

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับบอร์ดเกม “ คาเงะ “  
GRAPHIC DESIGN FOR BOARD GAME KAGE

นาย นริศร์ โพธิ์ขุน  
Mr. NARIS POKHUN



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2543

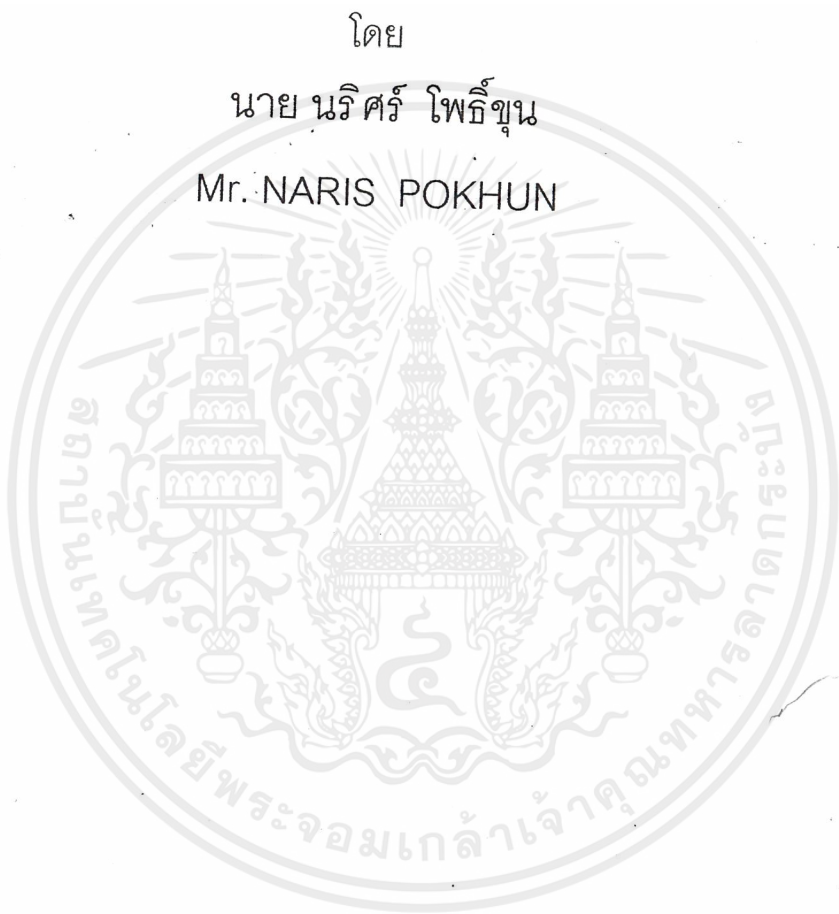
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบกราฟฟิคสำหรับบอร์ดเกม “ คาเงะ “  
GRAPHIC DESIGN FOR BOARD GAME KAGE

โดย

นาย นริศร์ โพธิ์ขุน

Mr. NARIS POKHUN



เสาวภา พงษ์คุณากร

วันที่

19 มีนาคม 2544

อาจารย์ที่ปรึกษา - อ.เสาวภา พงษ์คุณากร

วันที่

24 เม.ย. 44

หัวหน้าภาควิชาศิลปะ - ผศ.จิระพงษ์ ภูมิจิตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

|                  |  |
|------------------|--|
| ชื่อโครงการ      | การออกแบบกราฟฟิกสำหรับบอร์ดเกม “คาเงะ” |
| ชื่อ             | Graphic design for board game “KAGE”   |
| สาขาวิชา         | นาย นริศร์ โพธิ์ขุน                    |
| คณะ              | นิเทศศิลป์ ภาควิชา นิเทศศิลป์          |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | สถาปัตยกรรมศาสตร์                      |
| ปีการศึกษา       | อ. เสาวภา พงษ์คุณากร                   |
|                  | 2543                                   |

### บทคัดย่อ

เกมมีความสำคัญต่อการพัฒนาการ การเจริญเติบโตของเด็ก ในด้านต่างๆและในด้านความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง เมื่อการพัฒนาเกมถูกให้ความสำคัญทำให้เกมมีความหลากหลาย ทั้งในด้านรูปแบบและการเสริมสร้างความรู้ทางตรงและทางอ้อม บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน เป็นเกมรูปแบบหนึ่งซึ่งประโยชน์ของเกม น่าจะเป็นการสร้างปัญหาเพื่อให้เกิดการแก้ปัญหา สร้างสัมพันธภาพที่ดีในการรู้แพ้รู้ชนะ ในการออกแบบกราฟฟิกก็มีบทบาทในการช่วยสร้างบรรยากาศ สีสัน เพื่อให้ตัวเกมรู้สึกสนุก ตื่นเต้น และทำให้ตัวผู้เล่นเหมือนได้มีส่วนร่วมอยู่ในฉาก บรรยากาศ เหตุการณ์ภายในเกมจริงๆ

การศึกษาโครงการนี้มีวัตถุประสงค์สำคัญ คือ ศึกษาและทดลองการออกแบบเกมและออกแบบกราฟฟิกให้สามารถแสดงออกถึงภาพลักษณ์ที่เหมาะสมกับบรรยากาศของเกม โดยเกมนี้จะมีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับการปฏิบัติภารกิจและการต่อสู้ของนินจา และตัวเกมจะมีบรรยากาศแบบญี่ปุ่นในยุคโบราณ ตัวละครที่ใช้จะเป็นลักษณะการเขียนคาแรคเตอร์แบบการ์ตูนญี่ปุ่น ใช้วิธีการออกแบบโดยประยุกต์งานภาพลายเส้นและงานกราฟฟิกเข้าด้วยกันโดยยึดหลักแนวทางศิลปะแบบเซ็น เพื่อให้ได้บรรยากาศดังที่กล่าวไว้แล้ว งานจะประกอบไปด้วย บอร์ดเกม ตัวเดิน การ์ดที่ใช้เล่นประกอบเกม ได้แก่ EVENT CARD , VILLAGER CARD , ENEMY CARD และ CHARACTER CARD กล่องบรรจุภัณฑ์ และ หนังสือคู่มือการเล่นเกม ผู้เล่นนอกจากจะสนุกสนานกับกติกาต่างๆในเกมแล้ว ในขณะที่เดียวกัน ผู้เล่นจะได้ทักษะและคติสอนใจจากเรื่องราวที่สอดแทรกเข้าไปในเกมอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

การทำงานที่ผ่านมาจนกว่าจะกลายมาเป็นรายงานโครงการศึกษาการออกแบบเกมฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณสำหรับคำแนะนำที่ทำให้เกิดแนวคิดในการทำงานจากหลายท่านและอีกหลายคำแนะนำที่กล่าวเป็นตัวอักษรในที่นี้ได้ไม่หมด เนื่องจากที่ไม่สามารถจะระลึกถึงได้และกว่าจะสำเร็จลุล่วงเพราะได้รับความกรุณาให้คำปรึกษา ควบคุม ได้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ณ ที่นี้ขอขอบพระคุณ

อาจารย์ เสวภา พงษ์คุณากร อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำในการทำงาน และกำลังใจสำคัญ  
 อาจารย์ภาควิชานิเทศศิลป์ ที่ช่วยให้คำแนะนำและตรวจแก้ไข  
 บิตามารดาและน้องสาว ที่เป็นกำลังใจและการสนับสนุนทุกอย่างมาโดยตลอด  
 จรรยา หะตะโยธินและเพื่อนๆ ที่ให้ความช่วยเหลือเรื่องการแปลข้อมูล คอยให้คำปรึกษา  
 และให้กำลังใจ  
 เดชา กิจพัฒนภิญโญ ที่ให้คำแนะนำเรื่องเทคนิค และให้ความช่วยเหลือ  
 ชูวัฒน์ จงเจริญ ที่ให้ความช่วยเหลือเรื่องแนวทางในการออกแบบภาพ  
 ประกอบ  
 และเพื่อนๆ นักศึกษาภาควิชา นิเทศศิลป์ทุกชั้นปีที่มีส่วนช่วยเหลือในวิทยานิพนธ์ครั้งนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำนำ

การออกแบบกราฟฟิกที่ใช้กับบอร์ดเกมเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในการดึงดูดผู้เล่นให้เข้ามาสนุกกับมัน ถึงแม้ว่าเกมจะมีกติกา หรือ วิธีเล่นที่สนุกแค่ไหนก็ตาม ถ้าการออกแบบกราฟฟิกนั้นไม่มีส่วนช่วยในการเข้าถึงบรรยากาศภายในเกม ย่อมจะทำให้เกมนั้นขาดอรรถรสความน่าสนุก และขาดความน่าสนใจลงไป กราฟฟิกในบอร์ดเกมควรจะเป็นสิ่งที่ไปด้วยกันได้กับแนวความคิดของเกมนั้นๆ และมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อบันทึกการทำงานโครงการพิเศษที่เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต เพื่อให้ทราบถึงขั้นตอนการศึกษาข้อมูล การวิเคราะห์ แนวทางการทำงาน และวิธีการทำงานเป็นมาอย่างไรและข้อผิดพลาดที่สามารถเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีการทำงานที่คล้ายกันหรือเกี่ยวเนื่องกัน

ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลต่างๆที่ใช้ในการออกแบบที่จะหามาได้ และการทำงานที่ทำเป็นขั้นตอน ข้าพเจ้าหวังว่า วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจไม่มากนักน้อยแม้เป็นการอ่านเพื่อคิดเห็นก็ตาม อย่างไรก็ตามถ้ามีข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

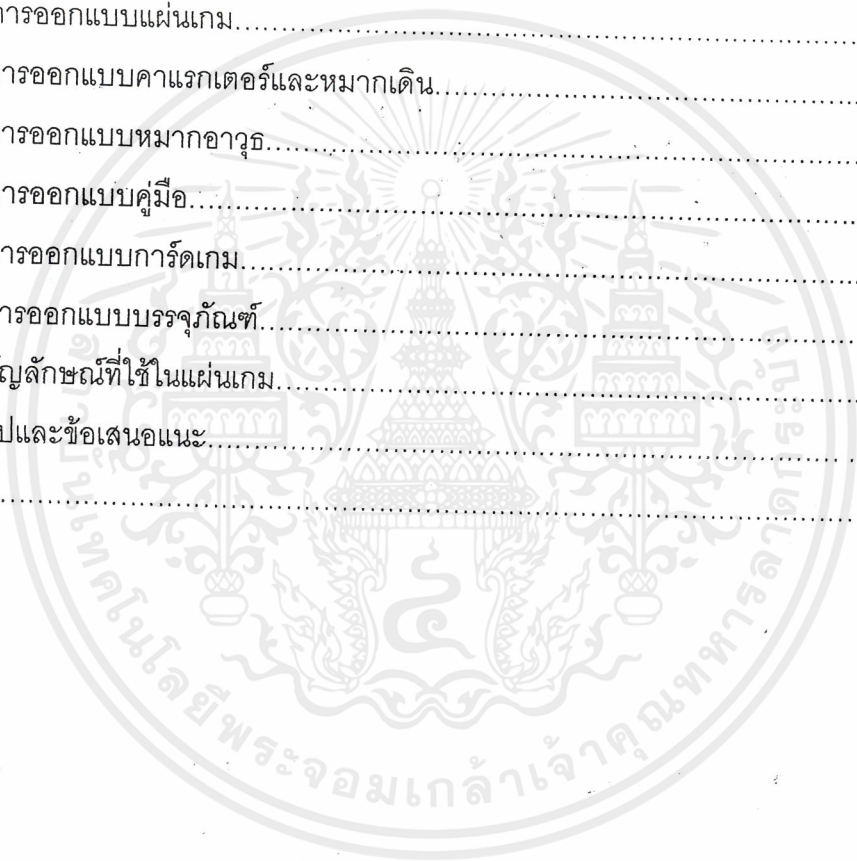
นริ ศร์ โฟธิ์ขุน

## สารบัญ

|  |    |
|--|----|
| บทคัดย่อ.....  | ก  |
| กิตติกรรมประกาศ.....   | ข  |
| คำนำ.....  | ค  |
| สารบัญ.....  | ง  |
| สารบัญภาพประกอบ.....   | ฉ  |
| บทที่  |    |
| 1    โครงการออกแบบกราฟฟิคสำหรับบอร์ดเกม “คาเงะ”              |    |
| - ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....                      | 1  |
| - กลุ่มเป้าหมาย ขอบเขตของโครงการ และ<br>ขั้นตอนการทำงาน..... | 2  |
| 2    บอร์ดเกม  |    |
| - ประวัติความเป็นมา.....                                     | 3  |
| - ประเภทของบอร์ดเกม.....                                     | 12 |
| 3    นินจา   |    |
| ประวัติความเป็นมาของนินจา.....                               | 13 |
| - อาวุธ.....   | 14 |
| - เครื่องแต่งกายของนินจา.....                                | 28 |
| - ไท-ยิตสึ.....  | 29 |
| - นินโป.....   | 30 |
| - ยิตสึ.....   | 30 |
| - ยาพิษ.....   | 32 |
| - คุจิอิน.....   | 33 |
| - การเดินไร้เสียง.....                                       | 33 |
| 4    การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวทางในการออกแบบ                  |    |
| - concept ของงาน.....  | 35 |
| - กติกาที่ใช้ในเกมคอมพิวเตอร์.....                           | 37 |
| 5    ผลงานการออกแบบ  |    |
| - ขอบเขตของโครงการ.....                                      | 39 |
| - สัญลักษณ์ของเกม.....                                       | 39 |
| - แผ่นเกม.....   | 41 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หมากเดิน..... 43
- หมากอาวุธ.....45
- คู่มือเกม.....46
- การ์ด.....49
- บรรจุภัณฑ์..... 51
- 6 ผลงานจริง
  - การออกแบบสัญลักษณ์เกม.....52
  - การออกแบบแผ่นเกม.....53
  - การออกแบบคาแรกเตอร์และหมากเดิน.....56
  - การออกแบบหมากอาวุธ.....58
  - การออกแบบคู่มือ.....59
  - การออกแบบการ์ดเกม.....62
  - การออกแบบบรรจุภัณฑ์.....67
  - สัญลักษณ์ที่ใช้ในแผ่นเกม.....68
- 7 ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ.....69
- บรรณานุกรม..... 70



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญภาพประกอบ

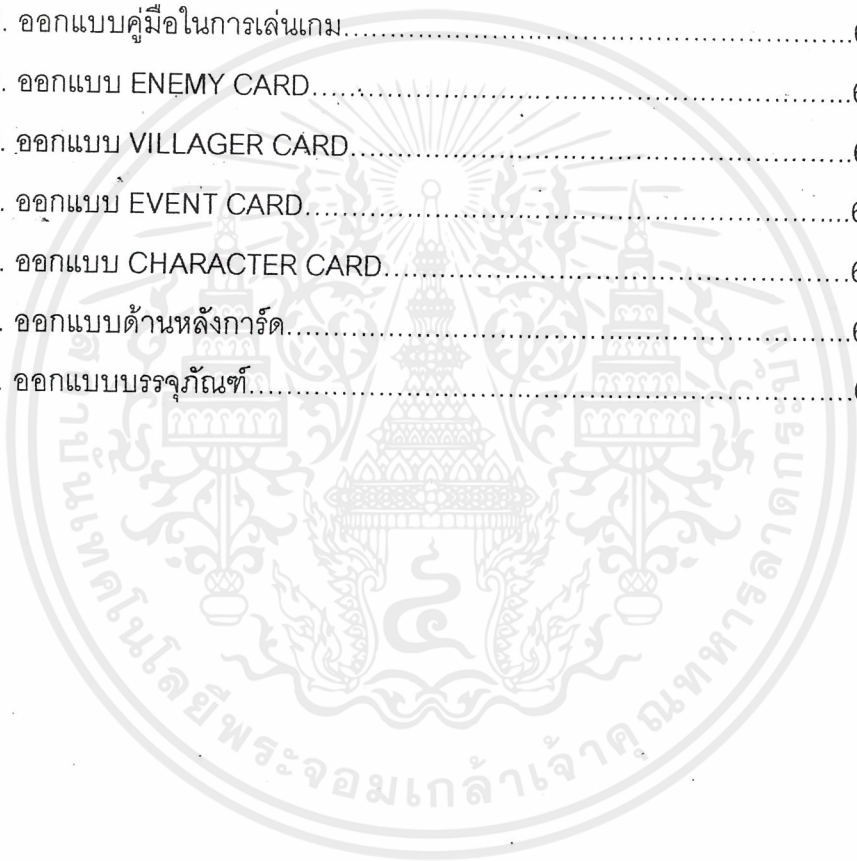
ภาพที่

|  |    |
|--|----|
| 1. เกม “เดอะ แมนชั่น ออฟ แสปีเนส”.....       | 4  |
| 2. เกม “เดอะ เซส ออฟ โลฟ”.....               | 5  |
| 3. ตัวอย่างเกมสงคราม Dog Fight .....         | 8  |
| 4. Green Ghost Game.....                     | 9  |
| 5. นินจา.....                                | 14 |
| 6. ดาบนินจา.....                             | 15 |
| 7. เคียวเค็ตสึ ไชงะ.....                     | 16 |
| 8. ซูริเคน.....                              | 17 |
| 9. ซูโกะ.....                                | 18 |
| 10. มังกรกิคุซาริ.....                       | 19 |
| 11. คามะ.....                                | 21 |
| 12. คางินาวะ.....                            | 23 |
| 13. ภาพแสดงการเทียบเวลาโดยใช้ตาของแมว.....   | 27 |
| 14. ภาพแสดงพลังวิญญาณของนินจา.....           | 34 |
| 15. รูปแบบของงานกราฟฟิกที่ใช้.....           | 36 |
| 16. แถบพลังชีวิตที่ใช้ในเกมคอมพิวเตอร์.....  | 37 |
| 17. แบบร่างสัญลักษณ์.....                    | 40 |
| 18. แบบร่างแผ่นเกมขั้นต้น.....               | 41 |
| 19. แบบร่างแผ่นเกมและสัญลักษณ์ที่ใช้.....    | 42 |
| 20. แบบร่างตัวละครที่ใช้ทำหมากเดิน.....      | 43 |
| 21. แบบร่างตัวละครที่ใช้ทำหมากเดิน.....      | 44 |
| 22. แบบร่างตัวหมากเดินและหมากอาวุธ.....      | 44 |
| 23. ภาพ illustration ที่ใช้กับหมากอาวุธ..... | 45 |
| 24. แบบร่างคู่มือเกม (หน้าปก) .....          | 47 |
| 25. แบบร่างคู่มือเกม (หลังปก) .....          | 48 |
| 26. แบบร่างการ์ด.....                        | 49 |
| 27. แบบร่างการ์ด.....                        | 50 |
| 28. แบบร่างบรรจุภัณฑ์.....                   | 51 |

เอกสารนี้ 29. สัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตราห้อยของเกมนั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

|  |    |
|--|----|
| 30. แผนเกมฉากที่ 1.....                    | 53 |
| 31. แผนเกมฉากที่ 2.....                    | 54 |
| 32. แผนเกมฉากที่ 3.....                    | 55 |
| 33. คาแรคเตอร์ที่ใช้เป็นตัวเล่น.....       | 56 |
| 34. ออกแบบคาแรคเตอร์ที่ใช้เป็นตัวเล่น..... | 57 |
| 35. การออกแบบหมากเดินรูปอาวุธ.....         | 58 |
| 36. ออกแบบคู่มือในการเล่น.....             | 59 |
| 37. ออกแบบคู่มือในการเล่น.....             | 60 |
| 38. ออกแบบคู่มือในการเล่น.....             | 61 |
| 39. ออกแบบ ENEMY CARD.....                 | 62 |
| 40. ออกแบบ VILLAGER CARD.....              | 63 |
| 41. ออกแบบ EVENT CARD.....                 | 64 |
| 42. ออกแบบ CHARACTER CARD.....             | 65 |
| 43. ออกแบบด้านหลังการ์ด.....               | 66 |
| 44. ออกแบบบรรจุภัณฑ์.....                  | 67 |



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### โครงการออกแบบกราฟฟิคสำหรับบอร์ดเกม “คาเงะ”

#### ความเป็นมาและความสำคัญ

มีการสันนิษฐานกันว่า การประดิษฐ์คิดค้นเกม เกิดขึ้นครั้งแรก เนื่องด้วยเหตุผลที่ใช้ฆ่าเวลาหรือหลอกล่อเด็กไม่ให้เป็นปัญหา แต่ต่อมาเมื่อมีการสืบต่อวิธีการเล่นเกมเป็นระยะเวลาอันยาวนาน จะเห็นได้ว่าการเล่นเกมมีความสำคัญกับพัฒนาการเติบโตของเด็กในด้านการตั้งปัญหา ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างและต่อมาเมื่อการพัฒนาเกมถูกให้ความสำคัญ ทำให้กติกาเกมที่คิดขึ้นมีความหลากหลายมีการคิดเพื่อเสริมสร้างความรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ประโยชน์หลักของเกมน่าจะเป็นการสร้างปัญหาเพื่อให้เกิดการแก้ปัญหา สร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีในการรู้แพ้รู้ชนะ

เกมกระดานส่วนใหญ่ที่มีเห็นอยู่มากเป็นเกมที่ต้องใช้ผู้เล่นมากกว่าหนึ่งคน ประโยชน์ที่เห็นได้ชัดจะเห็นเป็นเรื่องความสัมพันธ์ น้ำใจ การให้อภัยและการจับผิด เกมโดยทั่วไปมีกติกาที่กำหนดไว้คงที่เพื่อตั้งเป็นปัญหาไว้แล้ว กติกาของเกมโดยส่วนมากเป็นการคิดจากสิ่งที่มองเห็น สิ่งที่จินตนาการขึ้น ในประวัติศาสตร์แล้วในยุคหนึ่งของเกมนิยมเกมถูกดัดแปลงมาจากหนังสือ และต่อจากเกมที่เล่นบนแผ่นกระดาษสองมิติ มีรูปวาดสีสวยถูกดึงออกมาเป็นสามมิติเพื่อความแปลกตา การแก้ปัญหาใหม่ๆเห็นเป็นจริงมากขึ้น

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการออกแบบกราฟฟิคและ Illustration ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการปฏิบัติภารกิจและการต่อสู้ของนินจาโดยใช้บรรยากาศแบบในญี่ปุ่นโบราณ
2. ออกแบบบอร์ดเกม โดยการใช้การออกแบบกราฟฟิค ให้ส่งเสริมและเหมาะสมกับเรื่องราว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กลุ่มเป้าหมาย

ผู้ที่มีความสนใจและมีความสามารถในการอ่านตัวหนังสือให้เข้าใจได้

ประมาณอายุ 12 -15 ปีขึ้นไป

## ขอบเขตของโครงการ

1. สัญลักษณ์ของเกม
2. แผ่นเกมขนาดประมาณ 42 คูณ 29.5 เซนติเมตร  
ประกอบด้วย หน้ากระดาษ 3 คู่เป็นภาพตารางเกม 3 จาก สามารถ  
เปลี่ยนฉากได้ พร้อมสัญลักษณ์ที่ใช้ในเกม
3. คู่มืออธิบายวิธีการเล่นเกม 20.8 คูณ 15 เซนติเมตร 1 เล่ม
4. ตัวเดินแทนตัวละคร 4 ตัว
5. การ์ดที่ใช้ในเกมรวมทั้งหมด 23 ใบแบ่งเป็น
  - EVENT CARD 5 ใบ ออกแบบกราฟฟิกทั้งด้านหน้าและด้านหลัง
  - VILLAGER CARD 6 ใบ ออกแบบกราฟฟิกทั้งด้านหน้าและด้านหลัง
  - ENEMY CARD 4 ใบ ออกแบบกราฟฟิกทั้งด้านหน้าและด้านหลัง
  - CHARACTER CARD 4 ใบ ออกแบบกราฟฟิกทั้งด้านหน้าและด้านหลัง

## ขั้นตอนการทำงาน

1. เสนอหัวข้อเพื่อพิจารณาความเป็นไปได้ของแนวความคิด
2. เสนอข้อมูล สรุปเบื้องต้น แนวทางในการออกแบบโดยรวม / จัดข้อมูล  
เอกสารทั้งหมด (สารบัญสังเขป)
3. เสนอภาพร่างครบทุกส่วน
4. เสนองานออกแบบ (ชิ้นงานจริง) ข้อมูลเอกสารทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2 บอร์ดเกม

### ประวัติความเป็นมา

ในปี ค.ศ. 1923 นักโบราณคดี ฮาเวิร์ด คาร์เตอร์ (Howard Carter) ได้ขุดค้นสุสานฟาโรห์ตุตันคาเมน ในโครงการขุดค้นได้ค้นพบเกมราชานิธิปไตย ประกอบขึ้นด้วยกระดานเกมที่สกัดมาจากแผ่นหินรูปสี่เหลี่ยม สกัดเป็นช่องทางเดินในทิศทางต่างๆ เพื่อให้หาทางออกจากกระดานรูปเขาวงกตโดยมีทางตันเป็นอุปสรรคที่สมมุติขึ้น โดยมีตัวหมากเดินแทนตัวผู้เล่นใช้การทอยลูกเต๋าเดินไปตามแต้มที่ได้ สันนิษฐานว่าได้มีการคิดเกมขึ้นมาเพื่อใช้เล่นฆ่าเวลา เพื่อความพึงพอใจของฟาโรห์และเมื่อสิ้นพระชนม์จึงได้นำมาใส่ในสุสานเพื่อใช้เล่นระหว่างรอการฟื้นคืนชีพตามความเชื่อ

มนุษย์มีประวัติการเล่นที่มีบันทึกเก่าแก่ที่สุดมานานถึง 4,000 ปี ในอียิปต์, กรีซ, โรมัน มีการคิดค้นการเล่นที่ยังคงมีอยู่ในปัจจุบัน เช่น แบดมินตัน โดมิโน หมากฮอส และหมากฮุก

ชาวยุโรปกลุ่มแรกที่เข้ามาตั้งถิ่นฐานในอเมริกาเหนือมักใช้ของเล่นเป็นสิ่งล่อใจเพื่อไม่ให้เด็กที่เดินทางมาลี้ภัยความหิว เรียกได้ว่าของเล่นทุกชนิดหรือแทบทั้งหมดถูกขนข้ามแอตแลนติกเพื่อหยุดไม่ให้เด็กดื้อซน และใช้เป็นการระลึกถึงแผ่นดินที่จาก

แม้ว่าผู้ที่มาใช้ชีวิตอยู่ในอเมริการุ่นแรกๆ จะใช้เวลาอย่างมากกับการเล่นเกม จะเพราะว่ามีเกมให้เล่นน้อยหรืออย่างไรก็ตาม ก็ได้พยายามเรียนรู้จากชาวอเมริกันพื้นเมือง เกี่ยวกับศิลปะการทำของเล่นเด็กการทำของเล่นเด็กโดยใช้วัสดุธรรมชาติที่มีอยู่พื้นๆ เช่น ตุ๊กตาที่ทำมาจากเปลือกข้าวโพด ลูกบอลที่ม้วนขึ้นเองจากเส้นหนัง การเล่นเกมด้วยขงข้าวโพด และอื่นๆ

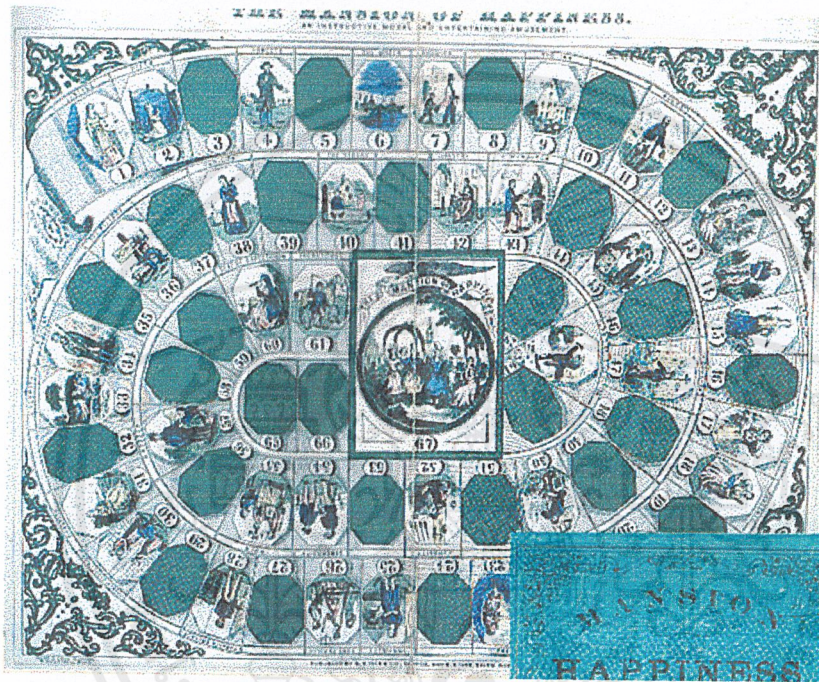
จนกระทั่ง บริษัทเกมแห่งแรกได้จัดตั้งขึ้น

หลายบริษัทผู้ผลิตเกมมักมาจากผู้ผลิตหนังสือ เครื่องมือในการเขียน หรือโรงพิมพ์ ที่มองเห็นช่องทางดำเนินการพิมพ์สิ่งพิมพ์สิ่งพิมพ์ที่เรียกว่า เกมกระดาน ตั้งแต่นั้นมาการออกไปวิ่งเล่นหน้าบ้านก็จะถูกแบ่งเวลาลงมาเล่นกันบนกระดาน

ในปี 1843 บริษัทดับเบิลยู แอนด์ เอส บี ไอส์ (W & S.B. Ives) ที่ใหญ่มากแห่งหนึ่งในเมืองซาเลม รัฐ เมสซาชูเซตส์ ได้ผลิตเกมกระดานอเมริกันเป็นชิ้นแรกชิ้น คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“เดอะ แมนชั่น ออฟ แฮปปี้เนส” (Mansion of Happiness) เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นเดินไปตามทางสู่ความสุข คิดค้นโดยแอน ดับเบิลยู แอบบอธ (Anne w. Abbott) เป็นบุตรสาวของนักบวช เกมนี้ตั้งใจคิดออกแบบเพื่อประกาศบทเรียนทางศีลธรรม และเพื่อการยกระดับจิตใจของผู้ที่ได้เล่นสูงให้ยิ่งขึ้น ในตอนแรกมีแนวโน้มว่าจะเป็นเกมยอดนิยม โดยเกมจะสอนว่าผู้ที่เล่นเกมหรือรักาศิลแบบไม่ตั้งใจจะถือเป็นความผิดที่อาจจะได้รับการอภัย แต่ถ้าเล่นอย่างตั้งใจและสามารถไปตามทางเดินที่กำหนดไว้ได้จะนำไปสู่จุดหมายคือการได้รับการยอมรับจากคนอื่นเป็นรางวัล



รูปที่ 1 เกม “เดอะ แมนชั่น ออฟ แฮปปี้เนส”

หลายปีต่อมาที่เมืองสปริงฟีลด์ ในรัฐแมสซาชูเซตส์ ชายหนุ่มชื่อ มิลตัน แบริดลีย์ (Milton Bradley) กำลังมองหาทางที่จะฟื้นฟูกิจการที่อยู่ในสภาพตกต่ำอย่างหนักของโรงพิมพ์ของเขา

ในปี คศ.1860 เขาได้พิมพ์เกมหมากรุกแห่งชีวิต The chess of Life (รูปที่ 2) ที่มีวิธีการเล่นคล้าย เกมคฤหาสน์แห่งความสุข แต่เกมของแบรดลีย์ไม่ได้มุ่งที่จะสอนเรื่องศีลธรรมที่รุนแรง แต่เป็นการใช้สิ่งดีที่สามารถพบได้ทั่วไป แม้มีกติกาของโทษก็เป็นเรื่องเบาๆที่ไม่ใช่การถูก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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



รูปที่ 2 เกม “เชออะ เซล ออฟ ไลฟ์”

ธุรกิจมีที่ทำว่าจะไปได้ดี หยุตชะงักลงด้วยผลจากเหตุการณ์สงครามกลางเมือง หลังสงครามผ่านพ้นไปของเล่นก็กลับมาขายดีอีกครั้ง เมื่อธุรกิจขยายไปกว่า 20 ล้าน จึงเกิดการแข่งขันสูงมาก

ในปี คศ. 1902 เดือนกุมภาพันธ์ ได้มีการประชุมร่วมกันของ 10 บริษัทผู้ผลิตของเล่นที่เมืองแมนฮัตตัน 4 สัปดาห์ และมีการทำสัญญาให้มีการจัดงานประจำปีเพื่อจัดแสดงงานที่ นิวยอร์ก โดยใช้ชื่อว่า อเมริกัน อินดัสทรี ทอยแฟร์ (American Industry Toyfair) เป็นงานแสดงที่ใหญ่มากของกลุ่มผู้ค้าและผู้ผลิตของเล่นในอเมริกา

ต่อมา งานแสดงถูกเข้าจัดการโดยธุรกิจของเล่นในอเมริกา อุตสาหกรรมถูกจัดเข้าระบบในปี คศ. 1916 ใช้ชื่อว่า ที เอ็ม เอ (TMA – Toy manufacturer of America) เป็นระบบการอุตสาหกรรมที่มีการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้า การโฆษณาผ่านสื่อและการจัดระบบการขาย ในงานแสดง บริษัทจะนำสินค้าตัวใหม่มาให้ตัวแทนเลือก มีทั้งเกมที่มีแนวโน้มว่าจะได้รับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความนิยม และเกมที่ออกแบบใหม่ งานแสดงจึงเป็นที่ที่เหมาะสมกับการชุมนุมและคาดการณ์แนวโน้มการตลาด

เกมกระดานเหมือนการสะท้อนสังคมนั้นๆ ทั้งวัฒนธรรมและความเป็นไปในด้านต่างๆ ของโลก (โลกีย์วิสัย) สะท้อนความสนใจในปัจจุบัน

เกมเกี่ยวกับศีลธรรมได้รับความนิยมอยู่ภายในช่วงปี 1800 เพราะช่วงนั้นการทำให้ศาสนาเป็นสิ่งที่สามารถสัมผัสได้ และการเล่นเพื่อความสัมพันธ์ทั้งในครอบครัวหรือระหว่างกลุ่มเพื่อน เป็นที่สังเกตได้เลยว่าที่เกมประเภทนี้ขายดี เนื่องจากพ่อแม่เป็นผู้ซื้อและที่ลดความนิยมลง เพราะทางเลือกที่มีเพิ่มมากขึ้น ความสนใจของประชาชนเปลี่ยนไป และจากความง่ายที่นำเบื่อของตัวเอง

ในช่วงปี ค.ศ. 1900 การท่องเที่ยว การเดินทางได้ลดค่าโดยสารลง คนอเมริกันส่วนใหญ่หันไปให้ความสนใจกับการท่องเที่ยว และให้ความนิยมกับการเดินทางที่เหมือนกับว่าได้ไปอีกดินแดนหนึ่ง ความสนใจของสังคมแบบนี้ทำให้บริษัทมิลตัน แบริดลีย์ คิดค้นและผลิตเกมที่เกี่ยวข้องกับการเดินทางทั่วโลกที่ให้ความรู้สึกกับผู้เล่นว่าเหมือนย่อโลกทั้งโลกลงบนกระดานเกม ให้ผู้ที่เคยไปแล้วได้ย้อนความทรงจำกลับไปอีกครั้งและกับผู้เล่นที่ไม่เคยออกไปท่องเที่ยวบ้างแม้เป็นเพียงบนกระดานเกมก็ตาม ออกจำหน่ายครั้งแรกในปี ค.ศ. 1873 ผลอย่างหนึ่งมาจากการท่องเที่ยวรอบโลกของพี่น้อง พาร์คเกอร์ ในปี ค.ศ. 1920

วงการสิ่งพิมพ์มีผลกระทบโดยตรงอย่างเห็นได้ชัดต่อแนวโน้มความนิยมของผู้เล่น ถ้าหนังสือเล่มใดได้รับความนิยมในการอ่านมาก มักมีผลต่อความนิยมของเกมเช่นเดียวกัน ดังนั้นเมื่อนักเขียน มาร์ค ทเวน (Mark Twain) เขียนเรื่อง “เดอะ อินโนเซนต์ อบอร์ด” (The Innocent Aboard) ได้รับความนิยมทำให้ผู้ผลิตเกมที่ชื่อ จอร์จ เอส. พาร์คเกอร์ (George S. Parker) คิดค้นเกมที่มีเค้าโครงเรื่องจากเรื่องนั้นขึ้น เกมได้รับความนิยมอย่างมาก เมื่อจอร์จได้ตัดสินใจลงโฆษณาเกมในหนังสือพิมพ์และนิตยสารซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อนในช่วงนั้น

จากที่ผ่านมามีอะไรที่ไม่มีอิทธิพลต่อเกมได้มากเท่า โทรทซ์น์

ระหว่างในช่วงปี ค.ศ. 1948 ถึง ค.ศ. 1958 คนอเมริกันได้จ่ายเงินถึง 15 พันล้านดอลลาร์เพื่อซื้อชนิดใหม่ที่เรียกว่า โทรทซ์น์ โทรทซ์น์ได้แทรกซึมเข้าไปมีบทบาทความสำคัญในทุกๆด้าน ทำให้ผู้ผลิตเกมเริ่มกังวลถึงของเล่นชนิดใหม่ที่เข้ามาทำลายช่วงเวลาเล่นเกมภายในครอบครัว มีส่วนน้อยที่ปรับตัวเข้าหาโดยการลงโฆษณาเกมในช่วงเวลาที่มีรายการยอดนิยม เพื่อรักษาลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการโทรทัศน์เรื่องแรกๆ ที่ได้รับความนิยมมากจนได้นำมาผลิตเป็นเกมคือ ฮอป-  
อลอง คาสซิดี (Hopalong Cassidy) เป็นที่ริเริ่มขึ้นในช่วงปี 50 ที่ส่งผลดีจนถึงช่วงปี 60  
เพราะความนิยมในการดูโทรทัศน์มีมากขึ้นเรื่อยมา ทั้งในกลุ่มผู้ใหญ่และมีผลในกลุ่มเด็กอย่าง  
มากเช่นเดียวกัน

ในปี ค.ศ. 1949 เจมส์ เจ. เช (James J. Shea) หนึ่งในผู้บริหารของบริษัท มิลตัน  
แบรดลีย์ เห็นว่าการเข้ามาของโทรทัศน์น่าจะมีผลที่ดีในการสนับสนุนความนิยมในการเล่น  
ดังนั้น พระเอกคาบอชยอดนิยมนจึงได้ลงมาพบกับผู้ชมในรูปแบบของเกมกระดาน เจมส์ได้ตัด  
สินใจเลือกคาสซิดี และทางผู้ผลิตรายการคาสซิดีเองก็อนุญาตให้เกมฮอปอลอง คาสซิดี เป็นเกม  
แรกและเป็นแนวโน้มให้บริษัทอื่นๆ ด้วยเช่นกัน

เกมสงครามเวียดนามเริ่มเป็นเกมที่ได้รับความนิยมเกมหนึ่งในสงครามการค้าของเล่น  
ในช่วงปี 60 เมื่อสงครามมีผลกับผลิตภัณฑ์ของเด็กจึงเป็นการกระตุ้นโดยไม่ตั้งใจให้  
พ่อแม่ต้องสนใจผลกระทบจากการเล่นเกมของเด็กเชื่อว่าติกาวิธีการต่อสู้ของเกมจะทำให้เด็กท  
ทนสามารถรับความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการทำสงครามจริงหรือไม่

ทหารบกที่เดินทางออกรบ ที่ปรากฏในภาพข่าวตอนเย็นและตอนค่ำนับว่าแยะมากพอ  
แล้ว เหตุผลคือไม่ต้องการให้เด็กของพวกเขาใช้เวลาทั้งวันในการแบ่งกลุ่มรบสู้กัน กลุ่มผู้ป  
ครองจึงร้องเรียนต่อบริษัทผู้ผลิต

และในปี ค.ศ. 1966 ความนิยมในเกมสงครามจึงเสื่อมลง

ในกรณี เกมสงคราม ที่เด็กผู้หญิงโดยมากไม่สนใจ ดูเป็นเรื่องรกโลก เรื่องสายลับ  
การโจมตี มักมาจากเด็กผู้ชาย พ่อแม่ไม่คิดว่าการรวมตัวกันทำเสียงดัง วิ่งไปมา การซ่อนตัวที่นำ  
รำคาญที่มักเกิดขึ้นรอบบ้าน เป็นเกมยุทธวิธีที่ช่วยเตรียมพร้อมกับการปะทะในอนาคตเมื่อเติบโต  
เป็นผู้ใหญ่

การโจมตีในแบบใดๆ ก็ตามที่พ่อแม่เห็นว่า มีผลมาจากเกมสงครามความสูญเสียจาก  
กองทัพที่เกิดจากการเล่นแบบเด็กไม่ใช่เรื่องที่ดีในการเติบโต

ช่วงเวลาที่ปี 60 กลุ่มที่เรียกว่า “ผู้ปกครองการต่อต้าน” ร้องเรียนต่ออุตสาหกรรมของ  
เล่นในอเมริกา (TMA – Toy manufacturer of America) ประท้วงการผลิตเกมที่เกี่ยวกับ  
สงครามที่นำกลั้วต่อการเติบโตที่ดีของจิตใจเด็ก สัญลักษณ์นี้หมายความว่า Toy Fair or War Fair  
และร้องเรียนให้มีการตรวจสอบการผลิตอุตสาหกรรมของเล่นโดยรอบคอบด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3 ตัวอย่างเกมสงคราม Dog Fight air battle game world war 1

เมื่อยานอวกาศสปุตนิก (Sputnik) ประสบความสำเร็จในปี ค.ศ. 1957 ประชาชนส่วนใหญ่ได้รับรู้และมีการยอมรับเรื่องนอกโลก เพราะอย่างนี้ทำให้เรื่องภายในอวกาศไม่ใช่เรื่องที่เพ้อฝันและเป็นเรื่องที่ทุกคนทุกประเทศจำเป็นต้องรู้ เป็นเรื่องที่ทุกคนให้ความสนใจ จึงเป็นแนวการผลิตเกมแบบใหม่ให้กับบริษัทเกมต่อมา องค์การนาซา (NASA) เลือกที่จะต่อเติมฝันของคนทั้งประเทศโดยสร้างนักบินอวกาศ เรื่องการขนส่งในอวกาศเริ่มมีความสำคัญต่อความเป็นชาตินิยม

เด็กถูกรอบงำปิดเบือนความเดียวสาขาที่มีตามธรรมชาติ และความต้องการของวงการบิน เขาได้ผลิตเกมภาพสามมิติที่ต้องใช้ร่วมกันกับสิ่งอื่น ที่มองเห็นกันได้คือ *ของเล่นที่มีกลไก* และเกมสามมิติในช่วงนั้นเป็นต้นกำเนิดที่คิดนำมาทำเป็นวิดีโอในช่วงปี 70 อาจเป็นเพราะกระดานเกมแผ่นราบธรรมดาไม่น่าตื่นเต้นไม่สร้างความน่าสนใจกับผู้เล่นในปี 60 มากพอ จึงมีการเปลี่ยนแปลงเกมที่มีกิจกรรมที่มากกว่าการจับตัวหมากรุก เริ่มเป็นที่นิยมกับผู้ใหญ่ตลอดจนถึงเด็กๆ ในช่วงปี 60 ประชาชนชอบพบปะเข้าสังคมมากขึ้น ชอบทำกิจกรรมด้วยกันเป็นกลุ่ม จึงเกิดการเล่นเกมแบบปาร์ตี้เกมขึ้นในรูปแบบต่างๆ ทั้งในแบบที่เป็นเกมที่ถูกคิดออกแบบในรูปแบบการค้า หรือเกมที่คิดกันเองภายในกลุ่ม

เกมที่กล่าวถึงความน่ากลัว เกมลึกลับกำลังเป็นที่นิยมเริ่มจาก แป้นหมุนทำนายอนาคตของยิปซี (Ouija) มาเป็นการออกแบบกติกาของเกมกระดานที่เป็นรูปแบบของความลึกลับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้ความที่ยังไม่เข้าใจความหมายให้ระวางอนาคตที่กำลังเป็นไปว่าจะสำเร็จหรือล้มเหลว เกมผีสีเขียวที่ส่องสว่างในความมืด เป็นเกมที่ผู้โชคดีเท่านั้นที่จะไปถึงหลุมปริศนาที่ซ่อนความลับที่เป็นขนนก กระดุก ภูเขาตามทางที่นำไปบ้านผีสิง เป็นที่นิยมของคนที่ไม่ค่อยจะกลัวอะไรและเป็นเกมพิเศษที่ไว้หลอกแก๊งค์กันในครอบครัว

มองย้อนไปถึงประวัติสังคมในช่วงปี 50 ถึง 60 เต็มไปด้วยสีสันความลับสนวนววยของประวัติศาสตร์อเมริกาเป็นทศวรรษที่ไม่มีความต่างกันมากทำให้ง่ายที่จะคาดเดาได้ว่าจะเติบโตในทางใด เกมกระดานมีผลจากวัฒนธรรมที่คล้ายและแตกต่าง ทำให้อู้สึกถึงความเป็นชนชาติบอกถึงความฝันของกลุ่มคน การมาถึงความสำเร็จในเรื่องต่างๆ

เกมกระดานในอเมริกา เป็นทั้งความบันเทิงการศึกษาและแรงผลักดันมากกว่า 150 ปี ความเป็นเด็กของเราจะเห็นได้จากการเล่น มันแสดงให้เห็นโดยบังเอิญว่าใครเป็นเจ้าของและเล่นเกมเดียวกันกับเรา และเมื่อต่อมาเราตัดสินใจที่จะชอบเกมนั้นและเล่นเกมอย่างมีมารยาท มีกติกาจะทำให้เกมมีความสนุกและเรายอมรับที่จะเล่นเกมนั้นๆ ถ้าแพ้และเรายอมรับก็จะเป็นการชนะใจตนเองด้วย จะเห็นว่าเกมเป็นเรื่องของการใช้ความชำนาญ แต่ถ้าคู่แข่งของเราหน้าตาและเป็นทั้งเรื่องของดวงและความโชคอีกด้วย

เรามักจะจำเกมที่เราเล่นในตอนเด็กได้ เพราะเกมของเราจะทำให้เรารู้สึกว่าเรามีอาณาจักรและจักรวาลของตัวเองแยกออกจากพ่อแม่และครู ในโลกของความเป็นจริงที่บางเรื่องสร้างความเจ็บปวด และเกมเป็นบางสิ่งที่เราสามารถพูดได้ว่า ฉันเป็นเจ้าของ

ปัจจุบัน เราเติบโตมากขึ้นและโลกได้ปรากฏให้เห็นชัด และความจริงแล้วการใช้ชีวิตยากเกินกว่าที่เราจะควบคุมได้ และประสบการณ์ทำให้เรามองเห็นโลกเราก็โตพอที่จะเข้าใจและเล่นอีกครั้ง



รูปที่ 4 เกมผีสีเขียวที่ส่องสว่างในความมืด (Green Ghost game)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์หรือการเขียนขึ้นเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากที่ผ่านมามีอะไรมีอิทธิพลต่อการเล่นเกมได้มากเท่า *โทรทัศน์*

อะไรที่จะมีผลกระทบต่อการเล่นเกมที่มากเท่ากับ *กล่องสี่เหลี่ยมวูบวาบ* ที่ตั้งอยู่ในห้องนั่งเล่น โทรทัศน์มีบทบาทเข้ามาเมื่อจิตใจประชาชน บริษัทเกมตระหนักดีว่า ถ้าเด็กและผู้ปกครองยึดมั่นที่จะดูรายการใดรายการหนึ่งในแต่ละอาทิตย์ จะสามารถมีเวลาเล่นเกมอีกหกวัน

ดังนั้น ก็จำเป็นที่จะต้องเริ่มแหวกกฎที่มีของบริษัทเริ่มใช้โทรทัศน์ช่วยในการส่งเสริมการขายเป็นสิ่งที่จะเป็นไปได้ในบริษัทผลิตของเล่น ขึ้นกับบุคลิกเกมที่จะออกแบบขึ้นการปฏิบัติจริงที่จะเกิดขึ้นสร้างผลกำไรให้กับบริษัทผลิตของเล่น ลิขสิทธิ์ทางทีวีเริ่มเข้ามามีข้อแม้ ข้อเสนอให้กับบริษัทก่อนที่ตกลงออกอากาศ

ผลอีกด้านหนึ่ง ทีวีเปิดให้เกิดตลาดการค้าที่กว้างขึ้น

ก่อนปี ค.ศ. 1950 การซื้อขายเกิดจากการบอกต่อกัน หรือก็มีแค่การลงโฆษณาในหนังสือพิมพ์ และนิตยสารเท่านั้น และมักจะมุ่งไปที่ผู้มีอำนาจในการตัดสินใจซื้อ เมื่อใช้สื่อทางโทรทัศน์จะสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กโดยตรงทำให้เกิดการโต้เถียงเรื่องการเก็งกำไร ผู้ปกครองเริ่มมีความไม่พอใจเกี่ยวกับโฆษณาทางโทรทัศน์

เมล ทาฟท์ (Mel Taft) ผู้บริหารของบริษัทมิลตัน แบริดลีย์ กล่าวว่าอุตสาหกรรมของเล่นมีผลกระทบรุนแรง จากผู้ปกครองที่กล่าวว่า เรากำลังเปลี่ยนเด็กของเราให้กลายเป็นปีศาจ พุดจากประสบการณ์การทำงานกว่า 35 ปีว่า “ถ้าเด็กเห็นเกมที่ยากได้จากทีวี และอยากได้จะทำให้พ่อแม่รู้สึกเป็นทุกข์ ผลที่ตามมาเป็นสิ่งร้ายๆจากโฆษณาทีวี ความจริงเหมือนกับการสื่อสารกับเด็ก โฆษณาโดยตรงเป็นเรื่องผิด เมื่อเขาอยากได้ก็ต้องได้

อีกข้างหนึ่ง คือ การร่วมมือระหว่างโทรทัศน์ กับ อุตสาหกรรมของเล่น นำไปสู่โลกโทรทัศน์บนโต๊ะในครัว หมายถึง เข้าไปทุกที่ในบ้าน...และในที่สุด...พ่อแม่ไม่ได้นั่งอยู่บนฝั่งตรงข้าม...ที่เดิม กลับมาเป็นทีวีแทน

รายการทีวีประเภทเกมโชว์ มีแรงกระตุ้นต่อการผลิตเกมกระดานแม้ว่า เกมประเภทนี้เป็นเกมที่มียอดขายที่ดี บางบริษัทหลังเลในตอแรกกลัวว่า ผู้บริโภคจะชอบเล่นเกมโชว์ในทีวีมากกว่า

ตัวอย่างหนึ่งที่บริษัทผลิตเกมใหญ่อย่างมิลตันไม่เต็มใจ คือ ผู้บริหารบริษัทพิจารณาว่าแพนรายการทีวีโชว์จะสนใจแต่โปรแกรมโชว์ที่มีฉายอยู่ทางทีวีเท่านั้น หลังจากนั้น ความนิยมก็จะผ่านไปมันก็ไม่มีอะไรเกิดขึ้น เกมก็ยังขายดี

ในปี 60 ทีวียังคงครองความนิยม แต่ความรู้สึกแปลกใหม่ก็เริ่มหายไป เหมือนกับว่าเป็นเพียงเฟอร์นิเจอร์ที่มีในห้องเท่านั้น เพราะภาพยนตร์ก็กลับมาบูมขึ้น โรงภาพยนตร์เป็นสถานเอกสารถนเป็นเอกสารถส่งวนเวลาสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ดูเห็นหนังหรือเรื่องบันเทิงด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่แห่งหนึ่งเป็นที่นิยมของคูนัด หรือการออกจากบ้านไปกับครอบครัว ดังนั้น ค่าเข้าชมจึงมีราคาสูงขึ้นการพักผ่อนแบบครอบครัวจึงกลับเข้ามาที่บ้านอีกครั้ง

ในช่วงกลางของปี 60 ความนิยมในเรื่องราวของนักสืบเริ่มเข้ามามีบทบาท ต้องขอขอบคุณชายหนุ่มที่ชื่อว่า เจมส์ บอนด์ ในปี ค.ศ.1966 รวมกว่า 24 เรื่อง ได้ออกฉายในโรงภาพยนตร์ และทางทีวีกว่า 10 เรื่อง ทำให้มีผลกับตลาดของเล่นประเภทเครื่องมือของสายลับ ฮีโร่คนใหม่ก็ฉายแสงขึ้น ในแบบของการ์ดเกมและเกมกระดาน

เมื่อบริษัทเกมมองเมืองนิวยอร์ก พวกเขาที่เหลือยึดเอาบอร์ดเวย์เป็นทางเลือกต่อไป

ลักษณะสังคมของอเมริกาเป็นอุตสาหกรรม เป็นเหมือนสังคมที่เสแสร้งให้มีรูปแบบที่ดี บางครั้งต้องการผ่อนคลายจากวิทย์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และการเล่นเกม ที่มักเกิดขึ้นจากการล้างอารมณ์แค้นที่ติดมาจากการเล่นเกมครั้งก่อน และบางครั้งที่เข้าใจมัน ผู้เล่นไม่ต้องการเลิกกระทำเอง เพราะการเล่นไม่จำเป็นต้องสร้างบุคลิกให้ดูดีและน่าประทับใจ มีมารยาทอย่างที่ต้องเป็นในสังคมชีวิตประจำวัน

รายการโทรทัศน์ในช่วงปีที่ 50 ที่ช่วงเช้าที่เต็มไปด้วยรายการประเภทเด็กๆ เช่น พิงกี้ ลี โชว์ (Pinky Lee Show) ที่มีกรนำมาทำเป็นเกมกระดานออกจำหน่ายในชื่อเกม พิงกี้ ลี แอนเธอะ รันอะเวย์ แฟรงค์เฟอร์เทอร์ รวมถึงรายการ ฮาวดี ดูดี (Howdy doody) ที่เป็นรายการที่ได้รับความนิยมสูงจนถึงกลางช่วงปี 60 การ์ตูนจำนวนไม่มากที่อยู่ในช่วงเวลาดนนิยมจะมีก็เช่น มนุษย์หินฟลินท์สโตน (Flintstone) , ครอบครัวเจทสัน (Jetson Family) และ จอห์นนี่ ควีสท์ (Johnny Quest) เริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้น

ซูเปอร์ฮีโร่ เริ่มมีปรากฏบนหน้าจอทีวี บางทีที่ได้รับความนิยมมากอาจเพราะว่าคนอเมริกัน คิดว่าตนเองถูกล้อมไปด้วยปีศาจที่มาในรูปแบบของสังคมของโลก หรือ จิตใจชั่วร้ายที่มีอยู่ในทั่วไปทุกที่ของสังคม ในบางที่... บางอย่างมันจำเป็นที่จะต้องมีการสักคนที่ทำหน้าที่ดูแลมัน แต่ไม่... ในที่สุด ต้องคิดหาทางออกให้ดีเพื่อที่จะหลีกเลี่ยงให้พ้นไปจากมัน

ผู้ผลิตรายการเด็กจะมองหาเรื่องราวใหม่ๆที่จะมานำเสนอ หลังจากนั้นตัวการ์ตูนในหนังสือที่ได้รับความนิยมมาก เช่น ซูเปอร์แมน (Super Man) มนุษย์ค้างคาว (Bat Man) และคนอื่นๆก็จะกลายมาเป็นแบบ รายการโทรทัศน์ก่อนที่จะกลายเป็นสินค้า ผู้บริหารรู้ได้อย่างไร ผู้กำกับรายการรู้ได้อย่างไร

มีผลกระทบกับการขายในตลาดเกมแน่นอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“บุคลิกที่น่ารักจากการผลิดของเล่น การประชดประชัน ในรายการสำหรับเด็กในทุกวันนี้ บางชุด เป็นแรงกระตุ้นด้วยจากที่เคยมีอยู่ เกมที่มียอดขายสูง หรือไม่ก็คิดเองต้องระวัง...ทุกเช้าตรู่ รายการโทรทัศน์จะไปทุกที่ ในชุดนอน อาหารเช้า และซีเรียล กับ นมไปอีกนานแสนนาน”

เด็กที่จะโตขึ้นและมีความสุข เพราะเขายังคงต้องการโตขึ้น เพราะไม่มีใครบอกให้ผู้ใหญ่ทำอะไร หรือเขาจะคิดเองบางอย่าง คิด ทำ ความอิสระให้จริงขึ้น ก็จะได้เห็นรู้แต่ไม่ยอมบอกปัญหาเรา แข่งเกมด้วยความเป็นผู้ใหญ่ที่จะได้ใช้ในชีวิตจริง จะสนุกกับปัญหาที่เข้ามาพร้อมกับความเป็นผู้ใหญ่

“เกมชีวิตจริงก็มีลักษณะคล้ายคลึงกับชีวิต เมื่อตอนเด็กสิ่งแวดล้อมรอบตัวเป็นโลกที่มีขนาดใหญ่ ลึกลับ น่ากลัวอะไรคือทางที่ถูกที่จะบังคับส่วนประกอบมากมายให้อยู่ได้ที่ที่คุณต้องการให้เป็นลงมาสู่กระดาน เล่นเป็นพ่อเป็นแม่จนคุณล้มละลาย(ตามกติกาที่ตกลง)ต้องจบลงที่แม่เรียกคุณไปกินข้าวเย็น”

### การแบ่งประเภทของเกม

เกมที่เกิดจากการละเล่นที่คิดเล่นขึ้นในกลุ่มเพื่อความเพลิดเพลินเพื่อความสนุกมักได้ประโยชน์จากการเล่นหลายเรื่อง เช่น ความสามัคคี ไหวพริบ ที่อาจมีการแบ่งกลุ่มเล่นเป็นสองฝ่ายมักได้ในเรื่องของความมีน้ำใจนักกีฬา รู้จักการให้อภัย รู้แพ้ชนะและต่อมากการเล่นได้มาอยู่บนแผ่นกระดาษ ได้มีการคิดกติกาแบบใหม่ๆขึ้นอีก แบ่งประเภทเกมได้เป็น

**การละเล่น (activity game)** หมายถึง เกมที่เป็นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายมีการกำหนดกติกาอุปสรรคหรือส่วนประกอบต่างๆของที่มีมากขึ้นกับสภาพแวดล้อม ในแบบต่างๆ เช่น หยอดหลุม ดีดลูกหิน หมากเก็บ มีข้อดีที่ช่วยเรื่องทักษะในด้านต่างๆ เช่น ความไวสายตา ความคิด ความคล่องแคล่ว และการเข้าสังคม

**เกมกระดาน (board game)** หมายถึง เกมที่เล่นกันบนแผ่นที่ประดิษฐ์ขึ้น กำหนดสถานที่ที่จินตนาการเป็นที่ไหนก็ได้คิดกติกาขึ้น กำหนดอุปสรรคขึ้นอย่างไรก็ได้ ที่มักจะเคลื่อนไหวร่างกายไม่มากนัก มีข้อดีคือการคิดใช้จินตนาการสร้างเรื่องราวได้มากกว่า มีกติกา ข้อแม้ต่างๆที่ช่วยให้เกิดความสนุกมากกว่า เรื่องราวที่ไม่จำเป็นต้องจริงช่วยให้ผู้เล่นคิดเป็นใครก็ได้ สามารถทำอะไรได้มากกว่า กำหนดกติกาต่างๆได้ เกิดการแก้ปัญหาที่จะเกิดขึ้นจริงเมื่อเป็นผู้ใหญ่ ช่วยฝึกไหวพริบ มีจินตนาการ เข้าวินิจฉัยได้ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

## นินจา

## ประวัติความเป็นมาของนินจา

ประวัติความเป็นมาของนินจานั้นยากที่จะค้นหา เป็นเพราะมีหลักฐานอยู่น้อยนัก ส่วนมากสิ่งที่รู้เกี่ยวกับนินจาจะนำมาจากเรื่องเล่าที่ถ่ายทอดกันมาจากบรรพบุรุษผู้ลึกลับ

โนนุเซะ (ศิลาปะของการขโมย) ได้ปรากฏขึ้นครั้งแรกที่ญี่ปุ่นในปี 522 ก่อนคริสตกาล เป็นลัทธิที่ถูกฝึกโดยนักบวช นักบวชเหล่านี้ไม่ใช่พวกที่โหดร้ายชอบใช้ความรุนแรง พวกเขาเป็นพวกดีกลับที่มารวมตัวและนำข่าวสารมาแลกเปลี่ยนกันเพื่อออกกฎปกครอง นินจาที่เรารู้จักกันนั้นยังไม่ถูกค้นพบจนกระทั่งหลังจากนั้นต่อมา

จนกระทั่งปี 645 ก่อนคริสตกาล ที่เหล่านักบวชฝึกฝนทักษะการต่อสู้ให้สมบูรณ์และใช้ความรู้อย่าง โนนุเซะให้เกิดประโยชน์ ทั้งนี้เพราะพวกเขาพบว่า ตนเองเริ่มถูกรุกรานจากรัฐบาลกลางและมันเป็นสิ่งจำเป็นที่พวกเขาจะต้องปกป้องตัวเอง

ในปี 794 - 1192 ก่อนคริสตกาล ชนชั้นความเจริญได้ก่อตัวขึ้นและพร้อมกันนั้น ชนชั้นแห่งฐานะและตระกูลใหม่ๆได้ก่อตัวขึ้น ตระกูลเหล่านี้ต่างจะต่อสู้กันเพื่อที่จะสร้างหรือทำลายจักรพรรดิ นักสืบ ผู้ติดตามข้อมูลข่าวสาร และผู้ลอบสังหารจึงเป็นอาชีพที่มีความจำเป็นอย่างมากจากการต่อสู้เพื่อแย่งชิงอำนาจเหล่านี้ เพราะต่างฝ่ายต่างไม่ไว้เนื้อเชื่อใจและอิจฉาริษยา กัน แต่จะทำดีเท่าที่จำเป็นเท่านั้นเพื่อให้ตนเองรอดจากการถูกลอบทำร้าย ดังนั้น ผู้ปฏิบัติโนนุเซะจึงมีจำนวนมาก และเหตุเหล่านี้เอง นินจาจึงถือกำเนิดขึ้น

เมื่อนินจาเริ่มมีชื่อเสียง เช่นเดียวกับเรื่องเล่าเกี่ยวกับความสามารถอันเหนือมนุษย์ของพวกเขา ชื่อเสียงเหล่านี้มักจะถูกเล่าขานโดยพวกนินจาเอง เนื่องจากพวกเขาเป็นชนชั้นที่อ่อนแอกว่าพวกซามูไรและยังอ่อนแอเกินกว่าที่รับมือการต่อสู้จากเหล่าข้าศึกศัตรูที่อยู่ล้อมรอบพวกเขา มันจะเป็นการได้เปรียบที่มีผู้คนเชื่อว่าเหล่านินจามีอำนาจมาก เช่น มีกำลังเท่ากับชายฉกรรจ์ 10 คน , ความสามารถในการแปลงร่างเป็นสัตว์ , สามารถบินและพรางตัวได้ตั้งใจต้องการ ในภาพยนตร์นินจา ได้เพิ่มความสามารถเหล่านี้เข้าไปด้วยเช่นกัน จะเห็นได้ว่าจะมีฉากที่นินจากระโดดข้ามตึกสูง ใช้ฟันรับลูกกระสุน และมองเห็นเหตุการณ์ล่วงหน้าได้

ถึงตรงนี้อาจต้องมาทำความเข้าใจเกี่ยวกับพวกซามูไรเพื่อให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ว่าทำไมนินจาจึงมีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย ชีวิตของพวกซามูไรดำรงอยู่ได้ด้วยดาบ ดาบสั้นโดยดาบโดยไม่กลัวตายเลยแม้แต่น้อย ดาบเปรียบเสมือนชีวิตและจิตวิญญาณ สิ่งนี้ซามูไรถือเป็นกฎแห่งความสัจของนักรบบูชิโด



รูปที่ 5 นินจา

บูชิโด เป็นสิ่งที่จะต้องยึดถือปฏิบัติตามตลอดเวลา หากซามูไรละเมิดกฎนี้ เมื่อนั้นเขาจะทำการเซปปุกุ หรือทำสิ่งที่น่าสะพรึงกลัวยิ่งกว่า นั่นคือการฆ่าตัวตายตามธรรมเนียมโดยการควั่นท้องตัวเองด้วยดาบสั้น

ขณะที่นินจาทำตามกฎเพียงข้อเดียวนั้นคือ จะกระทำด้วยวิธีการใดก็ได้เพื่อให้ภารกิจนั้นสำเร็จ นี่คือนิสัยที่ทำให้นินจาได้เปรียบ ประกอบกับการใช้อาวุธได้หลากหลายชนิด ซามูไรไม่สามารถแอบเข้าไปในบ้านของศัตรูได้เนื่องจากเป็นการขัดต่อกฎของพวกเข่า พวกเขาจึงไม่สามารถปฏิบัติหน้าที่ เช่น การลอบสังหาร การลอบทำร้ายข้าศึกศัตรูได้ นี่คือนิสัยที่นินจาเข้ามาแทน นั่นหมายความว่าเราสามารถลอบเข้าหาซามูไรนักรบและลอบสังหารเขาได้ก่อนที่พวกเขาจะรู้ตัวด้วยแล้ว นั่นเป็นสิ่งที่ยอมรับกันอย่างยิ่งในหมู่ของนินจา ซึ่งบูชิโดไม่ยอม รับในการกระทำเช่นนี้ ด้วยเหตุผลนี้เองที่ซามูไรจึงกลัวพวกนินจา เพราะความกลัวนั้นเองที่นินจาได้มา

## อาวุธ

นินจาจะเป็นผู้ที่ชำนาญในการใช้อาวุธหลากหลายชนิด อาวุธอย่างเช่น ดาบสั้น ดาบใหญ่ ลูกศรและคันธนู มีด โป (ไม้เท้า) เคียว และ โซ่ ชูริเคนและอื่นๆอีกมากมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

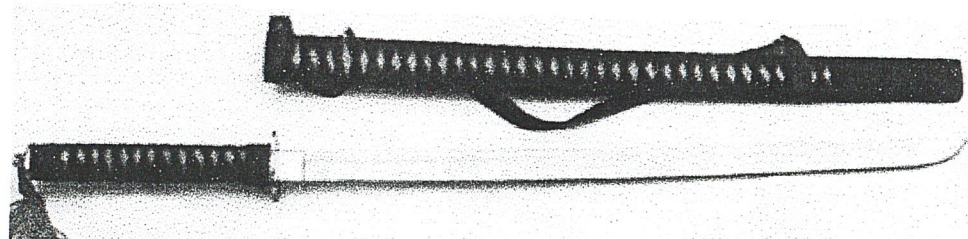
ยิ่งการต่อสู้ด้วยมือเปล่าแล้ว นินจาเป็นตัวอันตรายอย่างยิ่ง หากมีอาวุธแล้วพวกเขากลับร้ายยิ่งกว่า ช้างล่างนี้เป็นรายชื่ออาวุธที่นินจาใช้

## ดาบ

ดาบนินจา (นินจา - โตะ) จะแตกต่างจากดาบซามูไร ดาบยาวที่ซามูไรถือจะทำด้วยเหล็กคาร์บอนสูง ซึ่งใช้เวลาเป็นเดือนกว่าจะทำได้ อีกทั้งล้วนแต่ทำด้วยมือสำหรับซามูไรแต่ละคนโดยเฉพาะ ได้รับความเอาใจใส่และการดูแลอย่างดี กว่าที่จะทำดาบคุณภาพสูงออกมาสักด้ามได้ ดาบนั้นคมกริบเสียจนสามารถตัดคนได้เป็น 2 ท่อน แม้กระทั่งทะลุผ่านเกราะ โดยเฉพาะแล้วความยาวของดาบซามูไรประมาณ 26 นิ้วครึ่ง ถึง 37 นิ้ว

ดาบของนินจานั้นเมื่อพิจารณาแล้วจะสั้นเพียง 24 นิ้วเท่านั้นและคุณภาพของดาบก็ไม่ดีเท่า เหตุผลที่คุณภาพของดาบแยกว่า คือ เพราะวิธีใช้ดาบเพื่อต่อสู้ของพวกนินจา วิธีการใช้ดาบของซามูไรจะเป็นลักษณะการกวัดแกว่งดาบแล้วฟาดฟันศัตรูในคราวเดียว ขณะที่นินจาจะใช้ดาบเคลื่อนไหวในลักษณะจู่โจมมากกว่า การใช้คมมีดของดาบนินจาอย่างได้ผล จะต้องใช้ในวิธีแบบเขียด เมื่อคมดาบปะทะเข้ากับเนื้อของศัตรู

เหตุผลอีกประการที่ดาบของนินจามีคุณภาพแยกว่า ก็คือ นินจาส่วนมากจะอาศัยอยู่ตามหุบเขาและเป็นพวกนอกรีต จึงไม่สามารถจ้างช่างที่เชี่ยวชาญในการทำดาบอย่างพวกซามูไร และช่างดาบของพวกเขาเองก็ไม่สามารถหาข้อมูลจากแหล่งผลิตได้โดยตรงเพื่อที่จะทำมุดาบให้โค้งเข้ากับคมมีดที่สร้างขึ้นให้ได้ หากนินจาคนใดสามารถปราบซามูไรได้แล้วเขาก็จะเอาดาบซามูไรด้วยเหตุผลที่ว่า ดาบซามูไรดีกว่า ถึงแม้ว่าดาบนินจาจะมีคุณภาพด้อยกว่าแต่มีข้อได้เปรียบ โดยปกติฝักดาบจะถูกสร้างให้ยาวกว่าตัวดาบประมาณ 3 - 4 นิ้วแถมที่ปลายของฝักดาบจะมีส่วนที่ใช้ซ่อนอาวุธเล็กๆอย่าง ตะปู กริช หรือ ยาพิษจำนวนหนึ่ง ประโยชน์อีกประการของดาบคือ มันสามารถทำเป็นขงก่าวเล็กๆด้วยการปักดาบลงบนพื้น นินจาสามารถใช้ที่บังด้ามจับเป็นขงก่าวเพื่อให้ได้ความสูงเมื่อต้องการวัดกับกำแพง เพราะคมดาบไม่คมนัก นินจาจึงสามารถ



รูปที่ 6 ดาบนินจา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้มันเป็นก้อนได้ด้วยวิธีการถือตรงคมดาบ(อย่างระมัดระวัง) และตีด้วยด้ามจับ นอกจากนี้ยังมีเคล็ดลับอีกอย่างคือ สามารถใช้ฝึกดาบเป็นปล่องยาวสำหรับหายใจในน้ำได้ด้วย

### โบ (ไม้เท้า)

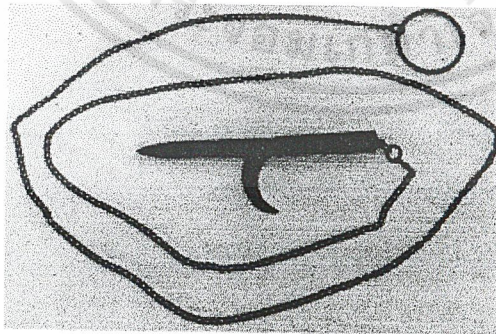
ไม้เท้าเป็นหนึ่งในอาวุธที่สำคัญมากที่สุดในคลังสรรพาวุธของนินจา โดยปกติจะมีความยาวประมาณ 6 ฟุต ทำด้วยไม้เนื้อแข็งหรือไม้ไผ่ และมีหลุมกลวง เหตุผลที่กลวงก็เป็นอีกอุบายหนึ่งของพวกนินจา โดยการเป่าลูกดอกผ่านด้วยความเร็ว นินจาสามารถปล่อยลูกธนูอาบยาพิษผ่านทางรูกลวงนั้น บ่อยครั้งที่จะเล่นงานคู่ต่อสู้ที่เผลอ

อีกอุบายหนึ่งที่นินจาที่มีไว้ใช้กับโบนี้คือ จะซ่อนโซ่ไว้ข้างใน และเมื่อทำการต่อสู้ มันก็จะถูกปล่อยออกมาอย่างรวดเร็วเพื่อใช้แทนอาวุธ เรียกว่าชิโนบิ ซูอะะและเป็นอาวุธที่ปลอมแปลงเป็นไม้เท้าหรือไม้เท้าทางได้ง่าย

### คุซาริกามะ

คุซาริกามะเป็นอาวุธที่รวมระหว่าง เคียวสั้นกับโซ่ยาว ที่เชื่อมต่อกันตรงปลาย เคียวจะใช้ในการฟาดฟันจุดโจมตีเช่นเดียวกับที่ใช้ป้องกันและเกี่ยวอาวุธของศัตรู โดยถือส่วนที่เป็นโซ่ไว้ ส่วนที่เป็นเคียวก็จะถูกควงเพื่อเป็นแรงส่ง

ส่วนที่เป็นโซ่นั้นมักจะถูกใช้เพื่อจับยึดศัตรูหรืออาวุธของเขา เมื่อโซ่ได้รัดหรือพันศัตรูได้แล้ว นินจาก็สามารถกำจัดศัตรูได้ด้วยเคียวสั้น อาวุธนี้นินจาได้ดัดแปลงมาจากเคียวเกี่ยวหญ้าที่พวกเขาใช้กัน

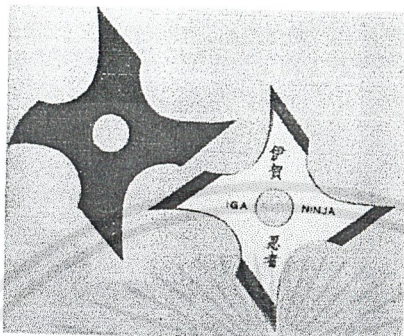


รูปที่ 7 เคียวเค็ตสึ โซเงะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เคียวเค็ตสึ - โซเงะ

เคียวเค็ตสึ - โซเงะ เป็นมีดชนิดหนึ่งที่มีปลายเป็นแล้ยาวที่ทำมาจากเส้นผมหรือขนม้า หรือบางที่อาจเป็นโซ่ อีกปลายหนึ่งของแล้จะเป็นห่วง มีดนี้สามารถใช้ตรงส่วนที่โค้งปิดหรือควง โดยถือตรงส่วนที่เป็นห่วง



## รูปที่ 8 ชูริเคน หรือ ดาวกระจาย

### ชูริเคน (ดาวกระจาย)

ดาวกระจาย เป็นอาวุธที่บ่งบอกถึงความเป็นนินจา เปรียบเสมือนเป็นสัญลักษณ์ของนินจากราวได้ซึ่งเป็นอาวุธที่มีชื่อเสียงจากภาพยนตร์และเรื่องเล่าเกี่ยวกับนินจา ดาวกระจายเป็นแผ่นเรียบแบน ปลายแหลมและใช้ขว้างใส่ข้าศึกศัตรู

เดิมที่ดาวกระจายไม่ได้ถูกออกแบบเพื่อใช้เป็นอาวุธสังหาร มักจะถูกใช้เพื่อป้องกันหรือดึงดูดความสนใจจากศัตรูเพื่อให้ตนเองหลบหนีได้ ในระหว่างการหลบหนี ดาวกระจายนี้อาจใช้ขว้างใส่ขามูไรที่กำลังไล่ล่านินจา ซึ่งเป็นการทำให้พวกขามูไรต้องคิดวางแผนรับมือก่อนที่จะไล่ล่าต่อไป

ถึงแม้ว่าจุดประสงค์ของดาวกระจายไม่ได้มีไว้ใช้สังหารก็จริงแต่มันก็สามารถทำให้ถึงตายได้ง่าย ๆ ด้วยยาพิษที่เคลือบไว้ตรงมุมแหลมของดาวกระจาย นี่เป็นสิ่งที่ช่วยพวกเขาได้มาก แต่บางครั้งก็ไม่ใช่อย่างที่คิด เมื่อนินจาโดนบาดเจ็บเองเมื่อจะใช้ขว้างมัน พิษก็จะเข้าสู่ตัวเอง

ดาวกระจายถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้โจมตีศัตรูและมันจะกระเด็นไปอีกทางหนึ่ง นี่เป็นสิ่งที่นินจาใช้ลวงพวกยามหรือทหารรักษาการณ์ให้หลงเชื่อว่า พวกเขาถูกตัดเป็นชิ้น ๆ ด้วยฝีมือของนักดาบล่องหน(1 ในกลยุทธ์ทางจิตวิทยา)

### เท็ตสึ - บิชิ

เท็ตสึ - บิชิ เป็นอาวุธโลหะขนาดเล็กที่มีปลายข้างหนึ่งยกขึ้น เหมือนกับดาวกระจายคือใช้เป็นตัวดึงดูดความสนใจในขณะที่หลบหนี นินจาจะปาอาวุธนี้ไว้ด้านหลังเขา และหากใครโชคไม่ดีนั้นด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### รูปที่ 9 ชูโกะ (กรงเล็บเสือ)

ไปเหยียบเข้าก็จะไม่สามารถติดตามพวกนินจาต่อไปได้ มันอาจใช้ขีว้างและอาบยาพิษได้เช่นเดียวกันกับดาวกระจาย

### ลูกดอกอาบยาพิษ

นินจาจะใช้ลูกดอกอาบยาพิษในสถานการณ์ต่างๆ ไม่ใช่เรื่องแปลกที่นินจาจะคาบลูกดอกอาบยาพิษนี้ไว้ในปาก เพื่อที่พวกเขาจะสามารถเป่าลูกดอกไปยังใบหน้าของศัตรูในระยะประชิด หากพวกเขาต้องการที่จะกำจัดใครด้วยวิธีที่เจ็บที่สุด ลูกดอกอาบยาพิษนี้จะเข้าสู่ร่างกายได้อย่างง่ายดายและสามารถถอนออกได้โดยไร้ร่องรอยใดๆ ในระยะไกลลูกดอกสามารถถูกยิงได้ด้วยปืนลม

ส่วนนินจาหญิงจะชอนลูกดอกอาบยาพิษไว้ที่ผม เมื่อใดที่เหยื่อไม่ทันระมัดระวังตัว เหล่านินจาก็จะปาลูกดอกอาบยาพิษนี้ใส่ศัตรูทันที

### ชูโกะ (กรงเล็บเสือ)

ชูโกะ เป็นกรงเล็บเหล็กคู่ที่ใส่กับฝ่ามือของพวกนินจาได้ด้วยสายรัด ตรงปลายโดยปกติจะมีตะปูแหลมอยู่ 4 ตัว นี่เป็นอาวุธที่ใช้ต่อสู้ในระยะประชิด เหมือนกับกรงเล็บสัตว์ ชูโกะยังใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการปีนป่ายของนินจา ด้วยกรงเล็บเสือนี้ช่วยให้นินจาสามารถปีนป่ายได้ง่ายขึ้น ชูโกะยังสามารถป้องกันหรือลดแรงโจมตีของดาบได้ สามารถจับดาบได้ด้วยร่องระหว่างกรงเล็บแล้วบิด แม้อาจไม่ใช่ความคิดที่ดีนักที่จะใช้รับดาบคาตานะ หรือ ดาบวาคิซาชิ และมันได้ผลกับดาบที่อ่อนกว่า อีกประเภทหนึ่งของชูโกะ ก็คือ เนคาเตะซึ่งเป็นกรงเล็บที่แยกกันตามแต่ละนิ้วมือ

นี่เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คันทนูสั้นและยาว

นินจาใช้คันทนูหลายแบบทั้งแบบสั้นและแบบยาว

### มันริกิกุซาริ (โซ่)

มันริกิกุซาริ เป็นโซ่ยาวประมาณ 3 ฟุต ปลายทั้ง 2 ด้านถูกถ่วง เป็นอาวุธที่ใช้ป้องกันตัวเองแต่เมื่อมาอยู่ในมือของนินจาแล้ว มันก็จะกลายเป็นอาวุธที่เต็มไปด้วยกลอุบายอีกชนิดหนึ่งเช่นกัน เนื่องด้วยมีขนาดเล็กและง่ายที่จะซ่อนไว้ในมือของนินจาหรือสายรัดของ ในขณะที่ถือปลายข้างหนึ่งของโซ่ แล้วควงมันไปรอบๆเพื่อใช้เป็นอาวุธ ปลายอีกข้างหนึ่งที่รับน้ำหนักไว้สามารถสร้างแรงทำลายที่มหาศาลได้



รูปที่ 10 มันริกิกุซาริ

### นาจินาตะ

นาจินาตะ ก็เหมือนอาวุธโบ แต่มีปลายเป็นใบมีดอันแหลมคม

### จิดเตะ

จิดเตะ จะคล้ายกับ โซ แต่เล็กกว่าและมีข้างเดียวที่ใช้ป้องกัน(หรือป้องกันได้ข้างเดียวเท่านั้น)

### ยาริ

โดยทั่วไป ยาริ จะมีความยาว 5 ฟุต กับใบมีดขนาด 6 นิ้ว และด้ามจับมักจะซ่อนด้วยโซ่หรือมิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เท็ดเซ็น

เท็ดเซ็น คือ พัดพับกับกรอบเหล็ก เมื่อพับแล้วจะถูกใช้ฟาดไล่ศัตรู มีการประดิษฐ์ให้แตกต่างกันไปรวมถึงชนิด ด้านนอกกรอบจะเป็นมุมแหลมๆ เพื่อว่านอกจากจะใช้ต่อสู้ได้ ยังสามารถนำมาใช้ตัดได้ด้วยเช่นกัน

## โอโนะ

โอโนะ หรือ ขวานศึก เป็นอาวุธที่มีกำลังมหาศาล ใช้เพื่อฝ่าประตูปราสาท ล้มข้าศึกบนหลังม้า หรือทำลายคู่ต่อสู้ที่ต้องการจะสู้ด้วยด้วยอาวุธที่เล็กกว่า โดยปกติ โอโนะ จะยาว 4 ฟุต อีกทั้งมีน้ำหนักมาก มีใบมีดเหล็กกล้าที่ทำไว้กินขนาด และด้วยน้ำหนักของมันนี้ถึงต้องอาศัยทักษะในกรใช้อาวุธเป็นอย่างมากในการต่อสู้

## อาชิโกะ

อาชิโกะ เป็นเล็บตะปู ที่ไว้สวมใส่ที่เท้า ช่วยให้บินจาสามารถบินได้ดีและเร็วยิ่งขึ้น และก็ใช้ในการต่อสู้ด้วยเช่นกัน เป็นลูกเตะพิฆาต

## โบคเค็น

เป็นดาบไม้ที่ใช้ในการฝึกดาบ เมื่อนักเรียนเริ่มเรียนรู้วิธีการใช้ดาบ ก็เริ่มเรียนพื้นฐานการใช้ดาบกับ โบคเค็น นี้ อย่างไรก็ตามมันถูกใช้เป็นอาวุธด้วย เนื่องจากทำมาจากไม้เนื้อแข็ง ความจริงแล้วนิजाชอบที่จะใช้โบคเค็น ในการปฏิบัติภารกิจเสียมากกว่าดาบปกติเสียอีก เหตุผลเพราะโบคเค็นเบาและง่ายต่อการพกพามากกว่าไม่มีความเสี่ยงในการไปทำร้ายโดนพวกของตนเอง โบคเค็นง่ายต่อการอำพราง เนื่องจากมันสามารถถูกทาสีและตกแต่งได้ และเมื่อมันถูกใช้อย่างมีเทคนิค โบคเค็น สามารถที่จะทำให้กระดูกหักหรือทำลายอวัยวะภายในได้

## ฟุกิยะ

คือ ปืนลม เป็นส่วนหลักของกองทัพนิजा เพราะมันมีคุณสมบัติแตกต่างกันออกไป เนื่องจากมันแทบจะไม่มีเสียง นิजाที่ซ่อนตัวอยู่จึงไม่ถูกจับได้เมื่อใช้มัน นอกเหนือจากใช้ยิงลูกดอกแล้ว มันยังสามารถใช้เป็นหลอดสำหรับหายใจใต้น้ำได้ เมื่อนิजाอยู่ในน้ำ เพราะฟุกิยะทำด้วยไม้ไผ่ มีคุณสมบัติบางอย่างเหมือนฟืนน้ำในลำธาร นิजाจึงสามารถซ่อนตัวอยู่ในน้ำได้เป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระยะเวลาต่างๆเป็นชั่วโมง ในกรณีจำเป็น เม็ดสุบิชิ จะถูกส่งผ่านฟักยะด้วยการยิงกระดาศเล็กๆ ที่บรรจุฟริกไทยและเสี้ยนเหล็กอันแหลมคมไปยังใบหน้าของศัตรู

## กระบอง 2 ท่อน

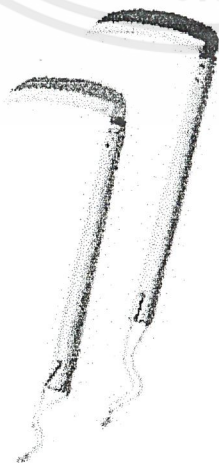
ถึงไม่ใช่อาวุธพื้นฐานของนินจา กระบอง 2 ท่อนก็ยังถูกใช้อยู่ เนื่องจากมันสามารถปรับให้ใช้ได้กับหลายๆสถานการณ์ นอกจากนี้ยังง่ายต่อการพกพา กระบอง 2 ท่อนใช้ป้องกันอาวุธได้มากมายตั้งแต่ โบ จนถึงดาบ โดยรับคมมีดของดาบด้วยไซระหว่างด้ามไม้ นินจาสามารถบิดจับและปลดอาวุธอย่างดาบของคุณ์ต่อสู้ที่โจมตีเข้ามาได้เช่นเดียวกับแนวคิดที่ประยุกต์เข้ากับอาวุธทั่วไป กระบอง 2 ท่อนไม่ได้เพียงแค่ป้องกันเท่านั้น มันยังสามารถใช้รุกคู่ต่อสู้ได้ด้วย นินจาสามารถใช้มันรัดคอคู่ต่อสู้หรือจัดการข้อต่อด้วยไซระหว่างด้ามไม้

## ทันโตะ

ทันโตะ หรือ มีด เป็นอาวุธสำคัญของกองทัพนินจา เหมือนกับ นินจา - โตะ(ดาบ) ทันโตะไม่ได้ทำด้วยเหล็กคุณภาพสูงอย่างดาบของซามูไร แต่นินจาทำเช่นนี้เพื่อใช้ทันโตะอย่างเครื่องมืออเนกประสงค์ ทันโตะจะถูกใช้แฉมประศูเพื่อล้วงความลับ , ใช้ขุดหลุม , ขุดช่อง หรือใช้ขว้างอย่างซุริเคน ที่แน่นอน ทันโตะ ใช้ฉีกอเนกทางคู่ต่อสู้

## ฮันโตะ

ไม้เท้ายาว 3 ฟุตที่สามารถใช้เหมือน โบกเค็น หรือใช้ซอนของไว้ภายในไม้อย่างมีดดาบ หรือ โตะ



รูปที่ 11 คามะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คามะ

คามะ เป็นพื้นฐานของ คุณาธิ - คามะ โดยตัวของมันเองเป็นเคียวอันหนึ่ง โดยปกติจะใช้ เป็นคู่และใบเคียวของ คามะ มีหลายๆลักษณะ เช่น วงโค้ง , วงพระจันทร์เสี้ยว ฯลฯ เมื่อบวกกับ แรงเหวี่ยง ทำให้นินจาสามารถสร้างพลังทำลายที่มหาศาลได้ คมมีดของคามะยาวประมาณ 11 - 12 นิ้ว ด้ามจับค่อนข้างจะยาวกว่าซึ่งปกติเคียวแบบเดิม ใบเคียวจะยาวกว่าด้ามจับ

## ไซโบะ

เป็นอาวุธเล็กที่ใช้ตีจุดกดอันตรายภายในร่างกาย คอเป็นจุดที่ดีที่สุดในการตี มันเป็น ห่วงขนาดพอเหมาะกึ่งนิ้วกลาง และมีส่วนไม้ที่บดแหลมต่อกัน มีหลายประเภทสำหรับอาวุธชนิดนี้

## ไฮโกะ

อาวุธนี้คล้ายกับ ไซ ถูกหุ้มยอดด้วย ใจ มักทำมาจากไม้ไผ่และให้แรงโจมตีได้ดีพอๆ กับที่ใช้เป็นอาวุธป้องกันได้ดี ใช้ในท่าจ้วงแทง มีหลายประเภท

## ชิจิริคิ

อาวุธนี้เป็นไม้ตรงขนาดยาว 2 ฟุต มีไซ่ต่อบนยอด ยาว 2-1/2 นิ้ว พร้อมไม้กลมกับ ตะปู ไซ่สามารถเก็บได้พอดี ด้านในเหมือน คามะ และใช้เป็นไม้ประดับประจำราชสำนัก ( บัลลังก์ )

## คาคุเตะะ

เป็นห่วงที่นินจาสวมและจุ่มลงไปในยาพิษ ทำจากโลหะและไม้คองทอน นินจาสามารถ ฆ่ารัดคอคู่ต่อสู้ด้วยห่วงที่รัดอยู่ที่คอ ยุ่งยากน้อยกว่าใช้ดาบและหลงเหลือหลักฐานน้อยและคน อื่นจะไม่ทราบว่ายี่ห้อตายได้อย่างไร

## อุปรกรณ์

นินจามีอุปกรณ์หลายชนิด ขึ้นอยู่กับงานที่ได้รับมอบหมาย

## เม็ตสึบิชิ

หรือ แก๊สน้ำตาอย่างชั่วคราวหรือบางครั้งก็เป็นอย่างถาวร เพื่อไม่ให้คู่ต่อสู่มองเห็น มี ส่วนประกอบจากเปลือกไซ้ที่ถูกคว้านเป็นหลุม , ฤกษ์กระดาศ และไม้ไผ่สั้นจะถูกบรรจุด้วยส่วนผสม ของทราย โลหะ และพริกไทย ใช้โจมตีคู่ต่อสู้ เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปลือกไข่และถุงกระดาษจะถูกข้างใส่หน้าคู่ต่อสู้ให้แตกกระจายจนส่วนผสมเข้าสู่ดวงตา หลอดไม้ไผ่จะถูกปิดไว้ด้วยกระดาษหรือขี้ผึ้งและเมื่อที่ปิดหลุด หลอดจะปล่อยสารไปยังหน้าของคู่ต่อสู้ทำให้ตาของคู่ต่อสู้มองไม่เห็น

โดยปกติเม็ตลีสปีชี จะถูกใช้เมื่อจะหลบหนี หรือเมื่อนินจามีความรู้สึกว่ามีคู่ต่อสู้มากเกินไปที่จะประมือด้วย เช่น ในกรณีที่นินจาที่มีคู่ต่อสู้ประมาณ 5 - 6 คน เขาอาจจะใช้เม็ตลีสปีชีกับศัตรู 2 - 3 คน แล้วก็ต่อสู้กับคนที่เหลือ

## คางินาวะ

เป็นตะขอเกี่ยว ใช้เป็นอุปกรณ์ในการปีนไต่ ประกอบด้วยตัวตะขอและส่วนที่เป็นเชือกยาว 12 - 15 ฟุตคางินาวะ ใช้เป็นอุปกรณ์ในการวัดขนาดกำแพงหรือวัดแกว่งข้ามไปเกี่ยวกับช่องขนาดใหญ่ อย่างไรก็ตามมันสามารถถูกใช้เป็นอาวุธ โดยถือส่วนเชือกแล้วหมุนส่วนตะขอไว้เหนือศีรษะ เมื่อนั้น นินจาสามารถจู่โจมคู่ต่อสู้ด้วยปลายตะขอที่แหลมคมหรือเชือกที่สามารถใช้จับศัตรูและทำให้นินจาสามารถต่อสู้กับอาวุธอื่นได้



รูปที่ 12 คางินาวะ

## ซูโกะ&อาชิโกะ

เป็นสายเหล็กที่ใช้ผูกกับมือและเท้าเพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำหรับปีนป่าย ด้วย 2 สิ่งนี้นินจาสามารถปีนป่ายกำแพงหรือปีนต้นไม้ได้ภายในเสี้ยววินาที ความจริงนั้น ซามูไรจะได้รับข้อมูลว่า นินจาสามารถปีนป่ายได้ชำนาญราวกับหมี ดูรูปที่ 9

## อาชิอาโร่

นินจาเป็นแบบฉบับของนักสะกดรอย คือ สามารถที่จะแจกแจกร่องรอยต่างๆบนพื้นและการเป็นนักติดตามที่ดี พวกเขาจะตระหนักอยู่เสมอว่า เขาเองก็อาจจะถูกสะกดรอยตาม เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้เช่นกัน โดยเฉพาะเวลาสวมตาปี ปัญหานี้ได้รับการแก้ไขโดยประดิษฐ์สายนิ้วทำหลากหลายชนิด ซึ่งแกะด้วยไม้และสวมเข้ากับ ตาปี ของนินจาได้

อาชีอาไร มีหลายขนาด เช่น รอยตีนหมี หรือ สุนัข และยังมีแบบรอยของมนุษย์ด้วย ร่องรอยเหล่านี้ทำให้รอยเท้าของนินจาดูเหมือนเป็นรอยเท้าของเด็กได้ เมื่อทำขนาดของ อาชีอาไร ให้มีขนาดเล็กและดูเหมือนรอยเท้าของเด็ก เมื่อใส่สิ่งนี้แล้ว นินจาสามารถเดินผ่านแดนของ ศัตรูได้อย่างมั่นใจและไม่ต้องกังวลกับการถูกติดตาม เพราะชาмуไรก็คงไม่คิดที่จะติดตามรอย คลานหรือรอยเท้าของเด็กอยู่แล้ว

### ชิโคโระ

นินจาสามารถติดอุปกรณ์ที่เป็นเล็ยเล็กๆหลากหลายชนิดเพื่อไว้สำหรับเจาะหลุมในกำแพง เพื่อว่าจะได้มุมมองที่ชัดเจนจากการมองกำแพงในขณะที่ซ่อนตัวอยู่ เล็ยชนิดนี้ โดยมากแล้วมักจะเป็นรูปสามเหลี่ยมด้วยสิ่งนี้ นินจาสามารถสร้างช่องกว้างๆในผนังของตัวเอง ขณะที่อีกด้านหนึ่ง ก็เจาะเป็นช่องเล็กๆเท่านั้น

### โทจิเมะ

เนื่องจาก ประตูแบบญี่ปุ่น โดยส่วนมากในยุคสมัยนั้น จะใช้วิธีเปิดแบบเลื่อนจากฝั่ง หนึ่งไปอีกฝั่งหนึ่ง แทนที่จะเปิดออกด้านนอกหรือเปิดเข้าด้านใน นินจาจึงต้องพกอุปกรณ์ โทจิเมะ มาด้วย โทจิเมะเป็นแท่งเหล็กปลายเป็นตะขอทั้ง 2 ด้าน ตะขอนี้ใช้ยึดประตูให้สนิท โดยลือคมัน ไว้เข้าด้วยกัน

### แกนโด

ถึงแม้ว่า นินจาส่วนมากจะปฏิบัติงานในยามวิกาล และบางครั้งพวกเขาที่ต้องการแสง ในการทำงาน แกนโด เป็นตะเกียงที่ทำหน้าที่ได้มากพอๆกับไฟฉาย จะมีแท่งเทียนซึ่งล้อมไว้ด้วย โลหะรูปกลวยอยู่ด้านใน และด้ามจับก็จะมีส่วนต่อที่ปลายของโลหะนั้นอีกที เมื่อแสงเทียนถูกปก บังด้วยโลหะแล้ว แสงก็จะส่องไปยังทิศทางใดทิศทางหนึ่งแทนที่จะส่องสว่างทั่วทุกทิศอย่าง ตะเกียงปกติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตัวยึด

เนื่องจากนินจาได้รับการฝึกให้เตรียมนมพร้อมวิงฝ่าไม้ทั้วทุกสภาพภูมิศาสตร์ พวกเขาจึงติดแผ่นที่มีตะปูไว้ด้านหนึ่ง ชิ้นส่วนนี้จะผูกติดกับด้านล่าง ตาปี ของนินจาเพื่อไว้ยึดเกาะตามสภาพพื้นที่ ซึ่งมันทำหน้าที่ เช่นเดียวกับรองเท้านักกีฬาที่ใช้กันอยู่ทุกวันนี้ ซึ่งมันจะมีปุ่มคล้ายๆกับตะปูอยู่ด้านล่างรองเท้าเช่นเดียวกัน

## คุสุริบิน

นินจามักจะพกกระป๋องยาที่จะบรรจุน้ำยารักษาโรค และแบ็งน้ำ ซึ่งใช้รักษาพยาบาลตัวเองในกรณีที่ได้รับบาดเจ็บในขณะปฏิบัติงาน ในคุสุริบิน นี้สามารถใช้บรรจุน้ำได้ทั้งยาพิษและยาถอนพิษ

## ชิโนบิ บุนะ

เป็นบางเวลาที่นินจาต้องข้ามลำธารขนาดใหญ่หรือล่องแม่น้ำ ด้วยเหตุผลนี้ลำไม้ไผ่และตุ่มเปล่าขนาดใหญ่จึงถูกใส่ไว้ในถุง เมื่อนินจาไปถึงแม่น้ำที่ต้องข้ามหรือต้องเดินทางผ่าน นินจาก็จะประกอบลำไม้ไผ่เข้าด้วยกันเป็นรูปกากบาทและใช้ตุ่มที่ปิดสนิทมัดเข้ากับ ด้านล่างของกรอบเพื่อให้มันลอย จากนั้น นินจาก็จะล่องเรือในแม่น้ำและใช้ลำไม้ไผ่แทนพาย

## ระเบิดควัน

ระเบิดควันนี้มีชื่อเสียงมาจากภาพยนตร์นินจาในยุค 80 ซึ่งในระเบิดนี้จะถูกบรรจุด้วยดินปืน ซึ่งทำให้เกิดระเบิดและเกิดควัน

## โดกะ

โดกะ เป็นอุปกรณ์เล็กๆที่เอาไว้ใส่ถ่าน อุปกรณ์นี้ใช้เพื่อจุดเทียน ก่อไฟ และสามารถให้ความอบอุ่นแก่มือ ในช่วงอากาศหนาวในตอนกลางคืน

## ไซ

ไซที่ถูกคว้านออกมาเป็นหลุมเล็กๆ ที่ว่างของมันก็จะบรรจุไปด้วยแป้งหลายๆชนิดของนินจาเมื่อมันแตกออกก็จะส่งให้แป้งกระจายไปสู่เป้าหมาย

## ชิโนบิ ไคอิ

เป็นพายที่สามารถใช้พับได้ ใช้กับอุปกรณ์ข้ามลำธารของนินจา ทำด้วยไม้ไผ่และมีพัดที่ท้าย

## มิสุ กุโมะ

เป็นอุปกรณ์เดินทางน้ำที่นินจาใช้ มันเป็นเบาะรองนั่งอัดลมไว้รองสะโพกของนินจา และช่วยไม่ให้เขาจมน้ำ ในกระเป๋าใบนี้จะบรรจุลมโดยปกติแล้วจะทำด้วยหนังกระต่ายและหนังม้า

## คามะ อิคาคะ

อุปกรณ์ข้ามลำน้ำที่คล้ายกับแพมาก นินจาสร้างขึ้นมาเพื่อให้ข้ามลำน้ำขนาดใหญ่ไปยังจุดหมายปลายทาง

## ทารุ อิคาคะ

(หม้อ) ทุ่นลอยน้ำที่นินจาใช้ข้ามลำน้ำตื้น โดยจะใส่เท้าลงไปในหม้อและข้ามลำธารไป

## ฮาซามิ บุนะ

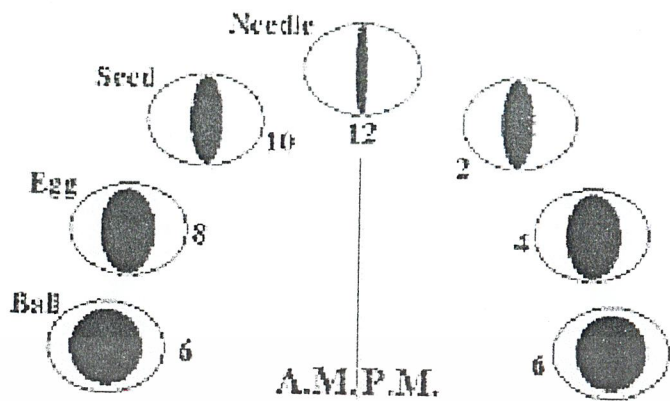
เป็นกล่องที่ใช้ขนย้ายข้าวของเครื่องใช้ของนินจาให้ข้ามแม่น้ำไปได้โดยไม่เปียก

## สึกิ บุนะ

เป็นเรือประกอบที่นินจาใช้ นินจาต่างจะขนของตัวเองไปประกอบ เมื่อต้องการล่องน้ำ

## ความรู้คูนินจา

นินจามีวิธีคิดอันชาญฉลาด โดยใช้ตาของแมวมองเวลา เนื่องจากแมวมีดวงตาที่ไวต่อแสง มันจะปรับสายตาดหลายครั้งเมื่อแสงอาทิตย์สาดส่องอยู่บนฟ้า รูปภาพข้างล่างนี้ แสดงว่านินจาใช้หลักความรู้นี้ในการประเมินเวลา



รูปที่ 13 ภาพแสดงการเทียบเวลาโดยใช้ตาของแมว

นินจาเหมือนกับนักเดินเรือที่ต้องใช้ดวงดาวนำทางในยามค่ำคืน แต่เขาก็ยังค้นพบอีก 2 วิธี ที่จะใช้กำหนดทิศทาง วิธีแรก คือ ผ่านทางตอไม้ หากนินจาเผชิญเจอตอไม้เข้า เขาก็จะดูวงแหวนเพื่อบอกว่าตรงไหนคือ ทิศเหนือ วงแหวนจะแคบและชิดกันเมื่ออยู่ใกล้ทิศเหนือ และจะขยายวงกว้างมากขึ้น เมื่ออยู่ใกล้ทิศใต้

อีกวิธีหนึ่งที่แม่นยำกว่าการกำหนดทิศ คือ ใช้ประโยชน์จากแสงอาทิตย์และไม้ 3 ด้าม วิธีการนี้ตัด - ลินได้แม่นยำว่าไหนคือ ทิศเหนือจริง นินจาจะหาพื้นที่ที่ไม่มีต้นไม้หรือพุ่มไม้ และหาไม้ด้ามหนึ่งยาวประมาณ 1 ฟุต อีก 2 ด้ามที่เหลือไม่จำกัดความยาว นินจาจะใช้ด้ามที่ยาวกว่า 1 ฟุต ยันพื้นไว้ และสังเกตดูเงาที่ตกทอดบนพื้น เมื่อนั้นก็วางไม้อีกอันลงบนพื้นที่ปลายเงาทอดยาวออกไป รอบประมาณ 15 นาที ให้เงานั้นย้ายตำแหน่งและวางไม้อีกด้ามที่ปลายเงาของตำแหน่งใหม่ หลังจากนั้นนินจาจึงวางเท้าขวาลงบนไม้ที่ตำแหน่งแรก และทำอีกข้างหนึ่งที่ตำแหน่งที่ 2 และนั่นเองเป็นตำแหน่งทิศเหนือที่แท้จริงที่นินจาจะต้องมุ่งหน้าไป

นินจาก็จำเป็นต้องพักผ่อนในบางครั้ง และที่ที่ดีที่สุดในการซ่อนตัวก็คือ บนยอดต้นไม้ เนื่องจากนินจาสวมสายคาดเอวที่ยาว เขาจึงสามารถพันกิ่งไม้ที่หนาและมียอดสูงของต้นไม้และผูกสายคาดเอวจากกิ่งหนึ่งไปยังอีกกิ่งหนึ่งในลักษณะของใยแมงมุม ทำเป็นเปลไว้พักผ่อนและเฝ้าดูศัตรูที่เข้ามาใกล้

และด้วยสัญชาตญาณในการเอาตัวรอดที่นินจาจำเป็นต้องมี พวกเขาจึงได้รับการฝึกอย่างนักธรรมชาติวิทยา มีความสามารถในการแยกแยะว่าสิ่งไหนกินได้ สิ่งไหนกินไม่ได้ , สมุนไพรชนิดไหนเป็นพืชหรือมีพิษ , การวางกับดัก , การปรุงอาหาร , ล่าสัตว์ , สร้างที่พักอาศัย , หาน้ำและก่อไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการหาแหล่งน้ำ คือ ดูจากสัตว์ในท้องที่นั้น ตัวอย่างเช่น ถ้ามีมดหรือแมลง เขาจะรู้ว่าแหล่งน้ำอยู่ใกล้ อีกวิธีการหนึ่งคือ อาศัยการจำว่าพืชชนิดไหนที่อยู่ใกล้แหล่งน้ำ ถ้านินจาพบพืชเหล่านี้ เขาก็จะรู้ว่าแหล่งน้ำอยู่ใกล้ๆ

## เครื่องแต่งกายของนินจา

ชุดฟอร์มของนินจาเรียกว่า ชิโนบิ โซโซโกะ โดยปกติแล้วนินจาจะแต่งดำ เพราะงานของพวกเขาต้องทำงานในเวลากลางคืน อีกสีหนึ่ง คือ สีขาว สำหรับใช้พรางตัวท่ามกลางหิมะกับอีกชุดหนึ่งที่มีลวดลายสีล้วนสำหรับพรางตัวอยู่ในป่า

เมื่อแต่งชุดอย่างครบเครื่อง นินจาจะปกปิดร่างกายมิดชิดเว้นเพียงร่องตาและมือของเขา ร่องเท้าตาบิ จะมีร่องระหว่างนิ้วหัวแม่เท้ากับนิ้วที่เหลือ นี่เป็นสิ่งที่ช่วยทำให้ง่ายขึ้นในการปีนป่ายและไต่กำแพง

ชุด ชิโนบิโซโซโกะ จะมีกระเป๋ามากมายทั่วทั้งตัวทั้งในและนอก เพื่อไว้ใส่อุปกรณ์เครื่องมือ อาวุธที่เขาต้องใช้ อย่าง ยาพิษ ดาวกระจาย มีด และอื่นๆ นินจายังสามารถพกชุดเครื่องมือเล็กๆที่บรรจุด้วยยาพิษและสารต่างๆ

ไม่ใช่ทุกงานที่นินจาจะต้องสวมชุด ชิโนบิ โซโซโกะ นี้ บางครั้งนินจาก็ต้องแต่งตัวอย่างนักบวช คนป่า หรือ แม้แต่ซามูไรขึ้นอยู่กับงานที่ได้รับ ซึ่งมีข้อมูลมากมายเกี่ยวกับการแต่งกายของนินจาเพิ่มเติมมีดังนี้

ตามประวัติศาสตร์นินจาไม่ได้แต่งดำ อย่างเวลากลางคืน เขาจะแต่งสีน้ำเงินเข้ม เทาเข้ม หรือน้ำตาลเข้ม ชุดดำของนินจาปรากฏอยู่ทั่วไป ตามรูปภาพ และในภาพยนตร์ทำให้คนดูเชื่อว่านั่นคือ ชุดที่นินจาใส่ บางที่เขาอาจจะไม่ค่อยได้ใส่มันบ่อยนักอย่างที่คุณเคยคิดไว้ และไว้เพื่อใช้ปฏิบัติภารกิจเฉพาะเท่านั้น ที่จริงหน้ากากจะช่วยกลบเสียงหายใจได้จริงแต่จะช่วยให้การได้ยินชัดน้อยลงด้วย เช่นเดียวกับที่นินจาถูกจับกุมตัวแล้วมันก็จะถูกสังเกตุได้อย่างเปิดเผย นั่นก็คือความตั้งใจของเขาเองที่แต่งสีดำ

นอกจากนี้ นินจายังไม่สะดวกในการแต่งชุดสีสว่าง เนื่องจากสถานการณ์ที่คาดไม่ถึงซึ่งอาจจะต้องเผชิญกับดินโคลนหรือสิ่งสกปรกบนเสื้อผ้าหรือบนหน้าของเขา

บางที ก็มีข้อมูลว่า นินจาจะสวมชุดแดงด้วยเนื่องจากสีนี้ก็จะไม่ถูกสังเกตุในเวลากลางคืนเช่นกัน เมื่อนินจาได้รับบาดเจ็บจนถึงขั้นเลือดตกยางออก คู่ต่อสู้ก็จะไม่รู้เนื่องจากเลือดมันจะกลืนไปกับสีเสื้อ นี่เป็นกลยุทธ์ของนินจาที่แสดงถึงภาพพจน์ของความเป็นยอดมนุษย์ซึ่งเป็นสิ่งที่นินจาได้รับ เป็นภาพลวงของนักสู้ผู้ที่ไม่เคยโดนพิฆาต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ไท - ยิตลี

ไท - ยิตลี คือ การต่อสู้ด้วยมือเปล่า เหล่านี้จะมีความสามารถในการต่อสู้ด้วยมือเปล่า เขาถูกฝึกตั้งแต่วัยเด็กให้ต่อสู้ด้วยมือและเท้า เขาจะรู้สถานการณ์และวิธีการที่จะใช้ตอบโต้หรือฆ่าได้ตามความต้องการ

อีกประการหนึ่งในลักษณะการต่อสู้มือเปล่าที่มีประสิทธิภาพมาก คือ นินจาไม่เพียงแต่การเรียนเตะ ต่อย เท่านั้น เขายังศึกษาร่างกายของมนุษย์เป็นอย่างดี เรียนรู้ จุดอ่อน จุดแข็ง ตัวอย่างเช่น การต่อยที่ใบหน้าอาจทำให้เจ็บปวดชั่วคราว ในขณะที่ตอยคอหอยแล้วจะให้ความรุนแรงมากกว่า

การเข้าประชิดตัว เป็นส่วนที่แข็งแกร่งของเทคนิคการต่อสู้แบบนินจา ผสมกับการเตะ ต่อย กระชกและหมัดต่างๆแล้ว นินจาก็เป็นนักสู้ในท่ายืนที่มีความแข็งแกร่งที่เดียว เมื่ออยู่ในท่านั่งหรือนอน ดูเหมือนว่า ลูกเตะและหมัดใช้ไม่ได้เลยมีประสิทธิภาพ ดังนั้น เทคนิคอย่างการบลิ๊อค แชนและล๊อคข้อต่อ จึงถูกนำมาใช้ในการต่อสู้เช่นนี้ ซึ่งใกล้เคียงอย่างมากกับยูโดหรือ ยิว ยิตลี ในปัจจุบัน นินจาจะได้เรียนศิลปะของ ไท ยิตลี หรือ การเคลื่อนไหวร่างกาย ไท ยิตลีไม่ได้เข้มงวดและสอนกระบวนท่าตายตัวเหมือนศิลปะการต่อสู้ที่ส่วนใหญ่จะทำกันแต่จะให้ความสำคัญกับการยืดหยุ่นร่างกาย การเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติและการกระทำกับสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ และนินจายังต้องเรียนรู้ที่จะทำลายข้อต่อของคุณต่อสู้และจุดตายของคุณต่อสู้ เมื่อคุณต่อสู้ออกหมัดหรือลูกเตะ นินจาจะไม่ป้องกันการโจมตีเหล่านั้น แต่เขาจะตีจุดกดหรือเส้นประสาทที่แขนขาให้สูญเสียการควบคุม นินจาไม่เพียงแต่ต้องเรียนรู้วิธีที่ทำให้คุณต่อสู้พิการเท่านั้น เขายังเรียนรู้วิธีฆ่าที่ได้ผลรวดเร็วและได้ผลดีเยี่ยม เป็นเรื่องจริงที่ว่านินจาสามารถฆ่าคนได้ด้วยเพียงแค่มเบาไปทำลายจุดอ่อนตามร่างกาย ส่วนสำคัญอีกประการหนึ่งของไท ยิตลี คือ การเรียนรู้ที่จะพลิกสถานการณ์หรือการจู่โจม ซึ่งพวกเขาได้ฝึกมาตั้งแต่เด็กให้มีความยืดหยุ่น และสามารถหนีจากพันธุนาการใดๆที่พวกเขาได้รับ แม้แต่เกมที่พวกเขาเล่นกันสมัยเด็ก ก็คือ เขาจะถูกมัดไว้ และเขาจะต้องหาทางให้ตัวเองหลุดจากเครื่องพันธุนาการให้เร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ นี่คือ จุดประสงค์หลักของเกม ซึ่งต้องใช้เวลาเป็นปีๆ นินจาจึงสามารถเรียนรู้วิธีการรอดพ้นจากเครื่องพันธุนาการทุกชนิดได้

ไท ยิตลี เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้คนมุ่งเข้าสู่ทางสว่างมากขึ้น การไม่เข้าไปพัวพันกับศัตรู คือ การปฏิบัติขั้นสูง ( การหนีโดยไร้การต่อสู้ คือ ภารกิจที่สะอาด ) การใช้ชีวิตโดยไม่มีคามผิดใดๆแม้กระทั่งศัตรูก็หาปรากฏไม่คือหลักธรรมอันสูงสุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## นินโป

นินยิตซี อธิบายได้ว่าเป็น การสะสมทักษะ ที่จะใช้ประโยชน์โดยนินจา ขณะที่นินโป มักกล่าวถึง ระบบที่เหนือชั้นกว่าของนินจุตซี ซึ่งชี้แจงถึงหลักปรัชญาของการดำรงชีพที่มีพื้นฐานมาจากหลักของนิน

นิน แปลได้ว่า ความอดทน แต่สามารถรวมไปถึงการทำอะไรที่ต้องอาศัยความพยายาม หรือการลักลอบทำสิ่งๆหนึ่ง

ลักษณะของ นิน ประกอบด้วย 2 ส่วน

ส่วนแรก เรียกว่า โยบะ ซึ่งหมายถึง มุมของคมดาบ อีกส่วนอ่านได้ทั้ง 2 แบบ ทั้ง โคโคโร หรือ ซิน ทั้งสองมีความหมายเดียวกันคือ หัวใจ

ลักษณะของ โป (Po) ซึ่งอ้างถึงกฎธรรมชาติ ถูกใช้มากกว่าการปฏิบัติ (เช่น ยูโด เคนโด ไอคิโด ฯลฯ) กล่าวถึงศิลปะของนินโปมากกว่าการฝึก กออย่างเคร่งครัดของนินจุตซี ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับการพัฒนาภายในของลักษณะส่วนบุคคลเข้ากับทักษะทางการฝึกศิลปะการต่อสู้ การเรียนรู้เพียงแต่เทคนิคอย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอ สิ่งสำคัญคือ หัวใจและจิตวิญญาณ ที่อยู่เป็นตัวตนหนึ่งๆ ด้วยเหตุผลนี้ นินโปจึงเคร่งการฝึกทางปรัชญาและด้านจิตวิญญาณ ไปพร้อมกับการฝึกทางกายภาพ การฝึกฝนกลั่นกรองจิตวิญญาณนี้ เป็นที่รู้จักกันในชาวญี่ปุ่นว่าเซชินเตกิเคียวโย

นินโป เกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเอง และเป็นที่ยอมรับกันว่า การป้องกันการเกิดอันตรายต่อตนเองเกี่ยวพันกับจิตวิญญาณมากพอๆกับเทคนิคทางกายภาพ

## ยิตซี (JUTSU)

1. Jujutsu (ยิวยิตซี) - นี้ไม่ได้หมายถึง ศิลปะการต่อสู้ประชิดตัว " ทักษะบอกถึงความสามารรถที่นินจาจะประสบผลกับสิ่งที่ศัตรูทั่วไปทำได้เพียงแค่ออยหนีเท่านั้น " สตีเฟน เฮยส์

2. Nawanukejutsu (นาวะนุเกะยิตซี) - การหนีจากเครื่องพันธนาการ ขึ้นอยู่กับการฝึกฝนสมัยเด็ก นินจาใช้ทักษะนี้ลอดผ่านช่องว่าง ซึ่งปกติจะเล็กมากสำหรับคนขนาดนินจา ความยืดหยุ่น เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับทักษะพิเศษนี้ ซึ่งเป็นผลสำเร็จจากการฝึกในวัยเด็กเท่านั้น

3. Nunjutsu (นินยิตซี) - ศิลปะของนินจา, นินโป และนิน

4. Masabita jutsu (มาสะบิตะยิตซี) - การโยน(ไม่แน่ใจว่าเป็นเทคนิคการโยนมือเปล่าไปสู่อีกมือหรือโยนอาวุธไปเข้าด้วยกัน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ยิตซี (JUTSU)

- 1.อิชวานโกยิตซี - การให้สัญญา
  - 2.อันโคคุโตะสโทชียิตซี - วิธีมองที่มีด
  - 3.บาเคะมอนโนะยิตซี - ศิลปะของวิญญาณลึกลับ
  - 4.บายิตซี - วิทยาการของการต่อสู้แต่ละชนิด
  - 5.ดาเคนไตยิตซี - กระบวนการจู่โจม
  - 6.โดทอนจยิตซี - ศิลปะการซ่อนตัวใต้ดิน
  - 7.เกนยิตซี - เวทมนตร์และสิ่งลวงตา
  - 8.ฮันโซยิตซี - ศิลปะการปลอมตัวที่ไม่ใช่การแสดง
  - 9.จูไทยิตซี - ลักษณะการต่อสู้ประชิดตัวของนินจา
  - 10.โจยิตซี - การต่อสู้ด้วยไม้
  - 11.แค็บโปยิตซี - การทำให้พื้นคืนสติ
  - 12.ค็อบโปยิตซี - ศิลปะการหักกระดูก
  - 13.คิอียิตซี - ศิลปะการผสมผสานเป็นหนึ่งในพลังจักรวาล
  - 14.คิอียิตซี - การใช้เสียงดูอาวู
  - 15.คายิตซี - อาวุธไฟและวัตถุระเบิด
  - 16.ค็อบโปยิตซี - การทำลายหักกระดูก
  - 17.โคชียิตซี - การฟาดเส้นประสาทและเนื้อเยื่ออ่อน
  - 18.เคนยิตซี - สูัด้วยดาบ
  - 19.เคียวยิตซี - ทำสิ่งที่เป็นไปได้ให้เป็นไปไม่ได้และทำสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ให้เป็นไปได้
  - 20.คอนเซทซุยิตซี - การทำงานของข้อต่อและการล็อคข้อต่อ
  - 21.โมคุทอนยิตซี - ศิลปะการหนีทางไม้ เช่น การซ่อนตัวในต้นไม้หรือในซุง แม้กระทั่งการใช้ต้นไม้เป็นทางหนี
  - 22.มาซุปีไตยิตซี - เป็นเทคนิคการเชื่อม(ไม่แน่ใจว่าเชื่อมจากมือหนึ่งไปยังอีกมือหรือจากอาวุธสู่อาวุธ
  - 23.โอโซยิตซี - กระบวนท่ากอด เพื่อกอดคู่ต่อสู้ไม่ให้เคลื่อนไหว (ไม่ทำให้บาดเจ็บ)
  - 24.ซาคิโนยิตซี - การเปลี่ยนธง เกิดขึ้นเมื่อกองทัพฝ่ายเราลอกเลียนธงศัตรูให้ศัตรูคิดว่าเราเป็นฝ่ายเดียวกัน
  - 25.โซเทน โน ยิตซี - วิ่งใต้พื้นวัตถุทางซัน
  - 26.ซุยทอนยิตซี - ศิลปะการหนีทางน้ำ เช่น การซ่อนตัวใต้น้ำหรือใต้น้ำเป็นทางหนี
- เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

27. ชูริเคนยิตซี - ศิลปะการขว้างอาวุธ
28. เซทอนยิตซี - ชูตซาว (Shinobi)
29. ไชมอนยิตซี - การควบคุมจิตและการสะกดจิต
30. ทาเกะมัสไตยิตซี - การปลอมแปลงให้ผู้อื่นหลงเชื่อ
31. ไทยิตซี - การต่อสู้ด้วยมือเปล่า
32. ไทเฮนยิตซี - กระบวนท่ากำลัง
33. ไทเฮนยิตซี - เคลื่อนไหวท่าทางร่างกาย
34. โทริเทยิตซี - ทักษะการจับ
35. อันชินยิตซี - ศิลปะการปลางตัว
36. อูราไตยิตซี - จูโจมกลับยังคู่ต่อสู้

## ยาพิษ

นินจาเป็นผู้รอบรู้เรื่องยาพิษ วางยาเหยื่อได้ดีพอๆกับฟันหรือแทงคู่ต่อสู้ และมีโอกาสพลาดน้อยมาก เมื่อพิษเข้าสู่ร่างกายของเหยื่อทุกอย่างก็เป็นอันสายเกินแก้ พิษส่วนใหญ่เริ่มสกัดมาจากสิ่งมีชีวิต แต่บางส่วนก็นำมาจากสัตว์

วิธีหนึ่งก็คือ นำพิษฟูนิ มาจากปลาปักเป้า พิษนี้ร้ายแรงมากและสามารถทำให้ตายได้ด้วยปริมาณแค่น้อยนิด สัตว์อื่นๆที่นำมาใช้ทำยากก็คือ *bufo marinus* ซึ่งเป็นอึ่งอ่าง มีพิษหลังดวงตาของมัน พิษนี้มักจะใช้กับลูกดอก ลูกศร หรือปลายหอก

แมงมุมกับแมลงป่องก็ถูกใช้เช่นกัน ไม่เพียงแต่พิษที่สกัดจากมันแต่บางครั้งเป็นการถ่ายยิ่งกว่าเพียงแค่ซ่อนแมลงป่องไว้สักหนึ่งคู่ไว้ใต้เตียงของเหยื่อ

หนึ่งในพิษจากสิ่งมีชีวิต ได้มาจากผลไม้ ไชยาไนด์ถูกสกัดมาจากแหล่งต่างๆเช่น เมล็ดผลแอปเปิล เมล็ดลูกพลัม เมล็ดเชอร์รี่ และอื่นๆอีกมากมาย ซึ่งนินจามักจะใช้มันบ่อยครั้ง มะเขือเทศและใบ *rhubarb* ก็ใช้เป็นยาพิษได้ เมื่อกินเข้าไปแล้วจะไปก่อปัญหาที่เส้นเลือดแดง

*amanita phalloides* คือ เห็ดพิษที่มีความรุนแรงมากกว่า ไชยาไนด์ ถึง 10 เท่า ทำให้อาหารที่รับประทานเข้าไป และก็เป็นอาการที่จะเห็นเห็นนี้เป็นขั้นๆและผสมลงไปในอาหาร

ยาพิษจะถูกใช้ได้หลายวิธีการ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ เช่น นินจาสามารถใส่มันลงไปในอาหารของเหยื่อในขณะที่มีการเตรียมอาหาร เมื่อเหยื่อกินเข้าไปเขาจะไม่รู้เลยว่ากำลังจะได้รับอันตราย อาหารที่ผสมยาพิษเข้าไปไม่ทุกชนิดที่ออกฤทธิ์ถึงตาย บางชนิดใช้เพียงแคให้ตาพร่าหรือตาบอดไม่ใช่มีไว้สังหารเสมอไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีกวิธีหนึ่ง คือ นินจาจะใช้อาวุธอย่าง ดาวกระจายกับดาบของพวกเขาอาบยาพิษนี้ เมื่ออาวุธได้จู่โจมถูกเป้าหมาย พิษก็จะออกฤทธิ์อย่างรวดเร็วส่งผลเสียหายมากกว่าแผลที่ได้รับจากอาวุธเสียอีก

## คุจิ-อิน

คุจิ-อิน คือ พลังวิญญาณและความแข็งแกร่งของจิตที่นินจาครอบครองในรูปแบบของ สัญญาณมือ สัญญาณมือเหล่านี้ถูกเชื่อว่า สามารถเป็นช่องทางผ่านของพลัง การใช้สัญญาณมือนี้นำมาจากการฝึกฝนของผู้นับถือศาสนาพุทธในยุคแรกๆ

คุจิ-อิน เคยถูกใช้ในการสร้างความมั่นใจ และความแข็งแกร่งของนินจา และยังเชื่อว่า ใช้เสริมพลังในการรับรู้อันตรายและมองเห็นการตายล่วงหน้าของนินจา

ในหลักของคุจิ-อิน นิวโปอิง คือ ตัวแทนของที่มาแห่งพลังและนี่อื่นๆแทนธาตุทั้งสี่ คือ ชิ (chi) = ดิน - ของแข็ง , สุย (sui) = น้ำ - ของเหลว , คา (ka) = ไฟ - กระบวนการเผาไหม้ และ ฟู (fu) = ลม - แก๊ส

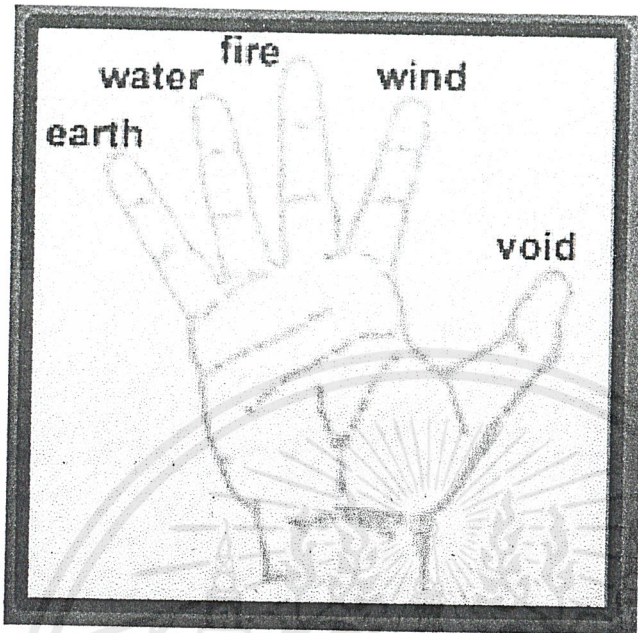
สัญญาณมือมี 81 ท่า โดยรวม แต่มีท่าเบื้องต้น 9 ชนิด คือ Rin (ริน) , Ha (เฮ) , Toh (โท) , Sha (ซา) , Kai (ไค) , Jin (จิน) , Retsu (เร็ตซึ) , Zai (ไซ) และ Zen (เซ็น) แต่ละท่าให้ กำเนิดความแข็งแกร่งและความสามารถต่างกันไปตามแต่นินจาคนที่ฝึก ริน ให้ความแข็งแกร่งกับ กายและใจ , เฮ สร้างพลังจิตและพลังในการกลบเกลื่อนพลังจิต , โท ทำให้นินจาสามารถเข้าถึงจุด สมดุลของของแข็งและของเหลวในร่างกาย ซึ่งนำไปสู่ความสอดคล้องกับจักรวาล , ซา ใช้กับการ รักษาตัวเองและผู้อื่น , ไค ให้พลังที่สมบูรณ์แบบในการควบคุมหน้าที่ต่างๆของร่างกาย เช่น บังคับ ให้หัวใจเต้นช้าลง ทนความร้อน - เย็นจัด ฯลฯ , จิน ให้พลังในการไตร่ตรอง ซึ่งทำให้นินจาที่ฝึกทางนี้ จนเชี่ยวชาญสามารถอ่านบุคลิกคนออก , เร็ตซึ ให้พลัง Telekinetic ทำให้นินจาทำให้ศัตรูช็อคได้ จากการตะโกนหรือสัมผัส , ไซ ช่วยขยายความสอดคล้อง โดยการประสานเป็นหนึ่งในจักรวาล , เซ็น ให้พลังในด้านความรอบรู้และความเข้าใจ พลังดังกล่าวนี้ต้องใช้เวลาทั้งชีวิตในการฝึกให้เป็น ผู้เชี่ยวชาญ

## การเดินไร้เสียง (STEALTH)

การเดินไร้เสียง จากส่วนหนึ่งของ " The Mystic Arts of the Ninja " โดย Stephen K. Hayes

1. วิชาการควบคุมสมดุลร่างกาย โดยการทิ้งน้ำหนักตัวและยืดหยุ่นหัวเข่าในการเคลื่อนที่
2. จำว่าต้องหายใจคู่ไปกับการเคลื่อนที่ การกลั้นหายใจแบบไร้สติจะสร้างความตึงส่วนเกิน

ของกล้ามเนื้อ และจะทำให้เกิดการปล่อยลมหายใจที่ติดขัด ถ้าคุณตกใจหรือเสียสมดุลโดยบังเอิญ ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 14 ภาพแสดงถึงพลังวิญญาณของนิมิตที่ครอบครองในรูปแบบของสัญญาณมือ (คุจิอิน)

3. ต้องตื่นตัวอยู่ตลอด อย่าให้ความสนใจกับการมองเท้ามากเกินไป เพราะจะทำให้คุณไม่ได้รับรู้ถึงผู้คน และสิ่งต่างๆรอบข้าง
4. ใช้ข้อต่อทั้งหมดในการเคลื่อนไหว ให้ของเหลวไหลผ่านข้อเท้า, หัวเข่า และสะโพกในการก้าวเท้า หลีกเลี่ยงความขี้เกียจและพฤติกรรมที่อันตรายในการงอเข่าและเหวี่ยงขาจากสะโพก
5. รักษาน้ำหนักของคุณให้สมดุลบนเท้าที่อยู่บนพื้นขณะเคลื่อนไหวขาอีกข้างไปสู่ท่ารับน้ำหนัก เมื่อต้องการความเจ็บที่สุดให้เลี้ยงการใส่น้ำหนักบนเท้าทั้ง 2 ข้างในเวลาเดียวกัน
6. ถ้าปฏิบัติได้แล้ว ให้ยกแขนขึ้นเบาๆข้างๆตัว แขนข้างหนึ่งให้สูงกว่าอีกข้าง เมื่อตรวจหาสิ่งกีดขวาง ก่อนที่คุณจะให้น้ำหนักร่างกายเผชิญกับสิ่งกีดขวางเหล่านั้น
7. หยุดพักและรักษาตำแหน่งของคุณไว้ ถ้าคุณทำให้เกิดเสียงขึ้นมากไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวทางในการออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้ามา สามารถสรุปผลและกำหนดแนวทางในการออกแบบงานได้ดังต่อไปนี้

#### CONCEPT ของงาน

จากข้อมูลที่ได้ศึกษามาจะรู้ดีที่ว่า นินจา เป็นบุคคลที่มีความสามารถพิเศษเหมือนพวกซูเปอร์ฮีโร่ในภาพยนตร์การ์ตูน แต่ต่างกันตรงที่ว่า นินจาเป็นตัวตนอยู่จริงในประวัติศาสตร์ เพราะว่าปัจจุบันกำลังมีการเรียนการสอนเรื่อง นินยิตสึ ซึ่งเป็นศิลปะการต่อสู้และป้องกันตัวแบบนินจา และขณะนี้กำลังเป็นที่แพร่หลาย ในประวัติศาสตร์แล้วจะไม่มีใครกล่าวถึงนินจาหรือบันทึกเอาไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เพราะภารกิจของเขาเป็นความลับ ทั้งชื่อแท้ และหน้าตาและต้องไม่มีใครเห็นพวกเขา พวกเขาเปรียบเสมือนเงา ( คาเงะ ) ที่ซ่อนอยู่ตามความมืดและคอยหาโอกาสโจมตี จึงเป็นที่มาของชื่อเกมว่า คาเงะ ในภาษาญี่ปุ่น คำว่า คาเงะ มีความหมายว่า เงา ข้าพเจ้าจึงใช้เรียกแทนคำว่า นินจา ซึ่งข้าพเจ้าพยายามจะหมายถึง ผู้ที่หลบซ่อนตัวอยู่ในเงามืดหรือหมายความว่านินจานั่นเอง

CONCEPT ของงานโดยรวมๆก็คือ ต้องการสร้างงานให้มีลักษณะภาพและกราฟฟิกที่ใช้ให้มีบรรยากาศแบบญี่ปุ่นโบราณ ซึ่งตามข้อมูลที่ได้ศึกษามา ยุคสมัยช่วงที่มีนินจาจะอยู่ในช่วงยุคเอโดะ แม้แต่ตัวบอร์ดเกมเองก็จะสร้างบรรยากาศแบบดังกล่าว แต่ในขณะที่เดียวกันตัวบอร์ดเกมเองก็ยังคงต้องมีบรรยากาศแบบเกมด้วย เช่น มีช่องตารางสำหรับให้ตัวหมากรุกเดินใช้เดิน มีการกำหนดสัญลักษณ์ต่างๆ การใช้สี เป็นต้น

กราฟฟิกที่ใช้บนตัวการ์ดเกม จะมีการนำเทคนิคการเขียนพู่กันแบบศิลปะขึ้นมา ประกอบกับเทคนิคการเขียนภาพลายเส้นปัจจุบันและเทคนิคคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างงานให้ได้บรรยากาศดังกล่าว สไตส์ที่ใช้ในการเขียนภาพลายเส้นจะเป็นภาพการ์ตูนเพื่อลด Image เรื่องความรุนแรงลง เพราะเรื่องของนินจาตามข้อมูลที่ได้ศึกษามาแล้ว จะเป็นเรื่องของ การต่อสู้ การลอบสังหารซึ่งเป็นเรื่องที่เราไม่อยากให้เด็กกลุ่มเป้าหมายเอาไว้ แต่ลักษณะลายเส้นของภาพการ์ตูนจะเป็นลักษณะของเส้นสเก็ทซ์เพื่อสื่อถึงการต่อสู้ที่ดุเดือดและความเข้มข้น

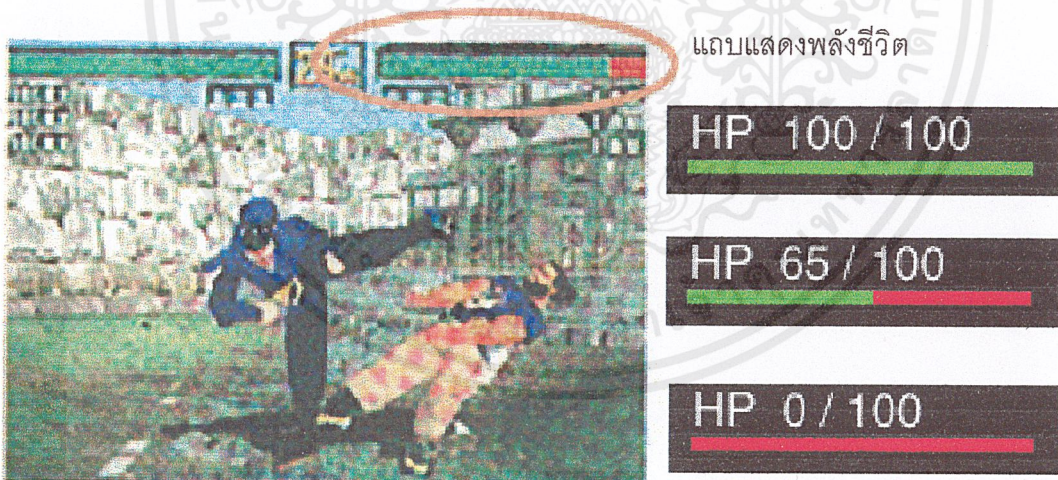
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 15 รูปแบบภาพของกราฟฟิคที่ใช้ในงานซึ่งมีแนวคิดมาจกงานภาพเขียนแบบศิลปะจีน  
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกมนี้ข้าพเจ้าได้สร้างกติกาของเกมเพิ่มเติมมาอีก จากเดิมที่ใช้ทอยเต๋มลูกเต๋าแล้วเดินไปเรื่อยๆจนกว่าจะถึงเส้นชัย โดยเพิ่มกฎกติกาที่ใช้ในเกมคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้กับบอร์ดเกมมีดังนี้

1. **ระบบพลังชีวิต** เป็นระบบที่แทบจะใช้กันอย่างแพร่หลายในเกมคอมพิวเตอร์ ตัวผู้เล่นเกมถ้าโดนโจมตี หรือโดนศัตรูล้มมีผล ตัวผู้เล่นจะไม่ตายภายในทีเดียว พลังชีวิตจะถูกแสดงในรูปของกรอบสี่เหลี่ยมมีแถบเป็นสีเหลือง บางเกมเป็นแถบสีเขียวหรือสีฟ้าหรือสีต่างๆ (บางเกมแสดงด้วยแถบพลังพร้อมกับตัวเลข) เมื่อถูกโจมตีแถบสีจะลดลง ถ้าโดนการโจมตีที่ไม่รุนแรง แถบสีจะลดลงหรือหายไปนิดเดียว (บางเกมอาจจะใช้เป็นการที่แถบสีนั้นหายไปแล้วเปลี่ยนเป็นอีกสีหนึ่ง) ถ้าโดนการโจมตีที่รุนแรงแถบสีจะหายไปมาก ถ้าแถบสีหายไปจนหมด ตัวละครที่ผู้เล่นใช้อยู่จะตาย ต้องเริ่มเล่นใหม่เป็นต้น (การแสดงผลพลังชีวิตด้วยตัวเลขก็เช่นกัน ถ้าตัวเลขลดนิดเดียว เช่น จาก 100 ลดลงไป 2 เหลือ 97 แสดงว่า ตัวผู้เล่นได้รับความเสียหายน้อย หรือ บาดเจ็บแต่ไม่รุนแรง แต่ถ้าตัวเลขลดลงเยอะ เช่น จาก 100 ลดลงไป 45 จนเหลือ 55 คือได้รับความเสียหายมาก ถ้าลดลงจนเป็นศูนย์ นั่นคือผู้เล่นตายเช่นเดียวกับพลังชีวิตที่แสดงด้วยแถบสี เป็นต้น ดูภาพข้างล่างประกอบ)



แถบแสดงพลังชีวิต

จากภาพ สภาพของผู้เล่นเมื่อถูกโจมตี แถบสีเขียวที่เต็มช่องก็จะลดลงไป แสดงว่าได้รับความเสียหายมาก น้อยแค่ไหน ในแบบตัวเลข ถ้าถูกโจมตีตัวเลขจะลดลง ถ้าแถบสีเขียวกลายเป็นสีแดงทั้งหมด หรือตัวเลขลดลงจนเหลือศูนย์ นั่นคือผู้เล่นตาย จะต้องเริ่มเล่นใหม่หรือใช้ตัวละครนั้นไม่ได้

รูปที่ 16 แถบพลังชีวิตที่ใช้ในเกมคอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. กำหนดความสามารถของตัวละครให้แตกต่างกัน ระบบนี้จะใช้ในเกมแนวต่อสู้หรือเกมประเภท Role playing game (RPG) ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครตัวนี้สามารถใช้ปืนได้ทุกชนิดแต่ใช้ดาบไม่ได้ มีความคล่องแคล่วว่องไวสูง แต่พลังกำลังไม่มาก ขณะที่อีกตัวละครหนึ่งมีร่างกายที่ใหญ่โต มีกำลังมหาศาล ใช้ดาบได้ แต่ใช้ปืนไม่ได้เชิงซ้ำ เป็นต้น ซึ่งเป็นความสามารถที่ใช้ได้เฉพาะของตัวละครนั้น ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครใช้ได้ตามความถนัดหรือความชอบของผู้เล่น เพราะนิสัยของผู้เล่นแต่ละคนไม่เหมือนกัน เหมือนกับคนที่ชอบใช้ตัวละครที่มีพลังมหาศาลแล้วให้ตัวละครนั้นเน้นการโจมตีอย่างเดียวเพื่อสร้างความเสียหายให้มากที่สุด แต่ในขณะที่อีกคนชอบใช้ตัวละครที่พลังโจมตีต่ำแต่ว่องไว ผู้เล่นก็จะใช้ตัวละครนั้นคอยหลบหลีกการโจมตีแล้วอาศัยจังหวะคอยโต้กลับไปได้ ถึงแม้ตัวละครจะแตกต่างกัน แต่ถ้าผู้เล่นรู้จักคิดที่จะดึงเอาข้อได้เปรียบเสียเปรียบของตัวละครนั้นมาใช้แล้ว แม้เล่นเป็นตัวละครที่เชิงซ้ำผู้เล่นก็สามารถชนะได้
3. การเก็บของ ระบบนี้ใช้ในเกมทั่วไป ผู้เล่นสามารถเก็บของแล้วใช้เพิ่มพลังชีวิตหรือความสามารถของตัวละครของผู้เล่นได้ เช่น เก็บรูปผลไม้ พลังชีวิตจะเพิ่ม เก็บรูปปืนก็จะสามารถใช้ปืนได้ เป็นต้น
4. การเปลี่ยนฉาก เกมคอมพิวเตอร์ทั่วไปในตอนนี้อาจเปลี่ยนฉากได้ ในเกมอาจจะมีฉากให้เล่นถึง 15 ฉากหรือมากกว่านั้น โดยที่แต่รายละเอียดของแต่ละฉากจะไม่เหมือนกัน เช่น ฉากแรกเป็นทุ่งหญ้า ฉากที่สองเป็นทะเลทราย ฉากที่สามเป็นทะเลสาบ ฉากที่สี่เป็นสุสาน เป็นต้น

## บทที่ 5

### ผลงานการออกแบบ

#### ขอบเขตของโครงการ

1. สัญลักษณ์ของเกม
2. แผ่นเกมขนาดประมาณ 42 เซนติเมตร คูณ 29.5 เซนติเมตร  
ประกอบด้วย หน้ากระดาษ 3 คู่เป็นภาพตารางเกม 3 ฉาก สามารถ  
เปลี่ยนจากได้ พร้อมสัญลักษณ์ที่ใช้ในเกม
3. คู่มืออธิบายวิธีการเล่นเกม 20.8 เซนติเมตร คูณ 15 เซนติเมตร 1 เล่ม
4. ตัวเดินแทนตัวละคร 4 ตัว
5. การ์ดที่ใช้ในเกมรวมทั้งหมด 23 ใบแบ่งเป็น
  - EVENT CARD 5 ใบ ออกแบบกราฟฟิกทั้งด้านหน้าและด้านหลัง
  - VILLAGER CARD 6 ใบ ออกแบบกราฟฟิกทั้งด้านหน้าและด้านหลัง
  - ENEMY CARD 4 ใบ ออกแบบกราฟฟิกทั้งด้านหน้าและด้านหลัง
  - CHARACTER CARD 4 ใบ ออกแบบกราฟฟิกทั้งด้านหน้าและด้านหลัง

#### สัญลักษณ์ของเกม

สัญลักษณ์ของเกมหรือLOGO จะต้องแสดงออกถึงความเป็นญี่ปุ่น ธรรมชาติและการต่อสู้ และสื่อความหมายของคำว่า คาเงะ (เงา) สีที่ใช้จึงเป็นสีดำ เทคนิคที่ใช้จึงเป็นเทคนิคการใช้ที่แปร่งเขียนคำว่า KAGE ในแบบของศิลปะแบบเซ็น และจะมีกรอบสีดำล้อมรอบ เพื่อให้ดูมีลักษณะคล้ายๆตัวปี่มที่ใช้ปี่ในงานเขียนภาพแบบเซ็น ที่ใช้ศิลปะแบบเซ็นก็เพราะว่า ในสมัยโบราณ ญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลหลายๆอย่างจากจีน เช่น ภาษา ศาสนาซึ่งในนั้นก็จะมี เซ็น รวมอยู่ด้วย และต่อมาในช่วงนั่นเอง เซ็นก็ได้แพร่หลายในญี่ปุ่นจนกระทั่งมีอิทธิพลต่องานเขียนภาพด้วย



รูปที่ 17 แบบร่างสัญลักษณ์ก่อนที่จะเป็นงานที่สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





รูปที่ 19 แบบร่างแผนเกมและสัญลักษณ์ที่ใช้ในเกม

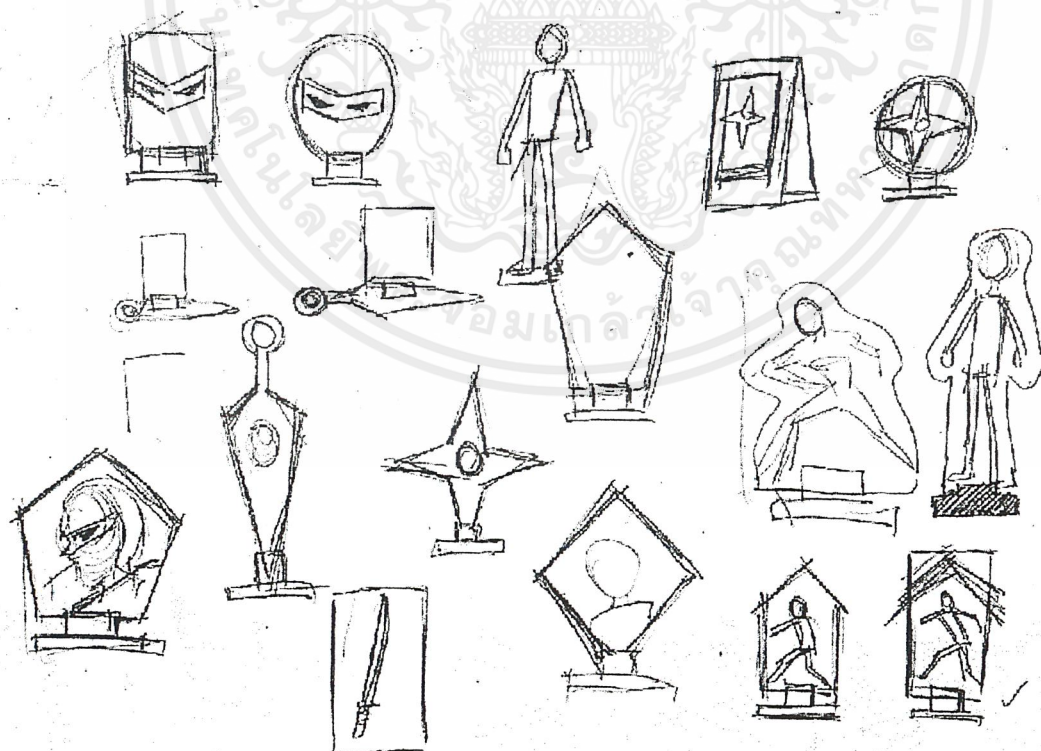
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## หมากเดิน

ออกแบบเป็นคาแรคเตอร์การ์ตูน เพื่อลดภาพความรุนแรงของนินจาและเพื่อคงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กเอาไว้ (อายุ 12 - 15 ปีขึ้นไป) รูปแบบของงาน Illustration จะเป็นงานลายเส้นแบบงาน Sketch เพื่อยังคงแสดงออกถึงการต่อสู้และให้รู้สึกว่ามีความจริงจังแบบนินจาอยู่ เนื่องจากนินจาจะใส่ชุดหลายๆแบบตามแต่ภารกิจที่ต้องทำ (ไม่ใช่แค่ชุด ชิโนบิ ไชโตะโกะ หรือชุดนินจาปกติ เสมอไป) จึงทำให้ตัวละครมีความแตกต่างออกไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์หรือมีเครื่องหมายการค้าที่ปรากฏอยู่  
รูปที่ 20 แบบร่างตัวละครที่ใช้ทำหมากเดิน ครั้งที่ 1 และ 2 ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 21 แบบร่างตัวละครที่ใช้ทำมากเดิน ครั้งที่ 3 (ภาพบน)

รูปที่ 22 แบบร่างตัวมากเดิน และหมากอาวุธ ขึ้นต้น (ภาพล่าง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## หมากอาวูธ

ใช้เทคนิคและรูปแบบของ Illustration แบบเดียวกันกับหมากเดิน มีขนาดใหญ่เพราะต้องใส่ข้อมูลเกี่ยวกับชื่ออาวูธและพลังโจมตีของอาวูธเมื่ออาวูธนั้นถูกตีวัตถุ มีการวางกรอบ ซึ่งกรอบที่ใช้ออกแบบให้มีลักษณะคล้ายๆกับขอบประตูเลื่อนแบบญี่ปุ่น แล้ววางภาพ Illustration ที่เป็นรูปอาวูธวางไว้ตรงกลาง ให้มีความรู้สึกเหมือนเป็นลายประตู (แบบร่างหมากอาวูธรูปที่ 22)



รูปที่ 23 ภาพ Illustration ที่ใช้กับหมากอาวูธ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

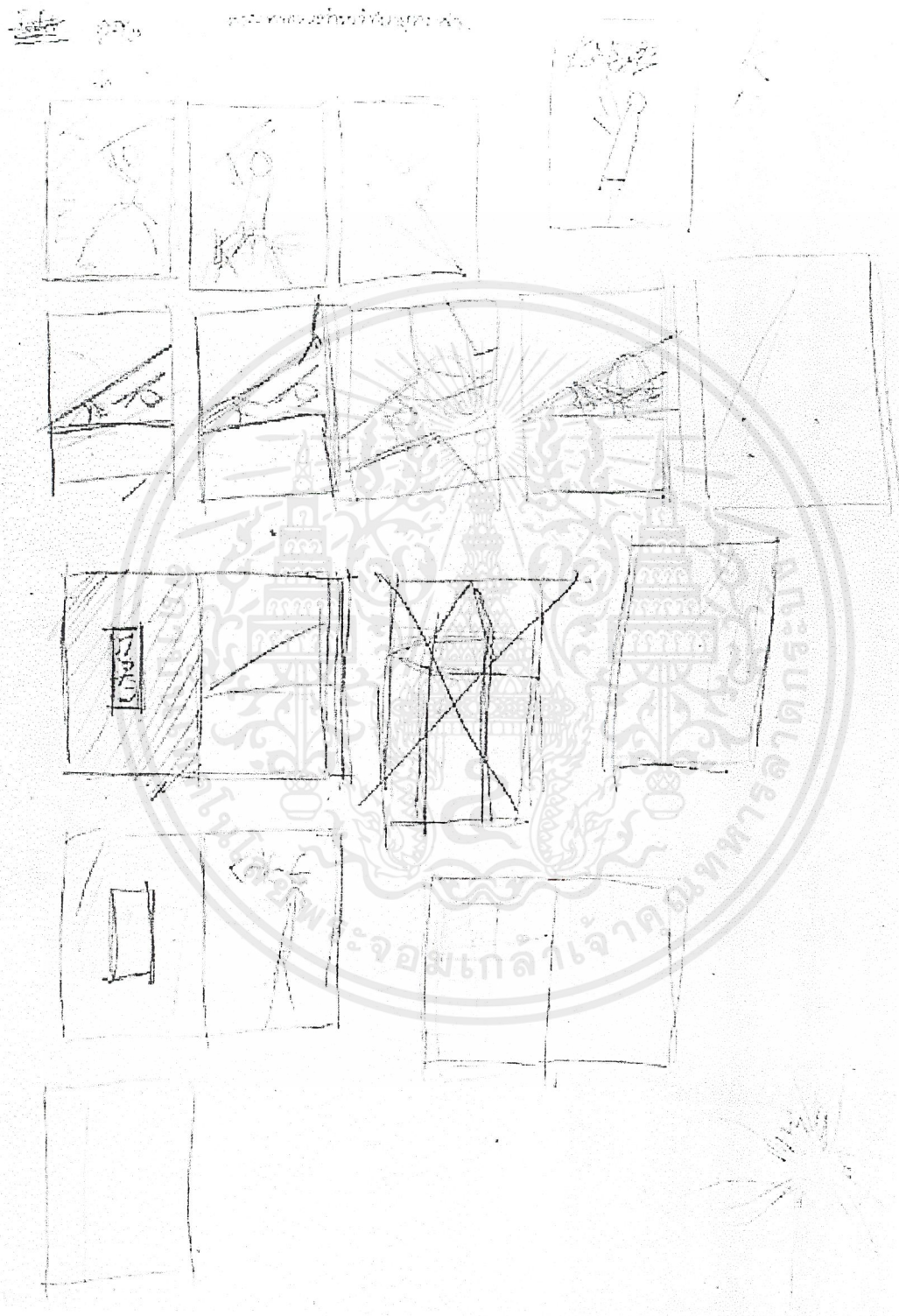
## คู่มือเกม

ต้องการให้รูปแบบของคู่มือประกอบการเล่น มีลักษณะเหมือนตำราวิทยายุทธเก่าๆ จึงใช้ลายไม้เป็น BACKGROUND เพื่อให้ได้ความรู้สึกแบบเก่า ๆ โบราณเหมือนคัมภีร์เคล็ดวิชาลับ อีกเหตุผลหนึ่งก็คือ นิินจาเป็นพวกนอกรีตที่ใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางป่าเขา การใช้ลายไม้เพื่อที่จะบอกว่าคุณพวกเขาเป็นพวกที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ ใช้ธรรมชาติในการเอาชีวิตรอด

Font ที่ใช้เป็นหัวข้อเรื่อง จะใช้ Font DS Yaowarats เป็น Font ที่มีลักษณะเป็นตัวอักษรจีน เหตุที่ใช้เพราะเป็น Font ตัวอักษรจีนที่เขียนด้วยพู่กัน ซึ่งเป็นลักษณะเดียวกันกับการเขียนตัวอักษรคันจิ ในแบบของศิลปะแบบเซ็น (ตัวอักษรคันจิในภาษาญี่ปุ่น ได้รับอิทธิพลมาจากภาษาจีน)

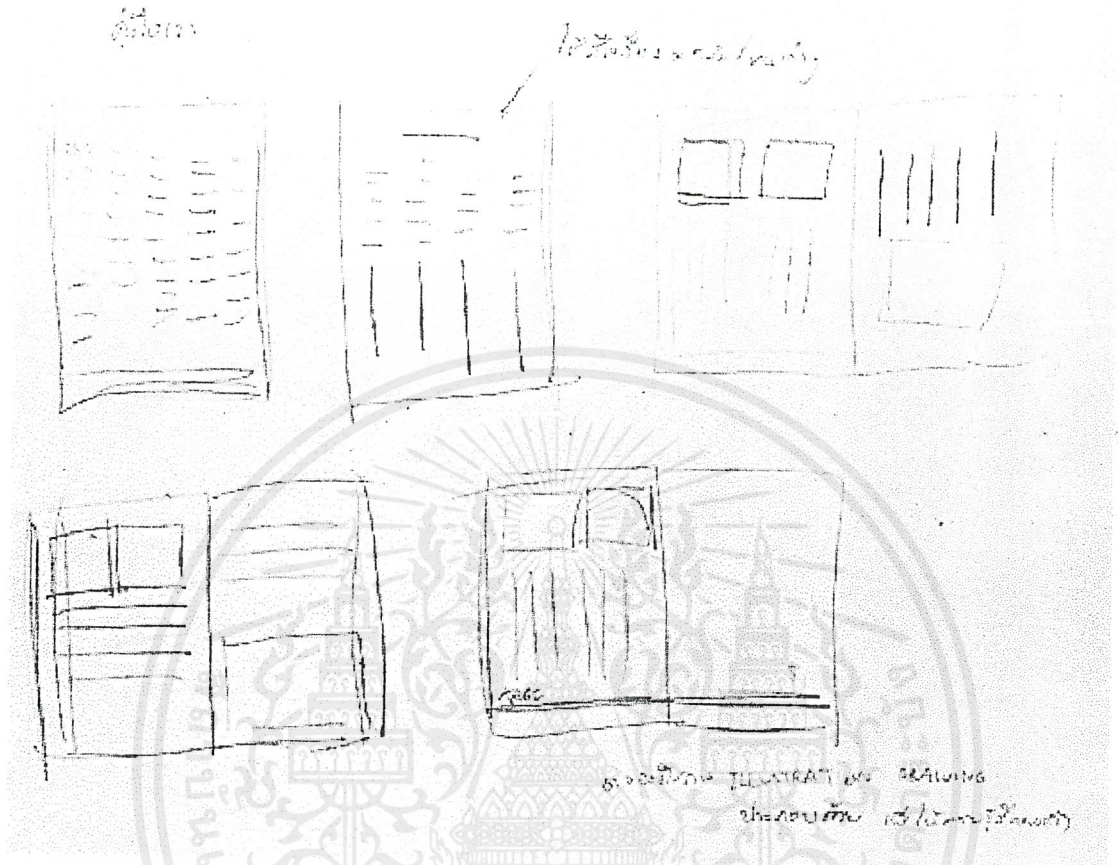
|                            |          |
|----------------------------|----------|
| <b>ฮีโร่ โผน ศาเงะมารุ</b> | 72 Point |
| <b>ฮีโร่ โผน ศาเงะมารุ</b> | 60 Point |
| <b>ฮีโร่ โผน ศาเงะมารุ</b> | 36 Point |
| <b>ฮีโร่ โผน ศาเงะมารุ</b> | 24 Point |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 24 แบบร่างคู่มือเกม (หน้าปก)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



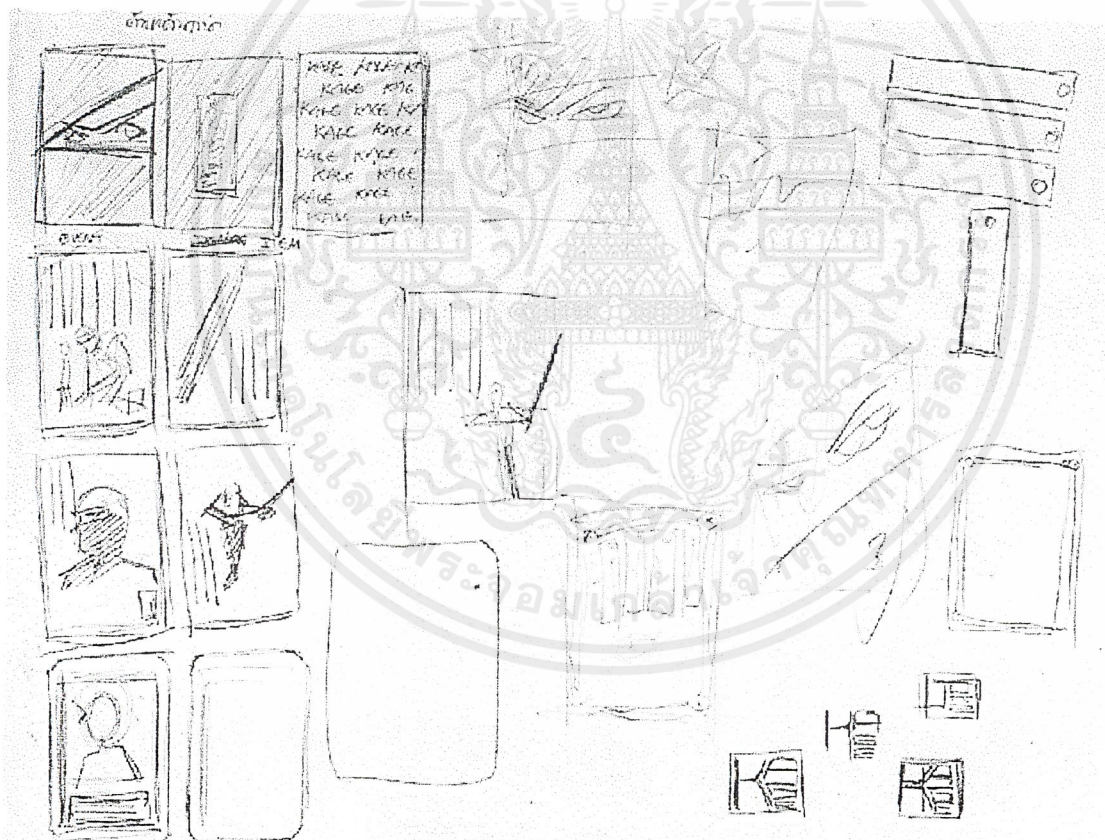
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การ์ด

การ์ดที่ใช้ในเกมจะมี 4 ชุดได้แก่

1. VILLAGER CARD
2. ENEMY CARD
3. EVENT CARD
4. CHARACTER CARD

ทั้ง 4 ชุดนี้ จะใช้ Concept เหมือนกัน คือ ทำแบบภาพเขียนญี่ปุ่นสมัยโบราณ ตัวละครที่อยู่ในการ์ด ยังคงใช้ Concept เดียวกันกับ ตัวหมากเดิน คือ ใช้คาแรคเตอร์การ์ตูนเพื่อลดความรุนแรงโหดร้ายของนินจา แต่ยังคงไว้ซึ่งลายเส้นที่ยังคงแสดงถึงความจริงจังและการต่อสู้



รูปที่ 26 แบบร่างการ์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

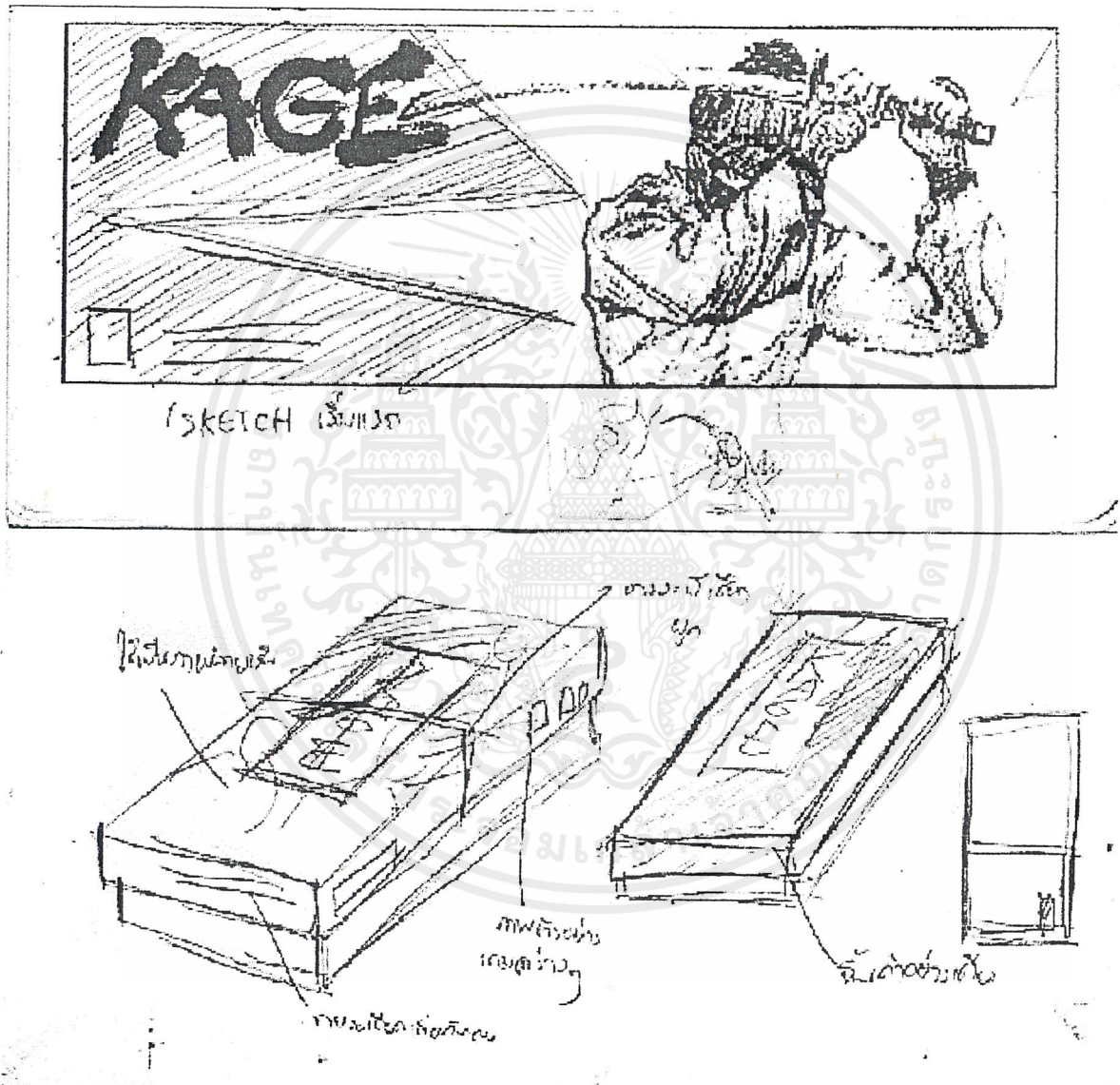


รูปที่ 27 แบบร่างการ์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรจุภัณฑ์

แนวความคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ จะทำเหมือนกล่องใต้ของแบบญี่ปุ่น ที่จะมีลวดลายต่างๆบน ฝาบรรจุภัณฑ์ ในที่นี้ก็เปลี่ยนจากลวดลายเป็นภาพลายเส้นแทน ภาพลายเส้นที่ใช้อย่างคงมีแนวทางเหมือนกับการออกแบบคาแรคเตอร์ที่เคยกล่าวไปแล้ว



รูปที่ 28 แบบร่างบรรจุภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6  
ผลงานจริง

จากแบบร่างทั้งหมด ได้ทำการพัฒนาจนมาเป็นผลงานที่สมบูรณ์ในขั้นสุดท้าย โดยแบ่งผลงานได้ดังนี้

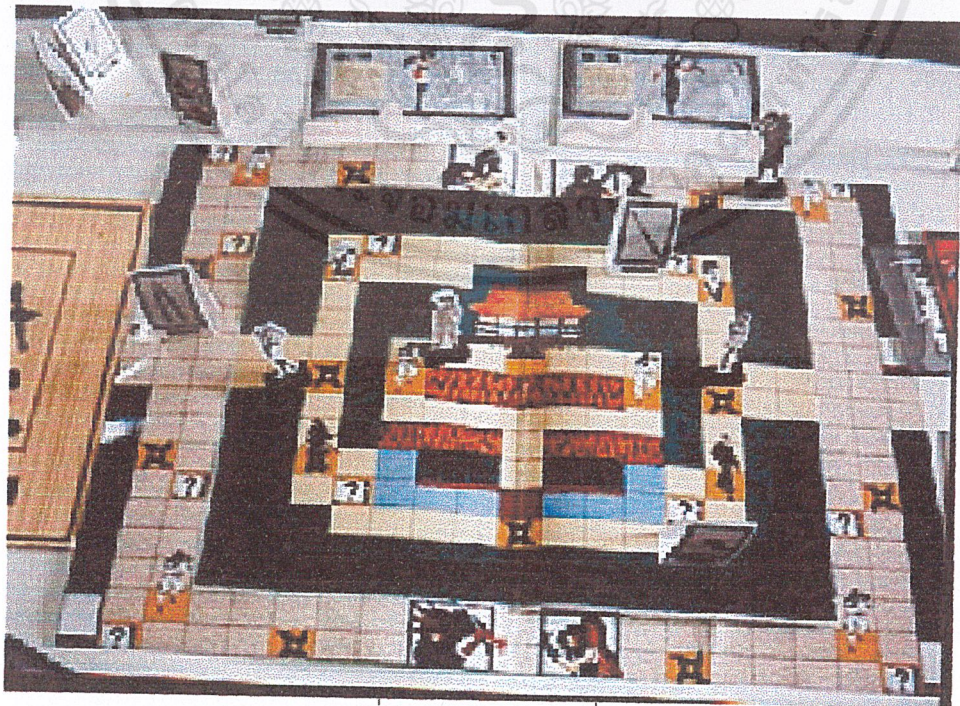
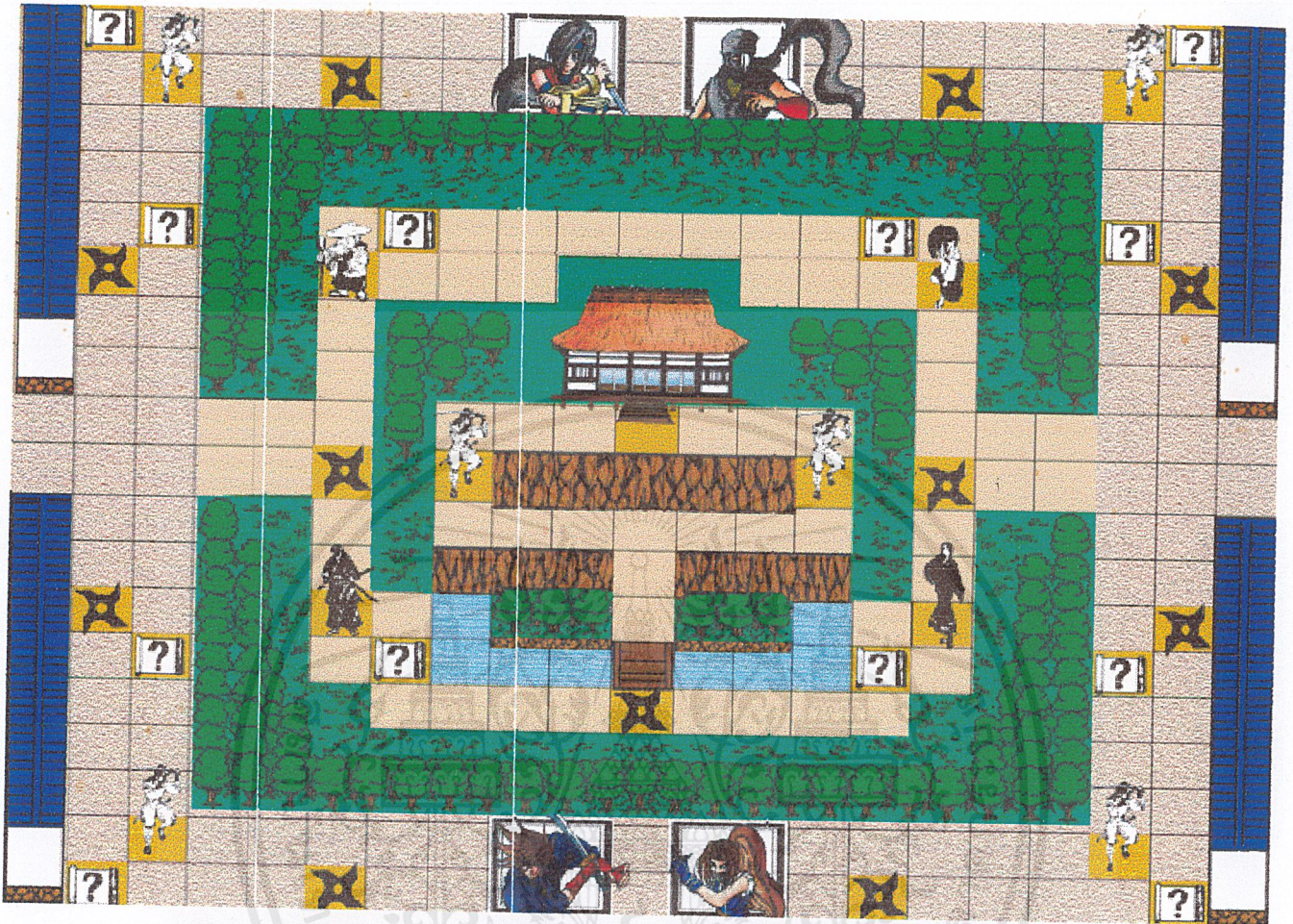
การออกแบบสัญลักษณ์ของเกม



รูปที่ 29 สัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตราสัญลักษณ์ของเกม

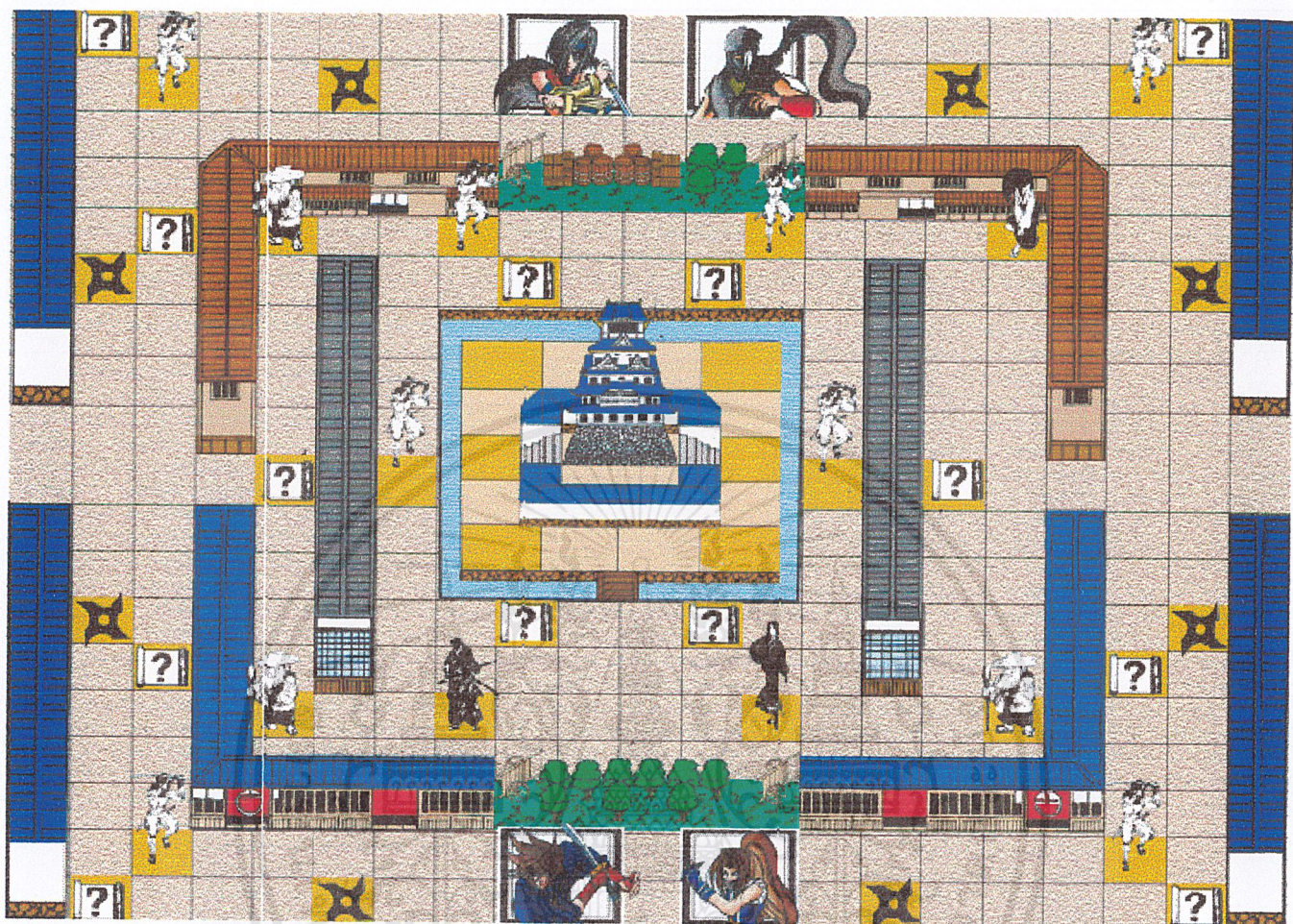
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การออกแบบแผ่นเกม



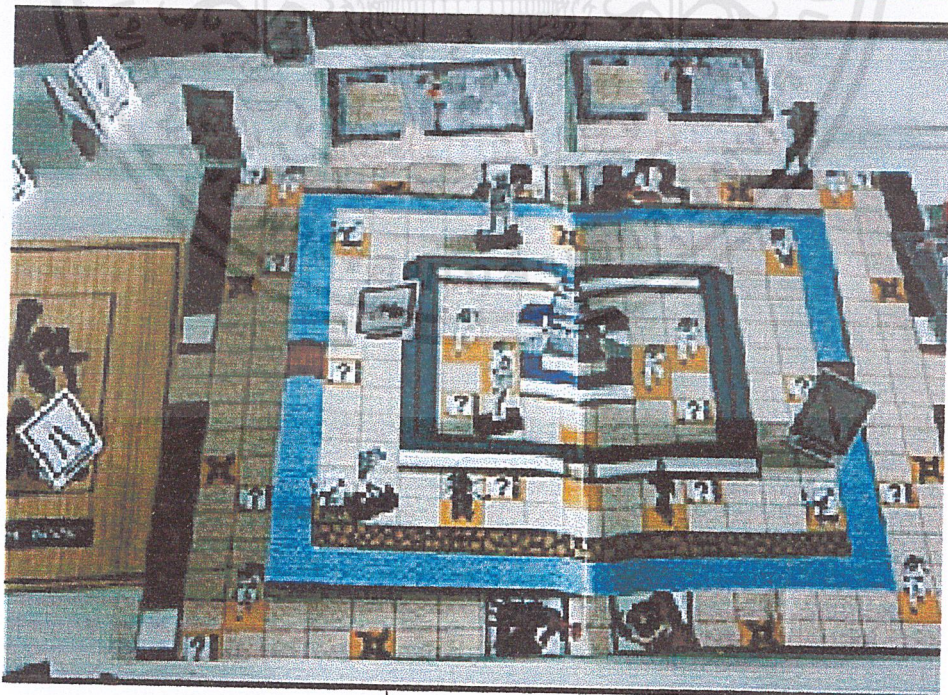
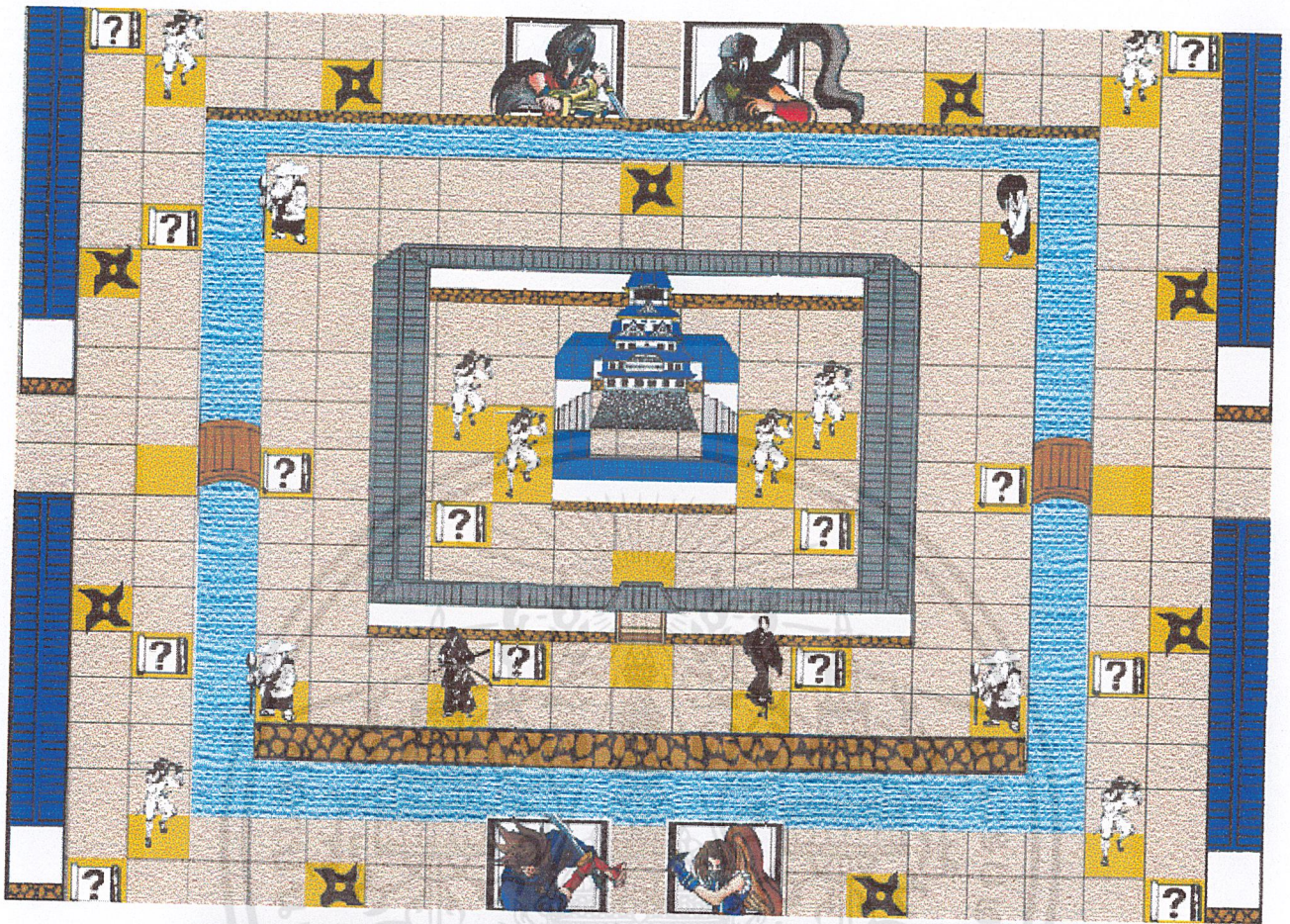
รูปที่ 30 แผ่นเกมจากที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 31 แผ่นเกมจากที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 32 แผ่นเกมจากที่ 3

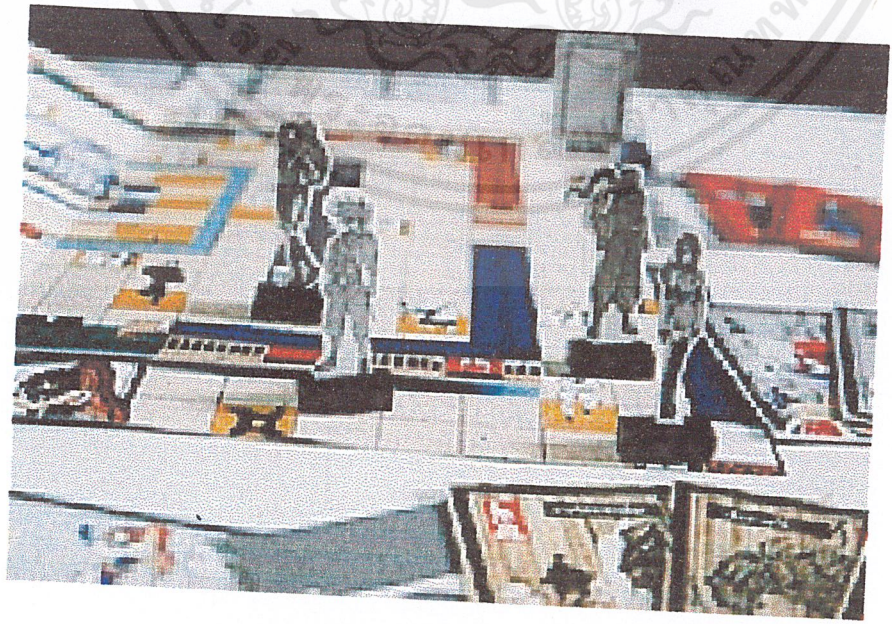
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การออกแบบคาแรคเตอร์และหมากเดิน



รูปที่ 33 ออกแบบคาแรคเตอร์ที่ใช้เป็นตัวละคร จากชายบน ฮีโรโนบุ คาเงะมารุ ,  
 ขวบน โยชิโนะ คาโอรุ , ชายล่าง อิรุกะ โยชิสึเนะ และ ฮัตโตริ ฮันโต

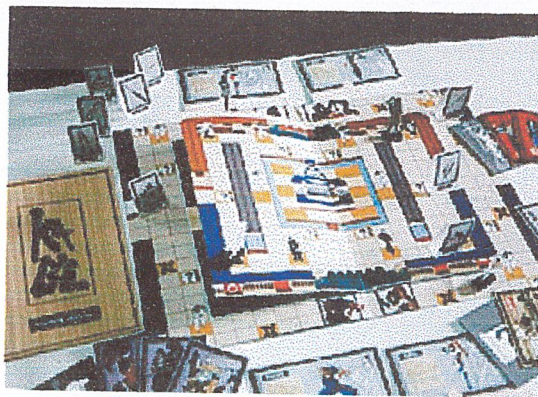
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 34 ออกแบบคาแรคเตอร์ที่ใช้เป็นตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

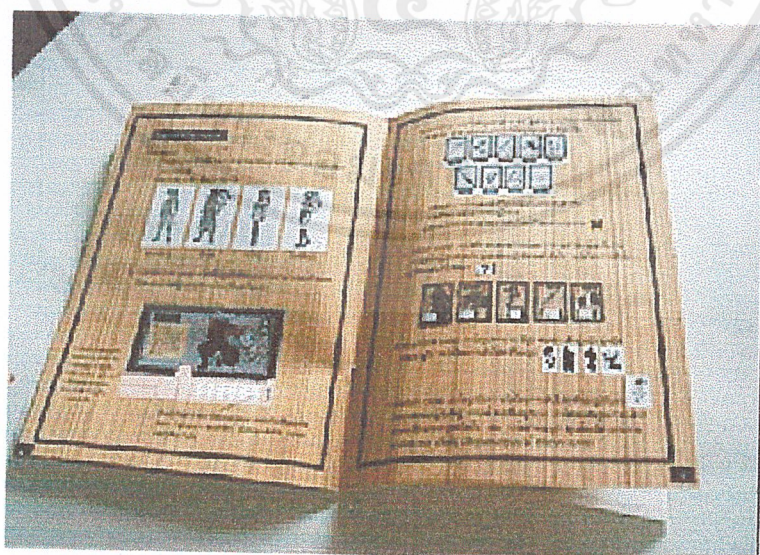
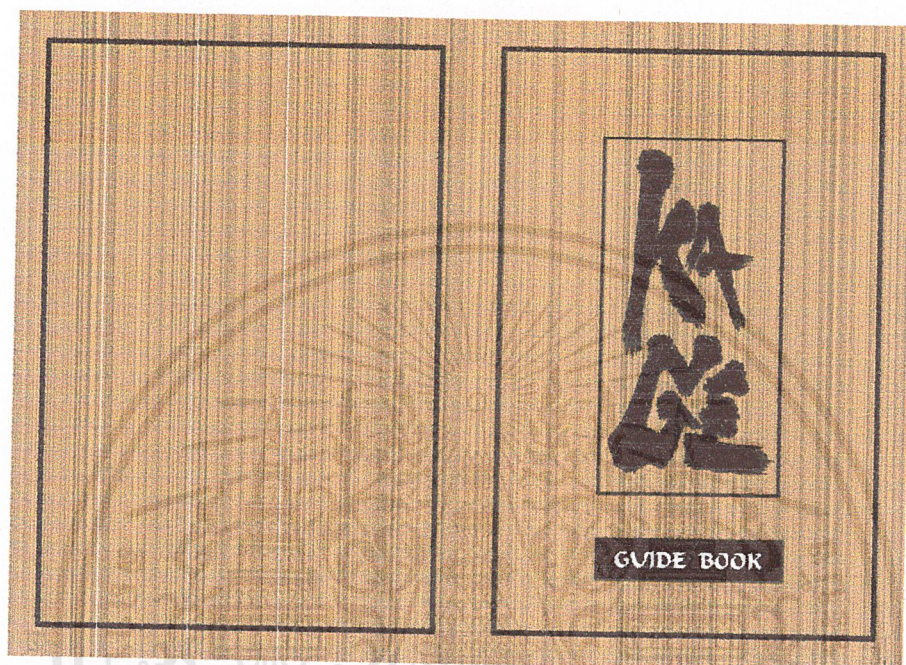
การออกแบบหมากอาวุธ



รูปที่ 34 ออกแบบหมากเดินรูปอาวุธ

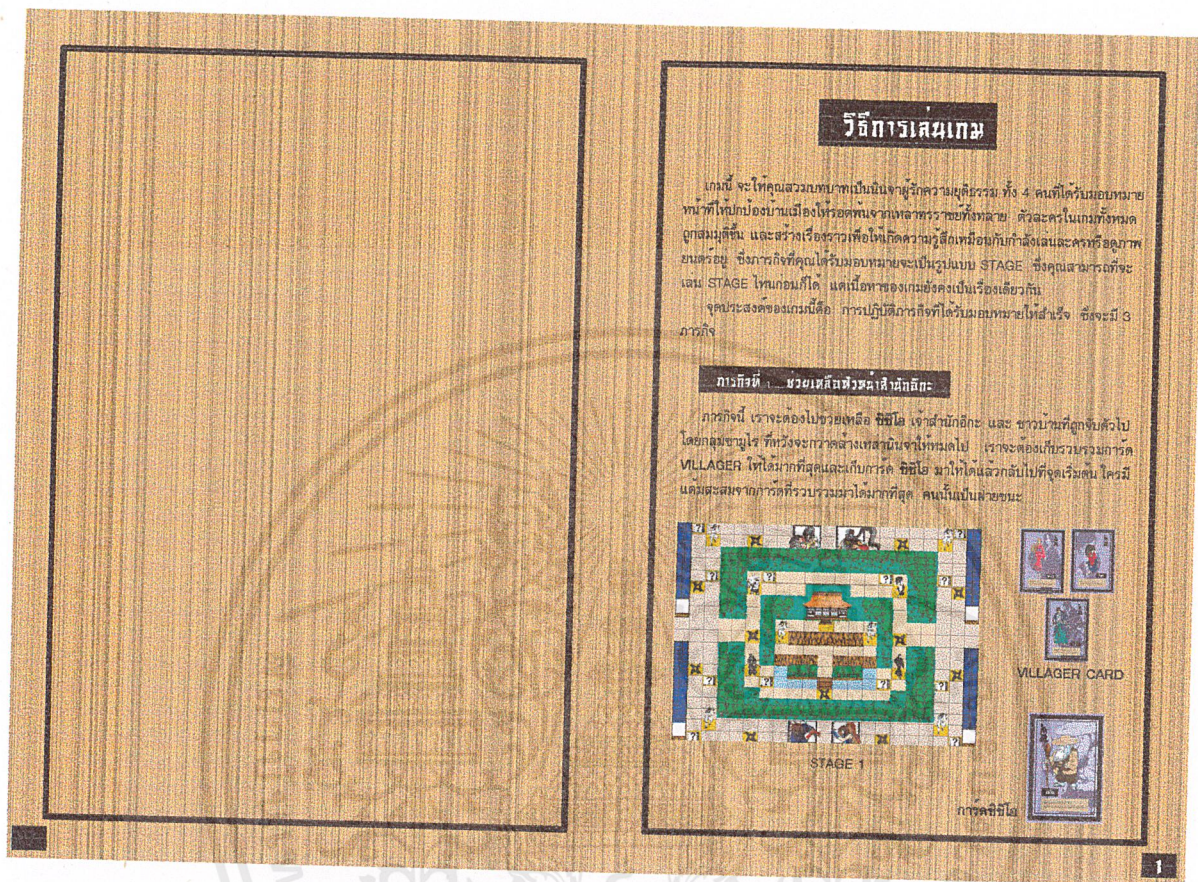
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การออกแบบคู่มือ



รูปที่ 35 ออกแบบคู่มือในการเล่นเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 36 ออกแบบคู่มือในการเล่นเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น**

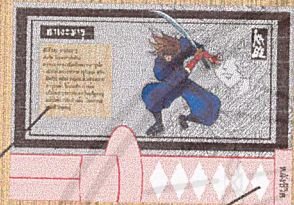
ประเภทของ

- 1. กระดานเกม ซึ่งจะมี 3 หน้า สามารถเปลี่ยนฉากได้โดยการพลิกเพื่อเปลี่ยนหน้ากระดาษ
- 2. หมาเก้าอี้ 4 ตัว ซึ่งประกอบด้วย



คางเมรูกา      ลันโซ      คาลิอู      โยชิฮิเมะ

- 3. CHARACTER CARD การ์ดที่ใช้แทนตัวและความสามารถของตัวละคร ซึ่งจะเป็นการกำหนดผู้เล่นคนจะได้อะไรในการเล่น



ความสามารถพิเศษที่เฉพาะเจาะจงให้ โดยการ์ดของผู้เล่นแต่ละคน และการ์ดของหมาเก้าอี้แต่ละตัวจะมีลักษณะเป็น

จุดของตัวมี 5 ของ โยชิฮิเมะและหมาเก้าอี้ตัวที่คล้ายหรือคล้ายกันของ 6 ของ ลันโซ โยชิฮิเมะ และหมาเก้าอี้ตัวที่คล้ายกัน

- 4. หมาเก้าอี้ หมาเก้าอี้รูปอาวุธ 10 ตัว ผู้เล่นสามารถใช้หมาเก้าอี้ในกรณีเล่นคนเดียวได้ ผู้เล่นแต่ละคนสามารถจะใช้สูงสุดแค่ 3 ตัวเท่านั้น



แต่ละตัวสามารถผสมพลังพิเศษของผู้เล่นแต่ละคนด้วยกัน รวมถึงความสามารถของผู้เล่น

ผู้เล่นจะใช้หมาเก้าอี้โดยการเดินไปตกที่ช่องหมาเก้าอี้

- 5. EVENT CARD การ์ดที่กำกับเหตุการณ์และการกระทำของผู้เล่นในเกม การเดินให้ผู้เล่นทำอะไร ผู้เล่นของอีกฝ่ายคนนั้น จะได้โดยการเดินไปตกที่ช่องหมาเก้าอี้



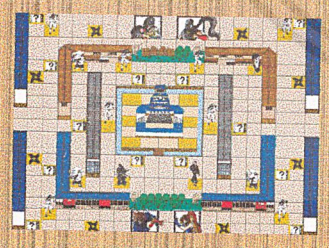
- 6. VILLAGER CARD การ์ดรูปชาวบ้าน มีรูป คนชรา เด็กหญิง ลูฟฟี่ และซาบูโร่ จะได้โดยการเดินไปตกที่ช่อง



- 7. ENEMY CARD การ์ดรูปบอส จะได้โดยการเดินไปตกที่ช่องรูปบอส แต่คนจะต่อสู้กับศัตรู การแพ้ชนะขึ้นอยู่กับว่า การต่อสู้ครั้งจะกำหนดความแรงของหมาเก้าอี้คนนั้น เช่น การต่อสู้จะรู้ว่า คนที่ตรงหน้าหมาเก้าอี้คนฝั่งตรงข้าม เป็นใคร เมื่อคุณชนะคุณจะได้ ENEMY CARD

**ภารกิจที่ 1 - มนต์มืดมาเจ้าหญิงบูบี**

ภารกิจนี้ เราจะพอลไปช่วยเจ้าหญิงบูบี และ ชาวบ้านที่โดนจับไปโดยกลุ่มอาชญากรที่นำโดย อานาคูสะ ชิโน ที่หวังจะปล้นสร้อยคอใหญ่ เราจะต่อสู้กับบรรดาหมา VILLAGER หรือการ์ด ENEMY ให้ได้มากที่สุดและได้หมาเก้าอี้ บูบีสี่ตัว ที่ปราศจากหมาไปโดยเร็วกลับไปให้เจ้าหญิงบูบี ใครมีแต้มสะสมจากการต่อสู้ที่รับรางวัลได้มากที่สุด คนนั้นเป็นฝ่ายชนะ



STAGE 2



VILLAGER CARD



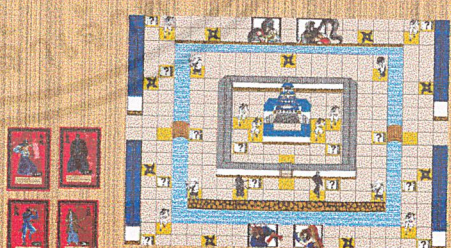
การตกบูบีสี่ตัว



ENEMY CARD

**ภารกิจที่ 2 - วิญญาณมาตุศะ ชิโน**

ภารกิจนี้ เราจะต้องเข้าไปจับคน อานาคูสะ ชิโน และ ชาวบ้านที่โดนจับไปโดยกลุ่มอาชญากรที่นำโดย อานาคูสะ ชิโน ที่ปราศจากหมาไปโดยเร็วกลับไปให้เจ้าหญิงบูบี ใครมีแต้มสะสมจากการต่อสู้ที่รับรางวัลได้มากที่สุด คนนั้นเป็นฝ่ายชนะ



VILLAGER CARD



การตกอานาคูสะ ชิโน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
**รูปที่ 37 ออกแบบคู่มือในการเล่น**  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกแบบการ์ดเกม



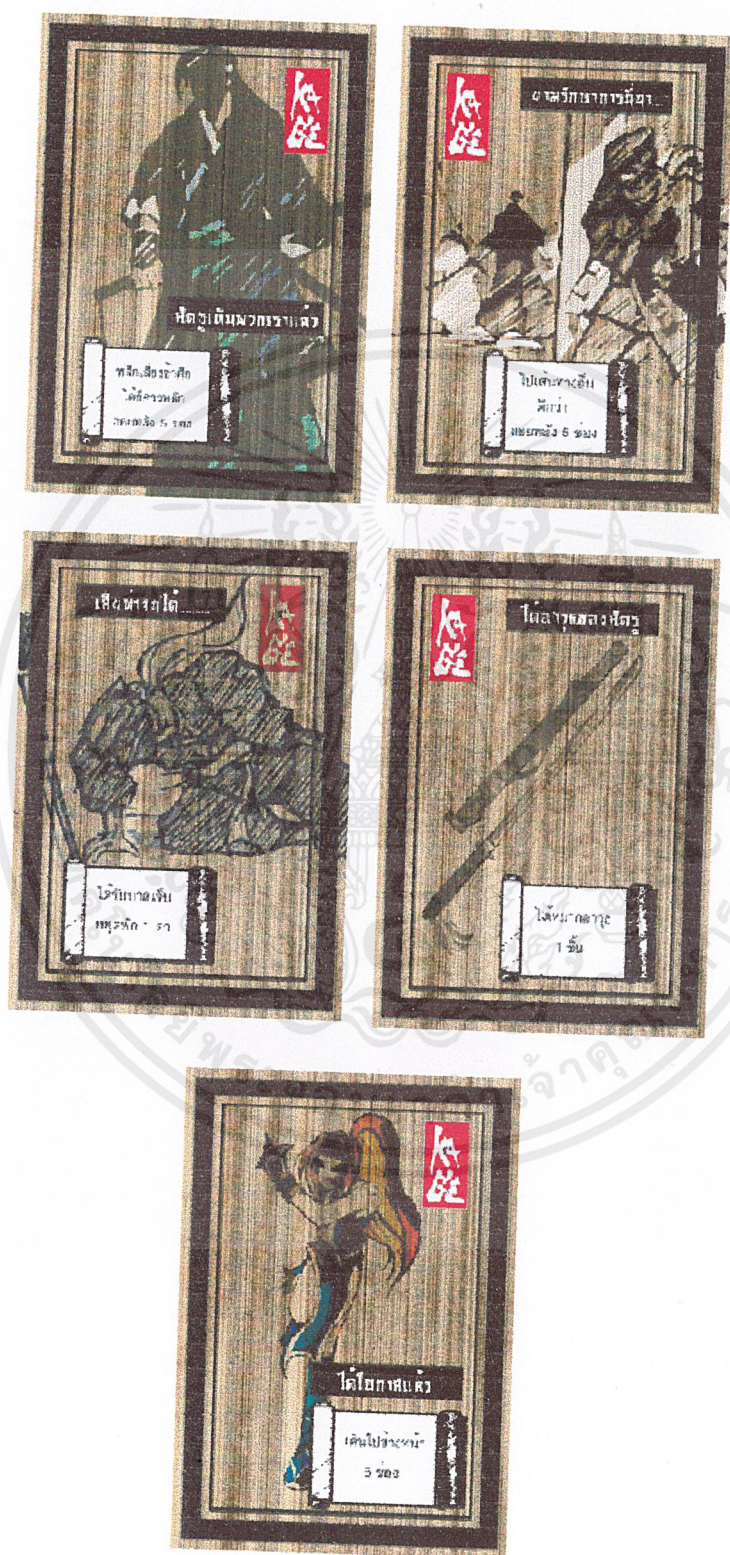
รูปที่ 38 ออกแบบ ENEMY CARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



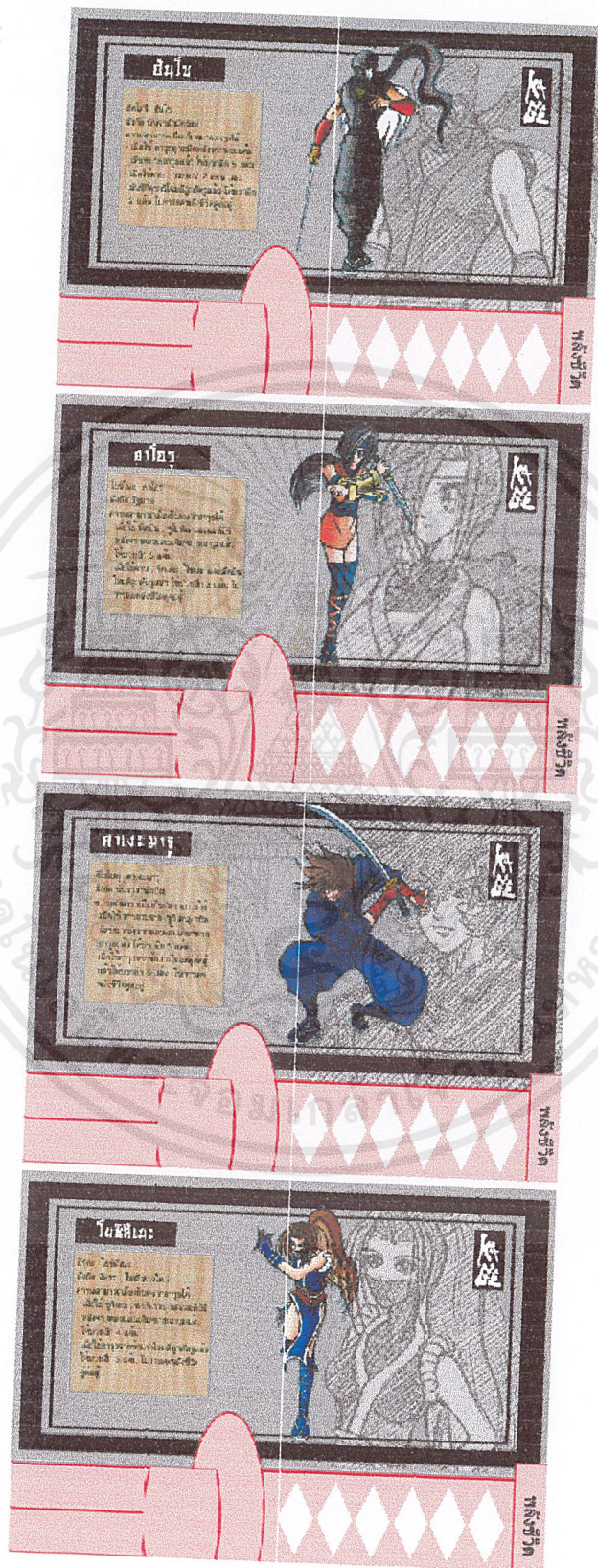
รูปที่ 39 ออกแบบ VILLAGER CARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 40 ออกแบบ EVENT CARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 41 ออกแบบ CHARACTER CARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



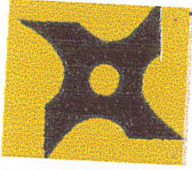
รูปที่ 43 ออกแบบด้านหลังการ์ด จากซ้ายบน VILLAGER CARD , ENEMY CARD ,  
EVENT CARD และล่างสุด CHARACTER CARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 44 ออกแบบบรรจุภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ช่องรูปดาวกระจาย ถ้ามาหยุดที่ช่องนี้ ผู้เล่นจะได้หมากเดินรูปอาวุธไปใช้



ช่องรูปศาสนปริศนา ถ้ามาหยุดที่ช่องนี้ ผู้เล่นจะได้EVENT CARD ซึ่งเป็นการ์ดที่ใช้กำหนดเหตุการณ์และการกระทำของตัวเอง



ช่องรูปเด็กผู้หญิง ซามูไร หญิงสาว คนชรา ถ้าผู้เล่นมาหยุดที่ช่องใดช่องหนึ่งดังรูป ผู้เล่นจะได้ VILLAGER CARD ซึ่งเป็นการ์ดที่ให้คะแนนและเพิ่มพลังชีวิตของผู้เล่น



ช่องรูปนินจา ถ้าผู้เล่นมาหยุดที่ช่องนี้ ผู้เล่นจะต้องต่อสู้กับศัตรู การแพ้ ชนะขึ้นอยู่กับว่า การ์ดของศัตรูจะกำหนดว่าผู้เล่นต้องมีหมากอาวุธชนิดนั้น ถึงจะชนะ เช่น การ์ดอาจระบุว่าผู้เล่นต้องมีดาวกระจายผู้เล่นถึงจะชนะเป็นต้นและเมื่อผู้เล่นชนะก็จะได้ ENEMY CARD

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

## ข้อสรุป และ ข้อเสนอแนะ

การออกแบบเกม ควรเลือกกติกาเกมให้ถูกต้องกับเรื่องราวที่คิดไว้ จะเป็นกติกาที่มีผู้เคยคิดมาแล้วหรือการสร้างกติกาใหม่ ควรใช้เวลาทดสอบกติกา คือต้องมีจุดโกงได้น้อยที่สุด แต่มีข้อขัดกันอยู่ที่ว่าถ้าจะเน้นการออกแบบภาพประกอบด้วย เลือกเรื่องที่มีแต่งไว้แล้วก็ตีที่จะช่วยให้ได้ใช้เวลาคิดภาพประกอบมากขึ้น แต่ถ้าจะออกแบบกติกาใหม่ควรเป็นเรื่องที่เปิดกว้างมาก ในกรณีนี้ถ้าเป็นไปได้ควรแต่งเรื่องขึ้นใหม่ จะทำให้เรื่องไปกันได้ดีกับกติกาเกมใหม่ที่คิดไว้ ทำให้เราวางรูปแบบเกมได้ทั้งหมด จะทำให้งานคล้อยตามกัน และเกมกระดานมีการพัฒนามากขึ้นตามเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า โดยพื้นฐานการกำหนดกติกาก็มาจากการเกมการเล่นที่มีมาแต่ก่อน จากเกมที่วิ่งกระโดดเล่นกันกับเพื่อนหลายคนบนพื้นสนามนอกบ้าน มาเป็นขยับแขนมือเล่นกันบนกระดานในห้องนั่งเล่น ในครัวกับเพื่อนอีกสี่ห้าคนสู่อุปกรณ์ที่มีความตื่นตาที่สามารถส่งเสียง มีไฟกระพริบ เคลื่อนไหว สร้างจินตนาการให้เห็นเป็นจริง พัฒนาสู่วิดีโอเกมในจอทีวีเป็นการผจญภัยไปในทุกๆที่ในโลก นอกโลกแล้วแต่ภาพเกมจะสร้างขึ้น ใช้มือขยับปุ่มต่อสู้กับเพื่อนอีกคนที่อาจถูกโปรแกรมไว้ เป็นการต่อสู้กันโดยใช้นิ้วกับคู่ต่อสู้ที่รอบรู้ฉลาดขึ้นมากที่ชื่อคอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตาม กติกาที่การพัฒนาการเล่นไปได้ทุกที่มีคู่ต่อสู้ที่ฉลาดมากขึ้นอย่างไร ควรนึกถึงการให้ความสำคัญกับการพัฒนาจิตใจในด้านอื่นด้วย การรู้จักการให้อภัย ชะนะ แพ้ และการรักษาน้ำใจ เป็นเรื่องสำคัญที่แฝงมากับการเล่นเกมนั้นนับว่าเป็นเรื่องที่ต้องคำนึงถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บรรณานุกรม

- Rick Polizzi and Fred Schaefer, Spin Games , Sanfrancisco : Chronicle Books,1991.
- พลิกปูมนิวจาในญี่ปุ่น.นิตยสารบิกทูน.ปีที่1 ฉบับที่ 6 : กรุงเทพมหานคร.โรงพิมพ์ดอกเบี๋ย สิงหาคม 2534
- TOP SECRET : GAIAMASTER : กรุงเทพมหานคร , ANIMATE GROUP พ.ศ.2543
- โครงการออกแบบเกมสามมิติประกอบวรรณกรรมเรื่อง โรงงานช็อกโกแลต วิทยาลัยพณิชยระดับปริญญาตรี ภาควิชาศิลปะศิลป์
- SAMURAI SPIRIT SHOWDOWN , WARIOS RAGES 2. SNK . 2000
- [www.entertheninja.com](http://www.entertheninja.com)
- [www.ninjavillage.com](http://www.ninjavillage.com)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้