแท้จริง

ของเล่นเด็กที่มีประโยชน์ต่อเด็กนั้นมีน้อยเหลือเกิน ส่วนใหญ่ของเด็กเล่นทำด้วยโล
 ทะและไม้ แต่ไม่ค่อยมีของเล่นชนิดที่ทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ พวกเหล่านี้คือปริศนาอักษรหรือปริศ
 นาทางคณิตศาสตร์ โดยที่ผู้อื่นเป็นคนคิดประดิษฐ์ของเล่น การแก้ปัญหาเรื่องนี้จึงไม่ได้มาจากเขา ข้าพเจ้า
 ขอสารภาพว่าไม่สามารถประดิษฐ์ของเล่นชนิดที่มีประโยชน์ได้และไม่มีคำแนะนำใด ๆ จะให้แก่ร้านค้า แต่ก็แน่
 ใจว่าโลกของเด็กเล่นกำลังรอพ่อมดสักคนที่จะรู้จักใจของเด็กมากกว่านักทำของเล่นขายในปัจจุบัน

² เอ เอส นีล. ซัมเมอร์ ฮิลล์. แปลโดย เตือนตา สุวรรณจินดา สมบูรณ์ ศุภศิลป์ และ นักแปลนิรนาม. (กรุง
 เทพ : มุลนิธิเด็ก, มีนาคม 2539.) หน้า 195-196

การแบ่งประเภทของเกม

เกมที่เกิดจากการละเล่นที่คิดเล่นขึ้นในกลุ่มเด็กเพื่อความเพลิดเพลินเพื่อความสนุก มักได้ประโยชน์จากการเล่นหลายเรื่อง เช่น ความสามัคคี ไหวพริบ ที่อาจมีการแบ่งกลุ่มเล่นเป็นสองฝ่ายมักได้ในเรื่องของการมีจิตใจเป็นนักกีฬา รู้จักการให้อภัย รู้แพ้ชนะและต่อมากการเล่นได้ลงมายอยู่บนแผ่นกระดาษ ได้มีการคิดกติกาเกมแบบใหม่ๆขึ้นอีก

แบ่งประเภทเกม ได้เป็น

การละเล่น (activity game) หมายถึง เกมที่เป็นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายมีการกำหนดกติกาอุปสรรค หรือส่วนประกอบต่างๆของที่มีขึ้นกับสภาพแวดล้อม ในแบบต่างๆ เช่น หยอดหลุม ดึงลูกหิน หมากเก็บ มีข้อดีที่ช่วยเรื่องทักษะในด้านต่างๆ เช่นความไวสายตา ความคิด ความคล่องแคล่ว และการเข้าสังคม

เกมกระดาน(board game) หมายถึง เกมที่เล่นกันบนแผ่นที่ประดิษฐ์ขึ้น กำหนดเป็นสถานที่ที่จินตนาการเป็นที่ใดก็ได้คิดกติกาขึ้น กำหนดอุปสรรคขึ้นอย่างไรก็ได้ ที่มักจะเคลื่อนไหวร่างกายไม่มากนัก มีข้อดีคือการคิดใช้จินตนาการสร้างเรื่องราวได้มากกว่า มีกติกา ข้อแม้ต่างๆที่ช่วยให้เกิดความสนุกมากกว่า เรื่องราวที่ไม่เป็นจำเป็นต้องเป็นเรื่องจริงช่วยให้ผู้เล่นคิดเป็นใครก็ได้ สามารถทำอะไรได้มากกว่า กำหนดกติกาต่างๆได้ เกิดการแก้ปัญหาที่จะเกิดกับชีวิตจริงเมื่อเป็นผู้ใหญ่ ช่วยฝึกไหวพริบ มีจินตนาการ เข้าวินิจฉัยได้ดี

ประวัติผู้เขียน โรอัล ดาห์ล(Roald Dahl)

โรอัลด์ ดาห์ล เกิดที่ตำบล แลนดาฟ เมืองกลลอมอร์แกน แคว้นเวลส์ประเทศอังกฤษ เมื่อปี ค.ศ. 1916 บิดามารดาเป็นชาวนอร์เวย์ที่อพยพเข้ามาตั้งรกรากที่อังกฤษ

เรียนจบชั้นมัธยมที่โรงเรียน เรพตัน ทันทีที่เรียนจบก็เข้าทำงาน บริษัทน้ำมันเชลล์ และถูกส่งตัวไปประจำที่อาฟริกา ระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 เข้าเป็นทหารในกองทัพอากาศอังกฤษ เป็นนักบินขับไล่ปฏิบัติหน้าที่ที่ประเทศ ไนโรบี กรีนและซีเรีย ต่อมาปี ค.ศ. 1942 รับตำแหน่งผู้ช่วยทหารประจำกรุงวอชิงตัน ดีซี ได้รู้จักกับ ซี เอส ฟลอเรสเตอร์ นักเขียนที่มีชื่อเสียงที่ขอให้ โรอัลด์เขียนเกี่ยวกับประสบการณ์ที่มีเกี่ยวกับการไปประจำการ ในตำแหน่งนักบินขับไล่ที่ผ่านสงคราม และเมื่อ ฟลอเรสเตอร์ได้รับต้นฉบับ เขาเห็นความสามารถในการเล่าเรื่องจึงส่งต้นฉบับไปพิมพ์ และมีการตอบรับที่ดี เป็นที่นิยม เขากลายเป็นนักเขียนที่มีชื่อเสียงอย่างรวดเร็ว เขาเขียนเรื่องแนวแปลกทั้งเป็นเรื่องสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ ในจำนวนงานมีหลายเรื่องที่ได้รับรางวัลระดับนานาชาติ และถูกนำไปทำภาพยนตร์ หลายเรื่องที่มีต้นความคิดเป็นประโยชน์ที่ดูไม่ได้เรื่องและทุกเรื่องถูกบันทึกความคิดต้นไว้ในสมุดสีแดง 99 หน้าของเขาบางลายมือที่ดูขยุกขยิก ได้ถูกสนใจอาจจะในเวลาอีก 4 หรืออีกหลายปีต่อมา แต่ก็คือถูกนำมาใช้การบันทึกเหล่านี้แทบไม่แสดงให้เห็นอะไรเลย แต่เป็นการอธิบายได้เมื่อเรื่องถูกขยาย และเขียนเรื่องอย่างปราณีตเขาเขียนถึงความคิดแบบนี้ว่าถ้าเขาไม่บันทึกไว้เขาก็ไม่รู้ว่าเขียนถึงอะไร³

เรื่องย่อ โรงงานชอคโกแลต

เรื่องโรงงานชอคโกแลตเกิดจากการที่เขานึกถึง เรื่องเกี่ยวกับโรงงานชอคโกแลตที่ผลิตขนมหวานอร่อยที่น่าอัศจรรย์ที่มีคนเบื้องเป็นผู้ดำเนินงาน โดยเรื่องถูกแบ่งออกเป็น ห้องต่างๆที่ไว้ผลิตขนมยอดนิยมของเด็ก ๆ เช่น ในห้องแรกเขาเล่าถึงห้องที่มีแม่น้ำชอคโกแลตไหลผ่านมีท่อแก้วขนาดใหญ่มีหน้าที่สูบน้ำชอคโกแลตขึ้นขึ้นไปตามห้องต่างๆถัดไปคือห้องที่เป็นห้องทำหมากฝรั่งที่มีสีรสชาติอย่างที่เด็กชอบสามารถเปลี่ยนสีได้ เปลี่ยนรสชาติ ไม่มีวันหมดหวาน หลากรส ห้องต่อไปเป็นห้องของส่วนผสมที่ทำให้ชอคโกแลตมีความอร่อยมากขึ้น คือห้องถ้วยที่มีพนักงานกระรอกจำนวนมหาศาล ห้องถัดไปคือห้องที่เป็นเรื่องโปรดของเด็กคือการได้ดูทีวีพร้อมกับการกินชอคโกแลต

³ โรอัลด์ ดาห์ล. เรื่องแรก. แปลโดย สาลินี คำฉันท์ (นามแฝง) (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ผีเสื้อ, กันยายน 2540) หน้า. 61-63

บทที่ 3

การวิเคราะห์และแนวทางการออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการรวบรวมข้อมูลได้ว่า การออกแบบเกมที่มีความต่อเนื่องทั้งเล่มควรจะวางแนวทางเกมโดยรวมทั้งเล่มก่อน แล้วจึงแบ่งการกำหนดกติกาในแต่ละเกมให้เข้ากันกับเรื่องราวของหนังสือ โดยกติกาจะคิดกำหนดในแบบที่ไม่ตายตัวนักเพื่อที่เด็กที่เล่นจะได้ใช้ความคิดของเขาเองในการกำหนดกติกาปลีกย่อย เพื่อที่เขาจะได้ใช้ความคิดตั้งปัญหา แก้ปัญหาที่เพื่อนร่วมเล่นตั้งขึ้นหรือวนมาแก้ปัญหา(กติกา)ที่เขาตั้งไว้เองเพื่อที่จะรู้ว่าควรวางแผนอย่างไร

การออกแบบเกมจะใช้ภาพที่วาดเห็นชัดเจน สีเส้นที่สดใสและรูปแบบ ที่ไม่ซับซ้อนมากนัก ในบางหน้าคู่จะเป็นสามมิติที่มีทั้งแบบมองรอบได้ จับต้องได้ จนถึงที่ต้องเคลื่อนไหวเองตรงนี้จะหมายถึงการที่เขาจะได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ด้วย โดยแบ่งเป็นแนวทางได้ดังนี้

แนวทางที่ 1 ใช้กติกาที่ต่อเนื่อง ที่ใช้เป็นกฎข้อบังคับว่า เมื่อเดินถึงช่องคำถามและสามารถตอบได้จะได้คะแนนเพื่อสะสมไว้เล่นในเกมต่อไป และมีการได้การเสียในแต่ละเกม มีการสะสมคะแนน การยึดของการหยุดจุดให้เสียแต้มได้แล้วจึงได้เดินต่อ

ข้อดี จะทำให้ผู้เล่นต้องเล่นเกมเป็นกลุ่มเดียวในเวลานาน มีการสะสมแต้มที่มีหน่วยที่จะสามารถเปรียบเทียบกับคนอื่นได้ มีการวางแผนในการเล่น ต้องใช้ความอดทน

ข้อเสีย จะทำให้เป็นการแข่งขันจนเกินไปได้ ต้องมีน้ำใจนักกีฬา

แนวทางที่ 2 ใช้กติกาอิสระซึ่งกัน ไม่จำเป็นต้องเป็นกลุ่มเดียวที่เล่น จะสามารถเพิ่มลดได้เมื่อพอใจเมื่อต้องการออก จะสามารถมีอีกคนมาแทนได้

ข้อดี เป็นการเล่นที่อิสระ

ข้อเสีย จะทำให้คนที่มาทีหลังไม่มีคะแนนติดตัวบ้างทำให้รู้สึกแตกต่างกว่า

แนวทางที่ 3 ไม่มีการสะสมคะแนน ใช้วิธีการแข่งแบบเกมต่อเกม

ข้อดี เมื่อต้องการเริ่มเล่น และเลิกเล่น ไม่มีข้อต่างระหว่างผู้เล่นที่เข้ามาใหม่และเมื่อต้องการหยุดเล่นกลางเกมสามารถทำได้

ข้อเสีย ไม่จำเป็นต้องใช้ความอดทน และไม่มีการการวางแผน

สรุปแนวความคิดในการออกแบบคือ

การที่เด็กผู้เล่นสามารถจะกำหนดเรื่องบางเรื่องที่สำคัญในการเล่นเกมส์ได้บ้าง กติกาเกมส์ที่เลือกมาไม่เป็นเรื่องที่ต้องอ่านรายละเอียดอะไรให้เด็กที่เล่นมากนัก เนื่องจากความคิดที่ว่า เด็กจะเรียนรู้เมื่อพร้อมและเด็กควรทำอะไรด้วยตัวเองบ้าง กำหนดกติกาไม่มากเพื่อให้เด็กจะสามารถคิดเอาเองต่อได้เนื่องจากความเป็นเด็กที่ติดตัวมา คือการไม่ยึดติดอะไรและ...ไม่กลัว...และเมื่อเป็นการให้เด็กได้เล่นเกมที่มีชื่อว่าเป็นของของฉัน เป็นที่ของฉัน ก็อยากจะให้เขาได้กำหนดเองได้บ้าง เช่น เกมส์แรกเด็กสามารถเลือกจุดเริ่มต้นเอง ได้ทุกที่ เหมือนเด็กเล่นอยู่บนสนาม คือเขาจะกำหนดอะไรเองได้ แม้การเล่นแล้วเขาจะติดกติกาขึ้นเองอีก นั่นเป็นเรื่องดีที่น่าเกิดขึ้น เป็นการแนะทางเข้าสู่ความคิดสร้างสรรค์เนื่องจาก การสอนหรือบอกว่าต้องทำอะไรบ้างเป็นการจำกัดความคิดที่กำลังเติบโตชะงักลง และเป็นอันตรายต่อความคิดดี ๆ การมีอิสระในทุกเรื่องคือเรามีสิทธิ์แค่สามารถจะแนะทางให้ได้เท่านั้น การทำให้รู้โดยไม่เต็มใจ ถ้าไม่ใช่เกิดจากการคล้อยตามของผู้รับ จะกลายเป็นการทำให้ยอมรับหรือก็กลายเป็นการขู่ให้กลัวจึงต้องทำตามนั่นเอง การสอนเด็กที่ดีไม่ใช่การใช้การเล่นเพื่อเข้ามาใส่ความรู้ให้ การเล่นที่อิสระ จะทำให้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิตหลาย ๆ อย่างที่จะเกิดตามมา เกมส์ที่สองก็มีความคิดเดียวกันคือเขาน่าจะสามารถจะต้องทำอะไรเองได้เกมส์ที่สามเป็นเรื่องของการที่จะมีเรื่องของภาษาเข้ามาบ้างเพื่อเป็นการไม่ใช่เล่นมากเกินไปนักส่วนเกมส์ที่มีข้อความจากวรรณกรรมกล่าวถึงสัญญาณทีวีว่าเป็นเหมือนรูปต่อ จึงเป็นแนวมาทำเกมส์โดยสำเร็จรูป ซึ่งในช่วงที่ผู้เขียนเขียนเรื่องนี้ขึ้น เป็นยุคที่ให้ความสำคัญกับทีวี และเป็นเรื่องใหม่ในเวลานั้นการอธิบายว่าสัญญาณทีวีเหมือน รูปต่อ jigsaw นับเป็นการบอกที่ฉลาดมากและ เห็นภาพมากในเวลานั้น

การเลือกกติกาในแต่ละเกมส์

เกมส์ที่ 1 ห้องซอกโกแลต ใช้กติกาแบบการเดินทางเกมส์กระดานทั่วไปก่อน และเพิ่มตรงที่ต้องมีการกำหนดจุดหมายเองเป็นการให้ผู้เล่นคิด และคือจะเลือกตรงที่ใดเริ่มก็ได้ เหมือนการที่กำหนดเป้าหมายชีวิตที่เดียวกัน แต่เราสามารถจะวางแผนการเดินทางอย่างไร

เกมส์ที่ 2 ห้องหมากรุกฝรั่ง คิดถึงคุณสมบัติที่สามารถยืดหยุ่นได้ เหมือนกับไม้แน่นอนตายตัว โกลท์หรือโกลก็ตาม การเดินทางที่ไม่สามารถกำหนดได้ว่าจะมีทางเดินของใครที่มาขวางเรา หรือเราได้ร่วมทางเดินกับใคร

เกมส์ที่ 3 ห้องถั่ว แนวคิดว่าเป็นเลือกถั่วที่แตกออก เอาประกบหาคู่ได้ ใช้กติกาของ Scrabble ที่เลือกอักษรไม่ได้แต่เป็นการเอามาผสมคำได้ ได้ใช้ไหวพริบวางแผนในการเลือกอักษร

เกมส์ที่ 4 ห้องสัญญาณทีวี ที่เหมือนกับภาพที่มีถูกย่อยให้กระจายออก เหมือนเกมส์ต่อภาพแบบ jigsaw

บทที่ 4

ผลงานการออกแบบ

แบบร่างเกมที่ 1

เลือกใช้ภาพที่มองจากด้านบน(ทั้งหมดทุกเกม) ซึ่งนับเป็นลักษณะที่ต่างจากเกมประเภทอื่น เห็นเป็นภาพของท่อส่งขอคโกแลตเหลวไหลไปมา ตารางเดินออกแบบเป็นชั้นขอคโกแลตที่วนเป็นวงจากมุมหนึ่งไปอีกมุมหนึ่งที่กำหนดเป็นทางเข้าออก เลือกใช้พื้นสีเหลืองที่เป็นสีเข้ากันได้กับสีน้ำตาล

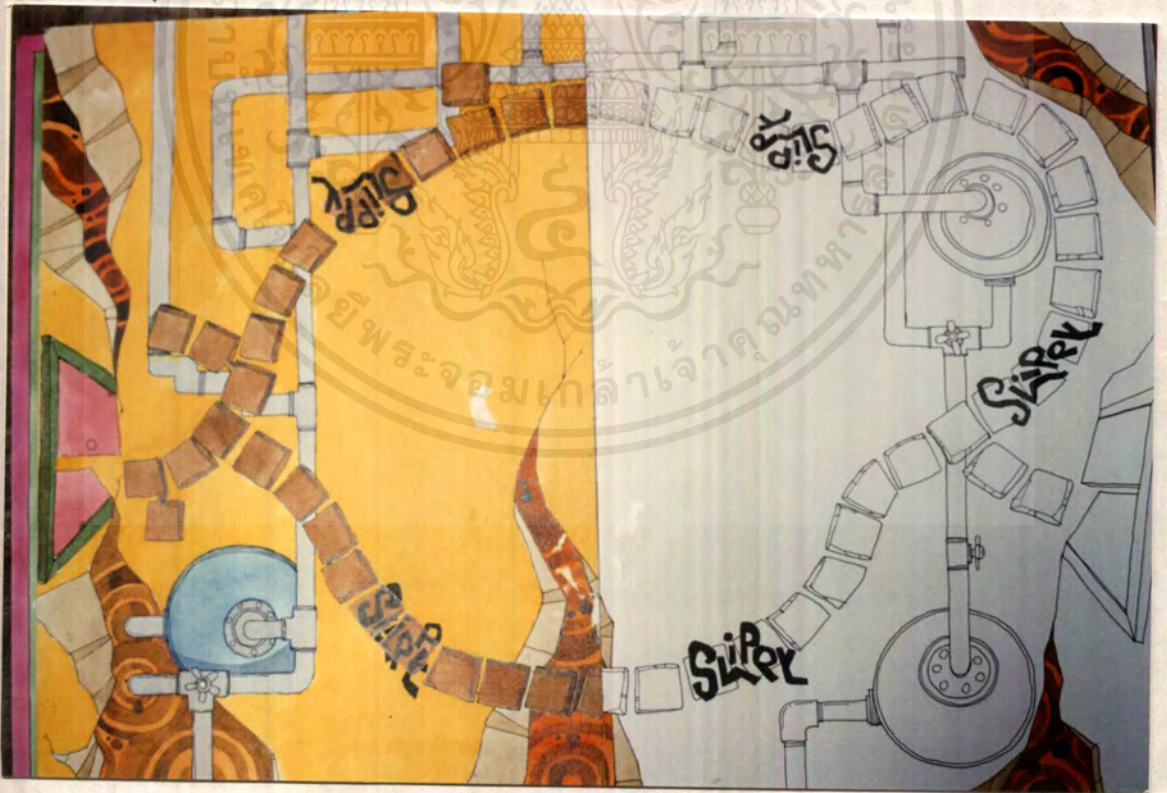
ไขกติการูปแบบง่าย ๆคือเดินตามช่องที่ทอยแต้มได้ เมื่อเดินตรงตาเดินที่เป็นคำว่า sloppyที่แปลว่าลื่น ต้องจับไฟเสี่ยงว่าจะถูกคัดออกจากเกมหรือไม่ และถ้ามีใครที่ถูกคัดออกที่เหลืองจะได้ผ่าน

ไปเกมที่ 2

ปัญหาที่พบ คือ

1. เห็นได้ว่าเป็นรูปแบบภาพเกมที่มีทั่วไปไม่สร้างภาพโรงงานให้เห็นชัดเจน

1. เปลี่ยนมุมมองและใส่ภาพที่เห็นว่าเป็นโรงงาน



รูปที่3 ภาพร่างเกมที่1

แบบร่างเกมที่ 2

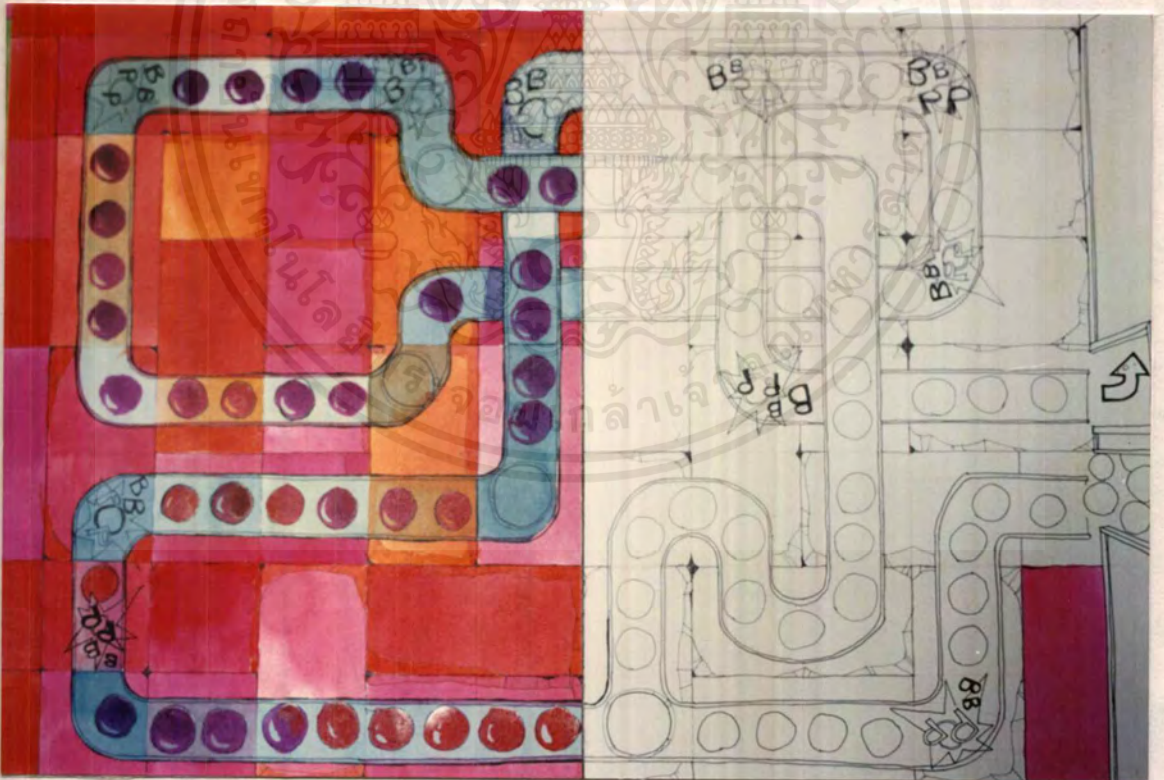
เลือกภาพมุมมองแบบเดียวกันกับแบบร่างที่ 1 เปลี่ยนเป็นสายพานส่งหมากฝรั่งลงกล่อง ที่วนทางเข้าออกใกล้ๆกันโดยที่ทางเดินไม่มีทางลัด ถ้าเดินตกตรงตาที่มีอักษร B b pop ต้องหยุดเดินหนึ่งครั้ง และคนที่เดินถึงกล่องคนสุดท้ายต้องออกจากเกม เลือกใช้สีชมพูสุดเป็นโทนของภาพเพราะดูเป็นสีสังเคราะห์ เป็นสีสดใสใช้ร่วมกับสีม่วงที่เป็นตาเดินหมาก

ปัญหาที่พบ คือ

1. กติกาไม่น่าสนใจเป็นแบบเดิมๆที่มีทั่วไป
2. สีที่ใช่แรงมากไม่เหมือนของที่เด็กจะกินได้ปลอดภัย
3. ภาพที่เห็นไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นที่ใด

การแก้ปัญหา คือ

1. หากกติกาใหม่ที่ใช่ความคิดมากกว่านี้
2. เปลี่ยนใช้สีที่ดูน่าไว้วางใจ แต่ควรระวังความสดใสแบบสีสังเคราะห์ เพราะเป็นเรื่องของท้องหมากฝรั่ง
3. ใช้ภาพที่เห็นชัดเจนกว่านี้ ที่มองแล้วมีมิติชัดเจน



รูปที่ 4 แบบร่างเกมที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

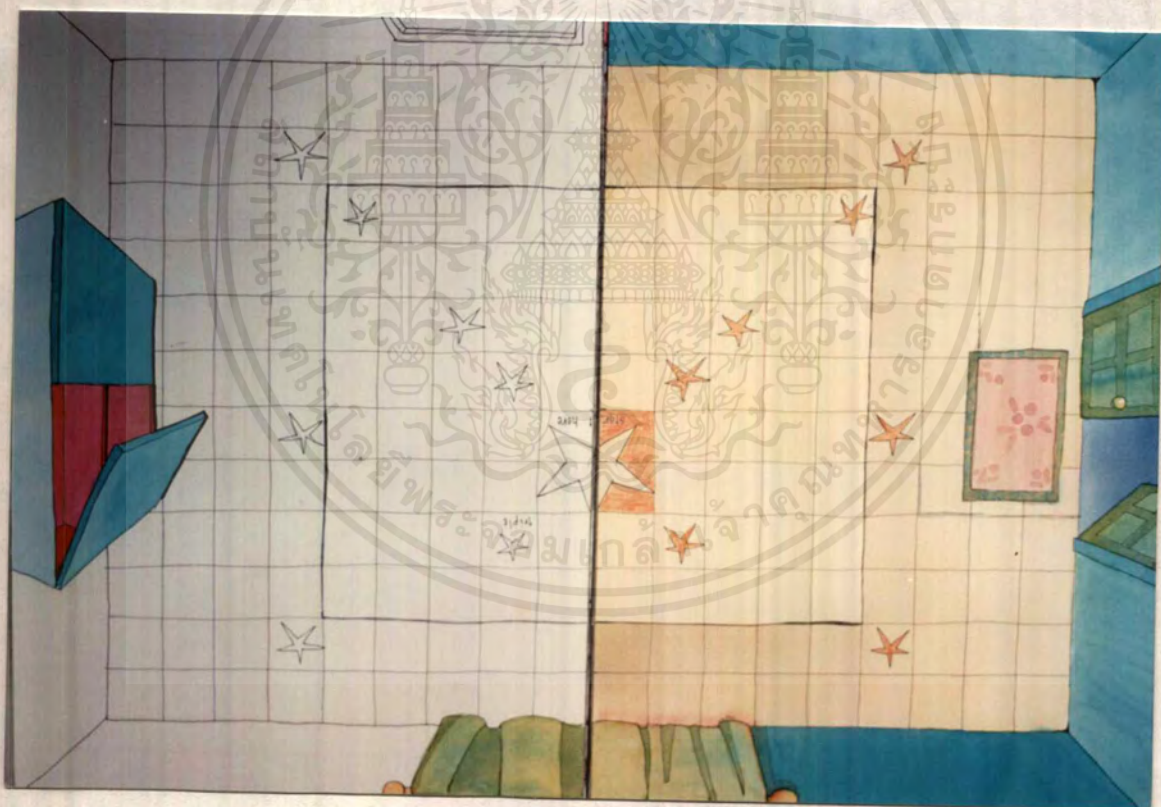
แบบร่างเกมที่ 3

เกมห้องแก้ว ไซกติกาแบบเกมต่ออักษร Scrabble ผู้ที่ต่อคำได้คะแนนน้อยที่สุดหรือไม่สามารถต่อคำได้ ต้องออกจากเกม ไข่มุมมองจากด้านบนเห็นตารางพื้นเป็นช่องตาสำหรับวางตัวอักษรที่ออกแบบเป็นเปลือกแก้ว ที่พลิกขึ้นมีเป็นอักษรและตัวเลข ไขโทนภาพสีเขียวเป็นสีจากในเม็ดเพดตาชิโอ นัทปัญหาที่พบ คือ

1. อาจไม่เข้าใจกติกาการเล่นเกม
2. รูปแบบสีไม่ดึงดูด ไม่ต่างจากเกมสแครบเบิ้ลทั่วไป

การแก้ไข คือ

1. มีคำอธิบายกติกาเพิ่มขึ้นเหมือนเกมอื่น
2. ใช้สีที่สดใสกว่านี้ที่ยังคงเป็นสีเขียวอยู่



รูปที่ 5 แบบร่างเกมที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างเกมที่ 4

แบบร่างเกมที่ 4 ที่ใช้กติกาที่เมื่อทอยได้สีแดง จำนวนเท่าไรที่สามารถเป็นเจ้าของ และวางธงว่าเป็นช่องของฝ่ายใด ต้องวางหมากที่ต่อกัน และเมื่ออีกฝ่ายไม่สามารถเดินผ่านได้จะชนะหรือเดินได้หมดกระดาน ให้นำธงที่มี มากกว่าชนะ

ออกแบบโดยเลือกเป็นภาพสัญลักษณ์ที่คิดขึ้นโยงไปตามทีวีเครื่องต่างๆ

ปัญหาที่พบ คือ

1. คุณไม่รู้ว่ามันห้องส่งทีวี สีไม่ดึงดูด
2. กติกาเข้าใจยากต้องอธิบาย

การแก้ไข คือ

1. เปลี่ยนรูปแบบภาพ มุมมองใหม่ ใช้สีที่สดกว่านี้
2. เปลี่ยนกติกาหรือมีคำอธิบายแบบเกมอื่นๆ



รูปที่ 6 แบบร่างเกมที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานที่พัฒนาแล้ว

เกมที่ 1 เป็นเกมในห้องชอคโกแลตที่เด็กกำหนดเองได้ว่าจะเดินทางจากจุดเริ่มและจบที่ได้ก็ได้ โดยที่ถ้าเดินตรงที่ช่องชอคโกแลตเหลี่ยมขนาดใหญ่ต้องจับไพ่สุพรรณหนึ่งใบที่ถ้าไพ่กำหนดอย่างไร ต้องทำตาม และถ้าได้ไพ่เฉลยว่าตัวคือใครและจับได้รูป/ออกัสต์ต้องออกจากเกม

ออกแบบเป็นภาพมองมุมสูงเพื่อที่แก้ปัญหาในตอนแรกที่ไม่ชัดเจนว่าเป็นโรงงาน ใช้ภาพที่มีสีสันสดใสมากขึ้น ที่เลือกใช้พื้นสีขาวเนื่องจากต้องการให้เห็นตาเดินอย่างชัดเจน



รูปที่ 7 ภาพเกมที่ 1 เกมบ่อชอคโกแลตเหลว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานที่พัฒนาแล้ว

เกมที่ 2 ท้องหมากฝรั่ง เปลี่ยนกติกาที่ผู้เล่นสามารถกำหนดเองว่า จุดเริ่มจุดจบ คำถาม และจุดหมายอยู่ที่จุดไหนก็ได้ ต้องการเดินทางไปทางใดก็ได้ โดยแผ่นพื้นเป็นโลหะ และแผ่นตาเดินเป็น แม่เหล็กสามารถเปลี่ยนที่วางได้ โดยผู้เล่นทั้งสอง วางแผ่นทางเดินเอง โดยถ้าเมื่อกดคະแนงลงตรงช่องสีแดง มีโอกาสจับไพ่และถ้าได้ไพ่โชคดี ก็สามารถวางเพิ่มได้หนึ่งแผ่น หรือถอดชิ้นเก่าที่ไม่มีผู้เล่นยืนอยู่ เพื่อเดินต่อ หรือกันคนอื่นให้ถึงจุดหมายข้างก็ได้ โดยที่ผู้เล่นที่ไม่มีทางเดินขอซื้อต่อได้คนที่เดินถึงจุดหมายสามคนแรก เป็นผู้ชนะเล่นเกมต่อไปได้

ใช้สี่เหลี่ยมแบบไฮศคริมรสมะนาว ทำให้ดูปลอดภัยขึ้น แต่ใช้สี่สดตามที่คิดไว้เดิม ใช้ภาพที่คล้ายกับเกมแรกแตกต่างที่ตารางเดินที่ต้องออกแบบให้เข้ากับกติกาใหม่



รูปที่ 8 เกมที่ 2 ท้องเครื่องบินหมากฝรั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานที่พัฒนาแล้ว

เกมที่ 3 เกมในท้องถั่ว มีเปลือกถั่วตกร้อยเอวๆ แต่พลิกขึ้นมาเป็นตัวอักษร แต่ละตัวเอามาต่อกันเป็นคะแนนที่ได้ ถ้าไม่มีขอซื้อโดยที่เลือกไม่ได้จากผู้เล่นอื่น ผู้ที่มีแต้มสูงสองคนเป็นผู้ที่ได้เล่นเกมต่อไป

เพิ่มคำอธิบายการเล่นเกมที่เข้าใจมากขึ้น โดยใช้ตัวละครที่มีเป็นตัวเล่า(คล้ายกับวิดีโอเกม) เปลี่ยนสีให้สดใสมากขึ้นและยังคงเป็นสีจากเนื้อเม็ดถั่วที่เลือกไว้แล้ว



รูปที่ 9 เกมที่ 3 เกมท้องถั่ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานที่พัฒนาแล้ว

เกมส์สุดท้าย เป็นเกมในห้องส่งทีวี เปลี่ยนกติกาใหม่ที่มีแนวคิดมาจากสัญญาณทีวีที่สับสน ที่ต้องหาส่วนที่ถูกต้องจากกองสัญญาณที่เป็นของจริงของปลอมปนกัน ไม่มีคะแนนสำหรับผู้เล่น แต่ต้องช่วยกันต่อโดยสามารถซื้อเวลาจากคะแนนที่มีรวมกัน ต้องช่วยกันแล้วนะเกมนี้

เปลี่ยนรูปแบบเป็นภาพที่มีสีสันเป็นภาพรวมทั้งหมดของทุกหน้า อยู่ในกรอบที่คิดทมาจากเป็นกรอบทีวี แต่เป็นวงกลมทำให้เข้ากับรูป



รูปที่ 10 เกมที่ 4 เกมสัญญาณทีวี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานจริง

ส่วนประกอบอื่นๆ ตัวหมูนบอกระแนเป็นอิเล็กทรอนิกส์ โดยเมื่อตบมุมสี่เทาเกิด มีไฟวิ่ง มีเสียง เมื่อหยุดที่ไฟสีแดง ที่กระแนโคเดินตามกติกา หน้าการเป็นภาพนูนรูปโรงงานชอคโกแลตที่ ออกแบบเพื่อให้เข้ากันกับภาพที่มีในเล่ม



รูปที่ 11 ตัวหมูนบอกระแน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานจริง

ตัวเดินเป็นรูปลอยตัว เป็นรูปแบบอย่างหน้าไฟและตัวแสดงในแต่ละหน้า



รูปที่ 12 - 13 ภาพตัวเดินที่มีแบบอย่างหน้าไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานจริง



รูปที่ 14-15 หน้าไฟ และ หลังไฟที่มีคำทำนายแบบต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานจริง



รูปที่ 16 ภาพประกอบต่างๆที่มีใช้ในส่วนต่างๆของเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ข้อสรุป และ ข้อเสนอแนะ

จากการทำงานที่ผ่านมาพบว่า การออกแบบเกมโดยที่ไร้โครงเรื่องที่มีอยู่ และจำเป็นต้องเล่าเรื่องไปพร้อมกันเป็นเรื่องยากมาก จนบางครั้งดูเป็นการจัดที่ให้อยู่ด้วยกันมากเกินไป เพราะต้องระวังเรื่องภาพการดำเนินเรื่องที่ต้องต่อเนื่อง ต้องคิดว่าว่าการเล่นเกมแต่ละครั้งเป็นการสร้างเหตุการณ์ใหม่ที่เดิมแต่เป็นเหตุการณ์ใหม่ ซึ่งความสนุกของเกมอยู่ที่ตรงความเรียบง่ายในการเล่น ธรรมดาที่สุดของกติกา ยิ่งกติกากว้างมากไม่บังคับเหตุมาก นั่นคือเสน่ห์ของการเล่นเกมนั่นเอง คือที่ผู้แพ้จะหวังเป็นผู้ชนะบ้างในคราวถัดไป เห็นจากที่ทำไมเกมที่มีองค์ประกอบง่ายๆ เช่นโดมิโน หมากกระดานทั้งหลาย แบลคเกมมอน จึงสามารถมีชีวิตผ่านเวลามานานกว่า 5000 ปีนั่นเอง

การเลือกงานเขียนเพื่อนำมาออกแบบ ความเลือกเรื่องที่ไม่มีข้อบังคับอะไรมากนัก และควรเป็นเรื่องที่กล่าวถึงเรื่องราวในแง่รูปธรรมมากพอ และสามารถมองเห็นภาพได้หลายแบบหรือบรรยายภาพก็ไม่ควรกำหนดนักว่าจะอะไรจำเป็นต้องเกิดขึ้นบ้าง การเล่นเกมที่มีเสน่ห์ไม่ใช่เกมที่ถูกทำนายไว้แล้วเลย

การออกแบบเกม ควรเลือกกติกาเกมให้ถูกต้องกับเรื่องราวที่คิดไว้ จะเป็นกติกาที่มีผู้เคยคิดแล้วหรือการสร้างกติกาใหม่ ควรใช้เวลาทดสอบกติกา คือต้องมีจุดที่โง่ได้น้อยที่สุด แต่มีข้อจำกัดกันอยู่ที่ว่าถ้าจะเน้นการออกแบบภาพประกอบด้วย เลือกเรื่องที่มีแต่งไว้แล้วกิตติที่จะช่วยให้ได้ใช้เวลาคิดภาพประกอบมากขึ้น แต่ถ้าจะออกแบบกติกาใหม่ควรเป็นเรื่องที่เปิดกว้างมาก ในกรณีนี้ถ้าเป็นไปได้ควรแต่งเรื่องขึ้นใหม่ จะทำให้เรื่องไปกันได้ดีกับกติกาเกมใหม่ที่คิดไว้ ทำให้เราวางรูปแบบเกมได้ทั้งหมด จะทำให้งานคล้อยตามกัน และเกมกระดานมีการพัฒนามากขึ้นตามเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า โดยพื้นฐานการกำหนดกติกา ก็มาจากเกมการเล่นที่มีมาแต่ก่อน จากเกมที่วิ่งกระโดดเล่นกันกับเพื่อนหลายคนบนพื้นสนามนอกบ้าน มาเป็นขยับแขนมือเล่นกันบนกระดานในห้องนั่งเล่น ในครวักับเพื่อนอีกสี่ห้าคนสู่งเกมสามมิติที่มีความตื่นตาที่สามารถส่งเสียง มีไฟกระพริบ เคลื่อนไหว สร้างจินตนาการให้เห็นเป็นจริง พัฒนาสู่วิดีโอเกมในจอทีวีเป็นการผจญภัยไปในทุกๆที่ในโลก นอกโลกแล้วแต่ภาพเกมจะสร้างขึ้น ไข่มือกษัตริย์ปุ่มต่อสู้อกับเพื่อนอีกคนที่อาจเป็นเกมที่ถูกรโปรแกรมไว้ เป็นการสู้กันโดยไข่มือกษัตริย์ปุ่มต่อสู้อที่รอบรู้ฉลาดขึ้นมากที่ชื่อคอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตามกิตติที่การพัฒนาการเล่นไปได้ทุกที่มีคู่ต่อสู้ที่ฉลาดมากขึ้นอย่างไร ควรนึกถึงการให้ความสำคัญกับการพัฒนาจิตใจในด้านอื่นการรู้จักการให้อภัย ชนะ แพ้ และการรักษาน้ำใจที่เป็นเรื่องสำคัญที่แฝงมากับการเล่นนั้นนับเป็นเรื่องที่ต้องคำนึงถึง

บรรณานุกรม

เอ เอส นิล. *ซัมเมอร์ ฮิลล์*. แปลโดย เตือนตา สุวรรณจินดา สมบูรณ์ ศุภศิลา และ นักแปลนิรนาม. กรุงเทพฯ : มุลนิธิเด็ก, มีนาคม 2539.

โรเบิร์ต ฟูลกัม. *ธรรมดาที่ไม่ธรรมดา*. แปลโดย สมพร วรรณะสาร-วารณาโต กรุงเทพฯ : มุลนิธิ วาย เอ็ม ซี เอ. กันยายน 2536.

โรอัลด์ ดาห์ล. *โรงงานชอคโกแลต Charlie and Chocolate Factory*. แปลโดย สาลินี คำฉันท์ (นามแฝง) กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ผีเสื้อ, 2540.

โรอัลด์ ดาห์ล. *เรื่องแรก*. แปลโดย สาลินี คำฉันท์ (นามแฝง) กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ผีเสื้อ, กันยายน 2540.

Charles phillips. *Game Graphics*. Massachusetts : Rockport publishers, 1995.

Rick Pollzi and Fred Schaefer. *Spin Games*. Sanfrancisso : Chornicle Books, 1991.