

การออกแบบบอร์ดเกมสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์
บุคคลสำคัญด้านสงครามในอดีต “ภาคีแห่งราชัน”
BOARD GAME DESIGN FOR HISTORICAL LEADER OF WAR “ROYAL PARTY”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบบอร์ดเกมสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์
บุคคลสำคัญด้านสงครามในอดีต “ภาคีแห่งราชัน”

BOARD GAME DESIGN FOR HISTORICAL LEADER OF WAR “ROYAL PARTY”



นายภูติศ อินทรสินธุ์

Mr. PHUDIT INTARASIN

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....*Phud*.....วันที่.....31 พค 2561.....

(อาจารย์วรพล ยวงเงิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบบอร์ดเกมสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ บุคคลสำคัญด้านสงครามในอดีต “ภาคีแห่งราชัน” BOARD GAME DESIGN FOR HISTORICAL LEDER OF WAR “ROYAL PARTY”
ชื่อ	นายภูติศ อินทรสินธุ์
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

ในปัจจุบัน ปัญหาทางการศึกษาเป็นเรื่องที่ควรได้รับความสนใจอย่างมาก เนื่องจากรูปแบบความน่าสนใจของการเรียนนั้น ลดน้อยลง หนึ่งในวิชาที่น่าสนใจน้อยที่สุดก็คือวิชาประวัติศาสตร์ ทำให้ผู้คนมักจะละเลยการศึกษาด้านนี้ จึงทำให้เกิดความคิดขึ้นว่า ถ้าหากการศึกษาสนุกได้ นักเรียน นักศึกษาก็จะจดจำ และให้ความสนใจอยากที่จะเรียนรู้มากขึ้น ความสนุกที่มาพร้อมกับความรู้จะสามารถช่วยให้การเรียนรู้ที่น่าสนใจขึ้น จึงจัดทำโครงการ ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์การเรียนการสอนในรูปแบบการ์ดเกมขึ้นเพื่อเผยแพร่ความรู้ทางประวัติศาสตร์ของเหล่าบุคคลสำคัญในอดีต ในรูปแบบของการ์ดเกม เพื่อเพิ่มความสนใจในการศึกษาวิชาประวัติศาสตร์ให้มากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณพ่อและแม่และแฟน ผู้สนับสนุนหลักทางงบประมาณในทุกๆด้าน ขอขอบคุณ อาจารย์ทุกท่านที่ให้คำปรึกษา ครูอื่นและครูแดง ขอขอบคุณรุ่นพี่ในและต่างคณะที่ช่วยเสนอแนวคิดใน บอร์ดเกม ขอขอบคุณแฟนที่ช่วยเซตขอบกระดาษที่เลเซอร์เป็นวันๆด้วยนะ ขอขอบคุณเกมออนไลน์ต่างๆ ที่คอยอยู่เป็นเพื่อนเวลาที่เรารู้สึกอ่อนแอเวลาทำงาน ขอขอบคุณพี่เค ที่ทำกระเพาะหมูสับไข่ดาวพิเศษ 50 บาทรสชาติดีในทุกๆวัน ขอขอบคุณขนมปังห้องนิเทศ (ครูแดง) ที่ทำให้มีชีวิตรอดจน ได้มีโอกาสเขียน กิตติกรรมประกาศนี้ ขอขอบคุณตัวเตอร์ที่ช่วยติดอาคิลิโกลีให้ ขอขอบคุณพีซัดและร้านวันจันทร์ที่ปรี้นได้ ตลอดเวลา ขอขอบคุณเพื่อนๆอีกหลายคนที่คอยให้คำปรึกษาระหว่างงาน และสุดท้าย ขอขอบคุณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชา นิเทศศิลป์

ภูติศ อินทรสินธุ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	3
2 บุคคลสำคัญด้านสงครามในอดีต.....	4
2.1 สงครามในอดีต.....	4
2.2 รายชื่อบุคคลสำคัญด้านสงครามในอดีต 11 คน.....	4
3 Board Game.....	16
3.1 ข้อจำกัดของบอร์ดเกมสมัยเก่า.....	16
3.2 บอร์ดเกมสามารถแยกออกได้เป็น 3 ประเภท.....	20
4 MOBA	22
4.1 Multiplayer online battle arena (MOBA) คือ.....	22
4.2 ประวัติของ MOBA.....	25
5 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	26
5.1 แนวความคิด.....	26
5.2 แนวทางการออกแบบ.....	26
5.3 ขอบเขตของงาน.....	29
6 การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง.....	30
6.1 การออกแบบ.....	30
6.2 ตราสัญลักษณ์.....	31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
6.3 กราฟฟิก.....	35
7 ผลงานจริง.....	51
7.1 สัญลักษณ์บอร์ดเกม.....	51
7.2 ผลงานจริง.....	52
8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	73
บรรณานุกรม.....	74
ประวัติผู้วิจัย.....	75



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพอเล็กซานเดอร์มหาราช	5
2.2 ภาพสมเด็จพระนเรศวรมหาราช	6
2.3 ภาพโอดะ โนบุนางะ	7
2.4 ภาพเจงกิส ข่าน	8
2.5 ภาพจิ้นซีฮ่องเต้	9
2.6 ภาพซาลาดิน	10
2.7 ภาพจูเลียส ซีซาร์	11
2.8 ภาพฮันนิบาล บาร์กา	12
2.9 ภาพพระเจ้าริชาร์ดที่ 1 แห่งอังกฤษ	13
2.10 ภาพพระเจ้าดาร์ริอัส	14
2.11 ภาพนโปเลียน โบนาปาร์ต	15
3.1 ภาพตัวอย่างบอร์ดที่รู้จักในประเทศไทย หมากกรุก, เกมบันไดงู, เกมเศรษฐี	16
3.2 ภาพตัวอย่างบอร์ดเกม London	19
4.1 ภาพแผนที่เกมแนว MOBA	22
4.2 ภาพแผนที่เกม leagueoflegends	23
4.3 ภาพการโจมตีของป้อมปราการ	23
4.4 ตัวอย่างตัวละครที่มีสกิลหรือท่าที่ใช้เล่น คนละ 4 สกิล จากเกม leagueoflegends	24
4.5 ภาพระบบ Aeon of Strife (AoS) ครั้งแรก	25
5.1 ภาพแนวทางการออกแบบคาเล็กเตอร์	27
5.2 ภาพแนวทางการออกแบบสไตล์อาร์ตบนแผนที่	27
5.3 ภาพแนวทางการออกแบบกราฟิกประกอบเป็นแบบ Game Mobile	28
5.4 ภาพแนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์	28
6.1 การออกแบบบอร์ดตัวละครและการ์ดในเกม	30
6.2 ภาพแบบร่างตราสัญลักษณ์ ครั้งที่หนึ่ง	31
6.3 ภาพ Sketch Logo ครั้งที่หนึ่ง Herald of War	32
6.4 ภาพ Sketch Logo ครั้งที่หนึ่ง King's Par	32
6.5 ภาพ Sketch Logo ครั้งที่สอง King's Party	33
6.6 ภาพ Sketch Logo ครั้งที่สอง King's Party	33
6.7 ภาพ Sketch Logo ครั้งที่สาม Royal Party	34
6.8 ภาพ Sketch Logo ครั้งที่สาม Royal Party	34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า	
6.9	ภาพ Logo ที่เลือกใช้	35
6.10	ภาพตัวอย่างการพัฒนา Sketch ตัวละครผู้นำ 1 คน	35
6.11	ภาพแบบร่างคาแร็คเตอร์ที่ไม่ถูกนำมาใช้	36
6.12	ภาพแบบร่างที่เลือกนำมาเป็นคาแร็คเตอร์หลักของเกม	36
6.13	ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นและการ์ด	37
6.14	ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นและการ์ด	37
6.15	ภาพแบบร่างการ์ดที่ไม่ได้เลือกมาใช้ในงาน	38
6.16	ภาพแบบร่างกราฟิกที่ใช้ประกอบบนการ์ด	38
6.17	ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ นโปเลียน	39
6.18	ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ เซอซิส	39
6.19	ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ ริชาร์ด	39
6.20	ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ เจงกิสข่าน	40
6.21	ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ โนบูตากะ	40
6.22	ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ จินซีฮองเต้	40
6.23	ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ ซีซ่า	41
6.24	ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ พระนเรศวร	41
6.25	ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ อเล็กซานเดอร์	41
6.26	ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ ฮันนิบาว	42
6.27	ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ ซาลาดิน	42
6.28	ภาพกราฟิกบนบอร์ดผู้เล่น	42
6.29	ภาพกราฟิกกระดานผู้เล่น แบบที่หนึ่ง	43
6.30	ภาพกราฟิกกระดานผู้เล่น แบบที่สอง	43
6.31	ภาพกราฟิกกระดานผู้เล่น แบบที่สาม	44
6.32	ภาพแบบร่าง icon สกิลประจำตัวบุคคลสำคัญ	44
6.33	Icon สกิลประจำตัวบุคคลสำคัญ	44
6.34	ภาพแบบร่างแผนที่ และการแบ่งจำนวนเพื่อแก้ปัญหาพื้นที่เก็บ	45
6.35	ภาพแบบร่างกระดานลະจุดที่เหมาะสมในการวางป้อมปราการ	45
6.36	ภาพแบบร่างขนาดช่องที่ผู้เล่นจะต้องเดิน เพื่อขนาดที่เหมาะสมในการเล่น	46
6.37	ภาพการคำนวณระดับความสูงในพื้นที่บนกระดาน ให้เกิดสมดุลในการเล่น	46
6.38	ภาพแบบร่างกระดานตอนลงสีคร่าวๆ	47
6.39	กระดานฝั่งทีมสีน้ำเงิน	47
6.40	ภาพแบบร่างรูปแบบป้อมปราการ	48

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
6.41 ภาพแบบร่างรูปแบบป้อมปราการ	48
6.42 ภาพชิ้นงานป้อมปราการแบบ เป็นชั้นๆ ไฟล์เลเซอร์คัท	49
6.43 ภาพถ่ายตอนตัดเลเซอร์คัท ไฟล์ป้อมปราการ	49
6.44 ภาพป้อมปราการ 2 ชีวิต	50
7.1 ภาพสัญลักษณ์บอร์ดเกม	51
7.2 ภาพคาแล็คเตอร์บุคคลสำคัญ 11 คน	51
7.3 ภาพการ์ดสกิล	52
7.4 ภาพการ์ดสกิล	53
7.5 ภาพการ์ดสกิล	54
7.6 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ อเล็กซานเดอร์	54
7.7 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ พระนเรศวร	55
7.8 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ โอตะ โนบูดากะ	56
7.9 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ เจงกิสข่าน	57
7.10 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ จินซีฮ่องเต้	57
7.11 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ ซาลาดิน	57
7.12 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ จูเลียส ซีซาร์	58
7.13 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ ฮันนิบาว	58
7.14 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ ริชาร์ดใจสิงห์	58
7.15 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ ทาริอัส	59
7.16 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ นโปเลียน	59
7.17 ภาพการ์ดคู่มือสกิลของบุคคลสำคัญแต่ละคน ด้านหน้า	60
7.18 ภาพการ์ดคู่มือสกิลของบุคคลสำคัญแต่ละคน ด้านหลัง	61
7.19 ภาพการ์ดอาวุธ	62
7.20 ภาพการ์ดรองเท้า ระดับ 1	63
7.21 ภาพการ์ดรองเท้า ระดับ 2	63
7.22 ภาพการ์ดรองเท้า ระดับ 3	63
7.23 ภาพการ์ด ด้านหลัง	63
7.24 ภาพการ์ดทำลายกำแพง	64
7.25 ภาพการ์ดเพิ่มพลังชีวิต	64
7.26 ภาพการ์ดป้องกัน	64
7.27 ภาพการ์ดทำลายการ์ด	64
7.28 ภาพป้อมปราการ 2 ชีวิต	65

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
7.29 ภาพป้อมปราการ 3 ซีวิต	65
7.30 ภาพป้อมปราการ 5 ซีวิต	65
7.31 ภาพปราสาท 4 ซีวิต	66
7.32 ภาพป้อมปราการ 2 ซีวิต แยกส่วน	66
7.33 ภาพป้อมปราการ 3 ซีวิต แยกส่วน	66
7.34 ภาพป้อมปราการ 5 ซีวิต แยกส่วน	67
7.35 ภาพปราสาท 4 ซีวิต แยกส่วน	67
7.36 ภาพกระดานทั้งสองทิม	68
7.37 ภาพตัวต่อต้นไม้ประกอบฉาก	69
7.38 ภาพผลงานจริง	70
7.39 ภาพผลงานจริง	70
7.40 ภาพผลงานจริง	71
7.41 ภาพผลงานจริง	71
7.42 ภาพผลงานจริง	72
7.43 ภาพผลงานจริง	72



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบัน ปัญหาทางการศึกษาในประเทศไทย เริ่มได้รับความสนใจน้อยลงจากกลุ่มนักเรียน นักศึกษาหนึ่งในวิชาที่ได้รับความสนใจน้อยที่สุดคือ วิชาสังคม ความรู้ทางประวัติศาสตร์ต่างๆ ในยุคโบราณหรือในช่วงเวลาที่สำคัญต่างๆที่เกิดขึ้นในโลก เรื่องราวเหล่านี้มักถูกถ่ายทอดผ่านตัวหนังสือเรียน ทำให้เกิดการละเลยและความสนใจที่น้อยลง ถึงแม้สาระการเรียนรู้ในวิชานั้น มีความสำคัญในหลายๆด้านและในยุคสมัยที่มีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตความเป็นอยู่ในคนหลายๆรุ่น สื่อความบันเทิงทางคอมพิวเตอร์อย่างเกม จึงได้รับความสนใจที่มากกว่าการศึกษา

เกมที่เข้ามามีบทบาทในสังคมไทยสมัยนี้มีหลายประเภท หนึ่งในนั้นคือแนว MOBA ย่อมาจาก (Multiplayer online battle arena) เป็นประเภทย่อยของเกมประเภทวางแผนเรียลไทม์ (RTS) ซึ่งผู้เล่นสองทีมแข่งขันกันในเกมที่ไม่ต่อเนื่อง ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนควบคุมตัวละครตัวเดียวผ่านอินเทอร์เฟซแบบ RTS MOBA แตกต่างจากเกม RTS เดิมตรงที่ไม่มีการสร้างยูนิตและผู้เล่นควบคุมตัวละครเพียงตัวเดียว จึงพิจารณาได้ว่า โมบาเป็นการผสมเกมแอ็กชันกับเกมวางแผนเรียลไทม์ เกมประเภทนี้เน้นการเล่นเป็นทีม ผู้เล่นเลือกและควบคุม “ฮีโร่” หนึ่งตัว ซึ่งเป็นยูนิตทรงพลังที่มีความสามารถและประโยชน์มากมายเพื่อสร้างยุทธศาสตร์โดยรวมของทีม จุดประสงค์คือ ทำลายสิ่งก่อสร้างหลักของคู่ต่อสู้ด้วยความช่วยเหลือของยูนิตที่คอมพิวเตอร์ควบคุมที่ถูกปล่อยออกมาเป็นระยะๆ โดยจะเคลื่อนที่สู่สิ่งก่อสร้างหลักของศัตรูผ่านทางเดินที่เรียกว่า “เลน” เป็นแนวเกมทำลายสิ่งก่อสร้าง

อีกสื่อเกมที่กำลังได้รับความสนใจเป็นจำนวนมากในประเทศไทยคือ Board Games หรือ ในภาษาไทยเรียกกันว่า เกมกระดาน เป็นเกมประเภทหนึ่ง มีลักษณะการเล่นบนโต๊ะ หรือ บนพื้นที่เรียบ และกว้าง บอร์ดเกมมีทั้งเล่นคนเดียว จนถึง เล่น 10-20 คน แล้วแต่ตัวระบบเกมนั้นๆ บอร์ด เกมมีรูปแบบการเล่นและธีมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นแนวกลยุทธ์หนักๆ สร้างเมือง ทำลายคู่แข่ง หรือ ปาร์ตี้เกมที่เล่นกันในวงเหล้า เฮฮาๆกับเพื่อนๆ ไปจนถึงเกมเบาสมองเน้นโชค บอร์ดเกมที่คนไทยทุกคนยอมรับจักดี เช่น เกมเศรษฐี เกมบันไดงู เป็นต้น

ถ้าหากนำสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาหรือความรู้ทางประวัติศาสตร์ มาไว้ในสื่อที่สังคมกำลังให้ความสนใจ จะทำให้การเรียนรู้ต่างๆ ได้รับความน่าสนใจและน่าดึงดูดมากกว่าหนังสือเรียน

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 การสร้าง Character สำหรับบอร์ดเกมสื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ บุคคลสำคัญด้านสงครามในอดีต
- 1.2.2 การออกแบบภาพประกอบ เพื่อประกอบการเล่น
- 1.2.3 ทำให้เข้าใจเนื้อหาประวัติศาสตร์ของบุคคลสำคัญมากขึ้น ซึมซับเรื่องราวของเนื้อหาได้ง่ายขึ้น
- 1.2.4 เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา ร่วมมือเพื่อบรรลุเป้าหมาย และได้เรียนรู้ข้อมูลสำคัญทางประวัติศาสตร์

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 สัญลักษณ์แบรนด์
- 1.3.2 การ์ดความรู้ (Text ความรู้ประกอบ จำนวน 69 ใบ ออกแบบภาพประกอบในการ์ด)
- 1.3.3 กระดานแผนที่ จำนวน 4 แผ่น
- 1.3.4 โทเทมคาแลคเตอร์จำนวน 12 ชิ้น (ตามจำนวนบุคคลสำคัญ 12 คน)
- 1.3.4 ป้อมปราการติดแม่เหล็กรวม 2 ทีม จำนวนทั้งหมด 12 ชิ้น
 1. ปราสาทใหญ่ พลังชีวิต 4 จำนวน 2 ชิ้น
 2. ป้อมปราการด้านใน พลังชีวิต 2 จำนวน 4 ชิ้น
 3. ป้อมปราการด้านหน้า พลังชีวิต 3 จำนวน 4 ชิ้น
 4. ป้อมปราการหลัก พลังชีวิต 5 จำนวน 2 ชิ้น
- 1.3.5 การออกแบบ Packaging 1 กล่องทั้งหมด 3 ชั้น
 - ชั้นที่ 1. ส่วนพื้นที่จัดเก็บชิ้นส่วนต่างๆ
 - ชั้นที่ 2. ส่วนจัดเก็บบอร์ดประจำตัวผู้เล่นและอุปกรณ์ประจำตัว
 - ชั้นที่ 3. ส่วนจัดเก็บฉากที่เป็นส่วนประกอบในเกม
- 1.3.6 คู่มือกติกาสอนวิธีเล่นเบื้องต้น

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.4.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

- 1 รวบรวมข้อมูลของบุคคลสำคัญด้านสงครามในอดีต 15 คน (คัดเลือก 11 คน)
- 2 ศึกษาระบบเกม MOBA และกลยุทธ์ของบอร์ดเกมประเภทสงคราม
- 3 ศึกษาโครงสร้างของสิ่งก่อสร้างและป้อมปราการในอดีต
- 4 รวบรวมข้อมูลของอาวุธยุทธโปกรณ์ที่ใช้ในสงครามยุคล่าอาณานิคม
- 5 การออกแบบ พัฒนาแบบร่างของระบบการเล่นของบอร์ดเกม
- 6 ทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย
- 7 แก้ไขแบบร่างข้อมูล ที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย
- 8 งานนำเสนอผลงาน

1.4.2 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

- 1 รูปแบบและภาพลักษณ์ของบอร์ดเกม
- 2 วางแนวทางการออกแบบการฟิสิก

1.4.3 ออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

1.4.4 ใช้โปรแกรม

- 1 Adobe illustrator
- 2 Adobe Photoshop

1.4.5 นำเสนอผลงาน

บทที่ 2

บุคคลสำคัญด้านสงครามในอดีต

2.1 สงครามในอดีต

ก่อนที่จะมีความเจริญก้าวหน้าของมนุษย์ สงครามประกอบไปด้วยการจู่โจมขนาดเล็กๆ เท่านั้น พบว่าชาวนูเบียประมาณ 12,000 ปีที่แล้ว ครึ่งหนึ่งเสียชีวิตเพราะความรุนแรง จนกระทั่งเมื่อถึงยุคการปกครองแบบรัฐเมื่อ 5,000 ปีที่แล้ว กิจการทหารได้แพร่ขยายไปทั่วโลก การคิดค้นดินปืนและความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้นำไปสู่การรบสมัยใหม่ในที่สุด ทำสงครามแย่งชิงพื้นที่นั้นเริ่มจาก ลัทธิอาณานิคม (colonialism) เป็นการสถาปนา แสวงหาประโยชน์จากพื้นที่อื่น อารังรักษาได้มาซึ่งและขยายอาณานิคมในดินแดนหนึ่งจากประชากรอีกดินแดนหนึ่ง ลัทธิอาณานิคมเป็นชุดความสัมพันธ์ไม่เท่ากันระหว่างเจ้าอาณานิคมและอาณานิคม และมีระหว่างผู้อยู่ในนิคมและประชากรพื้นเมือง ลัทธิอาณานิคมนั้นมีประวัติศาสตร์ยาวนาน เริ่มจากจักรวรรดิแอฟริกา ก่อนสมัยอาณานิคมซึ่งนำให้ชาวอียิปต์ ฟินีเซีย กรีกและโรมันล้วนสร้างอาณานิคมในสมัยโบราณ ลัทธิอาณานิคมสมัยใหม่เริ่มด้วยยุคแห่งการสำรวจ โปรตุเกสและสเปนค้นพบดินแดนใหม่ทั่วทั้งมหาสมุทรและสร้างสถานีการค้าหรือพิชิตดินแดน บางคนถือว่าการสร้างอาณานิคมทั่วทั้งมหาสมุทรนี้เองที่แยกแยะลัทธิอาณานิคมจากลัทธิการขยายอาณาเขต (expansionism) แบบอื่น มีการแบ่งดินแดนใหม่เหล่านี้ระหว่างจักรวรรดิโปรตุเกสและสเปนครั้งแรกโดยสารตราพระสันตะปาปาอินเทอร์เซเทอรา และต่อมาโดยสนธิสัญญาทอร์เดสซิลลาสและสนธิสัญญาซาราโกซา (ค.ศ. 1529)

ในคริสต์ศตวรรษที่ 17 มีการสร้างจักรวรรดิอาณานิคมฝรั่งเศสและจักรวรรดิดัชต์ เช่นเดียวกับกรรมสิทธิ์โพ้นทะเลของอังกฤษ ซึ่งต่อมากลายเป็นจักรวรรดิอังกฤษ นอกจากนี้ ยังมี การสถาปนาจักรวรรดิอาณานิคมเดนมาร์กและอาณานิคมโพ้นทะเลของสวีเดนบ้างการแพร่กระจายของจักรวรรดิอาณานิคมลดลงในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 และต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 โดยสงครามปฏิวัติอเมริกาและสงครามประกาศอิสรภาพละตินอเมริกา

2.2 รายชื่อบุคคลสำคัญด้านสงครามในอดีต 11 คน

1. อเล็กซานเดอร์มหาราช (Alexander the Great)
2. สมเด็จพระนเรศวรมหาราช (King Naresuan)
3. โอดะ โนบุนางะ (Oda Nobunaga)
4. เจงกีส ข่าน (Genghis Khan)
5. จินซีฮองเต้ (Qin Shi Huangdi)
6. ซาลาดิน (Saladin)
7. จูเลียส ซีซาร์ (Julius Caesar)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. ฮันนิบาล บาร์กา (Hannibal Barca)
9. ริชาร์ดใจสิงห์ (Richard the Lionheart)
10. พระเจ้าดารีอัส (Darius the Great)
11. นโปเลียน โบนาปาร์ต (Napoleon Bonaparte)

2.2.1 อเล็กซานเดอร์มหาราช (Alexander the Great)



ภาพที่ 2.1 ภาพอเล็กซานเดอร์มหาราช

ที่มา : <https://annoyzview.wordpress.com/tag/alexander-the-great-in-india/>

อเล็กซานเดอร์มหาราช กษัตริย์แห่งมาเกโดเนีย
ครองราชย์ : 336–323 ปีก่อนค.ศ.

Alexander the Great หรือ อเล็กซานเดอร์ที่ 3 ประสูติเมื่อ เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 187 ที่เมือง เพลล่า (Pella) ตอนเหนือของมาซิโดเนีย สวรรคตในวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 220 ทรงเป็นพระมหากษัตริย์ของอาณาจักรมาซิโดเนีย และเป็น จักรพรรดิ ที่ขยายจักรวรรดิได้ถึงครึ่งโลกในสมัยโบราณผลงานที่ยิ่งใหญ่

เมื่อต้นเดือนตุลาคม พ.ศ. 212 พระองค์ยกทัพสู่อาณาจักรเปอร์เซีย เพื่อทำรบกับกษัตริย์ดาโรอัสที่ 3 แห่งเปอร์เซีย ที่เชื่อว่าเป็นผู้จ้างคนลอบสังหารพระเจ้าฟิลิปที่ 2 พระบิดาของพระองค์ ทัพของทั้งคู่เผชิญหน้ากันที่กัวามาเมล่า (อยู่ใกล้กับประเทศอิรักในปัจจุบัน) โดยที่กองทัพของอเล็กซานเดอร์มหาราชมีเพียง 20,000 เท่านั้น ขณะที่กองทัพเปอร์เซียมีนับแสน แต่ด้วยความกล้าหาญของทหารมาซิโดเนียทุกคน กับการวางแผนการรบที่ชาญฉลาดของอเล็กซานเดอร์มหาราช ทำให้พระองค์ได้รับชัยชนะแม้จะสูญเสียเป็นจำนวนมากก็ตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 สมเด็จพระนเรศวรมหาราช (King Naresuan)



ภาพที่ 2.2 ภาพสมเด็จพระนเรศวรมหาราช
ที่มา : <https://web.facebook.com/ThaiPBSFan/photos/>

พระเจ้ากรุงศรีอยุธยา

ครองราชย์ : 29 กรกฎาคม พ.ศ. 2133 - 25 เมษายน พ.ศ. 2148 (14 ปี 271 วัน)

ประสูติ : พ.ศ. 2098 เมืองพิษณุโลก อาณาจักรอยุธยา

สวรรคต : 25 เมษายน พ.ศ. 2148 เวียงแหง อาณาจักรล้านนา

มีพระนามเดิมว่าพระนเรศ หรือ “พระองค์ดำ” เป็นพระราชโอรสในสมเด็จพระมหาธรรมราชาและพระวิสุทธิกษัตริย์ (พระราชธิดาของสมเด็จพระศรีสุริโยทัยและสมเด็จพระมหาจักรพรรดิ)

ราชการสงครามในสมเด็จพระนเรศวรมหาราช เป็นเหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่และสำคัญยิ่งของชาติไทย พระองค์ได้กู้อิสรภาพของไทยจากการเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งแรก และได้ทรงแผ่อำนาจของราชอาณาจักรไทย อย่างกว้างใหญ่ไพศาล นับตั้งแต่ประเทศพม่าตอนใต้ทั้งหมด นั่นคือ จากฝั่งมหาสมุทรอินเดียทางด้านตะวันตก ไปจนถึงฝั่งมหาสมุทรแปซิฟิกทางด้านตะวันออก ทางด้านทิศใต้ตลอดไปถึงแหลมมลายู ทางด้านทิศเหนือก็ถึงฝั่งแม่น้ำโขงโดยตลอด และยังรวมไปถึงรัฐไทใหญ่บางรัฐ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 โอดะ โนบุนางะ (Oda Nobunaga)



ภาพที่ 2.3 ภาพโอดะ โนบุนางะ

ที่มา : <http://www.omnibiografia.com/category/>

วีรบุรุษที่รวมประเทศญี่ปุ่นให้เป็นหนึ่งเดียวสมัยเซ็งโงกุ

ประสูติ : 23 มิถุนายน 2077 ปราสาทนะงะยะ แคว้นโอะวะริ

สวรรคต : 21 มิถุนายน 2125 วัดฮอนโนจิ จังหวัดเกียวโต ญี่ปุ่น

โอดะ โนบุนางะ เป็นไดเมียว และหนึ่งในสามผู้ยิ่งใหญ่แห่งยุคเซ็งโงกุ เป็นหนึ่งในสามผู้รวบรวมญี่ปุ่นจากความแตกแยกในยุคเซ็งโงกุ

เป็นช่วงเวลาของความไม่สงบใน ญี่ปุ่น อันเกิดจากอำนาจการปกครองของ โชกุนตระกูลอาชิกางะในยุคมุโรมาจิเสื่อมลง ทำให้บรรดาไดเมียวผู้ปกครองแคว้นต่าง ๆ ในญี่ปุ่นต่างพากันตั้งตนเป็นอิสระ โดยเฉพาะไดเมียวที่อยู่ห่างจากเมืองหลวงเกียวโตมาก และทำสงครามกันเอง ทำให้ญี่ปุ่นลุกเป็นไฟ บ้านเมืองไม่มีข้อแม้ โชกุนที่เกียวโตไม่สามารถทำอะไรได้เพราะเป็นเพียงหุ่นเชิดของไดเมียวที่มีอำนาจ สมัยเซ็งโงกุเป็นสมัยแห่งวีรบุรุษ โดยเฉพาะวีรบุรุษทั้งสามที่รวมประเทศญี่ปุ่นให้กลับเป็นหนึ่งเดียวอีกครั้งเป็นการสิ้นสุดสมัยเซ็งโงกุ ได้แก่ โอดะ โนบุนางะ, โทโยโตมิ ฮิเดโยชิ, และ โทกูงาวะ อิเอยาซุ

2.2.4 เจงกีส ข่าน (Genghis Khan)



ภาพที่ 2.4 ภาพเจงกีส ข่าน

ที่มา : <http://www.omnibiografia.com/category/>

ผู้ก่อตั้งจักรวรรดิมองโกล

ครองราชย์ : ค.ศ. 1206 - ค.ศ. 1227

ประสูติ : ค.ศ. 1162

สวรรคต : 18 สิงหาคม ค.ศ. 1227, หยินชว่น ประเทศจีน

ต้นกำเนิดชนเผ่ามองโกลและการรวบรวมชนเผ่าต่าง ๆ เข้าด้วยกันของเตมูจิน หรือรู้จักกันในชื่อ เจงกีสข่าน

ผู้ก่อตั้งจักรวรรดิมองโกล เดิมมีนามว่า เตมูจิน ในปี พ.ศ.1749 เตมูจิน เปลี่ยนชื่อมาเป็น “เจงกีส ข่าน” และจากปี พ.ศ. 1754 ด้วยการรบพุ่งหลายครั้ง เจงกีส ข่าน สามารถยึดครองจีนตอนเหนือ จักรวรรดิคาราคีไต (Qara Khitai Empire)(เหลียวตะวันตก) จักรวรรดิคาราเครมิน และดินแดนอื่น ๆ อีกหลายแห่ง นับถึงเวลาเมื่อเจงกีส ข่าน สิ้นพระชนม์ จักรวรรดิมองโกลได้แผ่ขยายตั้งแต่ทะเลดำไปจดมหาสมุทรแปซิฟิก โดยทั้งหมดเริ่มที่จีนตอนเหนือ หลังจากยึดจงตู (ปัจจุบันคือกรุงปักกิ่ง) ได้แล้ว เจงกีส ข่าน ได้ส่งทูตไปยังเปอร์เซีย แต่ทางสุลต่านตัดหัวคนที่เขาส่งไป เจงกีส ข่าน สั่งระดมพลไปบุกเปอร์เซีย เมืองทุกเมืองที่ต่อต้านจะถูกปล้นชิงและทำลาย หลังการยึด เจงกีส ข่าน ได้สังหาร 10,000 คนบุกไปทางเหนือ โดยไม่ได้ถูกหยุดเลยจนถึงสุดขอบทะเลยังใกล้เคียงตะวันออกกลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.5 จิ้นซีฮ่องเต้ (Qin Shi Huangdi)



ภาพที่ 2.5 ภาพจิ้นซีฮ่องเต้

ที่มา : <https://web.facebook.com/ThaiPBSFan/photos/>

จักรพรรดิจิ้น

ครองราชย์ : 7 พฤษภาคม 247 – 220 ก่อนคริสตกาล

ประสูติ : 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 285, ฮานตง, ประเทศจีน

สวรรคต : พ.ศ. 334, ประเทศจีน

พระองค์ทรงสถาปนาราชวงศ์ฉินเมื่อปีที่ 220 ก่อนคริสตกาล และทรงผนวกดินแดนจีนสำเร็จในปีที่ 221 ก่อนคริสตกาล เป็นอันสิ้นสุดยุคบรรพกาล พระองค์ไม่ทรงใช้ตำแหน่ง “หวัง” (ราชา) ดังที่เคยใช้กันมาในสมัยราชวงศ์ซางและราชวงศ์โจว แต่ทรงใช้ตำแหน่ง “หวังตี้” (ราชาธิราช หรือนิยมแปลกันว่า จักรพรรดิ) จึงถือกันว่า ทรงเป็นจักรพรรดิพระองค์แรกแห่งประเทศจีน ตำแหน่ง “หวังตี้” นี้ พระเจ้าแผ่นดินจีนทรงใช้สืบทอดกันมาอีกสองพันปี

ในรัชสมัยของพระองค์ แม่ทัพนายกองของพระองค์มีบทบาทอย่างยิ่งในการขยายแว่นแคว้น การรบกับเผ่าเยว่ทางใต้เมืองฉู่ทำให้ดินแดนไปเยว่ของเมืองหูหนานและกวางตุ้งตกเป็นของเมืองฉิน ส่วนการรบกับพวกซุงหนุในเอเชียตอนกลางส่งผลให้เมืองฉินได้ดินแดนเอ้อเออร์ตัวชื่อของกลุ่มซุงหนุ แม้ที่สุดแล้วจะเป็นเหตุให้มั่วตู้ ฉันยฺหวี่ ผู้นำซุงหนุ สามารถผนวกดินแดนได้บ้างก็ตาม พระองค์ยังได้อำมาตย์ราชเสวกหลายคน เช่น หลี่ ซื่อ เจ้าพระยามหาอุปราช มาช่วยปฏิรูปการเมืองและเศรษฐกิจเพื่อจัดระเบียบประเพณีอันหลากหลาย เป็นเหตุให้ทรงเผาตำรา ฝังบัณฑิต พระองค์ยังทรงรวมกำแพงเมือง ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ทั่วไปนั้นเข้าเป็นกำแพงเมืองจีน สร้างถนนหนทางระบบใหม่เป็นการใหญ่ และสร้างสุสานหลวงโดยมีรูปปั้นองครักษ์ขนาดเท่าคนจริงคอยพิทักษ์อยู่ ระหว่างที่เสด็จอยู่ในราชสมบัตินั้น พระองค์ทรงเสาะแสวงหาน้ำอมฤตมาตลอด แต่สุดท้ายก็สวรรคตเมื่อปีที่ 210 ก่อนคริสตกาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.6 ซาลาดิน (Saladin)



ภาพที่ 2.6 ภาพซาลาดิน

ที่มา : <http://www.ancientpages.com/2017/05/29/richard-the-lionheart/>

นำทัพมุสลิมสามารถเข้ายึดราชอาณาจักรเยรูซาเลมสำเร็จ
 ประสูติ : ค.ศ.1137 ในตำบลคิรีต (ปัจจุบันอยู่ในอิรัก)
 สวรรคต : 4 มีนาคม ค.ศ. 1193 ที่เมืองดามัสกัส

เป็นหนึ่งในบรรดาผู้ปกครองมุสลิมผู้มีชื่อเสียงที่สุดและเป็นสุลต่านมุสลิมผู้ปกครองอียิปต์ ซีเรีย เยเมน และปาเลสไตน์และเป็นผู้ก่อตั้งราชวงศ์อัยยูบีย์ ในสงครามต่อต้านการรุกรานของนักรบครูเสด เศาะลาฮุดดีนประสบความสำเร็จในขั้นสุดท้ายด้วยการยึดเมืองเยรูซาเลมกลับคืนมาได้ในวันที่ 2 ตุลาคม ค.ศ. 1187 ซึ่งทำให้การยึดครองของพวกเขาแฟรงก์เป็นเวลา 88 ปีต้องสิ้นสุดลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.7 จูเลียส ซีซาร์ (Julius Caesar)



ภาพที่ 2.7 ภาพจูเลียส ซีซาร์

ที่มา : <http://www.omnibiografia.com/category/>

ผู้เผด็จการแห่งสาธารณรัฐโรมัน

ครองราชย์ : ตุลาคม 49 ปีก่อน ค.ศ. – 15 มีนาคม 44 ปีก่อน ค.ศ.

ประสูติ : 12 กรกฎาคม 100 ปีก่อน ค.ศ. โรม

สวรรคต : 15 มีนาคม 44 ปีก่อน ค.ศ. (55 ปี) โรม

“จูเลียส ซีซาร์” นักรบผู้นำเกรงขามแห่งโรมัน ซึ่งเป็นรัฐบุรุษคนสำคัญผู้ทำให้อาณาจักรโรมยิ่งใหญ่มีชื่อเสียง และเป็นที่รู้จักของชาวโลกตราบนานทุกวันนี้ โดยนำกองทัพโรมตีชนะยึดเมืองมากกว่า 800 เมือง เขากวาดมาเข้าอาณัติโรมหมด ตั้งแต่ยุโรปตอนเหนือจดยุโรปตอนใต้ จากสเปนไปเอเชียย่อย เลาะเรื่อยถึงอียิปต์

กาอูส ยูลิอุส ไกอาร์ หรือ จูเลียส ซีซาร์ เป็นรัฐบุรุษแม่ทัพ และผู้ประพันธ์ร้อยแก้วอันเลื่องชื่อชาวโรมัน เขามีบทบาทสำคัญในเหตุการณ์อันนำไปสู่การสิ้นสุดสาธารณรัฐโรมันและความเจริญของจักรวรรดิโรมัน ใน 60 ปีก่อน ค.ศ. ซีซาร์, กรัสซุส และพอมปีย์ตั้งพันธมิตรทางการเมืองซึ่งจะครอบงำการเมืองโรมันไปอีกหลายปี ความพยายามของพวกเขาในการสั่งสมอำนาจผ่านยุทธวิธีประชานิยมถูกชนชั้นปกครองอนุรักษ์นิยมในวุฒิสภาโรมันคัดค้าน ซึ่งในบรรดานั้นมีกาทูโยว (Cato the Younger) ด้วยการสนับสนุนบ่อยครั้งของกัทูโยว ชัยชนะของซีซาร์ในสงครามกอล ซึ่งสมบูรณ์ใน 51 ปีก่อน ค.ศ. ขยายดินแดนของโรมันไปถึงช่องแคบอังกฤษและแม่น้ำไรน์ ซีซาร์เป็นแม่ทัพโรมันคนแรกที่ข้ามทั้งสองเมื่อเขาสร้างสะพานข้ามแม่น้ำไรน์และบุกครองบริเตนครั้งแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.8 ฮันนิบาล บาร์กา (Hannibal Barca)



ภาพที่ 2.8 ภาพฮันนิบาล บาร์กา

ที่มา : <https://www.quora.com/Who-do-you-consider-the-greatest-military-leaders-in-all-of-human-history-Why>

เป็นรัฐบุรุษแม่ทัพคาร์เทจ

ครองราชย์ : 248 ปีก่อนคริสตกาล ถึง 184 ปีก่อนคริสตกาล

เกิด : พ.ศ. 297, Ancient Carthage

เสียชีวิต : ฆ่าตัวตาย ในปี พ.ศ. 360 ที่เมืองลิปิสซา ริมชายฝั่งตะวันออกเฉียงของทะเลมาร์มะรา

แม่ทัพผู้ยิ่งใหญ่ที่สุดคนหนึ่งในยุคโบราณ เขาบุกโจมตีกรุงโรมและทำสงครามได้รับชัยชนะในทุกศึกเป็นเวลานานกว่า 15 ปี ด้วยกลยุทธ์และยุทธศาสตร์ต่าง ๆ ในการรบ ที่สำคัญคือ ตลอดเวลานั้น เขาไม่ได้รับการสนับสนุนใด ๆ จากแผ่นดินแม่เลยแม้แต่ครั้งเดียว

หลังจากรับตำแหน่ง ฮันนิบาลยังไม่วางแผนโจมตีโรมในทันที เขาต้องการสร้างพันธมิตรกับบรรดาเมืองและชนเผ่าต่างๆ ทว่าในบรรดาเมืองเหล่านั้น นครซากุนโต (Sagunto) ซึ่งมีเหมืองเงินที่อุดมสมบูรณ์ได้ขอเป็นพันธมิตรกับโรมและปฏิเสธข้อเสนอของฮันนิบาล ซากุนโตยังวางแผนที่จะตั้งพันธมิตรต่างๆ ไปจากคาร์เทจอีกด้วย ฮันนิบาลจึงตัดสินใจเข้าโจมตีซากุนโต แม้จะรูว่านั้นหมายถึงสงครามกับโรมก็ตาม ไม่นานทัพคาร์เทจก็พิชิตซากุนโตได้สำเร็จ โรมทราบเรื่องด้วยความไม่พอใจมาก แต่เนื่องจากยังไม่ต้องการทำสงคราม ดังนั้นทางสภาโรมจึงสั่งให้คาร์เทจส่งตัวฮันนิบาลไปยังโรม ฮันนิบาลปฏิเสธและระดมกองทัพทันที ยกกองทัพทหารราบคาร์เทจและสเปน ออกจากการ์ตาโกโนวา โรมเชื่อว่าฮันนิบาลจะเข้าตีโรมโดยทางเรือ ทว่าฮันนิบาลทำสิ่งที่ไม่ใครคาดคิด คือการรุกรานเทือกเขาพีเรนีสและเทือกเขาแอลป์เข้าไปทางตอนเหนือของคาบสมุทรอิตาลี รวมทั้งสามารถเอาชนะกองทัพโรมันได้ในการรบอีกหลายครั้ง สงครามครั้งนี้สร้างชื่อให้แม่ทัพฮันนิบาล บาร์กาเป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.9 ริชาร์ดใจสิงห์ (Richard the Lionheart)



ภาพที่ 2.9 ภาพพระเจ้าริชาร์ดที่ 1 แห่งอังกฤษ

ที่มา : <http://www.ancientpages.com/2017/05/29/richard-the-lionheart/>

พระมหากษัตริย์แห่งอังกฤษ ลอร์ดแห่งไอร์แลนด์

ครองราชย์ : ราชวงศ์แพลนทาเจเน็ท พ.ศ. 1732 ถึง พ.ศ. 1742

ประสูติ : 8 กันยายน พ.ศ. 1700, อ็อกซ์ฟอร์ด, สหราชอาณาจักร

สวรรคต : 6 เมษายน พ.ศ. 1742, Chalus, ฝรั่งเศส

พระเจ้าริชาร์ดที่ 1 แห่งอังกฤษ หรือ ริชาร์ดใจสิงห์ กษัตริย์ของอังกฤษในช่วงยุคสงครามครูเสดเป็นกษัตริย์ยอดนักรบที่ยกกองทัพไปทำสงครามครูเสดครั้งที่ 3 กับซาลาดิน ผู้นำของชาวมุสลิม แต่ไม่สามารถยึดนครเยรูซาเลมได้ โดยที่กันว่าในมุมหนึ่งพระองค์ทรงเป็นนักรบที่กล้าหาญแต่ในด้านการปกครองกลับล้มเหลวโดยสิ้นเชิง เพราะใช้ทรัพย์สินแผ่นดินทั้งหมดไปกับการทำสงคราม

2.2.10 พระเจ้าดารีอัส (Darius the Great)



ภาพที่ 2.10 ภาพพระเจ้าดารีอัส

ที่มา : <http://www.livius.org/articles/person/darius-the-great/>

กษัตริย์เปอร์เซีย

ครองราชย์ : 522 ปีก่อนคริสตกาล - 486 ปีก่อนคริสตกาล

ประสูติ : พ.ศ. -6

สวรรคต : ตุลาคม พ.ศ. 58, ประเทศอิหร่าน

พระเจ้าดารีอัสที่ 1 หรือเป็นที่รู้จักในชื่อ ดาไรอัสมหาราช ทรงเป็นกษัตริย์เปอร์เซียองค์ที่ 2 ต่อจาก พระเจ้าไซรัสมหาราช เป็นพระโอรสของเจ้าชายองค์หนึ่งใน ราชวงศ์อคีเมนีเยห์ โดยทรงครองราชย์เมื่อ 522 ปี ก่อนค.ศ. เมื่อพระชนม์ได้ 27 พรรษา ตลอด 36 ปีในรัชกาลทรงสร้างทั้งความเจริญและความแข็งแกร่งให้กับ จักรวรรดิเปอร์เซีย ทรงขยายพระราชอาณาเขตออกไปอย่างกว้างขวาง ทั้งยังสร้างเส้นทางการค้ามากมาย ท่อส่งน้ำใต้ดิน ไปรษณีย์ครั้งแรกของโลก ถนนเชื่อมเมือง และยังปกครองประชานอย่างเป็นธรรมเสมอมา

พระเจ้าดารีอัสสวรรคตเมื่อ 486 ปี ก่อนค.ศ. ขณะพระชนม์ได้ 63 พรรษา พระเจ้าเซิร์กซีสมหาราช พระราชโอรสจึงขึ้นครองราชย์สืบต่อมา

2.2.11 นโปเลียน โบนาปาร์ต (Napoleon Bonaparte)



ภาพที่ 2.11 ภาพนโปเลียน โบนาปาร์ต

ที่มา : http://mba-magazine.blogspot.com/2010/02/blog-post_1182

จักรพรรดิแห่งฝรั่งเศส

ครองราชย์ : 18 พฤษภาคม 2347 – 11 เมษายน 2357

เกิด : 15 สิงหาคม 2312, อาฌักซีโย, ฝรั่งเศส

เสียชีวิต : 5 พฤษภาคม 2364, Longwood House

นโปเลียนได้รับการยกย่องว่าเป็นแม่ทัพที่ยิ่งใหญ่ที่สุดคนหนึ่งในประวัติศาสตร์ แมื่อด้านหนึ่งจะได้ชื่อว่าเป็นผู้กระหายในอำนาจและชัยชนะ แต่นโปเลียนก็ได้สร้างรัฐธรรมนูญและปฏิรูประบบกฎหมายฝรั่งเศสขึ้นอย่างเป็นระบบ ยกเลิกระบบเจ้าขุนมูลนาย ให้การอุปถัมภ์ทางการศึกษา วิทยาศาสตร์ วรรณคดีและศิลปะ

แล้วเข้าเป็นทหารในกองทัพฝรั่งเศสตั้งแต่อายุ 16 ปี ต่อมาก้าวหน้าขึ้นจนได้เป็นนายพลในช่วงปฏิวัติฝรั่งเศส (French Revolution) ในปี 2332 ดำรงตำแหน่งผู้ปกครองประเทศฝรั่งเศสมาตั้งแต่ปลายปี 2342 แล้วสถาปนาตัวเองขึ้นเป็นจักรพรรดิแห่งฝรั่งเศสเมื่อวันที่ 2 ธันวาคม 2347 นโปเลียนได้ทำสงครามกับดินแดนต่างๆ จนสามารถเข้าปกครองดินแดนส่วนใหญ่ของยุโรป แล้วแต่งตั้งให้แม่ทัพและญาติพี่น้องขึ้นครองบัลลังก์ในราชอาณาจักรยุโรปหลายแห่ง ภายหลังประเทศตรงข้ามได้รวมตัวกันเป็นกองทัพนานาชาติเพื่อต่อต้านกองทัพของนโปเลียน พระองค์จึงพ่ายแพ้ที่สมรภูมิที่เมืองไลป์ซิก (Leipzig) เปิดทางให้ข้าศึกบุกเข้าสู่ฝรั่งเศสในปี 2357 พระองค์จึงต้องสละราชสมบัติและถูกเนรเทศไปอยู่ที่เกาะเอลบา (Elba) ของอิตาลีก่อนจะหวนคืนสู่อำนาจอีกครั้ง แต่อยู่ได้ไม่นานก็พ่ายแพ้แก่กองทัพนานาชาติอีกครั้งในที่สุดนโปเลียนถูกเนรเทศไปอยู่ที่เกาะเซนต์ เฮเลนา (Saint Helena) และสิ้นพระชนม์ด้วยโรคมะเร็งที่นั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

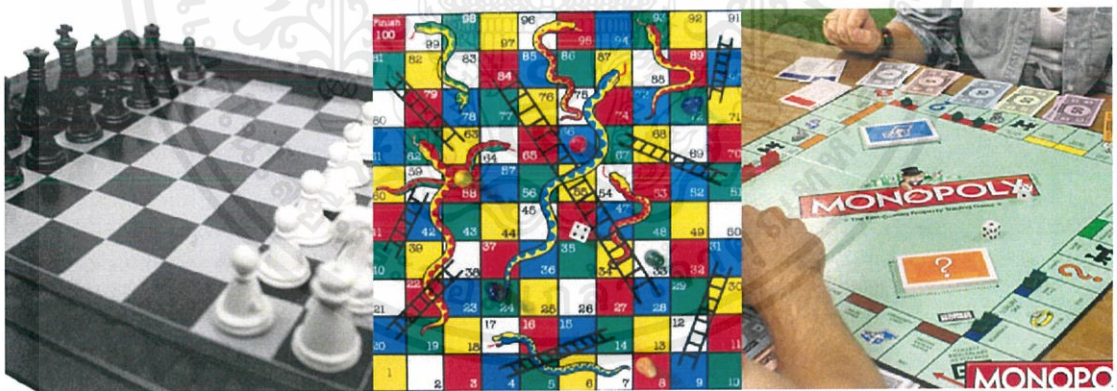
บทที่ 3

Board Game (เกมกระดาน)

เกมกระดาน คือเกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับ “กระดาน” ซึ่งจะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ เกมกระดานมีหลายประเภทและหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่รูปแบบที่ง่ายที่สุดคือหมากฮอส ไปจนถึงเกมที่มีความซับซ้อน มีกติกามากมาย ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วยเพื่อที่จะให้ตนเองชนะ คือบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นเกม นั้น การเล่นเกมกระดานเป็นความบันเทิงอย่างหนึ่ง บางครั้งก็ใช้เกมกระดานสำหรับการแข่งขันในระดับชาติหรือนานาชาติ

ในปัจจุบันเกมกระดานมีหลากหลายประเภท ตัวอย่างเช่น เกมสำหรับงานปาร์ตี้ ที่มีการพูดคุย บลัฟกัน ได้แก่ Avalon, Werewolf หรือ เกมแนวธุรกิจการลงทุน เช่น Stockpile, I'm the Boss หรือ เกมบริหารจัดการทรัพยากร เช่น Terraforming, Istanbul เป็นต้น

พุดง่าย ๆ บอร์ดเกมในประเทศไทย ที่ทุกคนล้วนเคยผ่านหูผ่านตามาแล้ว นั่นก็คือ หมากฮอก เกมบันไดงู หรือเกมเศรษฐี เป็นต้น



ภาพที่ 3.1 ภาพตัวอย่างบอร์ดที่รู้จักในประเทศไทย หมากฮอก, เกมบันไดงู, เกมเศรษฐี

ที่มา : <https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F>

3.1 ข้อจำกัดของบอร์ดเกมสมัยเก่า

ข้อจำกัดของบอร์ดเกมสมัยเก่าที่ว่าเป็นคือ การอาศัยโชคเป็นหลักใครโชคร้ายทอยลูกเต๋าออกมาไม่ดีก็มีโอกาสชนะเกมน้อยมาก ใครโชคดีเวลาทอยลูกเต๋าก็ชนะได้ไม่ยาก แฉกวิธีชนะในเกมก็ไม่ได้มีหลายวิธี ‘กลยุทธ์’ เดียวที่ใช้ได้คือ ซื้อที่ดิน บ้าน และโรงแรมเท่าที่เรามีเงินซื้อในทุกที่ที่เราเดินไปตกเสร็จแล้วก็ร้องเพลงรอเก็บค่าเช่าจากผู้โชคร้ายที่บังเอิญเดินมาตกในที่ของเรา ใครชนะเกมน้อยอย่างมาก เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก็รู้สึกดีใจที่โชคดี (หรือสนใจที่คนอื่นแพ้) แต่ไม่รู้สิกฎมีอะไรมากมาย เกมเศรษฐี ยังมีข้อจำกัดอื่นๆ ที่ทำให้มัน ‘ไม่สนุก’ สำหรับคนที่ชอบความท้าทาย อายากวางแผนมากกว่ารอให้ฟ้าดินเข้าข้าง

ยกตัวอย่าง อยู่ดีๆ ถ้าใครจับได้ไพ่ ‘ไปคุก’ กับ ‘ล้มละลาย’ คนคนนั้นก็ต้องไปเข้าคุกหรือล้มละลายทันทีทั้งที่ไม่ได้ทำอะไรผิด (ตอนเด็กๆ ผู้เขียนเกลียดไพ่ ‘ล้มละลาย’ มาก เพราะคิดว่าไม่ยุติธรรม ทำไมคนที่สร้างโรงแรมได้เยอะแยะ เงินทองกำลังไหลมาเทมา อยู่ดีๆ ถึงจะล้มละลายได้ เมื่อคิดได้ตั้งนั้นจึงฉีกไพ่ใบนี้ลงถังขยะ หลังจากเล่นเกมนี้ไปไม่กี่รอบ)

ข้อจำกัดเหล่านี้ อาจไม่เคยเป็นข้อจำกัดในสายตาของคนที่ไม่เคยเล่นเกมอื่นนอกเหนือจาก เกมเศรษฐี จึงไม่รู้ว่าบอร์ดเกมทำอะไรได้มากกว่าการให้เราทอยลูกเต๋าแล้วเลือกตัดสินใจแค่นั้นไม่ว่าจะทำอะไร บอร์ดเกมสมัยใหม่ที่ได้รับการยอมรับจากนักเล่นเกมว่า ‘สนุก’ และ ‘เจ๋ง’ มีมากมาย หลากแบบ แต่ผู้เขียนสังเกตว่ามีลักษณะร่วมกันหลักๆ ดังต่อไปนี้

3.1.1 ไม่จำกัดผู้เล่นก่อนเกมจบ

ลักษณะหนึ่งของบอร์ดเกมสมัยเก่าคือเป็นไปได้ที่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะเล่นเก่งมากๆ (หรือที่เป็นไปได้มากกว่าคือ โชคดีกว่าคนอื่นมาก) ทำคะแนนนำคนอื่นจนไม่มีทางที่ใครจะตามทัน ยกตัวอย่าง เกมเศรษฐี ถ้าใครได้ครอบครองที่ดินส่วนใหญ่ในเกม คนคนนั้นก็น่าจะชนะแบบไม่ต้องลุ้น ทำให้คนอื่นอาจเบื่อก่อนที่จะต้องทนเล่นจนจบเกม เพราะเล่นอย่างไรก็แข่งหน้าไม่ได้ เท่ากับว่าผู้เล่นหลายคนถูก ‘จำกัด’ (แพ้แน่ๆ) นานหลายตา ก่อนเกมจบ

นักออกแบบเกมสมัยใหม่มองว่า การจำกัดผู้เล่นก่อนเกมจบเป็น ‘บาป’ ประการหนึ่งซึ่งไม่ควรทำ เพราะการเล่นบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมกลุ่มของคนหลายคน ถ้ามีใครถูกทิ้งห่างมาก และไม่มีทางพลิกสถานการณ์ได้ คนคนนั้นหรือหลายคนนั้นก็เบื่อไม่ยอมเล่น สุดท้ายคนที่มิคะแนนนาก็จะสนุกอยู่คนเดียว ช่วงท้ายๆ ของเกมจึงอาจเปลี่ยนจาก ‘กิจกรรมกลุ่ม’ ที่ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างสนุกสนาน กลายเป็น ‘กิจกรรมขำคนเดียว’ ที่คนอื่นนั่งดูด้วยความเซ็ง

บอร์ดเกมสมัยใหม่หลายเกมขจัดปัญหานี้ด้วยการออกแบบให้ผู้เล่นมีวิธีได้คะแนนหลายวิธี ซึ่งคะแนนส่วนหนึ่งต้องรอลุ้นผลในตอนจบ เช่น คะแนนครึ่งหนึ่งในบอร์ดเกมเกี่ยวกับโจรสลัด Merchants & Marauders มาจากสมบัติที่ผู้เล่น (โจรสลัด) แต่ละคนใส่เข้าที่ระหว่างผจญภัย ไม่มีใครรู้แน่ๆ แต่ละคนสะสมสมบัติได้เท่าไร จนกระทั่งทุกคนเปิดที่บออกมานับหลังจากจบเกมแล้วเท่านั้น ผู้ชนะจึงอาจไม่ใช่คนที่มิคะแนนนามาตลอดก็ได้ บอร์ดเกมที่ได้รับความนิยมจึงมักจะเป็นบอร์ดเกมที่ทำให้ทุกคนรู้สึกว่ามี ‘ลุ้น’ ก่อนเกมจบ และมีวิธีพลิกสถานการณ์ได้หลายวิธี เมื่อมีลุ้น ทุกคนก็จะรู้สึกสนุกไปตลอดเกม และไม่มีใครถูกเพื่อนทิ้งห่างไว้ข้างหลัง

3.1.2 ได้ฝึกสมองและประลองทักษะกันจริงๆ

บอร์ดเกมสมัยใหม่มีมากมายหลายชนิดและรูปแบบ เกมที่ออกแบบสำหรับครอบครัวก็จะทำให้ ‘เด็กเล่นได้ ผู้ใหญ่เล่นดี’ มักจะมีความบังเอิญหรือ ‘ดวง’ เป็นองค์ประกอบสำคัญ เพราะเด็กๆ ไม่สามารถวางแผนได้อย่างแยบยล (และเต็มไปด้วยเล่ห์กลเท่ากับผู้ใหญ่ การใช้ดวง (ส่วนใหญ่ด้วยการทอยลูกเต๋าหรือจั่วไพ่) จึงเป็นกลไกที่ทำให้เด็กมี ‘แต้มต่อ’ พอที่จะแข่งกับผู้ใหญ่ได้ นอกจากนี้ การใช้ดวงเป็นส่วนสำคัญยังทำให้อธิบายกติกาได้ง่าย และใช้เวลาไม่นาน มันจึงถูกใช้เป็นกลไกหลักของเกมขนาดสั้นด้วย ทุกวันนี้มีกระแสดึงกระแสหนึ่งในธุรกิจบอร์ดเกม คือการนำเกมแนววางแผนหนักๆ ที่ปกติต้องใช้เวลาเล่น 2-3 ชั่วโมงมา ‘ย่อ’ เป็น ‘ฉบับลูกเต๋า’ หรือ ‘ฉบับไพ่’ ขนาดกะทัดรัด สำหรับแฟนเกมที่ยากค่อยๆ แนะนำผู้เล่นหน้าใหม่ให้รู้จักเกมที่ตัวเองชื่นชอบหรือพกเกมไปเล่นระหว่างเที่ยวพักผ่อน ตัวอย่างเกมแนวนี้ เช่น Nations ย่อเป็น Nations: The Dice Game, เกม Through the Ages ย่อเป็น Roll Through the Ages, เกม Dominant Species ย่อเป็น Dominant Species: The Card Game เป็นต้น

ส่วนเกมที่เน้นให้ผู้ใหญ่เล่นมักจะถูกออกแบบมาอย่างรัดกุม เปิดโอกาสให้ใช้ทักษะการวางแผนมากกว่าดวงหรืออรอลูกพลุก ยกตัวอย่างเช่น Power Grid ซึ่งให้เราแข่งกันบริหารโรงไฟฟ้า เราจะได้เงินในเกม (ใช้ซื้อหรืออัพเกรดโรงไฟฟ้าใหม่ๆ) ก็ต่อเมื่อเราสามารถส่งไฟฟ้าขายเมืองต่างๆ ได้ เราจึงต้องอาศัยการวางแผนอย่างรอบคอบ ตั้งแต่คิดว่าจะประมูลซื้อโรงไฟฟ้าโรงไหน ใช้เชื้อเพลิงชนิดไหนระหว่างถ่านหิน น้ำมันนิวเคลียร์ ชยะ (ชีวมวล) หรือพลังงานลม (ถ่านหินถูกที่สุด แต่มีทรัพยากรน้อยลงเรื่อยๆ) จะซื้อเชื้อเพลิงกี่ชนิดในปริมาณเท่าไร (เพื่อตาดำราคา มันจะแพงขึ้นเพราะมีทรัพยากรน้อยลงหรือกักเชื้อเพลิงแก๊งคู่แข่งเล่นๆ) และจะส่งไฟฟ้าให้กับเมืองไหนบ้าง เพราะเหตุนี้คนเล่น Power Grid จึงต้องวางแผนมากกว่าคนเล่น เกมเศรษฐี หลายเท่าคนเล่น เกมเศรษฐี ได้เงินจากความโชคร้ายของคนอื่น แต่กว่านักอุตสาหกรรมใน Power Grid จะได้เงินแต่ละที ต้องคิดกลยุทธ์ เลือดตาแทบกระเด็น คนชนะจึงไม่ได้มาด้วยดวงแน่ๆ

3.1.3 มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น

ในโลกที่เกมคอมพิวเตอร์กลายเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงระดับโลก เด็กตัวเล็กๆ หลายคนกตัญญูบอร์ดเกม ก่อ นจะพูดได้เป็นประโยค เสน่ห์ของบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่พอจะสู้เกมคอมพิวเตอร์ได้คือ การได้หยอกล้อ กลั่นแกล้ง แข่งขัน หรือร่วมมือกันซึ่งหน้า ถ้าเราอยากรู้ว่าเพื่อนเป็นคนอย่างไร การเล่นเกมก็เป็นหนึ่งในวิธีที่ได้ผลดีพอสมควร เพราะบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่เจ๋งจริงนั้นถูกออกแบบมาให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันจริงๆ ไม่ใช่ต่างคนต่างก้มหน้าก้มตาเล่นโดยไม่ต้องสนใจคนอื่น เหยหน้าขึ้นมาทีเดียวแค่ตอนจบเกม

3.1.4 มีหน้าตาสีสันล่อตาล่อใจ และกลไกการสอนที่แนบเนียน

บอร์ดเกมยอดนิยมหลายเกมมีสีสันที่ชวนดึงดูดผู้เล่นหน้าใหม่อย่างไม่อยากเย็น เช่น ออกแบบชิ้นส่วนและกระดานมาอย่างสวยงามน่าเล่น เปรียบได้กับปกหนังสือที่ดูสวยงามน่าหยิบ หลายเกมไม่ได้เป็นแค่เกมนามธรรมเหมือนกับหมากรุกหรือหมากล้อม แต่มี ‘ธีม’ น่าสนใจที่สอดรับกับกลไกการเล่นทำให้บอร์ดเกมถูกนำไปใช้เป็นที่การเรียนการสอนได้อย่างดีเยี่ยม ยกตัวอย่างเช่น เกม London ให้เราแข่งกันฟื้นฟูลอนดอนหลังถูกไฟไหม้ใหญ่ โดยตัวเกมอ้างอิงจากช่วงปี 1666 จนถึงปี 1900 ขณะที่เราสร้างอาคารบ้านเรือนต่างๆ เราจึงต้องรับมือกับความยากจนที่พุ่งสูงขึ้นในขณะนั้นด้วย (ยิ่งจนยิ่งทำให้คะแนนติดลบ) เหมือนกับประวัติศาสตร์ของลอนดอนจริงๆ



ภาพที่ 3.2 ภาพตัวอย่างบอร์ดเกม London

ที่มา : <https://web.facebook.com/boardnbon/photos/a.1035733713208754.1073741830.1025104610938331/1538342692947851/?type=3&theater>

ความสนุกอีกอย่างของบอร์ดเกมสมัยใหม่คือ มีให้เลือกลองเล่นและหลงใหลมากมายหลายประเภท ตอบโจทย์คนเล่นได้ทุกรสนิยม ไม่แพ้ภาพยนตร์ หนังสือ หรือสื่อสาระบันเทิงชนิดอื่น บางคนอาจสงสัยว่าคนนิยมเล่นบอร์ดเกมจะมี ‘รสนิยม’ แตกต่างกันได้ขนาดไหน แค่เล่นแล้วรู้สึก ‘สนุก’ ก็พอแล้วมิใช่หรือ ความสนุกที่จริงนั้นมีหลายแบบหลายแนว บางคนสนุกเวลาได้แกล้งเพื่อน (และเพื่อนไม่ถือสา) บางคนสนุกกับการลุ้นว่าโชคชะตาจะเข้าข้างหรือไม่ และบางคนก็สนุกกับการได้ลุ้นว่ากลยุทธ์ที่วางไว้ตอนต้นเกมจะผลิดอกออกผลหรือเปล่า (โดยไม่ถูกโชคชะตาหรือกลยุทธ์เกเรียนของคนอื่นตีรวน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 บอร์ดเกมสามารถแยกออกได้เป็น 3 ประเภท

3.2.1 เกมครอบครัว (Family Game)

เกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน อธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที แต่ก็ไม่ง่ายเหมือนปอกกล้วยจนพ่อแม่รู้สึกว่าจะไม่ทำหาย ในเมื่อถูกออกแบบมาให้เด็กเล่นได้ผู้ใหญ่เล่นดี บอร์ดเกมแนวครอบครัวจึงมักจะมีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นต้องพูดคุย ถกเถียง หรือหาโอกาสแกล้งกันค่อนข้างมากระหว่างเล่นเนื้อเรื่อง ไม่เกี่ยวกับความรุนแรงหรือประเด็นหนักๆ สามารถเล่นได้ภายใน 15-60 นาที เกมครอบครัวจึงเป็นเกมที่มี ‘ตลาด’ กว้างที่สุด ชักชวนให้เพื่อนๆ ที่ไม่เคยเล่น บอร์ดเกมมาลองเล่นได้ง่ายที่สุด คนยังลองเล่นยิ่งก็ติดใจ เกมครอบครัวจึงเป็นเหมือน ‘พระเอก’ ที่ทำให้บอร์ดเกมสมัยใหม่เป็นที่นิยมในวงกว้างมากขึ้นทั่วโลก

3.2.2 เกมวางแผน (Strategy Game)

เกมที่ต้องใช้ทักษะในการวางแผนมากกว่าเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้ที่อยากเล่นเกมที่ท้าทายขึ้น และ ‘เกมเมอร์’ ที่ชอบเล่นเกมในแพลตฟอร์มอื่นอย่างเกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะแนววางแผนอย่าง Civilization แนวจัดทัพโจมตีอย่าง StarCraft หรือเกมกระดานคลาสสิกอย่างหมากรุกเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว เกมวางแผนอาจมี ‘ดวง’ เป็นส่วนประกอบบ้าง ใช้เวลาเล่น 60-120 นาที แต่บางเกมอาจยาวถึง 180 นาที หรือเป็นมหากาพย์ 5-6 ชั่วโมงได้เลย

เกมวางแผนนับได้ว่าเป็นบอร์ดเกมที่เก่าแก่ที่สุด แรกเริ่มถูกใช้เพื่อจำลองสถานการณ์สงครามก่อนรบจริงสำหรับเหล่านายทหาร รายละเอียดบนกระดานจึงต้องสมจริงที่สุด ครอบคลุมการตัดสินใจต่างๆ ที่เป็นไปได้ของฝ่ายศัตรู หลังจากนั้นเกมวางแผนก็แพร่หลายออกไปในหมู่ผู้พิสมัยเกมสงครามราวทศวรรษ 1980 (หรือประมาณสิบปีก่อนที่บอร์ดเกมสมัยใหม่จะฮิต) ในยุคนั้นเกมวางแผนที่เล่นกันนอกฐานทัพจะใช้ “กระดาน” ขนาดใหญ่จำลองสมรภูมิรบ มีตัวเล่นหรือ Counter ทำจากกระดาษ แทนหน่วยทหาร เครื่องบินรบ ปืนใหญ่ เรือดำน้ำ ฯลฯ บริษัทผู้ผลิตเกมแนวนี้ที่ขึ้นชื่อ ได้แก่ Avalon Hill และ SPI จากสหรัฐฯ เกมประเภทนี้นิยมเล่นโดยนายทหารที่เกษียณแล้วหรือคนธรรมดาที่เป็นแฟนพันธุ์แท้สงครามในประวัติศาสตร์ ช่วงยุคบุกเบิกนักเล่นเกมแนวนี้จะไม่เรียกมันว่าบอร์ดเกม แต่จะเรียกว่า “เกมซิมูเลชัน” (เพราะมัน Simulate จำลองฉากจริง) หรือ “เกมจำลองสงคราม” เพื่อให้แตกต่างจากเกมแนวครอบครัวสมัยนั้น

ใครที่อยากเล่นเกมวางแผนต้องใช้เวลากับความอดทนอย่างมาก เพราะมีตัวเล่นมากมาย กฎกติกาหนาเป็นคัมภีร์ระหว่างเล่นต้องคอยคิดคำนวณตัวแปรต่างๆ ตลอดเวลาเพื่อประเมินว่ามีใครเข้าเงื่อนไขชนะหรือยัง เกมวางแผนสมัยนั้นจึงเป็นที่นิยมแค่ในวงแคบ ต่อมาเมื่อบอร์ดเกมสมัยใหม่เริ่มได้รับความนิยม ประกอบกับมีผู้เล่นหลายคนที่ยากลองเล่นเกมที่ท้าทายขึ้น นักออกแบบบอร์ดเกมจึงตอบสนองความต้องการของคนกลุ่มนี้ด้วยการยกระดับเกมวางแผนให้มีตัวเล่นและบอร์ดที่สวยงามไม่แพ้เกมครอบครัว มีเรื่องราวที่ไม่เน้นความรุนแรง (เช่น ให้แข่งขยายเครือข่ายทางรถไฟ แทนที่จะสู้กันให้ตายไปข้าง) และที่สำคัญกว่านั้นคือ ‘ย่อย’ กฎกติกาที่จุกจิกและเข้าใจยากให้เป็นกลไกที่ไม่ซับซ้อน ใช้เวลาศึกษาไม่นาน ปัจจุบันเกมวางแผนแข่งกันที่ ‘ความเรียบง่าย’ (Elegance)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของกติกา เทียบกับความท้าทาย ต้องขบคิดระหว่างเล่น และความซับซ้อนของผลลัพธ์การเล่น ยิ่งกติกายางเกมเรียบง่าย แต่ตัวเกมมีความท้าทาย ให้ผลลัพธ์ที่สลับซับซ้อน คนเล่นก็จะยิ่งรู้สึกว่ายากนั้นสนุกและไม่ซ้ำซาก เล่นซ้ำก็รอบก็ไม่เบื่อ และยังมีอุปกรณ์การเล่นที่จะสุ่มมาใช้เพียงคราวละไม่กี่เปอร์เซ็นต์ (เช่น จั่วไพ่มาใช้เพียง 20 ใบตลอดทั้งเกม จากทั้งสำรับ 200 ใบ) ยิ่งเล่นซ้ำได้หลายรอบ ประสบการณ์ไม่ซ้ำเดิม จะว่าไปก็คล้ายกับเกมกระดานโบราณอย่างหมากรุก ต่างที่เกมวางแผนสมัยใหม่มีเรื่องราวร้อยแปดพันเก้า และนักออกแบบเกมก็ช่างประดิษฐ์คิดค้นกลไกใหม่ๆ มาให้คอเกมตื่นเต้นกันอยู่เรื่อยๆ

3.2.3 ปาร์ตี้เกม (Party Game)

ปาร์ตี้เกมถูกออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ ปกติหมายถึง 8-20 คนหรือมากกว่า ปาร์ตี้เกมที่สนุกคือเกมที่อธิบายให้ทุกคนเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก เกมประเภทนี้อาจมีดวงเกี่ยวข้องกับด้ายเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่ต้องใช้มนุษย์สัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ เช่น หากเป็นเกมที่ต้องจับตัวสายลับที่แฝงตัวมา เราก็คงต้องคอยสังเกต น้ำเสียง สีหน้า แววตาท่าทางของเพื่อนว่า ส่อพิรุณไหม น่าจะเป็นสายลับที่แฝงตัวมาตามเนื้อเรื่องของเกมหรือเปล่า

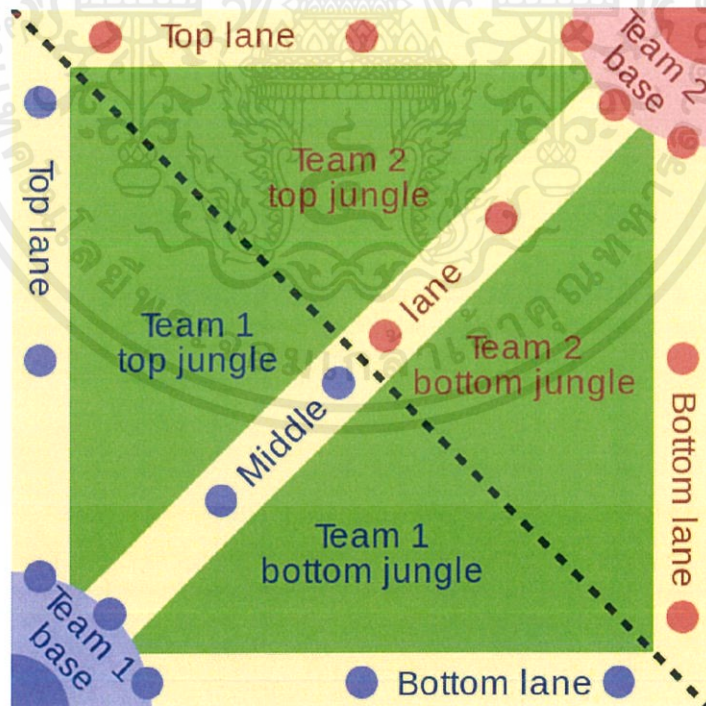
ความสนุกของปาร์ตี้เกมจึงคล้ายคลึงกับความสนุกของงานปาร์ตี้ คือได้สังสรรค์อย่างธรรมชาติกับคนอื่นอีกหลายคน ทั้งนี้ไม่ว่าจะเล่นบอร์ดเกมแบบไหน ระหว่างเล่นเราก็จะได้เรียนรู้นิสัยใจคอของเพื่อนที่เราไม่เคยรู้มาก่อน เช่น คนนี้ไม่ไวใจใครง่ายๆ คนนั้นคิดเยอะ คนโน้นคิดเล็กคิดน้อย คนนั้นใจแคบ ฯลฯ เพราะบอร์ดเกมถูกออกแบบมาให้คนเล่นอินและมีส่วนร่วมไปกับมัน และเมื่ออิน ก็จะเผยสันดานบางอย่างของตัวเองออกมาโดยไม่รู้ตัว นอกจากจะสนุกและได้ฝึกสมองแล้ว บอร์ดเกมจึงเป็นเครื่องมือที่ดี สำหรับใช้เพื่อทดสอบนิสัยที่แท้จริงของเพื่อน แฟน เพื่อนร่วมงาน เจ้านาย ได้เป็นอย่างดี

บทที่ 4

MOBA

4.1 Multiplayer online battle arena (MOBA) คือ

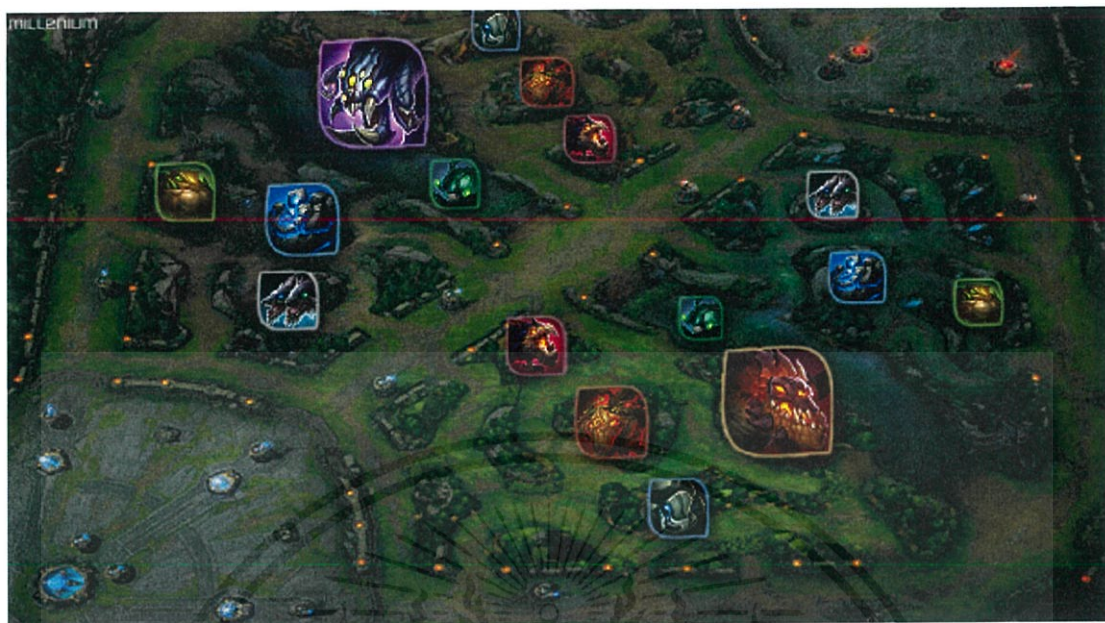
โมบา หรือ MOBA ย่อมาจาก Multiplayer online battle arena หรือ Action real-time strategy (ARTS) เป็นประเภทย่อยของเกมประเภทวางแผนเรียลไทม์ (RTS) ซึ่งผู้เล่นสองทีมแข่งขันกันในเกมที่ไม่ต่อเนื่อง ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนควบคุมตัวละครตัวเดียวผ่านอินเทอร์เฟซแบบ RTS โมบาแตกต่างจากเกม RTS เดิมตรงที่ไม่มีการสร้างยูนิตและผู้เล่นควบคุมตัวละครเพียงตัวเดียว จึงพิจารณาได้ว่า โมบาเป็นการผสมเกมแอ็กชันกับเกมวางแผนเรียลไทม์ เกมประเภทนี้เน้นการเล่นเป็นทีม ผู้เล่นเลือกและควบคุม “ฮีโร่” หนึ่งตัว ซึ่งเป็นยูนิตทรงพลังที่มีความสามารถและประโยชน์มากมายเพื่อสร้างยุทธศาสตร์โดยรวมของทีม จุดประสงค์คือ ทำลายสิ่งก่อสร้างหลักของคู่ต่อสู้ด้วยความช่วยเหลือของยูนิตที่คอมพิวเตอร์ควบคุมที่ถูกปล่อยออกมาเป็นระยะ โดยจะเคลื่อนที่สู่สิ่งก่อสร้างหลักของศัตรูผ่านทางเดินที่เรียกว่า “เลน”



ภาพที่ 4.1 ภาพแผนที่เกมแนว MOBA

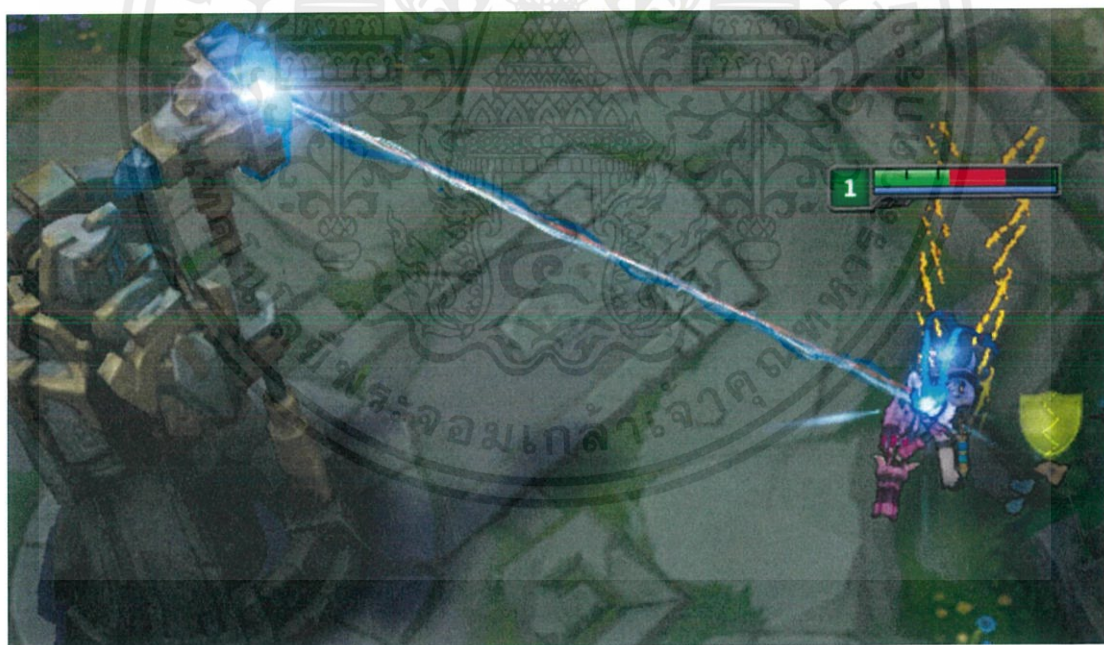
ที่มา <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%82%E0%B8%A1%E0%B8>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 ภาพแผนที่เกม leagueoflegends

ที่มา http://cs.leagueoflegends.wikia.com/wiki/Soubor:Map_carre_mob_cliquables.jpg



ภาพที่ 4.3 ภาพการโจมตีของป้อมปราการ

ที่มา <http://lol-youseijo.com/object/>

เกมดำเนินไปด้วยการทำลายสิ่งก่อสร้างของฝ่ายศัตรู และสิ่งก่อสร้างก็ยังสามารถโจมตีผู้เล่นกลับได้ ตามเงื่อนไขที่ถูกกำหนดไว้ โดยความเสียหายที่เกิดขึ้น ก็จะขึ้นอยู่กับไอเทมที่เราซื้อเพื่อเพิ่มค่าพลังส่วนต่างๆของตัวละคร มีตั้งแต่ เพิ่มเล็อก เพิ่มค่าหลังโจมตีหรือป้องกัน แม้แต่พลังเวทย์มนต์ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นการแข่งขันระหว่างสองทีม แต่ละทีมมีผู้เล่น 5 คน โดยผู้เล่น จะเลือกตัวละคร หรือที่เรียกว่า ฮีโร่ มาแข่งขัน ฮีโร่ ดังกล่าว ส่วนใหญ่จะเป็นลักษณะความสามารถแฟนตาซี ผสมเวทมนตร์ เป้าหมายคือ การโจมตีฝ่ายตรงข้าม เพื่อทำลายฐานหลักของฝ่ายตรงข้าม ระหว่างทางสามเลนนั้น จะมีป้อมปราการย่อยวางอยู่ด้วยที่คอยโจมตีการบุกรุก

ในขณะที่เดียวกัน ยูนิทที่คอมพิวเตอร์ควบคุมปล่อยออกมาเป็นระยะ เรียกว่า ทหารย่อย (minion) ซึ่งทั้งฝ่ายเรา และฝ่ายตรงข้าม เดินทัพมาปะทะกันเรื่อยๆ ฮีโร่ที่ฆ่าทหารย่อยดังกล่าวของฝ่ายตรงข้ามจะได้ค่าประสบการณ์และเงินไว้ซื้อไอเท็มในเกม ในขณะที่พื้นที่ป่า จะมีมอนสเตอร์อาศัยอยู่ (creep) การฆ่ามอนสเตอร์ในบริเวณป่าจะได้เงินไว้ซื้อไอเท็มเช่นเดียวกัน โดยจะมีมอนสเตอร์พิเศษที่เปรียบเสมือนบอสในเกม ที่มีพลังเยอะ เมื่อฆ่าได้จะได้ค่าประสบการณ์และเงินเยอะมาก การฆ่าฝ่ายศัตรู จะได้ค่าประสบการณ์ และเงินเช่นกัน เมื่อฆ่าสำเร็จจะทำให้ศัตรูต้องเสียเวลากำเนิดใหม่ (respawn, rebirth) ซึ่งเป็นช่วงเวลาช่องว่างในการบุกรุกทำลายฐานได้ เกมโมบาส่วนใหญ่จะได้เงินรางวัลพิเศษ สำหรับการฆ่าศพแรกของเกม (first kill หรือ first blood) การฆ่าต่อเนื่อง (double kill, triple kill, quadra kill, penta kill) และตั้งค่าหัวศัตรูที่กำลังได้เปรียบ (shutdown) ให้สูงเป็นพิเศษ การเติบโตด้วยค่าประสบการณ์จะทำให้เลเวลสูงขึ้น และได้ทำไม่ตายเพิ่มขึ้นด้วย ดังนั้น ทีมจะต้องแบ่งหน้าที่ การคุมเลนเพื่อได้ประสบการณ์จากทหารย่อยฝ่ายตรงข้าม และบางคนในทีมเก็บค่าประสบการณ์จากในป่า ไอเท็มที่ซื้อได้ระหว่างเกม มีทั้งประเภท เกราะ อาวุธ รองเท้า และเครื่องราง โดยมักจะเกี่ยวข้องกับ พลังชีวิต การป้องกัน การโจมตีแรงขึ้น การโจมตีคริติคอล การโจมตีเร็วขึ้น และการป้องกันสถานะผิดปกติ

ปกติฮีโร่แบ่งเป็นหลายบทบาท เช่น รับความเสียหาย สร้างความเสียหาย หรือ การฟื้นฟูและสนับสนุน ฮีโร่แต่ละตัวมีเอกลักษณ์ โดยมีความสามารถเฉพาะตัวที่ไม่เหมือนกับตัวละครอื่น แม้มีบทบาทเดียวกัน และปกติเกมจะมีฮีโร่เริ่มต้นให้เลือกจำนวนมาก ตัวอย่างเช่น League of Legends เริ่มจาก 40 ตัว และเพิ่มขึ้นทุกเดือนจนถึง 100 ตัวในปี 2555



ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างตัวละครที่มีสกินหรือท่าที่ใช้เล่น คนละ 4 สกิน จากเกม leagueoflegends

ที่มา <http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Braum/Skins4.2> ประวัติ MOBA

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ประวัติของ MOBA

ใน พ.ศ. 2541 สตาร์คราฟต์ 2 มีโหมดที่เรียกว่า StarEdit ที่ผู้เล่นสามารถสร้างเกมในแบบฉบับตนเองได้จากเครื่องมือสร้างที่มีให้ ผู้เล่นที่สร้างโหมดแผนที่ดังกล่าวที่โด่งดังคือ Aeon64 โดยแผนที่ดังกล่าวชื่อว่า Aeon of Strife (AoS) ซึ่งเป็นครั้งแรกที่เป็นแผนที่แบบสามเลน แต่ผู้เล่นบังคับตัวละครเพียงตัวเดียว (แทนที่จะเป็นกองทัพ)

ต่อมา พ.ศ. 2545 เกม วอร์คราฟต์ 3 ก็มีเครื่องมือในการสร้างแผนที่โดยผู้เล่นกันเอง เช่นกัน ผู้สร้างแผนที่ (modder) ชื่อ Eul สร้างแผนที่ชื่อ Defense of Ancients (DotA) โดยดัดแปลงจาก Aeon of Strife ให้เข้ากับระบบเกมของ วอร์คราฟต์ 3 และมีผู้สร้างแผนที่ต่อมาอีกหลายคนหลายรุ่น ในชื่อ DotA: AllStars เติมแต่งฮีโร่ตัวละคร และกลไก จนกระทั่ง ผู้สร้างแผนที่ชื่อ IceFrog ได้ปรับปรุงกลไกการเล่น ให้มีมิติที่สนุกสนาน มีการใช้ทักษะ และไอเท็ม ที่ปรับแต่งได้ จนเป็นที่ยอมรับจนได้รับความนิยมทั่วโลก จนกลายเป็นทางเลือกใหม่ของคนที่เล่นวอร์คราฟต์ 3 ที่ไม่ต้องควบคุมเกมแบบกองทัพ แต่ควบคุมเพียงตัวฮีโร่ตัวเดียว แล้วร่วมทีมละ 5 คน ต่อสู้กันสองทีม โดยที่ทีมที่สามารถทำลายฐานฝ่ายตรงข้ามได้เป็นทีมที่ชนะ

ความสำเร็จของ DotA: AllStars ที่เป็นเพียงแผนที่เสริมเล่นฟรี กลายเป็นที่สนใจของโอกาสธุรกิจ ผู้สร้างแผนที่ชื่อ Feak เข้าร่วมกับ Riot Games พัฒนาเกมเชิงธุรกิจชื่อ League of Legends ขึ้นมา โดยมีรูปแบบธุรกิจเล่นได้ฟรี แต่สามารถซื้อสกินตกแต่งตัวละคร หรือ ซื้อตัวละครพิเศษได้ ในขณะที่ IceFrog เข้าร่วมกับ Valve พัฒนาภาคต่อของเกมเดิม ในชื่อ Dota 2

สาเหตุความนิยมในเกม โมบาที่แตกต่างจากเกม RPG คือ การเล่นเกมในแต่ละเกมจะใช้เวลาเล่นไม่นานนัก เล่นได้ตามที่สะดวก สามารถเปลี่ยนบทบาทตัวฮีโร่ได้ในแต่ละเกมที่เล่น ทำให้ไม่น่าเบื่อ



ภาพที่ 4.5 ภาพระบบ Aeon of Strife (AoS) ครั้งแรก
ที่มา <https://flawictory.wordpress.com/tag/dota2/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

5.1 แนวความคิด

นำเอาความรู้ทางประวัติศาสตร์เรื่องบุคคลสำคัญด้านสงครามในอดีต มาทำเป็นสื่อใหม่ ในประเทศไทยในปัจจุบัน เริ่มมีการละเลยหรือให้ความสนใจในเรื่องประวัติศาสตร์น้อยลง ในขณะที่เดียวกันสื่อที่บุคคลทั่วไปหันไปให้ความสนใจมากขึ้น คือเกมออนไลน์ เกมออนไลน์ที่กำลังได้รับความนิยมมากที่สุดคือ Heroes of Newerth, League of Legends, Dota2, overwatch เป็นต้น เกมเกือบทั้งหมดเป็นเกมแนว MOBA และอีกสื่อที่กำลังเข้ามาถึงความน่าสนใจในประเทศไทยของเราก็คือ Board Games เนื่องจากวิชาประวัติศาสตร์กำลังได้รับความสนใจที่น้อยลง จึงต้องการที่จะนำมาทำเป็นสื่อใหม่ผสมกับสื่อที่กำลังได้รับความนิยมในบ้านเรา จึงเป็นแนวคิดที่ว่า Board Game MOBA ที่มีตัวละครเป็นผู้นำด้านสงครามในอดีต เป็นตัวดำเนินเกม

5.1.1 ภาพลักษณ์ของบอร์ดเกม

ภาพลักษณ์ของบอร์ดเกม จะประกอบไปด้วยคีย์เวิร์ดหลักสามคำคือ น่ารัก จริงจัง และสนุกสนาน ให้ความรู้สึกเวลาเล่นในรูปแบบ 3D

5.1.2 กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนนักศึกษาที่สนใจในบอร์ดเกมความรู้ แนววางแผนและกลุ่มคนที่เล่นเกมแนว MOBA สถานศึกษาที่ต้องการหาสื่อความรู้ใหม่ๆ เพื่อการสอน

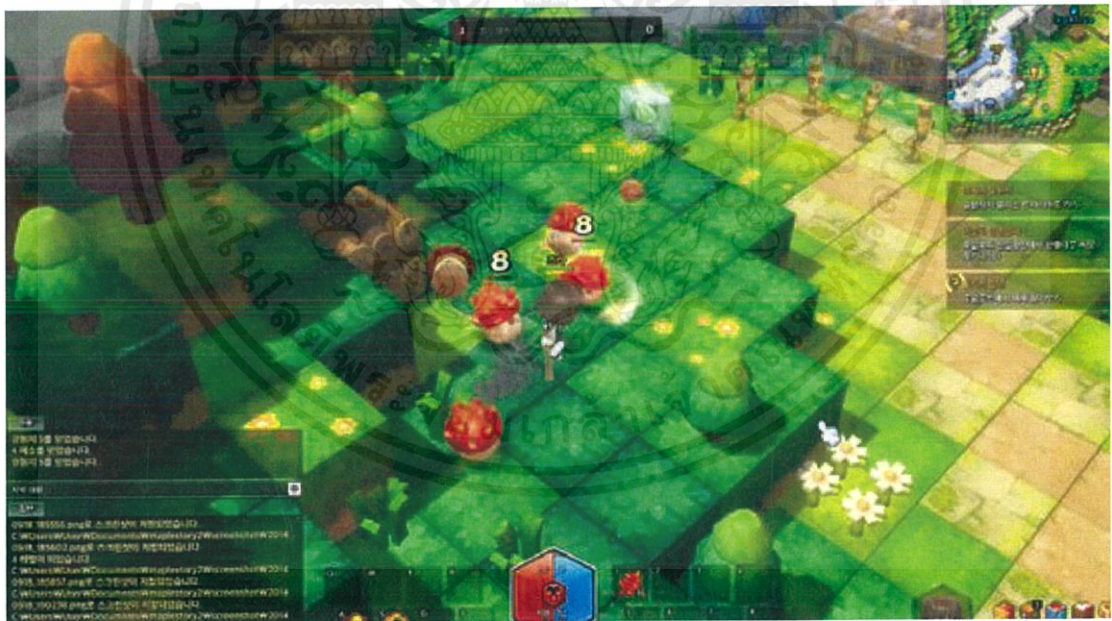
5.2 แนวทางการออกแบบ

5.2.1 ไม่เครียดจนเกินไป รูปแบบดึงดูดทั้งเด็กและผู้ใหญ่

เป็นการออกแบบออกแบบให้รูปแบบของเกมไปแนวน่ารักตัวคาแลคเตอร์ไม่ดูจริงจังจนเกินไปจนทำให้ดูน่าเบื่อ คาแลคเตอร์และรูปแบบของการ์ด Logo บอร์ดผู้เล่น กระดานเกม จะถูกออกแบบให้ ไม่ดูเป็นบอร์ดเกมจนเกินไป อิมหลักจะให้คล้ายคลึงเกมมือถือที่มีเอกลักษณ์ มีความสดใส น่าเล่นและน่าดึงดูด ดูไม่ทางการให้ความรู้สึกผจญภัย



ภาพที่ 5.1 ภาพแนวทางการออกแบบคาแร็คเตอร์
ที่มา www.pinterest.com



ภาพที่ 5.2 ภาพแนวทางการออกแบบสไตล์อาร์ตบนแผนที่
ที่มา www.pinterest.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.3 ภาพแนวทางการออกแบบกราฟิกประกอบเป็นแบบ Game Mobile
ที่มา www.pinterest.com



ภาพที่ 5.4 ภาพแนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์
ที่มา www.pinterest.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 ขอบเขตของงาน

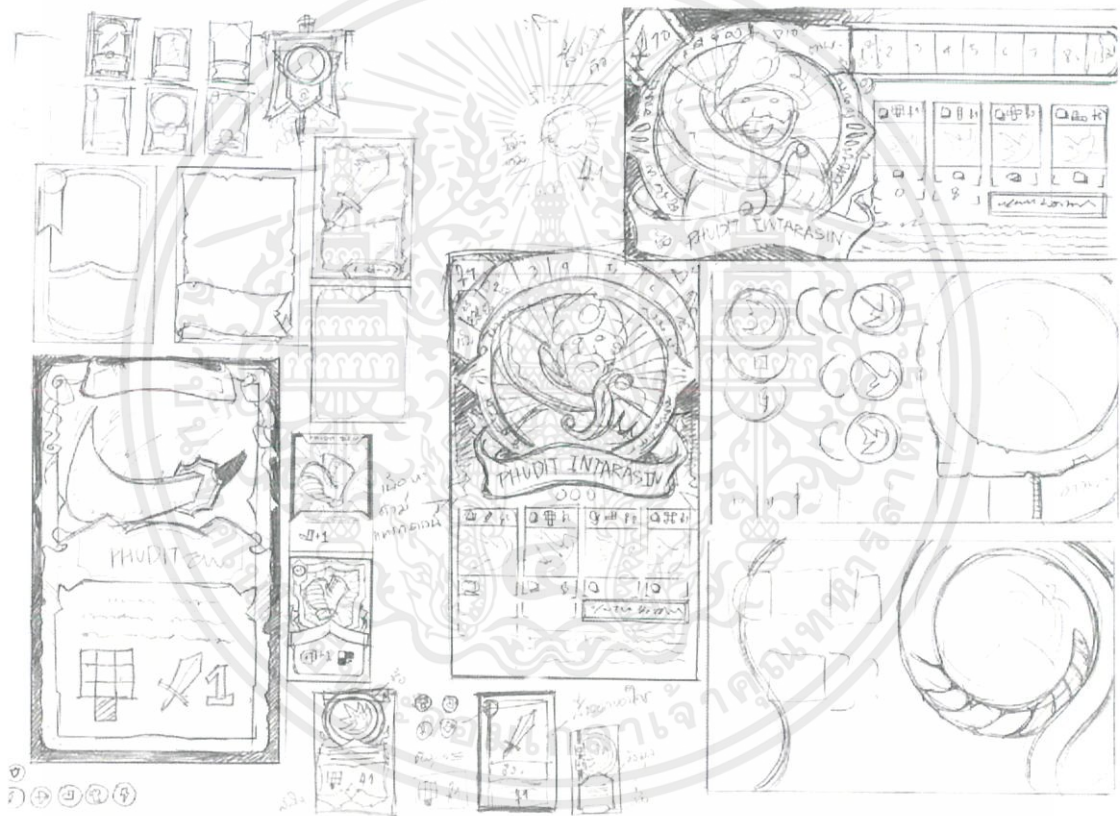
- 5.3.1 สัญลักษณ์แบรนด์
- 5.3.2 การ์ดความรู้ (Text ความรู้ประกอบ จำนวน 69 ใบ ออกแบบภาพประกอบในการ์ด)
- 5.3.3 กระดานแผนที่ จำนวน 4 แผ่น
- 5.3.4 โทเทมคาแลคเตอร์จำนวน 12 ชั้น (ตามจำนวนบุคคลสำคัญ 12 คน)
- 5.3.5 ป้อมปราการตีแม่เหล็กกรรม 2 ทีม จำนวนทั้งหมด 12 ชั้น
 - 1. ปราสาทใหญ่ พลังชีวิต 4 จำนวน 2 ชั้น
 - 2. ป้อมปราการด้านใน พลังชีวิต 2 จำนวน 4 ชั้น
 - 3. ป้อมปราการด้านหน้า พลังชีวิต 3 จำนวน 4 ชั้น
 - 4. ป้อมปราการหลัก พลังชีวิต 5 จำนวน 2 ชั้น
- 5.3.6 การออกแบบ Packaging 1 กล่องทั้งหมด 3 ชั้น
 - ชั้นที่ 1. ส่วนพื้นที่จัดเก็บชิ้นส่วนต่างๆ
 - ชั้นที่ 2. ส่วนจัดเก็บบอร์ดประจำตัวผู้เล่นและอุปกรณ์ประจำตัว
 - ชั้นที่ 3. ส่วนจัดเก็บฉากที่เป็นส่วนประกอบในเกม
- 5.3.7 คู่มือกติกาสอนวิธีเล่นเบื้องต้น

บทที่ 6

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

6.1 การออกแบบ

จากการวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น สรุปได้ว่าจะทำบอร์ดเกมที่มีธีมภาพ และกราฟิกเป็นรูปแบบเกมมือถือ ตัวผู้นำเป็นจระเข้แบบ ตัวการ์ตูน 2D



ภาพที่ 6.1 การออกแบบบอร์ดตัวละครและการ์ดในเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 ตราสัญลักษณ์

เริ่มต้นพัฒนา Logo จากชื่อของแบรนด์โดยมีการกำหนดกลุ่มรายชื่อที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม ดังนี้

- 1 siege battlefield
- 2 clash of citadel
- 3 defending of citadel
- 4 Herald of War
- 5 King's of Clash
- 6 The King's Battleground
- 7 Kings of Citadel
- 8 Siege Vita
- 9 The Destroy
- 10 King's Party
- 11 King's Gathering
- 12 Gathering of The King
- 13 Confederation of King

6.2.1 Sketch Logo ครั้งที่หนึ่ง



ภาพที่ 6.2 ภาพแบบร่างตราสัญลักษณ์ ครั้งที่หนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 ภาพ Sketch Logo ครั้งที่หนึ่ง Herald of War



ภาพที่ 6.4 ภาพ Sketch Logo ครั้งที่หนึ่ง King's Party

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.2 Sketch Logo ครั้งที่สอง แบ่งตามชื่อ



ภาพที่ 6.5 ภาพ Sketch Logo ครั้งที่สอง King's Party



ภาพที่ 6.6 ภาพ Sketch Logo ครั้งที่สอง King's Party

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.3 Sketch Logo ครั้งที่สาม Royal Party



ภาพที่ 6.7 ภาพ Sketch Logo ครั้งที่สาม Royal Party



ภาพที่ 6.8 ภาพ Sketch Logo ครั้งที่สาม Royal Party

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.4 รูป Logo ที่เลือกใช้



ภาพที่ 6.9 ภาพ Logo ที่เลือกใช้

6.3 กราฟฟิก

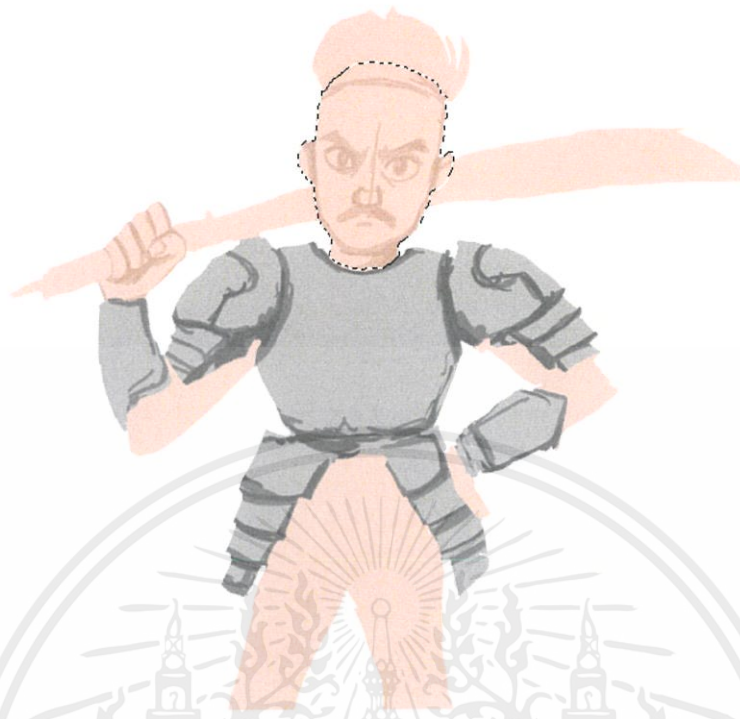
6.3.1 การออกแบบกราฟฟิกในบอร์ดเกม

ใช้เอกลักษณ์ของรูปแบบเกม Mobile มาเป็นเอกลักษณ์ของบอร์ดเกม Royal party เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายของเรา ยังคงให้ความสนใจสื่อในยุคดิจิทัลเยอะส่วนใหญ่ เกมมือถือที่เราคุ้นเคย และเหมาะสมกับช่วงอายุที่ต้องการ กราฟฟิกที่แปลกใหม่สำหรับบอร์ดเกมจึงสามารถที่จะดึงดูดความสนใจให้บอร์ดเกม Royal party ได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 6.10 ภาพตัวอย่างการพัฒนา Sketch ตัวละครผู้นำ 1 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

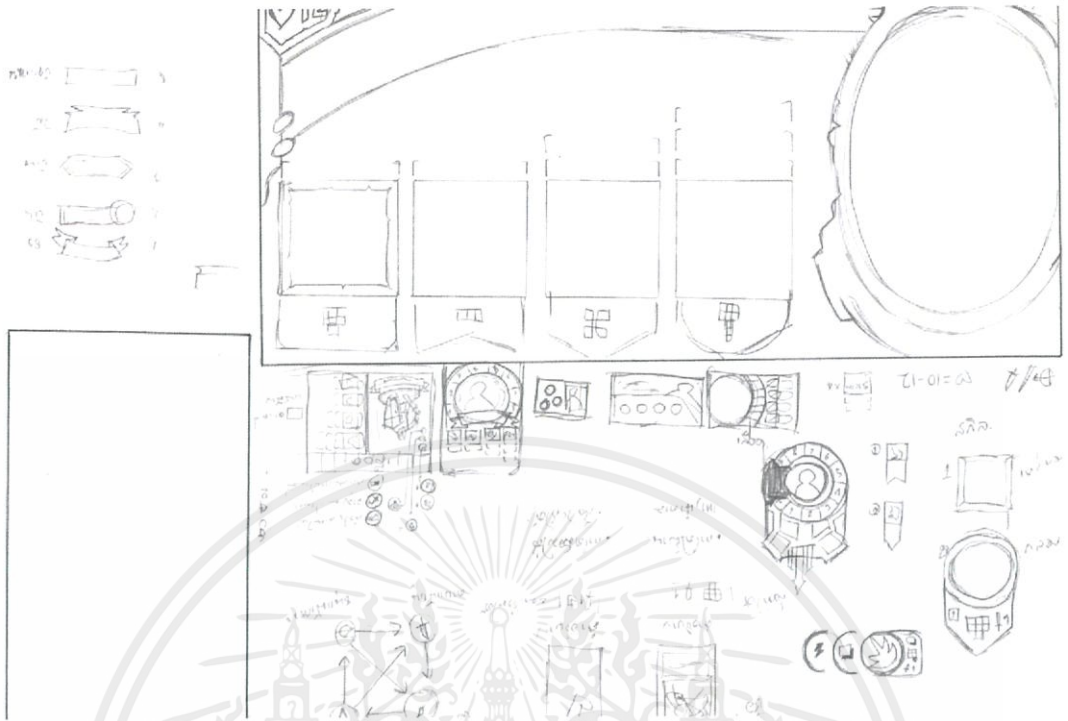


ภาพที่ 6.11 ภาพแบบร่างคาแร็คเตอร์ที่ไม่ถูกนำมาใช้



ภาพที่ 6.12 ภาพแบบร่างที่เลือกนำมาเป็นคาแร็คเตอร์หลักของเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.13 ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นและการ์ด

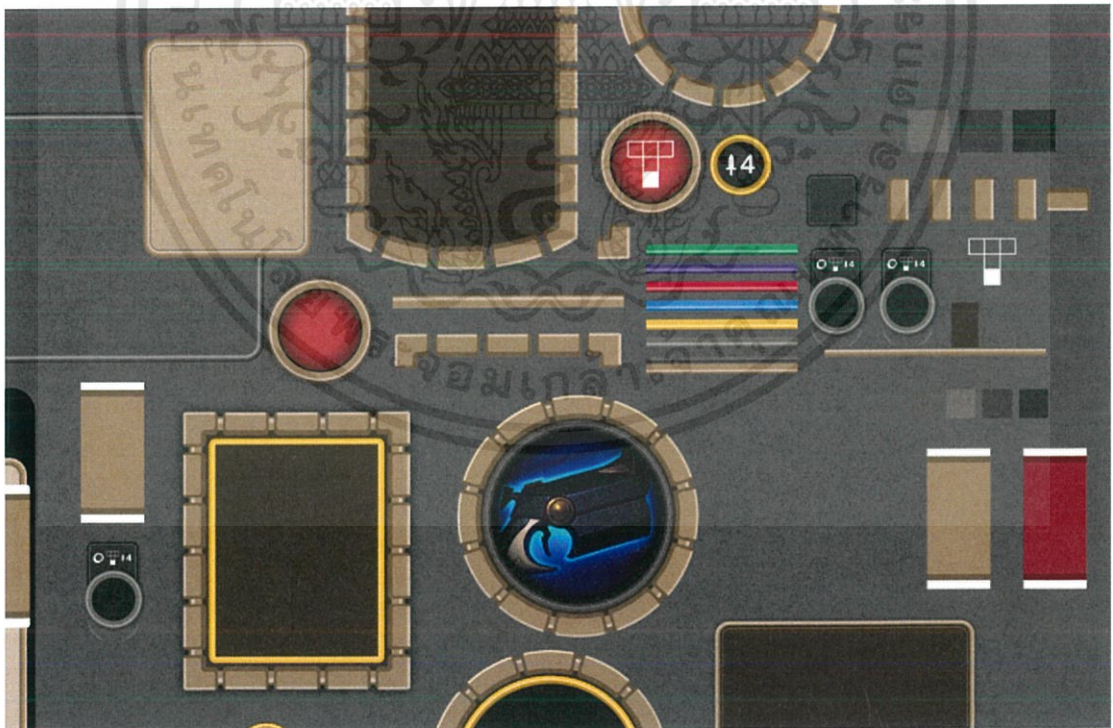


ภาพที่ 6.14 ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นและการ์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

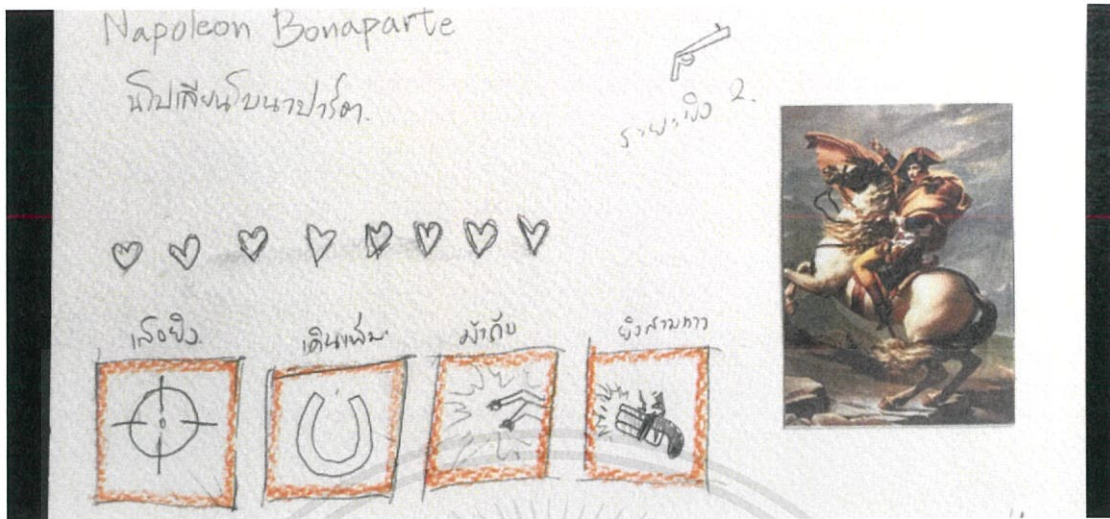


ภาพที่ 6.15 ภาพแบบร่างการ์ดที่ไม่ได้เลือกมาใช้ในงาน



ภาพที่ 6.16 ภาพแบบร่างกราฟิกที่ใช้ประกอบบนการ์ด

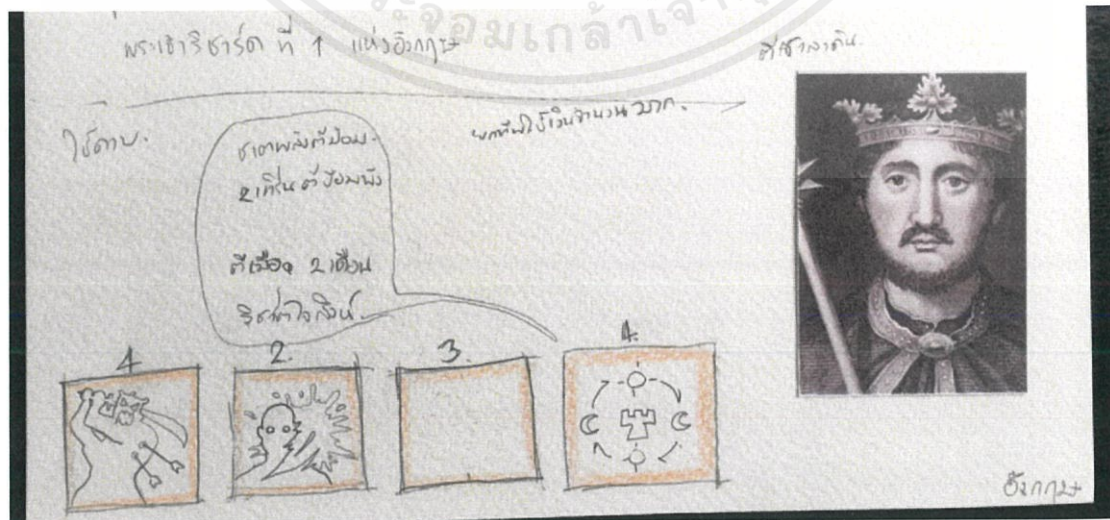
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.17 ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ นโปเลียน

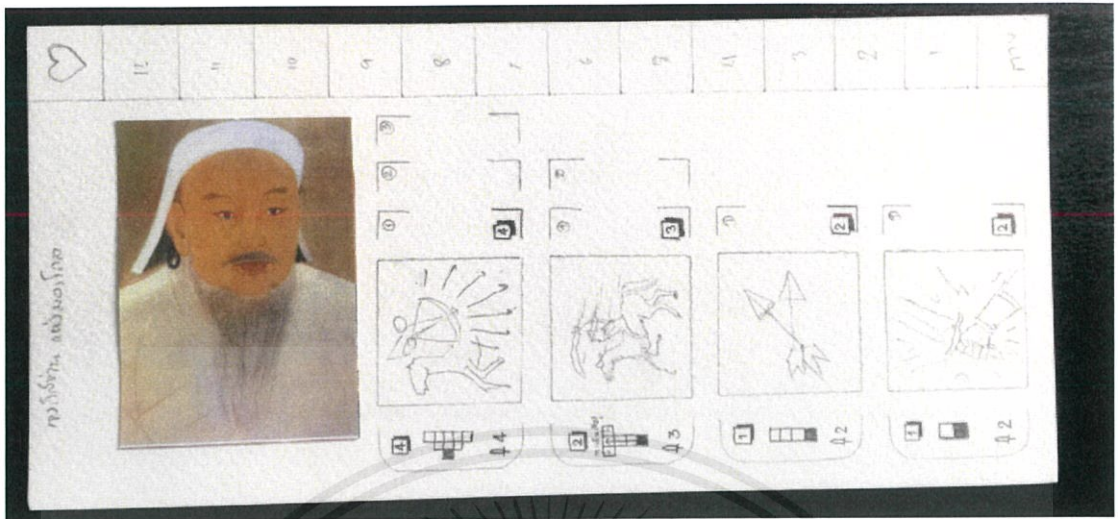


ภาพที่ 6.18 ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ เชอชิส

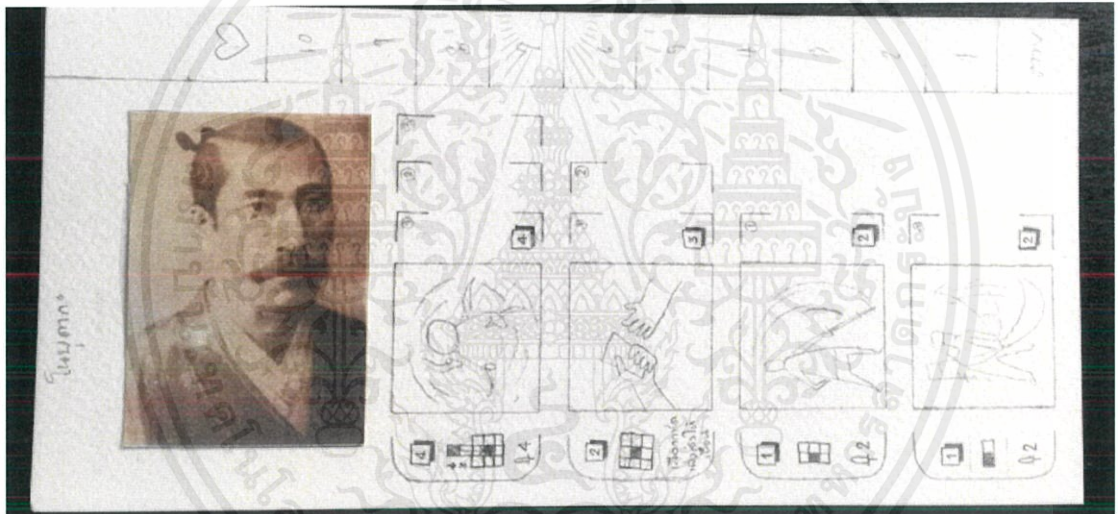


ภาพที่ 6.19 ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ ริชาร์ด

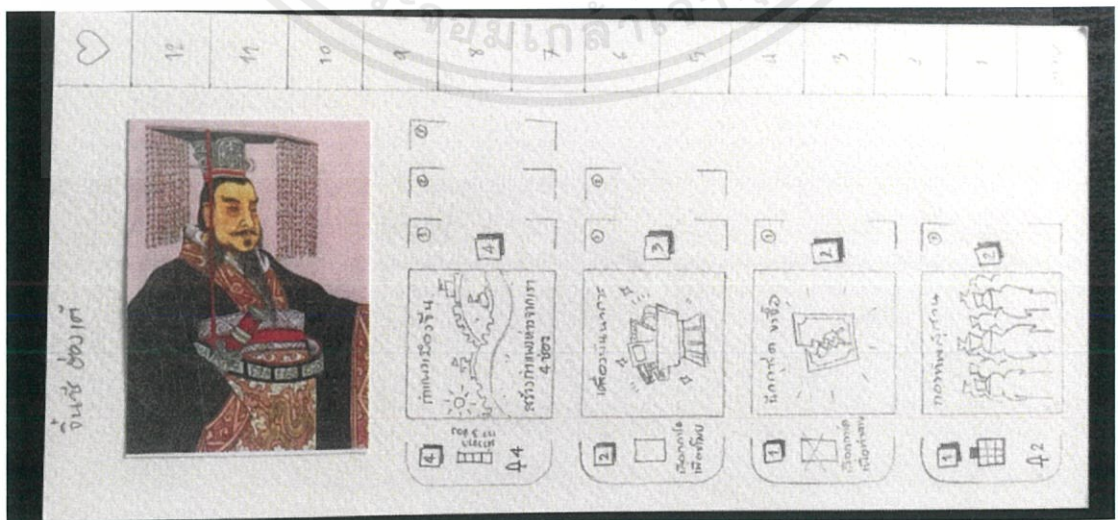
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.20 ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ เจงกิสข่าน

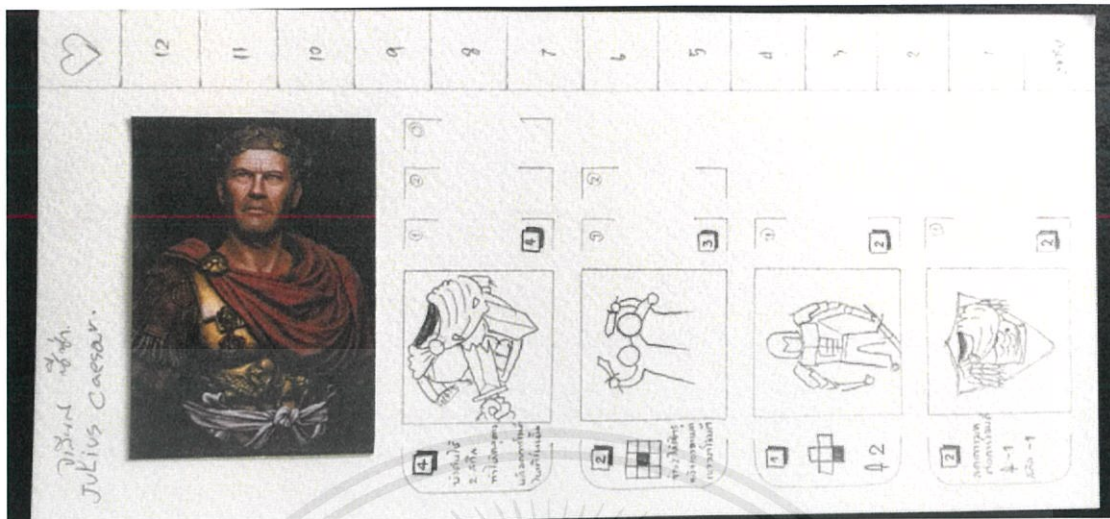


ภาพที่ 6.21 ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ โนบูดากะ

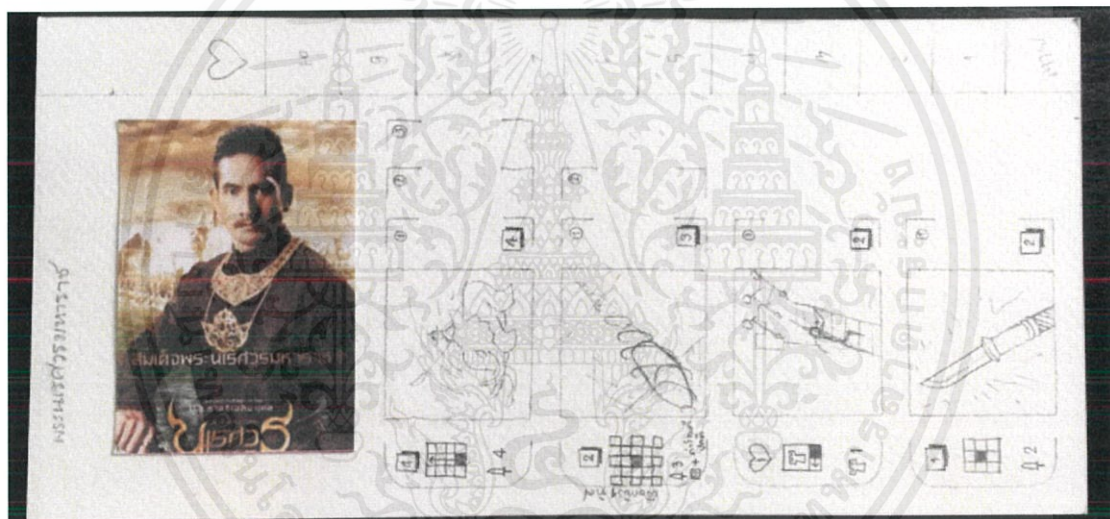


ภาพที่ 6.22 ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ จินซีชองเต้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.23 ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ ซีซ่า

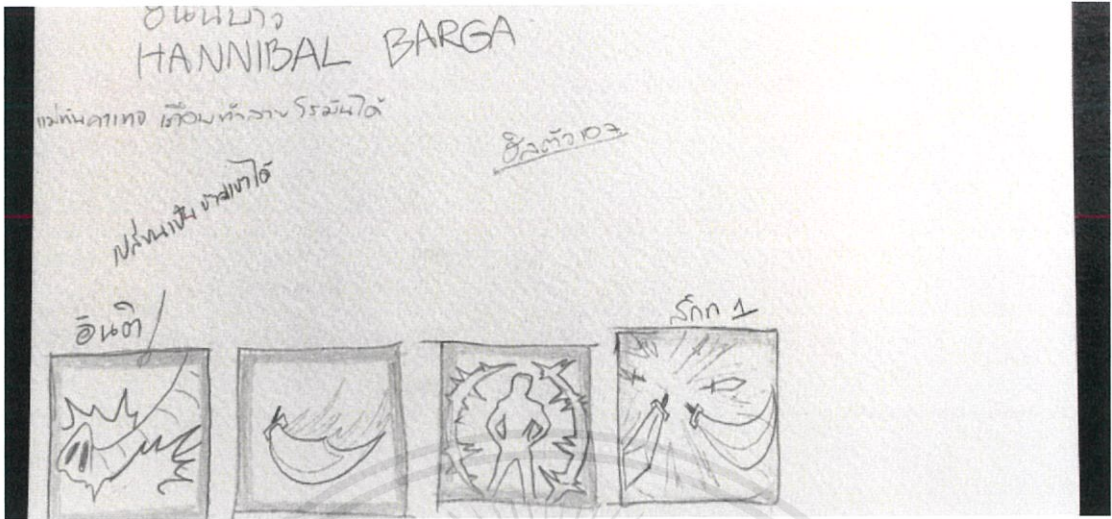


ภาพที่ 6.24 ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ พระนเรศวร

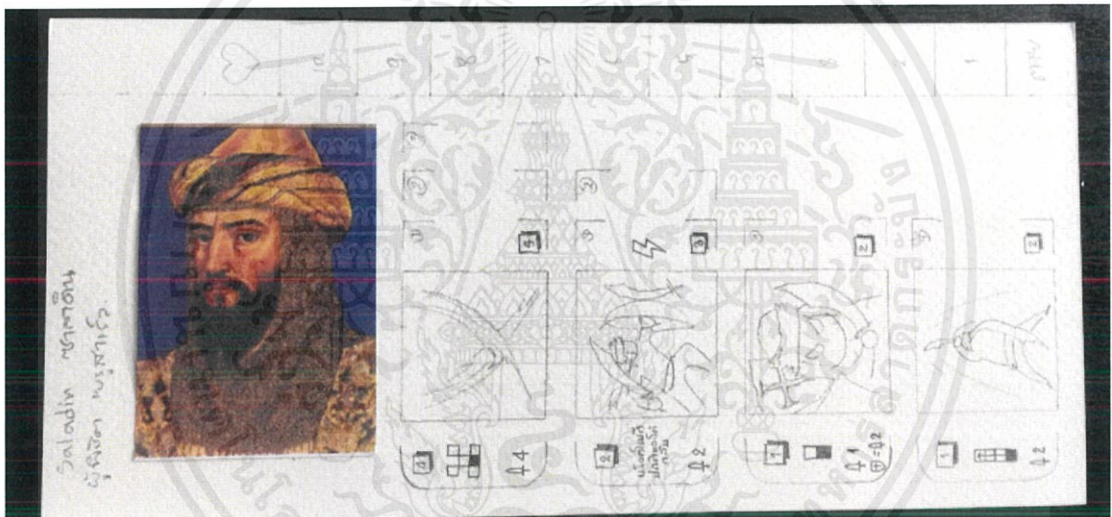


ภาพที่ 6.25 ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ อเล็กซานเดอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.26 ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ ฮันนิบาล

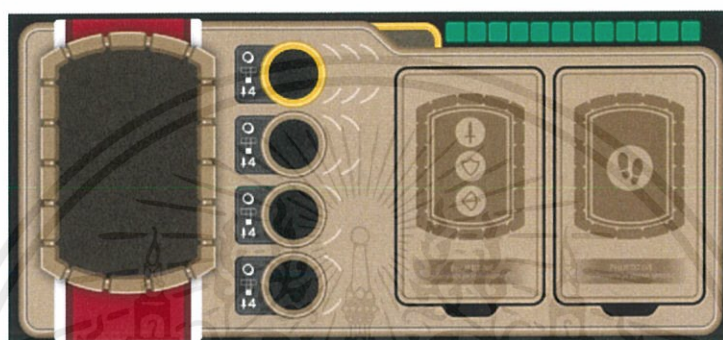
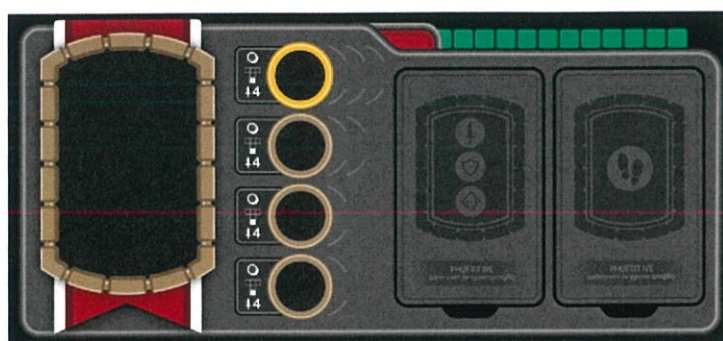


ภาพที่ 6.27 ภาพแบบร่างบอร์ดผู้เล่นของ ซาลาดิน



ภาพที่ 6.28 ภาพกราฟิกบนบอร์ดผู้เล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.29 ภาพกราฟิกกระดานผู้เล่น แบบที่หนึ่ง



ภาพที่ 6.30 ภาพกราฟิกกระดานผู้เล่น แบบที่สอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.31 ภาพกราฟิกกระดานผู้เล่น แบบที่สาม

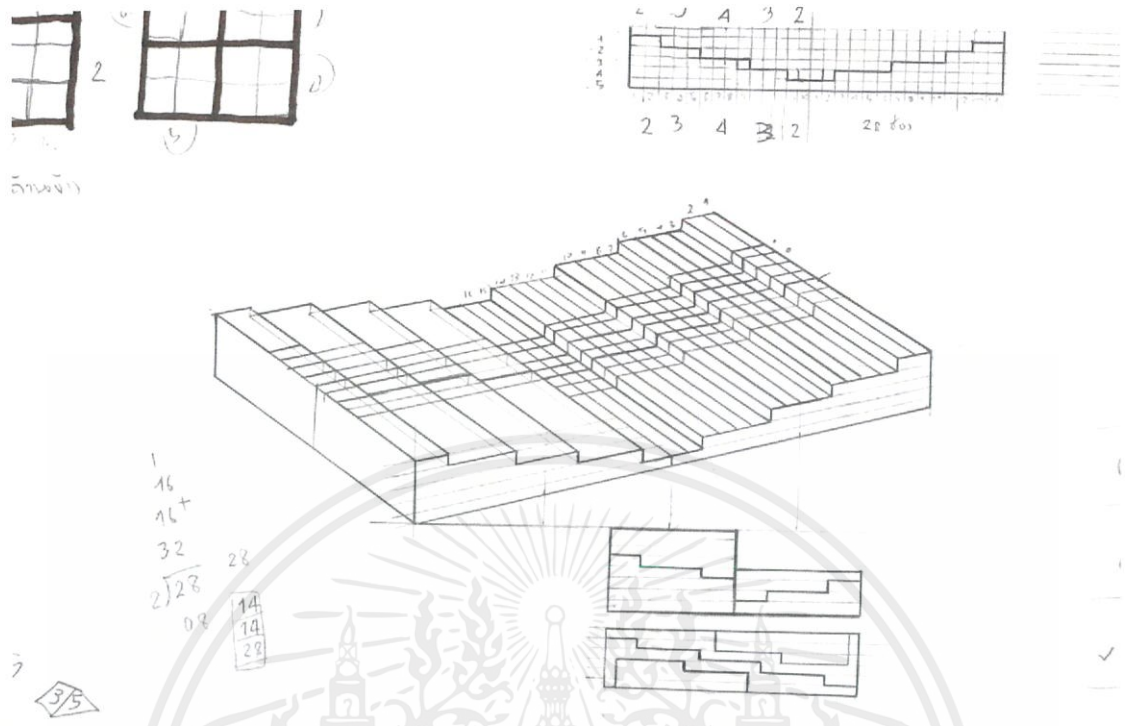


ภาพที่ 6.32 ภาพแบบร่าง icon สกิลประจำตัวบุคคลสำคัญ

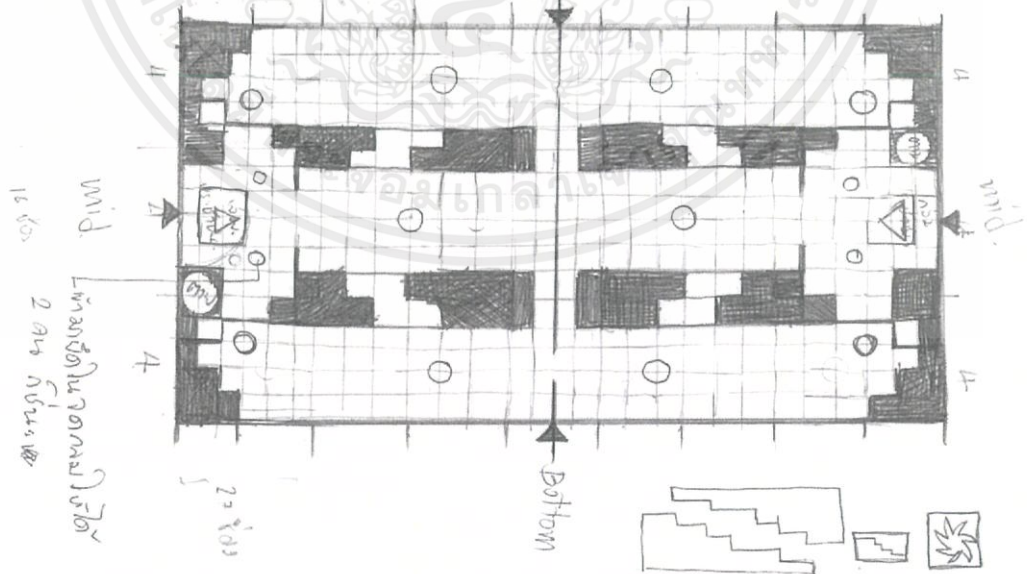


ภาพที่ 6.33 Icon สกิลประจำตัวบุคคลสำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.34 ภาพแบบร่างแผนที่ และการแบ่งจำนวนเพื่อแก้ปัญหาพื้นที่เก็บ

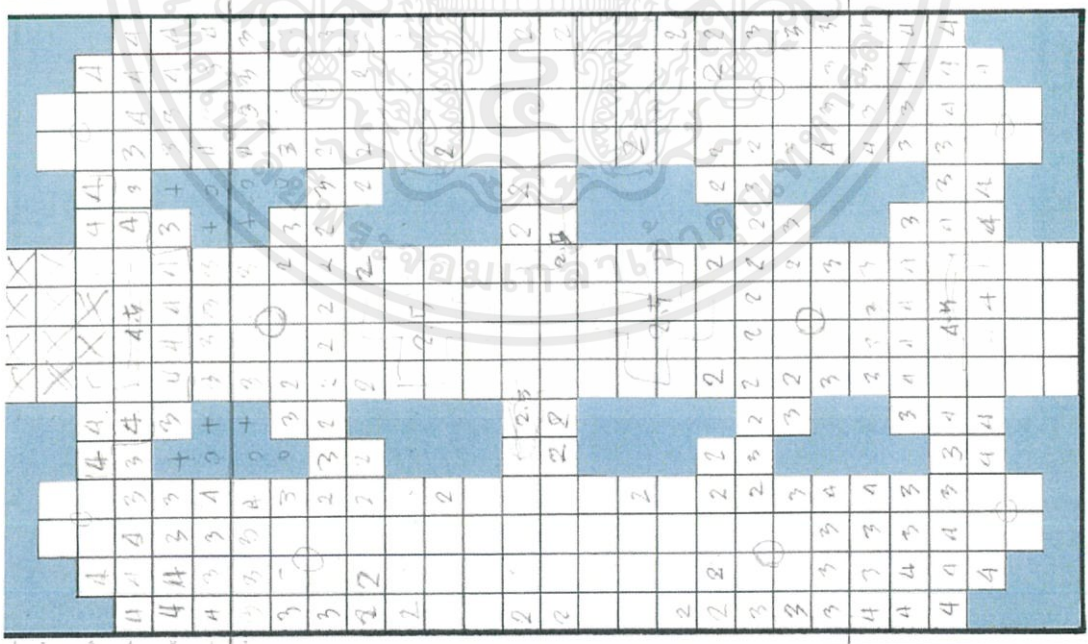


ภาพที่ 6.35 ภาพแบบร่างกระดานละเอียดที่เหมาะสมในการวางป้อมปราการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

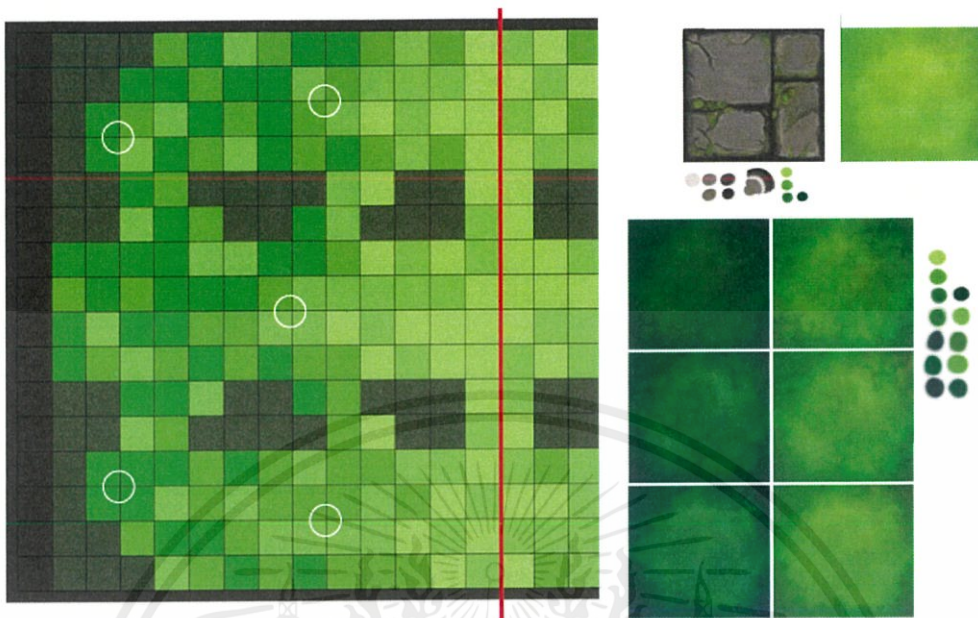


ภาพที่ 6.36 ภาพแบบร่างขนาดช่องที่ผู้เล่นจะต้องเดิน เพื่อขนาดที่เหมาะสมในการเล่น
ขนาดที่เหมาะสมที่สุดคือ 2.7 x 2.7 cm

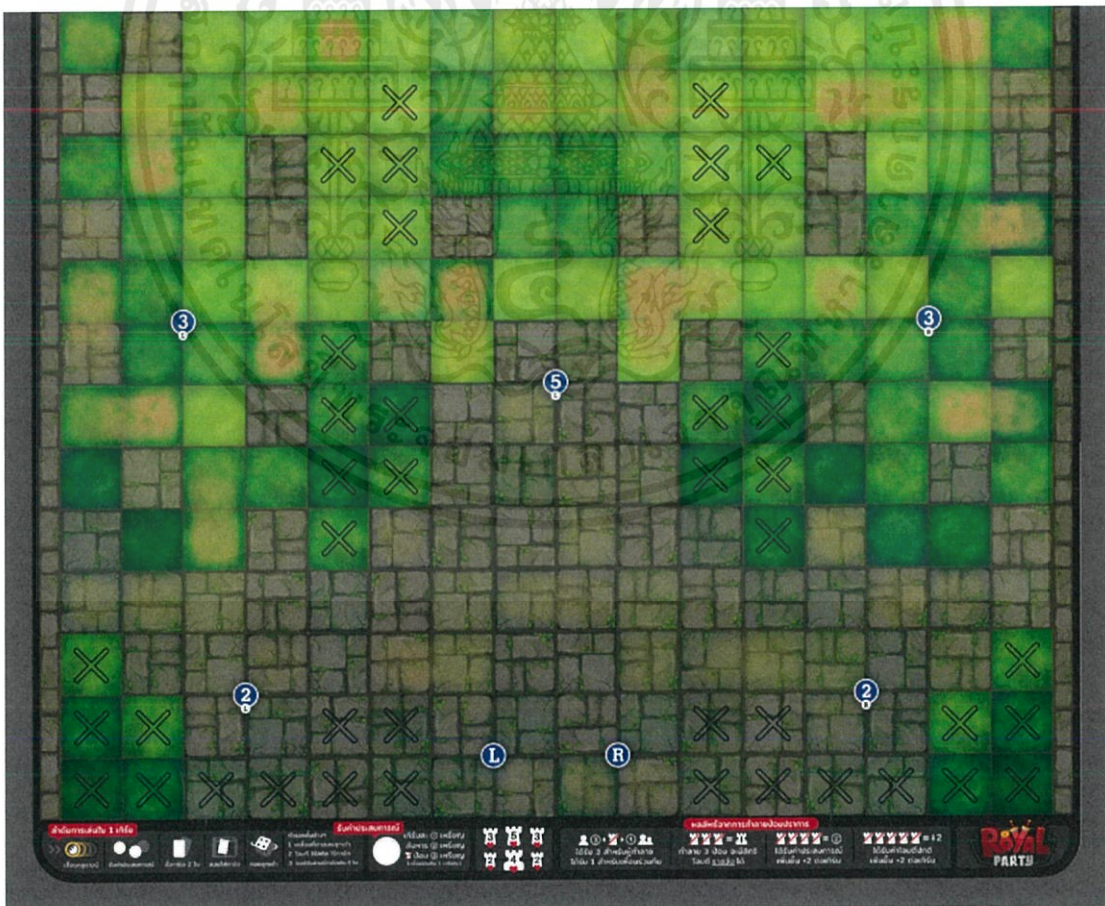


ภาพที่ 6.37 ภาพการคำนวณระดับความสูงในพื้นที่บนกระดาน ให้เกิดสมดุลในการเล่น
2 คือระดับพื้นสูงชั้น 2 ชั้น ความสูงทั้งหมด 4 ระดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

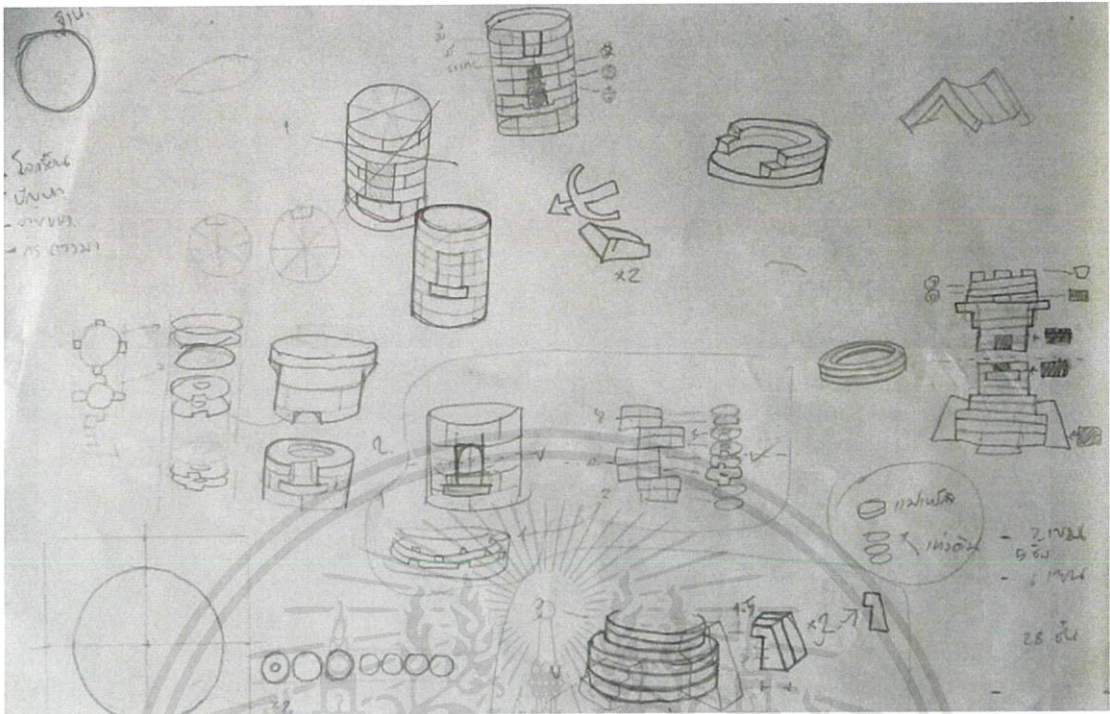


ภาพที่ 6.38 ภาพแบบร่างกระดานตอนลงสีคร่าวๆ

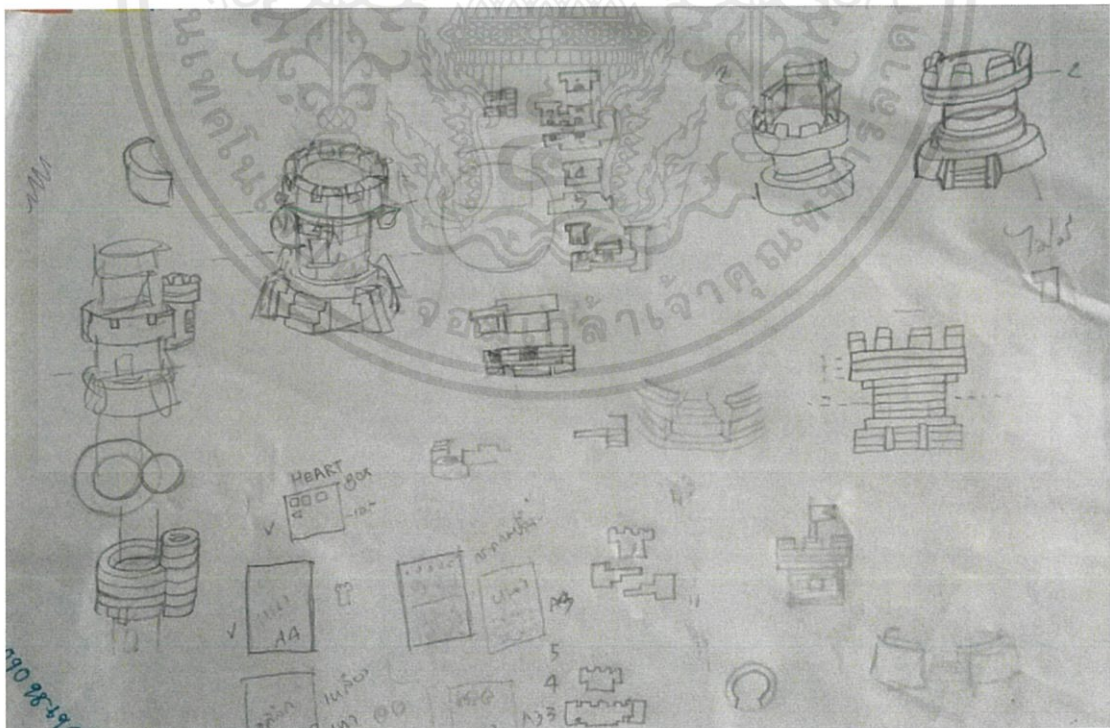


ภาพที่ 6.39 กระดานฝังทิมสีน้ำเงิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

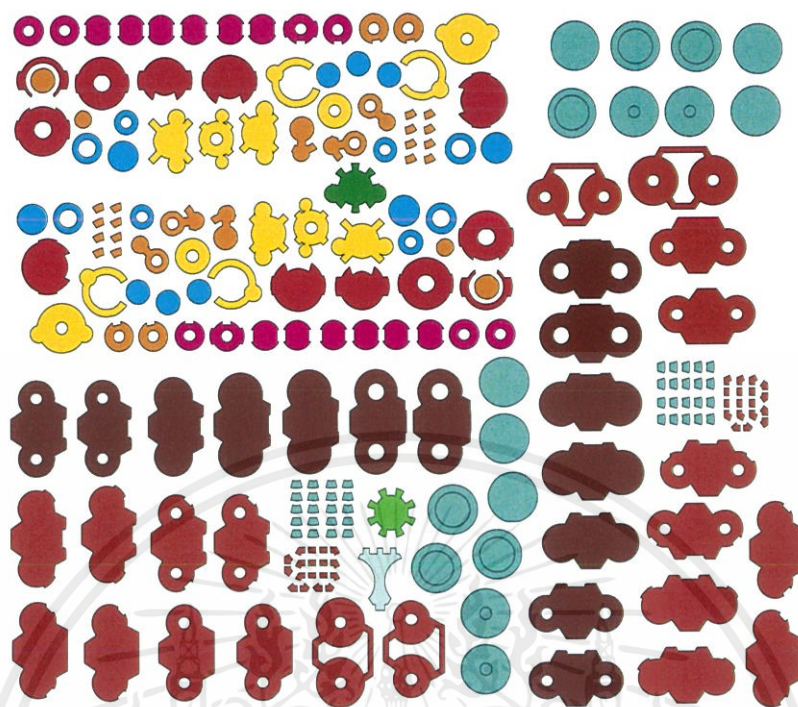


ภาพที่ 6.40 ภาพแบบร่างรูปแบบป้อมปราการ

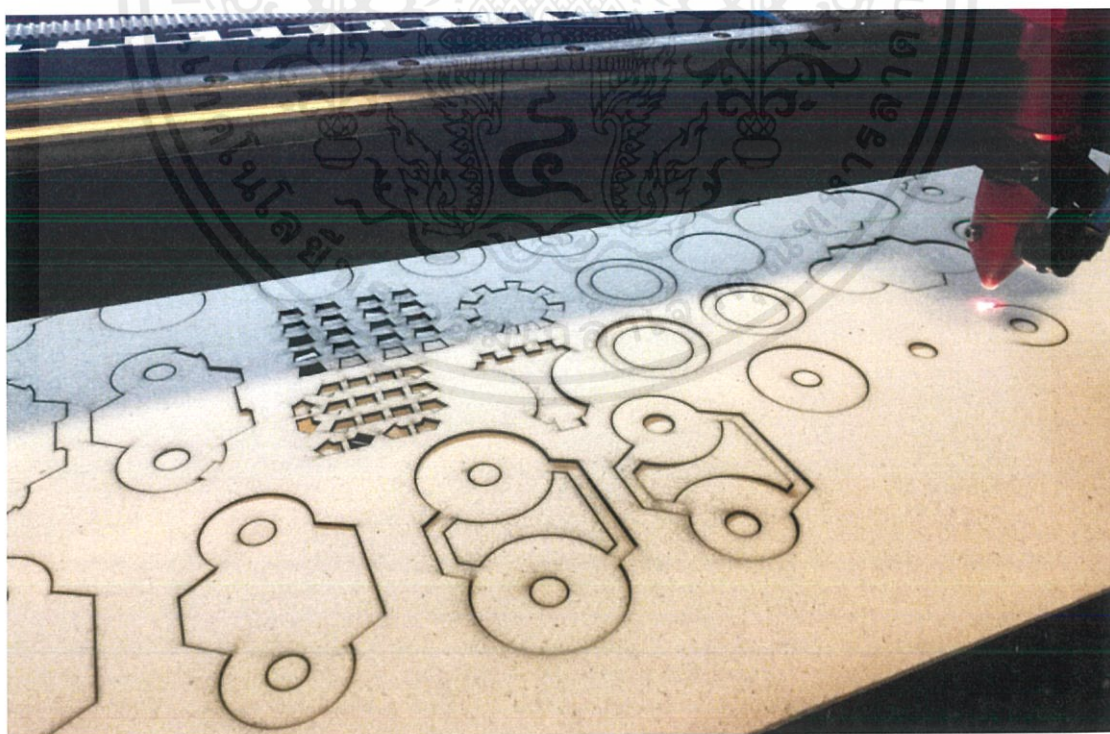


ภาพที่ 6.41 ภาพแบบร่างรูปแบบป้อมปราการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

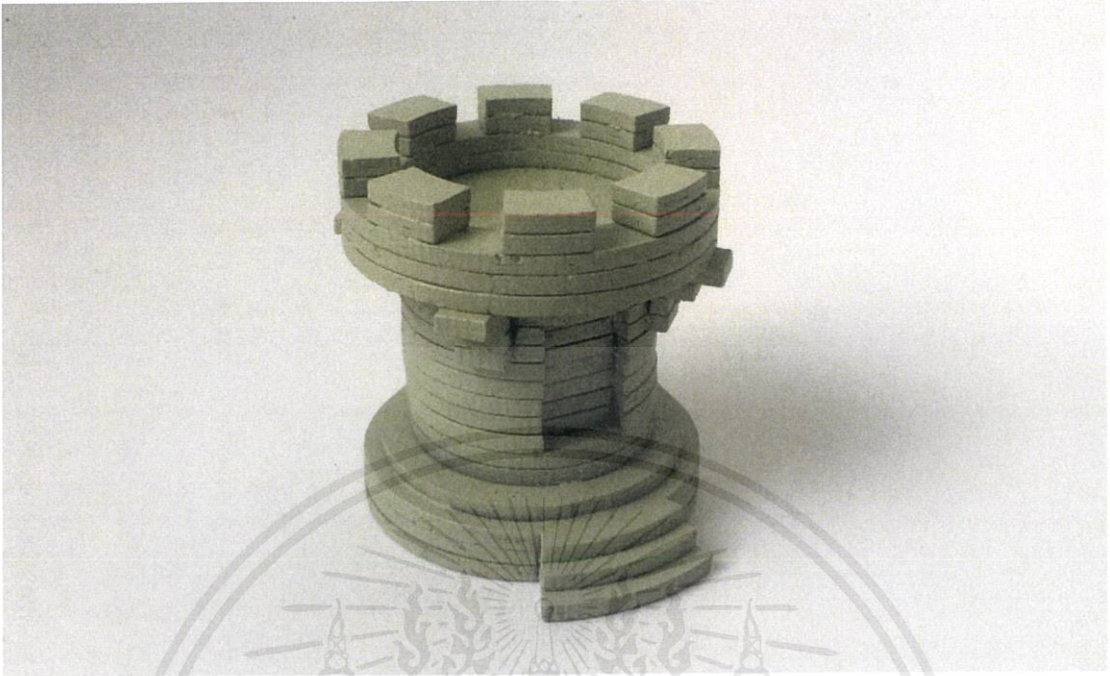


ภาพที่ 6.42 ภาพชิ้นงานป้อมปราการแบบ เป็นชั้นๆ ไฟล์เลเซอร์คัท



ภาพที่ 6.43 ภาพถ่ายตอนตัดเลเซอร์คัท ไฟล์ป้อมปราการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.44 ภาพป้อมปราการ 2 ชีวิต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

ผลงานจริง

7.1 สัญลักษณ์บอร์ดเกม

7.1.1 สัญลักษณ์บอร์ดเกม



ภาพที่ 7.1 ภาพสัญลักษณ์บอร์ดเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.2 ภาพคาเล็กเตอร์บุคคลสำคัญ 11 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



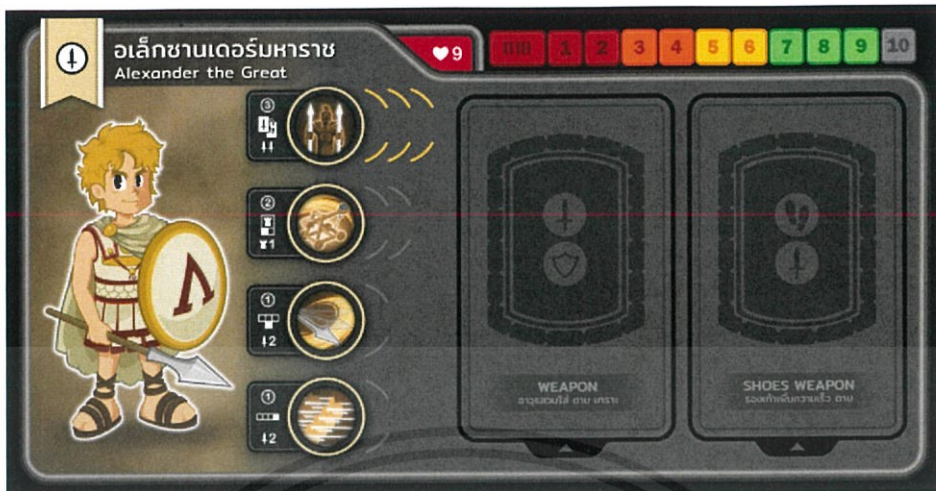
ภาพที่ 7.3 ภาพการ์ดตกลี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

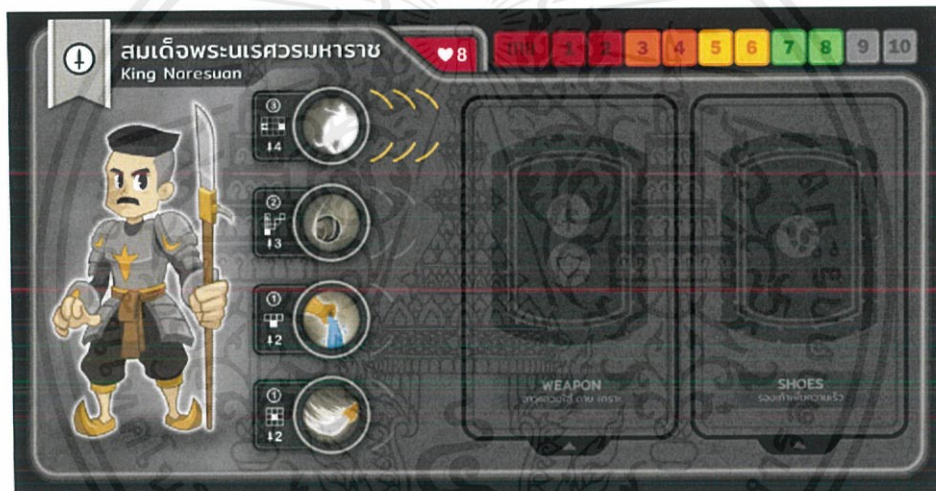


ภาพที่ 7.4 ภาพการ์ดสติล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.6 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ อเล็กซานเดอร์



ภาพที่ 7.7 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ พระนเรศวร



ภาพที่ 7.8 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ โอดะ โนบุดากะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.9 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ เจงกิสข่าน



ภาพที่ 7.10 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ จินซีฮ่องเต้

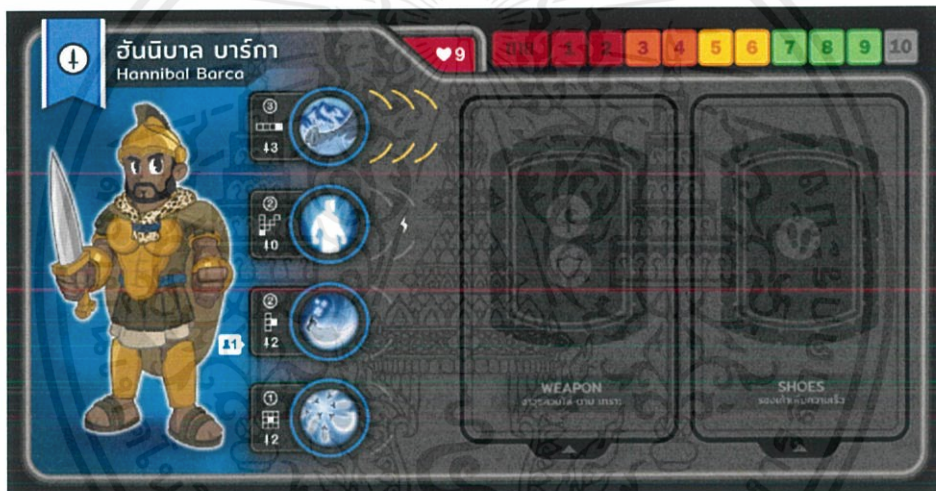


ภาพที่ 7.11 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ ซาลาดิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.12 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ จูเลียส ซีซาร์



ภาพที่ 7.13 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ ฮันนิบาล

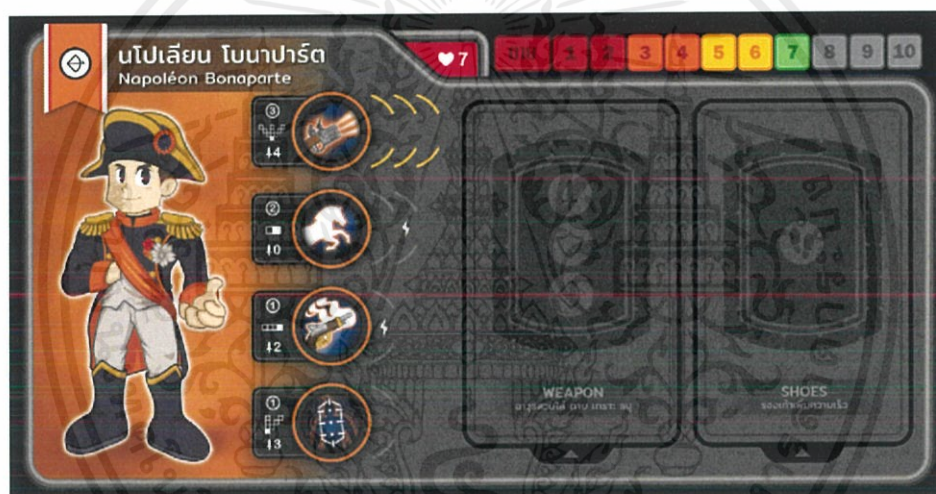


ภาพที่ 7.14 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ ริชาร์ดใจสิงห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.15 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ ดาร์ริอัส



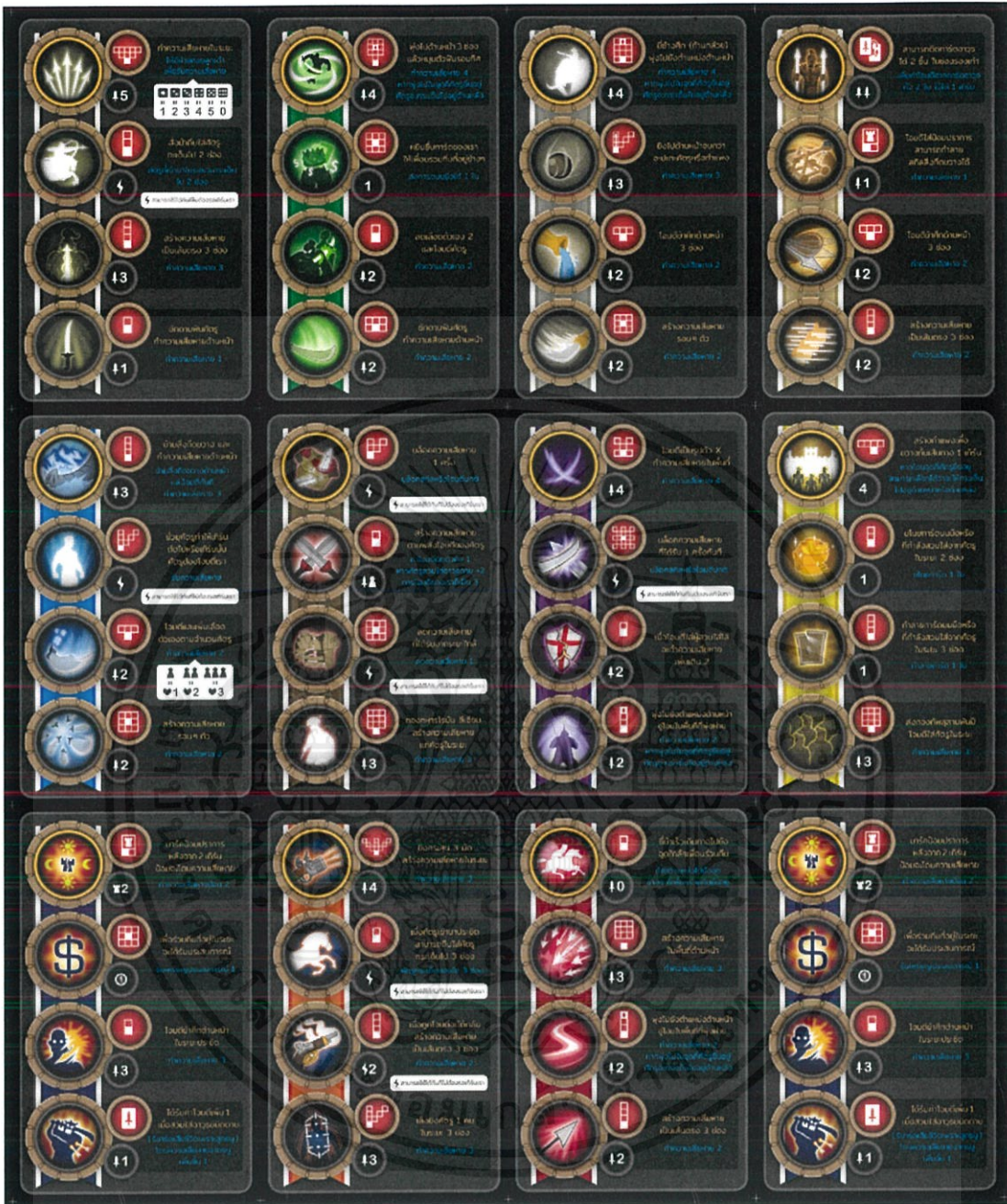
ภาพที่ 7.16 ภาพบอร์ดผู้เล่นของ นโปเลียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.17 ภาพการ์ดคู่มือสกิลของบุคคลสำคัญแต่ละคน ด้านหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



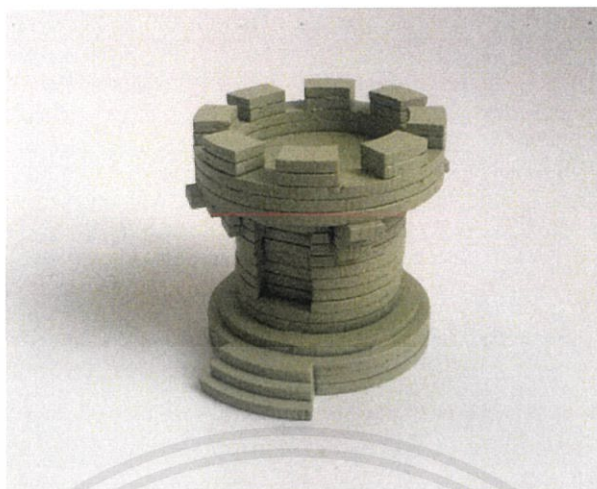
ภาพที่ 7.18 ภาพการ์ดคู่มือสกิลของบุคคลสำคัญแต่ละคน ด้านหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.19 ภาพการ์ดอาวุธ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.28 ภาพป้อมปราการ 2 ชีวิต



ภาพที่ 7.29 ภาพป้อมปราการ 3 ชีวิต



ภาพที่ 7.30 ภาพป้อมปราการ 5 ชีวิต

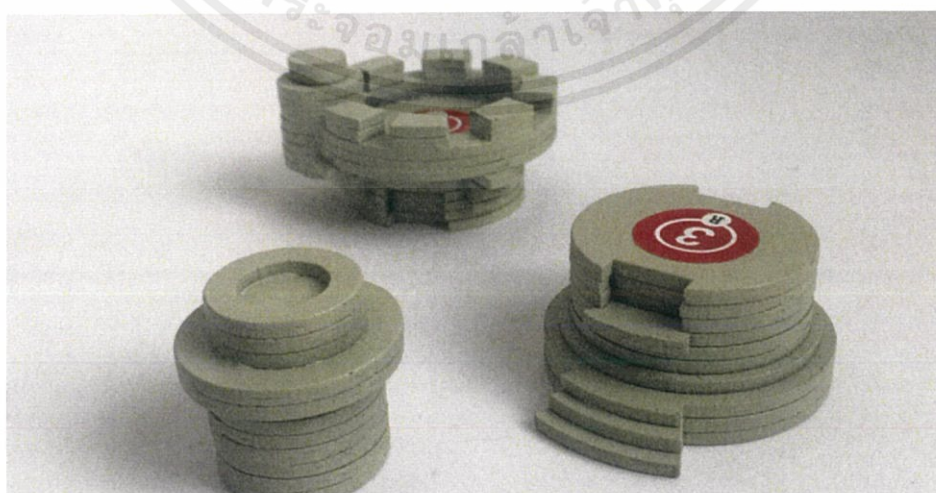
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.31 ภาพปราสาท 4 ชีวิต

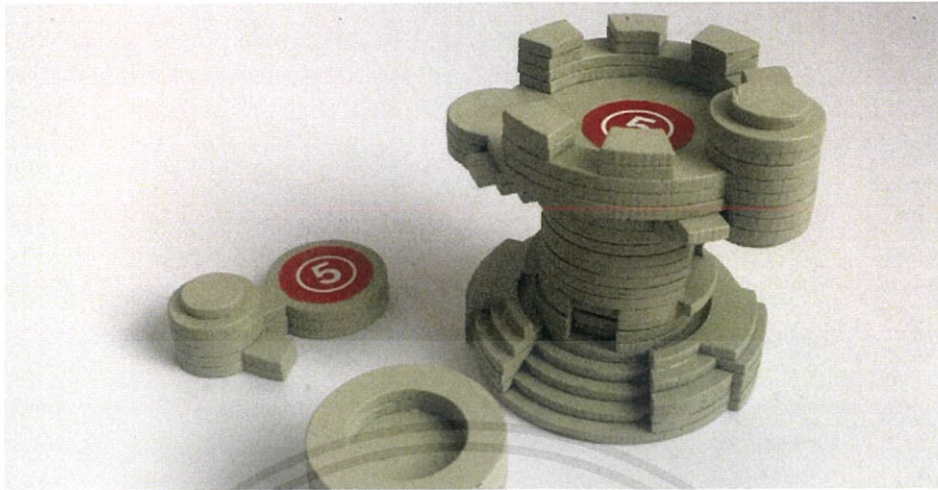


ภาพที่ 7.32 ภาพป้อมปราการ 2 ชีวิต แยกส่วน



ภาพที่ 7.33 ภาพป้อมปราการ 3 ชีวิต แยกส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

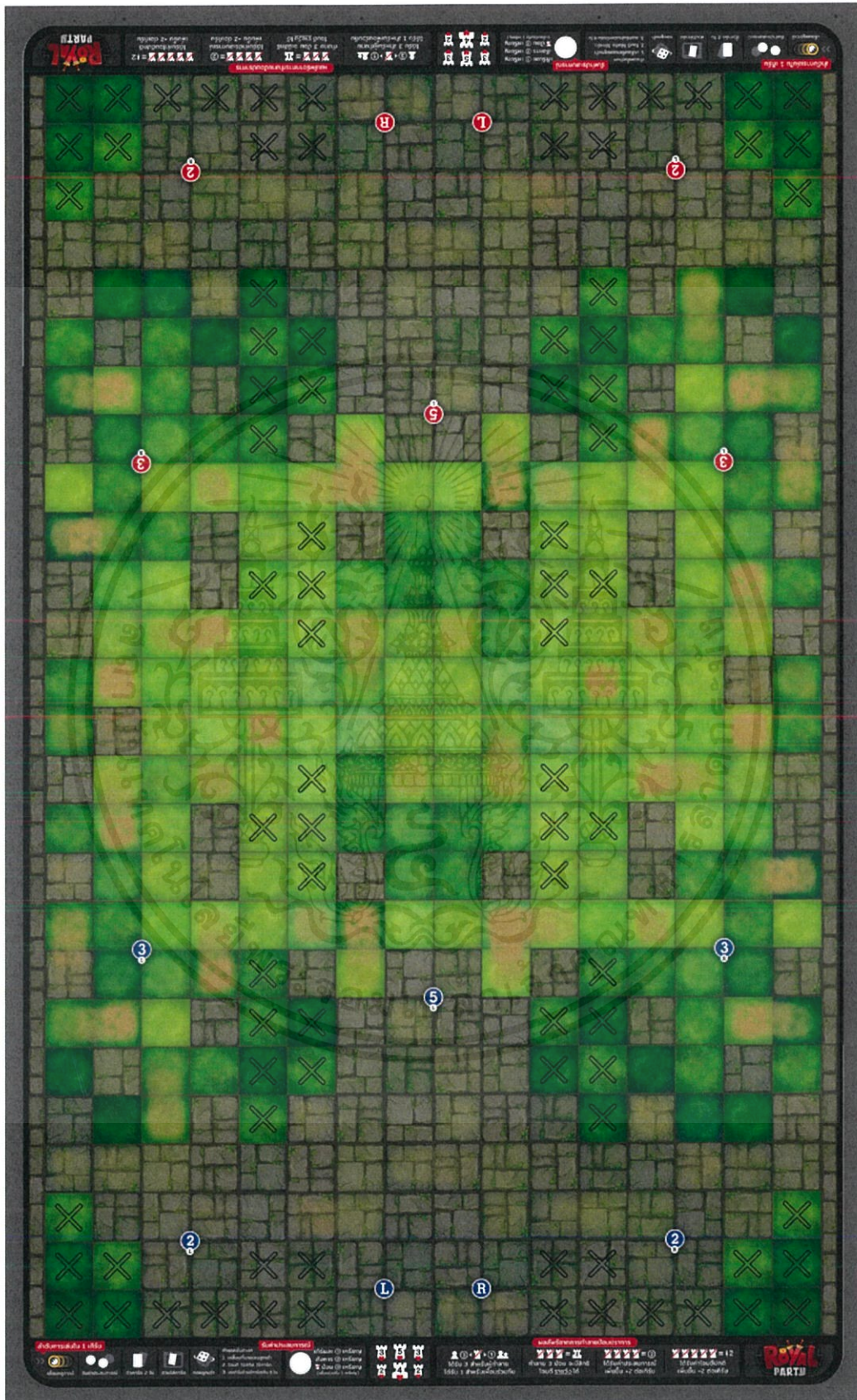


ภาพที่ 7.34 ภาพป้อมปราการ 5 ชีวิต แยกส่วน



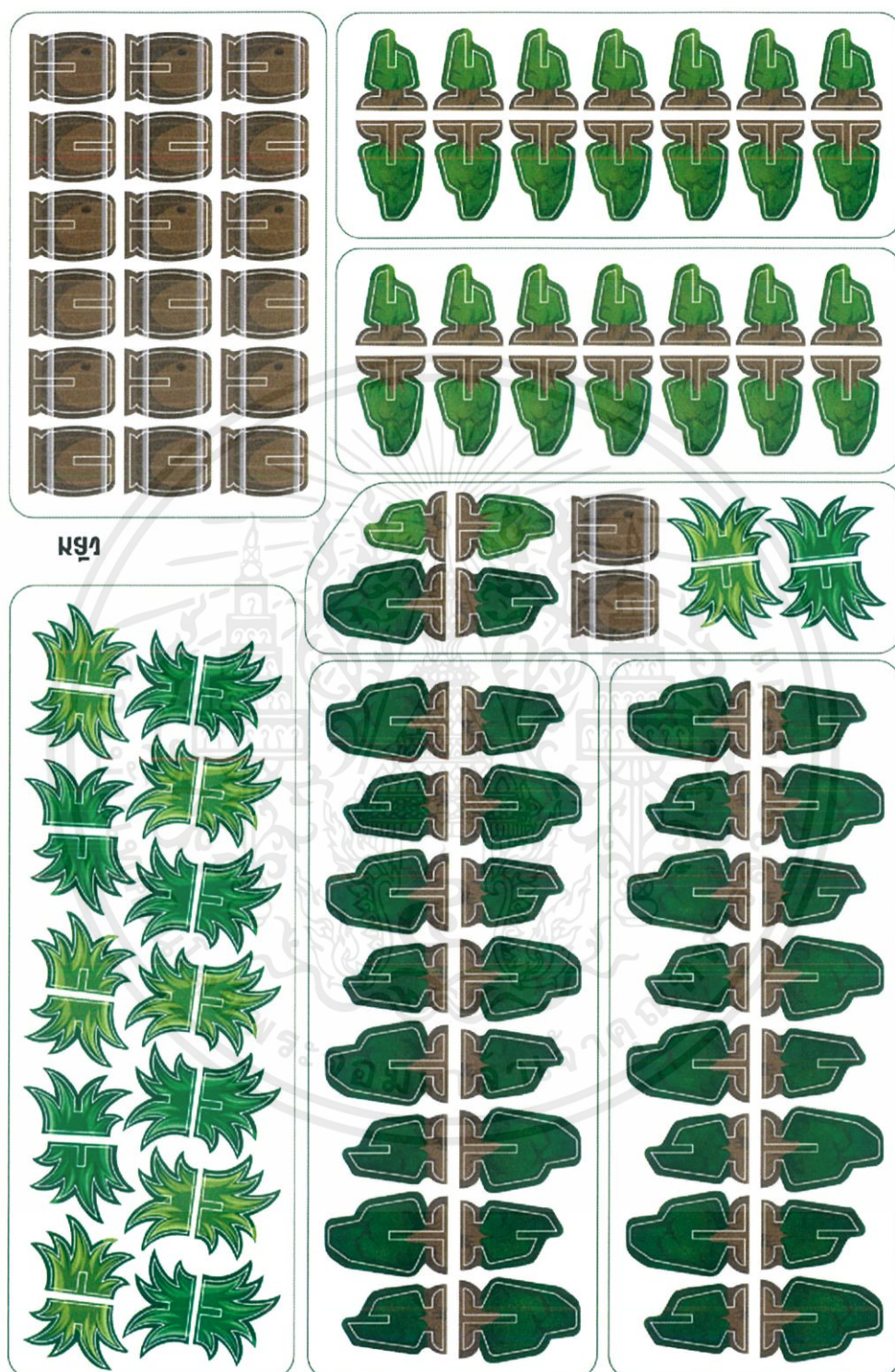
ภาพที่ 7.35 ภาพปราสาท 4 ชีวิต แยกส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.36 ภาพกระดานทั้งสองทีม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



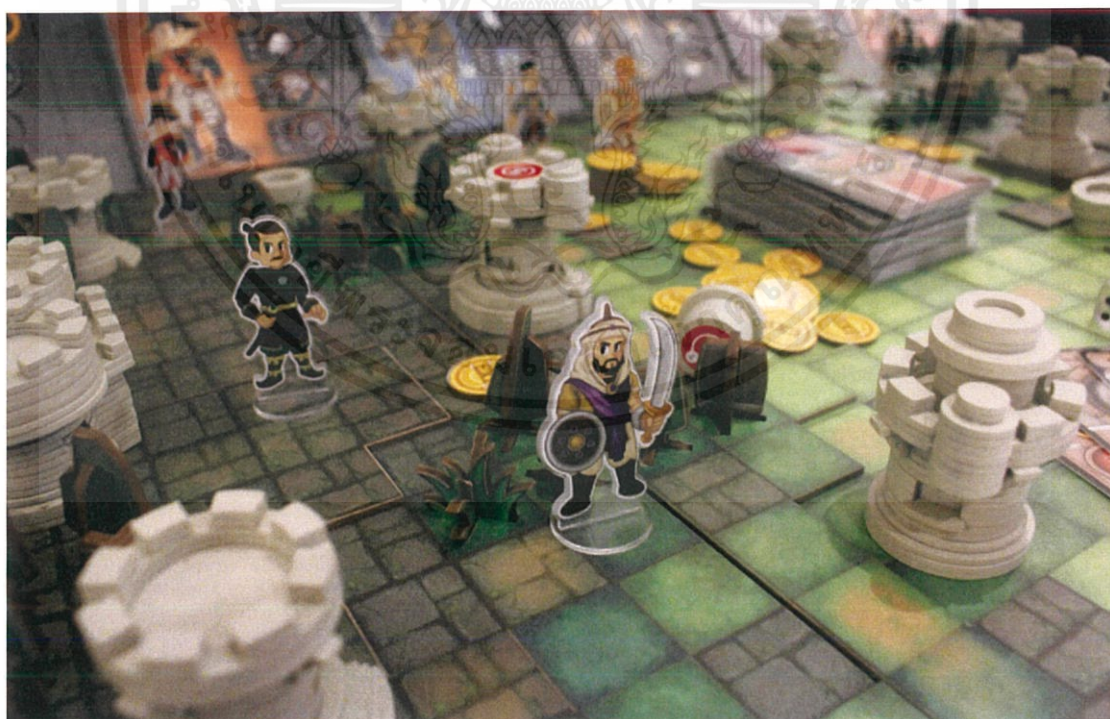
นสว

ภาพที่ 7.37 ภาพตัวต่อต้นไม้ประกอบฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.38 ภาพผลงานจริง



ภาพที่ 7.39 ภาพผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

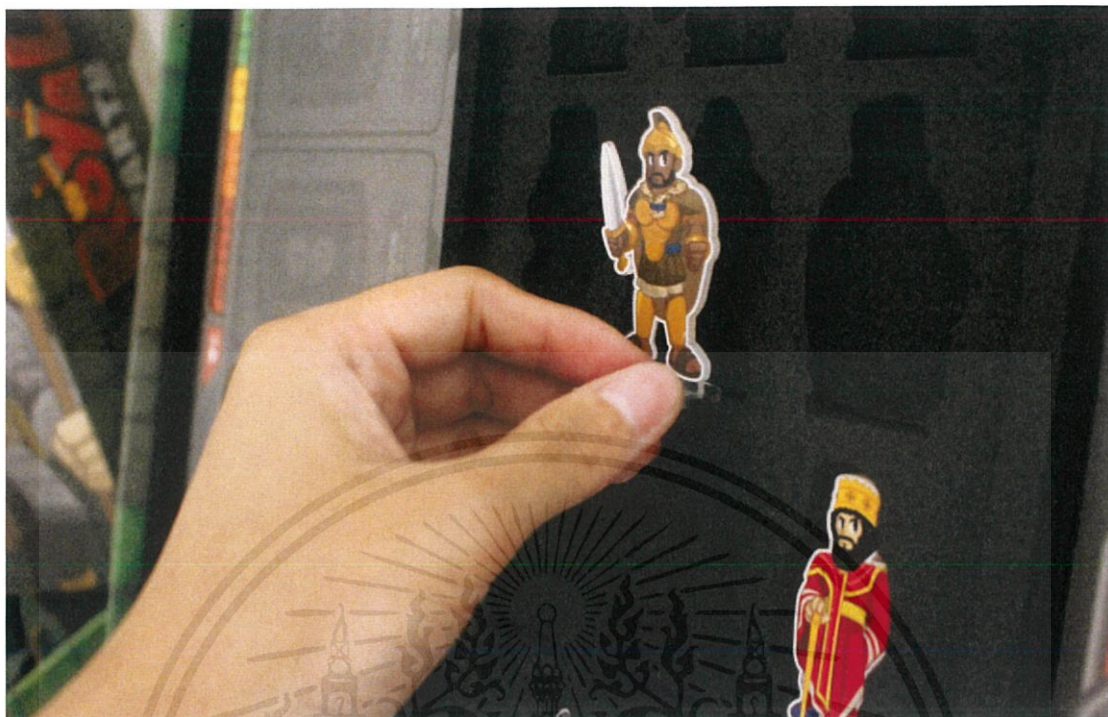


ภาพที่ 7.40 ภาพผลงานจริง



ภาพที่ 7.41 ภาพผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.42 ภาพผลงานจริง



ภาพที่ 7.43 ภาพผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 8

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การดำเนินโครงการออกแบบบอร์ดเกมประวัติศาสตร์สงคราม มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาระหว่างการทำงานดังนี้

ช่วงแรกจะติดปัญหาการเรื่องการหาข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลสำคัญ ถ้าเป็นในช่วงเวลาหลังเริ่ม ค.ศ. ก็หาข้อมูลได้ ไม่ลำบากมาก แต่ช่วง ก่อน ค.ศ. จะหายากเป็นพิเศษ เพราะข้อมูลบางส่วนนั้นไม่สามารถหาอ่านได้ตามอินเทอร์เน็ต ต้องหาหนังสือมาดูศึกษาประกอบไปด้วย ส่วนใหญ่แล้ว คนที่คอยขงหาข้อมูลยากจะเป็น พระเจ้าอาริส จากเปอร์เซีย ที่มีประวัตินานมากแล้ว มีเพียงข้อมูลจากบันทึกอารยธรรมบางส่วน ที่สามารถอ้างอิงได้

เกือบทุกประวัติย่อจะให้หาในหลายๆสื่อ อย่างของเราจะหาในเว็บไซต์ต่างชาติ หาหนังสือประวัติศาสตร์มานั่งดูควบคู่ แม้แต่สารคดีก็ต้องศึกษา

อีกส่วนหนึ่งคือ เราไม่ค่อยบันทึกว่าเข้าเว็บไหนบ้าง เพราะข้อมูลทุกส่วนไม่สามารถตัดสินใจจากแค่แหล่งความรู้เดียว ทำให้เวลาค้นคว้า จะเข้าๆออกๆเว็บไซต์หลายเว็บ แล้วไม่ได้บันทึกไว้ว่า เข้าที่ไหนบ้าง อันนี้เป็นข้อเสีย ถึงแม้จะเสียเวลาในการรีเสิร์ทไปบ้าง แต่ก็อยากที่จะให้บันทึกส่วนนี้ไว้ด้วย จะได้ไม่ต้องมาลำบากเข้าดูเพื่อตามย้อนรอยคราวหลัง

โดยสรุปแล้ว การทำบอร์ดเกมทางประวัติศาสตร์ค่อนข้างสนุกเลยทีเดียว มีแค่ปัญหาเรื่องแหล่งความรู้ที่มีให้หาอ่านน้อยมาก แต่เมื่อเราค้นเจอส่วนไหนที่สำคัญๆ และเป็นเรื่องจริงก็จะรู้สึกสนุกสนานไปกับมัน แม้จะติดปัญหาเรื่องเงินทุนอยู่บ้างก็สามารถแก้ปัญหาไปได้ในที่สุด ถึงจะไม่เก่งเรื่องประวัติศาสตร์ก็ตาม ถ้าตั้งใจก็สามารถทำงานให้มีประสิทธิภาพได้ มีแค่บางส่วนเท่านั้นที่เป็นปัญหาเล็กน้อย ทำให้ได้งานที่ตอบโจทย์ของผู้จัดทำได้มากที่สุด

บรรณานุกรม

ข้อมูลเกี่ยวกับ โอดะโนบุตาคะ <http://www.omnibiografia.com/category/> ข้อมูลเกี่ยวกับ เกม MOBA สืบค้นข้อมูล : <https://flawvictory.wordpress.com/tag/dota2/> (วันที่ค้นข้อมูล : 7 พฤษภาคม 2561).

แหล่งข้อมูลทางประวัติศาสตร์ทั่วไป : <https://web.facebook.com/ThaiPBSFan/photos/> สารคดีเรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวกับ กรีก นโปเลียน ฮันนีบาล อเล็กซานเดอร์ จะสืบค้นข้อมูลผ่านทาง Youtube สารคดีช่องต่างๆที่มีเนื้อหาตรงที่ต้องการ.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ - ชื่อสกุล	กุนดิศ อินทรสินธุ์
วัน เดือน ปี เกิด	26 ตุลาคม 2538
ที่อยู่ปัจจุบัน	88/321 หมู่ 3 ต.รัชฎา ถ.เจ้าฟ้า อ.เมืองภูเก็ต จ.ภูเก็ต 83000
ประวัติการศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2558	
E - mail	kundith.s@gmail.com
เบอร์โทรศัพท์	083 - 649 - 2882



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้