การออกแบบและพัฒนาเกม "Where's THat CAT" สำหรับบุคคลอายุ 18-25 ปี

ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ

การศึกษาอิสระเสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม
พฤษภาคม 2561
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

THE DESIGN AND DEVELOPMENT OF GAME ENTITLED «WHERE'S THAT CAT» FOR PEOPLE AGED 18-25

SIRILAK THENAITSARA

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design
May 2018

Copyright 2018 by Naresuan University

การศึกษาอิสระ เรื่อง "การออกแบบและพัฒนาเกม "Where's THat CAT"
สำหรับบุคคลอายุ 18-25 ปี"
ของนางสาวศิริลักษณ์ เทนอิสสระ
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ลินดา อินทราลักษณ์)

.....ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ลินดา อินทราลักษณ์)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดนัย เรียบสกุล)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา)

.....กรรมการ
(อาจารย์รชต อยู่ยิ้ม)

อนุมัติ

.....
(อาจารย์พัชรวัฒน์ สุริยงค์)
หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้เพราะได้รับความกรุณา ความช่วยเหลือ แนะนำเป็นอย่างดีจากอาจารย์ลินดา อินทราลักษณ์ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา รวมทั้งคำติชมจากคณะกรรมการทุกท่าน จนสามารถแก้ไขข้อบกพร่อง และปรับปรุงผลงานได้ดียิ่งขึ้น จึงขอกราบขอบพระคุณมา ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำการใช้เครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนแรงสนับสนุนกำลังใจจากครอบครัว เพื่อน ๆ ทำให้การสร้างสรรค์ผลงานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

คุณค่าและคุณประโยชน์จากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศต่อผู้มีพระคุณทุกท่าน หวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยชิ้นที่จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจไม่มากก็น้อย

ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ

ชื่อเรื่อง	การออกแบบและพัฒนาเกม "Where's That CAT" สำหรับบุคคลอายุ 18-25 ปี
ผู้วิจัย	ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ
ที่ปรึกษา	อาจารย์ ลินดา อินทราลักษณ์
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาอิสระ ศป.บ สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2561
คำสำคัญ	เกมคอมพิวเตอร์ เกมสวมบทบาท แมวไทย

บทคัดย่อ

ปัจจุบันเกมได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเรา สามารถเข้าถึงได้ง่าย ทำให้มีผู้เล่นเกมเพิ่มขึ้นโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นซึ่งเป็นคนยุคใหม่ที่โตมากับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เกมเป็นลักษณะกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ เพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น นอกจากนั้นกระแสย้อนยุคกลับมาทำให้เกมที่เป็นลักษณะ 8 บิท นั้นกลับมาได้รับความนิยมทั้งเกมที่ได้รับการสร้างสรรค์ใหม่อย่าง Stardew Valley หรือเกมเก่า ๆ อย่างเช่น Mario ทำให้ผู้เล่นได้สัมผัสถึงความสนุกในแบบคลาสสิค

คนไทยส่วนใหญ่ไม่รู้จักว่าแมวไทยพันธุ์แท้นั้นมีลักษณะอย่างไร แมวไทยพันธุ์แท้นั้นได้รับความนิยมน้อยมากจากคนไทยแต่กลับได้รับความนิยมมากในต่างชาติ ทั้งได้รับการยกย่องจากทั่วโลกว่าเป็นพันธุ์ที่ดีพันธุ์หนึ่งในโลก และมีความประหลาดมหัศจรรย์ยิ่งกว่าแมวใด ๆ ในปัจจุบันแมวไทยเหลือเพียง 5 สายพันธุ์เท่านั้นจาก 23 สายพันธุ์

สรุปแล้วจึงออกแบบเกมสวมบทบาท 8 บิทโดย ในลักษณะที่เป็นเกมประเภทเกมสวมบทบาท ซึ่งผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม ผจญภัยและเรียนรู้ไปตามเนื้อเรื่อง โดยสอดแทรกเรื่องของแมวไทยเข้าไปในเนื้อเรื่องของเกม ในตัวละคร โดยนอกจากสนุกแล้วผู้เล่นยังได้รับความรู้เกี่ยวกับแมวไทยเพิ่มมากขึ้น

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	**ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา**	1
	วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
	ขอบเขตของงานวิจัย	2
	วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน	2
	ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
	นิยามศัพท์เฉพาะ	3
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2	**เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**	4
	ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย	4
	ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ	22
	ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย	39
	กรณีศึกษา	44
3	**การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ**	49
	วิเคราะห์ปัญหาของงานวิจัย	49
	วิเคราะห์ทฤษฎีออกแบบ	50
	วิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย	51
	การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ	52
	แนวทางการออกแบบ	52

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
4	**การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน**	61
	แนวคิดการออกแบบ	61
	การออกแบบตัวละคร	61
	การออกแบบส่วนประกอบต่าง ๆ ในเกม	68
	ระบบการต่อสู้	70
	การออกแบบฉาก	74
	ขั้นตอนการทำงาน	78
5	บทสรุป	84
	สรุปผลการวิจัย	84
	อภิปรายผลการวิจัย	85
	ข้อเสนอแนะ	85
บรรณานุกรม		87
ภาคผนวก		90
ประวัติผู้วิจัย		95

สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	แมววิเชียรมาศ 1 คู่	5
2	โลโก้ของ The Siamese Cat Society of the British Empire	6
3	ตำราดูลักษณะแมวของวัดอนงคาราม	7
4	แมวโกนจาจากตำราแมวไทย ฉบับหมอเห	8
5	แมวโกนจา	8
6	แมวศุภลักษณ์จากตำราแมวไทย ฉบับหมอเห	9
7	แมวศุภลักษณ์	9
8	แมววิเชียรมาศจากตำราแมวไทย ฉบับหมอเห	10
9	แมววิเชียรมาศ	11
10	แมวมาเลศจากตำราแมวไทย ฉบับหมอเห	11
11	แมวมาเลศ	12
12	แมววิลาศ	12
13	แมวเก้าแต้ม	13
14	แมวนิลรัตน์	13
15	แมวนิลจักร	14
16	แมวโสงหเสพย	14
17	แมวจตุบท	15
18	แมวการเวก	15
19	แมวปัดเสวตร	16
20	แมวกระจอก	16
21	แมวกรอบแว่น	17
22	แมวมุลิลา	17
23	แมวรัตนกำพล	18
24	แมวแซมเสวตร	18
25	แมวเหน็บเสนียด	19
26	แมวกอบเพลิง	19

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
27	แมวหิณโทษ	20
28	แมวปีศาจ	20
29	แมวพรรณพยัฆ	21
30	แมวทุพลเพศ	21
31	แมวขาวมณี	22
32	ตัวอย่างเกมประเภท Action Game : PUBG	23
33	ตัวอย่างเกมประเภท Action Game : Grand Theft Auto 5	24
34	ตัวอย่างเกมประเภท Role-Playing Game : The Elder Scrolls V : Skyrim	25
35	ตัวอย่างเกมประเภท Role-Playing Game : Final Fantasy Tactics	26
36	ตัวอย่างเกมประเภท Adventure Game : The Book of Writen Tales	27
37	ตัวอย่างเกมประเภท Puzzle Game : Tetris	28
38	ตัวอย่างเกมประเภท Simulation Game : Zoo Tycoon 2	29
39	ตัวอย่างเกมประเภท Strategy Game : League of Legends	31
40	ตัวอย่างเกมประเภท Arcade Game : Street Fighter 5	33
41	ตัวอย่างเกมประเภท Online Game : Blade and Soul	34
42	โปรแกรม RPG Maker	39
43	ภาพแสดง Generation M	43
44	ภาพแสดงพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตของ Generation Z	44
45	ภาพหน้าปกใน Facebook Page ของเกมไบรอันผจญภัย	45
46	ภาพคำนิยมของเกมไบรอันผจญภัย	45
47	ภาพเกม Stardew Valley	46
48	ภาพฟาร์มในเกม Stardew Valley	47
49	ภาพเกม LiEat	47
50	ภาพการเล่นเกม LiEat	48
51	ภาพสรุปข้อมูลจากการทำแบบสอบถาม	51
52	ภาพตัวอย่างตัวละคร	52

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
53	ภาพตัวอย่าง Mood and Tone	53
54	ภาพตัวอย่างการใช้สี	53
55	ภาพตัวอย่างบ้านไทยในสมัย ร. 5	54
56	ภาพ Sketch ฉากของเกม	54
57	ภาพ Sketch ตัวละครหลักทั้ง 7 ตัวละคร	55
58	ภาพ Sketch ไพเราะ	56
59	ภาพ Sketch ปัด	56
60	ภาพ Sketch วิเชียรมาศ	57
61	ภาพ Sketch ศุภลักษณ์	57
62	ภาพ Sketch มาเลศ	58
63	ภาพ Sketch ขาวมณี	58
64	ภาพ Sketch โกนจา	59
65	ภาพแสดงเนื้อเรื่องเกมโดยย่อ	59
66	ภาพโลโก้ของเกม	61
67	ภาพการใช้รูปตัวละครแบบต่าง ๆ	62
68	ภาพการออกแบบตัวละครหลัก ไพเราะ	62
69	ภาพการออกแบบตัวละครหลัก ปัด	63
70	ภาพการออกแบบตัวละครหลัก วิเชียรมาศ	63
71	ภาพการออกแบบตัวละครหลัก ศุภลักษณ์	64
72	ภาพการออกแบบตัวละครหลัก โคราช	64
73	ภาพการออกแบบตัวละครหลัก ขาวมณี	65
74	ภาพการออกแบบตัวละครหลัก โกนจา	65
75	ภาพการออกแบบแมวให้คุณที่ยังพบในปัจจุบัน	66
76	ภาพการออกแบบแมวให้คุณที่ไม่พบในปัจจุบันแล้ว 1	67
77	ภาพการออกแบบแมวให้คุณที่ไม่พบในปัจจุบันแล้ว 2	67
78	ภาพการออกแบบแมวให้โทษ	68

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
79	ภาพเมนูสมุดสะสมแมวไทย	68
80	ภาพตัวอย่างข้อมูลแมวปัดเศวตในสมุดสะสมแมวไทย	69
81	ภาพหน้าต่างเมนูเกม	69
82	ภาพไอคอนแสดงอารมณ์	70
83	ภาพแสดงเมนู ACT	71
84	ภาพแสดงเมนู MERCY	71
85	ภาพแสดงการต่อสู้แบบ Normal	72
86	ภาพแสดงการต่อสู้แบบ Shooter	72
87	ภาพแสดงการต่อสู้แบบ Gravity	73
88	ภาพแสดงการต่อสู้แบบ Shield	73
89	ภาพแสดงการต่อสู้แบบ Trap	74
90	ภาพฉากหมู่บ้าน	74
91	ภาพฉากถ้ำ	75
92	ภาพฉากบ้านไพ	75
93	ภาพฉากบ่อน้ำ	76
94	ภาพฉากบ้านวิลักษณ์	76
95	ภาพฉากบ้านโกนจา	77
96	ภาพฉากบ้านขาวมณี	77
97	ภาพเมนูเริ่มเกม	78
98	ภาพตัวอย่างการสร้างเมนู Book	78
99	ภาพตัวอย่างการเพิ่มตัวละครหลัก ไพเราะ	79
100	ภาพตัวอย่างการสร้างฉาก	79
101	ภาพฉากในหมู่บ้านในเวลากลางคืน	80
102	ภาพการกำหนดเงื่อนไขการ ACT ของแมวเก้าแต้ม	80
103	ภาพการสร้าง Event คุยกับวิเชียรมาศ	81

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ หน้า

104 ภาพแสดงตัวอย่างผลงาน 1 81
105 ภาพแสดงตัวอย่างผลงาน 2 82
106 ภาพแสดงตัวอย่างผลงาน 3 82
107 ภาพแสดงตัวอย่างผลงาน 4 83
108 ภาพบรรยากาศงาน "เนื้อ เนื้อ" 1 91
109 ภาพบรรยากาศงาน "เนื้อ เนื้อ" 2 92
110 ภาพบรรยากาศงาน "เนื้อ เนื้อ" 3 93
111 ภาพบรรยากาศงาน "เนื้อ เนื้อ" 4 94

สารบัญตาราง

ตาราง หน้า

1 ตารางแสดงขั้นตอนการดำเนินงาน..... 3

บทที่ 1

บทนำ

1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเกมได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำของเรา สามารถเข้าถึงได้ง่าย ทำให้มีผู้เล่นเกมเพิ่มขึ้นโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นซึ่งเป็นคนยุคใหม่ที่โตมากับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เกมเป็นลักษณะกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ เพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น ในปัจจุบันเกมประเภทหนึ่งที่เป็นที่นิยมคือเกมสวมบทบาท หรือ Role-Playing Game เป็นเกมที่จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้นและให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้น ๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาของตัวละครและเนื้อเรื่อง นอกจากนั้นกระแสย้อนยุคกลับมาทำให้เกมที่เป็นลักษณะ 8 บิทนั้นกลับมาได้รับความนิยมทั้งเกมที่ได้รับการสร้างสรรค์ใหม่อย่าง Stardew Valley หรือเกมเก่า ๆ อย่างเช่น Mario ทำให้ผู้เล่นได้สัมผัสถึงความสนุกในแบบคลาสสิค

สาเหตุที่เลือกแมวไทยมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเกมเพราะคนไทยส่วนใหญ่ไม่รู้จักว่าแมวไทยพันธุ์แท้นั้นมีลักษณะอย่างไร แมวไทยพันธุ์แท้นั้นได้รับความนิยมน้อยมากจากคนไทยแต่กลับได้รับความนิยมมากในต่างชาติ ทั้งได้รับการยกย่องจากทั่วโลกว่าเป็นพันธุ์ที่ดีพันธุ์หนึ่งในโลก และมีความประหลาดมหัศจรรย์ยิ่งกว่าแมวใด ๆ ในปัจจุบันแมวไทยเหลือเพียง 5 สายพันธุ์เท่านั้นจาก 23 สายพันธุ์

ดังนั้นจึงอยากออกแบบเกมสวมบทบาท 8 บิทโดย ในลักษณะที่เป็นเกมประเภทเกมสวมบทบาท ซึ่งผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม ผจญภัยและเรียนรู้ไปตามเนื้อเรื่อง โดยสอดแทรกเรื่องของแมวไทยเข้าไปในเนื้อเรื่องของเกม ในคาแร็คเตอร์ โดยหวังว่านอกจากสนุกแล้วผู้เล่นยังได้รับความรู้เกี่ยวกับแมวไทยเพิ่มมากขึ้น

2.วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาการออกแบบและพัฒนาเกม
2. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับแมวไทย
3. เพื่อส่งเสริมให้แมวไทยเป็นที่รู้จักมากขึ้น
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายหลังจากเล่นเกมที่พัฒนาขึ้น

3.ขอบเขตของงานวิจัย

3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

- บุคคลอายุ 18-25 ปี

3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์

1) เกม RPG 1 เกม

- จบเนื้อเรื่องโดยมี 2 ฉาก (เมือง)

- Asset 15 ชิ้น
- Character 7 ตัว
- ระบบสะสมรูปภาพ

2) กล่อง DVD บรรจุแผ่นเกม

- กล่อง DVD
- ออกแบบปกหน้า/หลัง

3) สื่อประชาสัมพันธ์

- Name card 1 แบบ
- Sticker ตัวละครขนาด A4 1 แบบ
- Video ประชาสัมพันธ์เกมความยาว 20 วินาทีขึ้นไป

4.วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ศึกษาหาข้อมูล - หาข้อมูลเพื่อใช้ในการทำงาน
2. วิเคราะห์ข้อมูล - วิเคราะห์ข้อมูลที่จำเป็นในการทำงานและคิดหาวิธีแก้ไขปัญหา
3. สร้างเนื้อเรื่องเกม - คิด ออกแบบเนื้อเรื่อง เพื่อใช้ในการสร้างเกม
4. ศึกษาการใช้งานโปรแกรม – โค้ดเบื้องต้น การใช้เครื่องมือต่าง ๆ
5. สร้างตัวละคร / ฉากในเกม - สร้างสรรค์ส่วนประกอบในเกม
6. เริ่มดำเนินงาน - เริ่มสร้างผลงานให้ตรงกับแนวคิด
7. ตรวจสอบงาน - ตรวจหาข้อบกพร่อง
8. แสดงผลงาน - Exhibition "เนื้อ เนื้อ"
9. จัดทำรายงาน - จัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์

ขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน								
	9	10	11	12	1	2	3	4	5
1.ศึกษาหาข้อมูล									
2.วิเคราะห์ข้อมูล									
3.สร้างเนื้อเรื่องเกม									
4.ศึกษาการใช้งานโปรแกรม									
5.สร้างตัวละคร / ฉากในเกม									
6.เริ่มดำเนินงาน									
7.ตรวจสอบ									
8.แสดงผลงาน									
9.จัดทำรายงาน									

5.นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมสวมบทบาท (Role-Playing Game) หรือ RPG หรือที่นิยมเรียกกันว่าเกมภาษา เป็นเกมที่พัฒนามาจากเกมสวมบทบาทแบบตั้งโต๊ะ เนื่องจากในช่วงแรกเกมอาร์พีจีที่ออกมาจะเป็นภาษาอังกฤษหรือญี่ปุ่นซึ่งต้องใช้ความรู้ด้านภาษานั้น ๆ ในการเล่น เกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้น ๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด

เกมแบบ 8 บิท (8 BIT) เป็นเกมที่มีกราฟฟิกเป็นลักษณะ Pixel art ซึ่งมีความละเอียดอยู่ที่ 8 Bit หรือ 1 Byte เท่านั้น นั่นหมายถึงเราจะเห็นภาพเป็นจุด ๆ มาเรียงต่อกันและไม่มีความคมชัดเหมือนกราฟฟิกในปัจจุบัน

6.ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เรียนรู้วิธีการออกแบบและพัฒนาเกม
2. ได้รับความรู้เกี่ยวกับแมวไทย
3. ส่งเสริมแมวไทยให้เป็นที่รู้จักมากขึ้นผ่านตัวเกมที่ออกแบบและพัฒนาแล้ว
4. ทำให้ผู้เล่นได้รับความพึงพอใจ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาเกม "Where's That CAT" สำหรับบุคคลอายุ 18-25 ปี ได้ศึกษาแบ่งข้อมูลเป็นส่วนต่าง ๆ ดังนี้

ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย
2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ
3. ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย
4. กรณีศึกษา

1.ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย

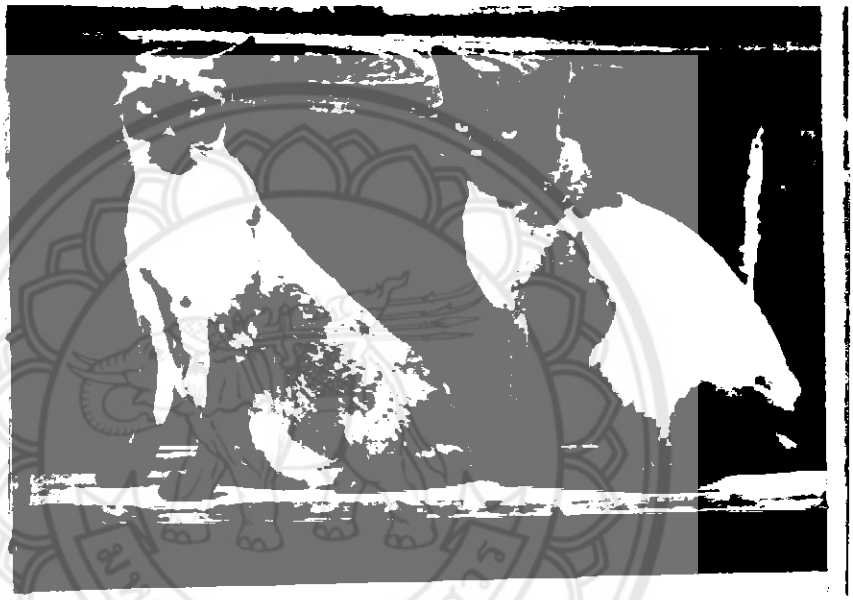
1.1 ที่มาแมวไทย

แมวมีชื่อเรียกทั่วไปในภาษาลาตินว่า เฟลิส คาตัส (Felis Catus) เป็นสัตว์เก่าแก่ดึกดำบรรพ์ แมวมีอยู่ในทุกทวีปทั่วโลก รูปร่างและลักษณะโครงสร้างคล้ายคลึงกัน แต่ขนาดอาจผิดกันและความยาวขนต่างกัน

แมวไทย คือแมวที่มีถิ่นกำเนิดอยู่ในประเทศไทย คุณสมบัติที่ทำให้แมวไทยเหนือกว่าแมวชนิดอื่น คือ เรื่องอุปนิสัย แมวไทยมีความฉลาด มีความเป็นตัวของตัวเอง รู้จักคิด รู้จักประจบ รักบ้าน รักเจ้าของ และเหนืออื่นใด คือ รักความอิสระของตัวเองเป็นชีวิตจิตใจ อิสระที่ จะกิน จะดื่ม หรือจะไปไหนตามที่ใจชอบ ซึ่งถือว่าเป็นบุคลิกประจำตัวที่ทำให้แตกต่างจากแมวพันธุ์อื่น สีสันตามตัวของแมวไทย เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้นักรักแมวรู้สึกสุขใจยามได้มอง ไม่ว่าจะเป็น วิเชียรมาศ เก้าแต้ม ขาวมณีหรือขาวปลอด นิลรัตน์หรือดำปลอด ศุภลักษณ์หรือ ทองแดง สีสวาดหรือแมวไทยพันธุ์โคราช ต่างล้วนได้รับความสนใจ จากเจ้าของและผู้สนใจทั้งสิ้น (https://goo.gl/eZS3C8, 2561)

1.1.1 จุดเริ่มต้นความโด่งดังของแมวไทย

แม้จะได้ชื่อว่าแมวไทย แต่มีคนไทยน้อยคนที่รู้จักว่าแมวไทยพันธุ์แท้นั้นมีลักษณะรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร แมวไทยพันธุ์แท้นั้นกลับไปมีชื่อเสียงโด่งดังและได้รับความนิยมเลี้ยงกันมากในต่างประเทศมากกว่าในเมืองไทยถิ่นกำเนิดของมันเสียอีก ทั้งยังได้รับการยอมรับจากทั่วโลก (https://goo.gl/2eadiF, 2561)



ภาพ 1 แมววิเชียรมาศ 1 คู่
ที่มา : https://goo.gl/3Txyz7, 2561

ในประเทศไทยมีการเลี้ยงแมวมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย แมวไทยคู่แรกได้ออกสู่สายตาชาวโลกเมื่อปีพ.ศ. 2427 เป็นแมววิเชียร์มาศ โดยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 5 ทรงพระราชทานให้กับกงสุลอังกฤษชื่อ โอเวน กูลด์ (Owen Gould) และได้นำไปให้แก่น้องสาวที่อังกฤษอีกทองหนึ่ง ต่อมาปีพ.ศ. 2428 แมวไทยคู่นี้ก็ได้เข้าประกวดที่ประเทศอังกฤษในงาน The Crystal Palace และได้รับรางวัลชนะเลิศในการประกวดอีกด้วย จากการประกวดครั้งนี้เองที่เป็นจุดเริ่มต้นให้ชาวอังกฤษนิยมเลี้ยงแมวไทยมากขึ้น จนได้จัดตั้ง The Siamese Cat Clubs ในปีพ.ศ. 2443 และ The Siamese Cat Society of the British Empire พ.ศ. 2471 จากเหตุการณ์ครั้งนั้นทำให้แมวไทยคู่นี้มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันทั่งอังกฤษ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวจึงทรงเห็นว่าแมวไทยสามารถทำให้ประเทศไทยเป็นที่รู้จักแก่ประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก จึงได้พระราชทานแมวไทยให้หลาย ๆ ประเทศจนแมวไทยและประเทศไทยมีชื่อเสียงขึ้นนั่นเอง

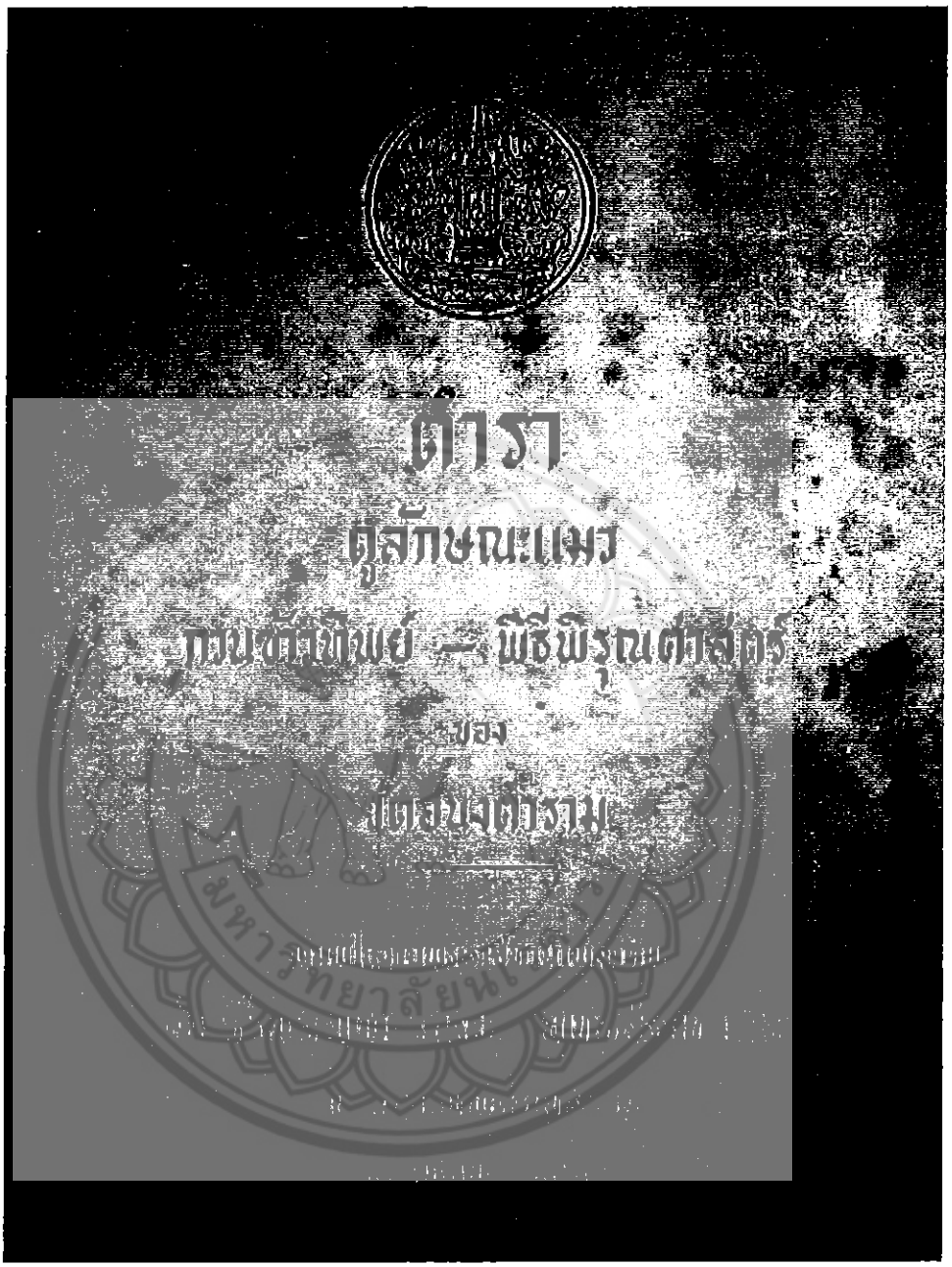
THE
SIAMESE CAT SOCIETY
OF THE BRITISH EMPIRE

ภาพ 2 โลโก้ของ The Siamese Cat Society of the British Empire
ที่มา : Siamese Cat Society Of The British Empire Show, 2561

1.2 สายพันธุ์แมวไทย

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธรได้ลงพื้นที่สำรวจชุมชนวันท่าพูด ต.ไร่ขิง อ.สามพราน จ.นครปฐม ได้พบตำราโบราณของหมอกลางบ้าน ชื่อว่า หมอเห สายโกสินทร์มีลักษณะเป็นสมุดไทยหรือสมุดข่อย มีอักษรไทยจดจารบรรยายรูปพรรณสัณฐาน ลักษณะเด่น และการให้คุณแก่ผู้เลี้ยงดูในลักษณะต่าง ๆ โดยนวพรรณ ภัทรมูล นักวิชาการประจำศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธรฯ กล่าวว่าสมุดไทยเล่มนี้ไม่มีข้อความระบุถึงปีที่เขียนแต่เชื่อว่าเป็นสำนวนที่คัดต่อ ๆ กันมาตั้งแต่สมัยอยุธยา (https://www.matichon.co.th/news/314134, 2559)

นอกจากนั้นยังมีตำราดูลักษณะแมวของวัดอนงคาราม ซึ่งได้เผยแพร่ในงานพระราชทานเพลิงศพ ของสมเด็จพระพุฒนาจารย์ พุทธสรมหาเถระ (สมเด็จพระพุฒนาจารย์ โต) วันที่ 21 เมษายน 2500 ได้บันทึกแมวไทยพันธุ์โบราณไว้ทั้งหมด 23 สายพันธุ์ซึ่งคล้ายคลึงกับตำราอื่น ๆ มาก



ภาพ 3 ตำราดูลักษณะแมวของวัดอนงคาราม

ที่มา : สยาม บรรณาคม, 2561

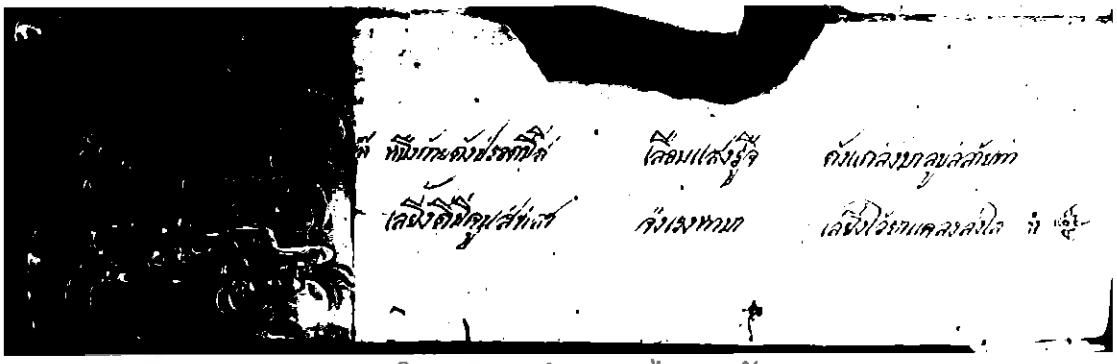
โดยแบ่งเป็นแมวให้คุณและแมวให้โทษ 23 สายพันธุ์ดังนี้

1.2.1 แมวให้คุณที่ยังพบในปัจจุบัน 4 สายพันธุ์

1) แมวโกนจา

หนึ่งกายดำปลอดมีศรี เลื่อมแสงรูจีดัง แกล้งมาลบลายทา

เลี้ยงดีมีคุณสหัศา จงเร่งหามา เลี้ยงไว้อย่าแคลงสงสัย



ภาพ 4 แมวโกนจาจากตำราแมวไทย ฉบับหมอเห

ที่มา : ฐานข้อมูลจารึกในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2561

"แมวโกนจา" หรือบางแห่งเขียนว่า "โกญจา" (มาจาก โกญฺจา แปลว่า นกกระเรียน ในภาษาบาลี) แมวโกนจาเป็นแมวไทยโบราณพันธุ์ที่หาได้ง่ายกว่าทุกสายพันธุ์ที่ยังเหลืออยู่ หากแต่คนไม่นิยมเลี้ยง เนื่องจากความเชื่อโบราณเกี่ยวกับแมวดำ ว่าเป็นแมวผี และอัปมงคล ทั้ง ๆ ที่จริง ๆ แล้ว แมวพันธุ์นี้นับเป็นแมวมงคลพันธุ์หนึ่ง หากเลี้ยงดีก็จะให้คุณแก่ผู้เลี้ยง ดังตำราว่าไว้

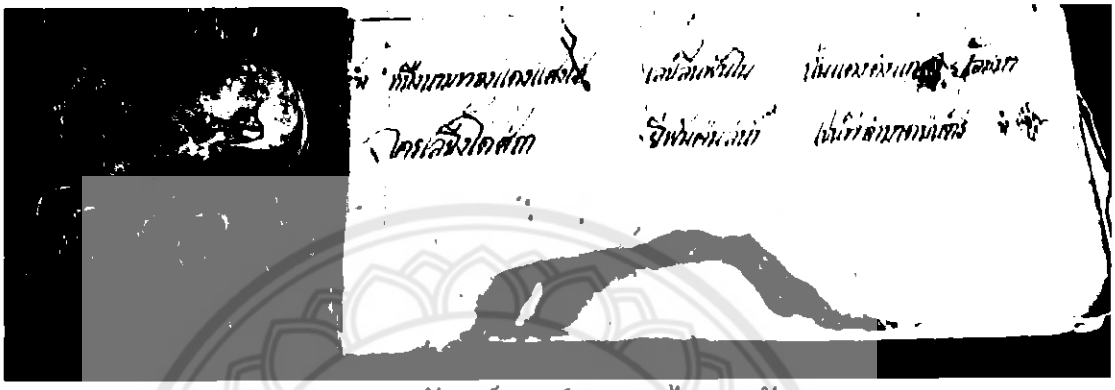
ภาพ 5 แมวโกนจา

ที่มา : ฐานข้อมูลจารึกในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2561

แมวโกนจาเป็นแมวสีดำตลอดตัว คล้ายกับแมวนิลรัตน์ มีข้อแตกต่างที่พอจะเห็นได้ชัดคือ แมวโกนจาจะมีนัยน์ตาเป็นสีเหลืองอำพัน ส่วนแมวนิลรัตน์จะมีนัยน์ตาเป็นสีดำสนิท รูปพรรณสัณฐานอื่น ๆ เช่น ลักษณะของขน รูปร่าง และหางนั้นก็มีส่วนแตกต่างกันแบบยิบย่อย อาจจะแยกความต่างได้ไม่ชัดเจนนัก แมวโกนจาจะมีรูปร่างสะโอดสะอง คล่องแคล่ว หางยาว สง่างามเหมือนสิงโต ดูน่าเกรงขาม หรือบางที คำว่าโกนจา หรือโกญจานั้น อาจจะมาจากคำว่า โกญจนาท ที่หมายถึงเสียงร้องที่บันลือ กึกก้อง ก็เป็นได้

2) แมวศุภลักษณ์

หนึ่งนามทองแดงแสงใส เล็บลิ้นฟันใน นั้นแดงดังแกล้งย้อมมา
ใครเลี้ยงได้สถา(ยศถา) ยิ่งพ้นคณนา เป็นที่อำมาตย์มนตรี

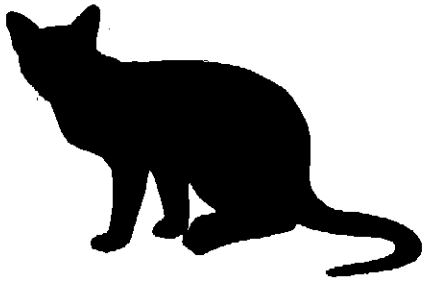


ภาพ 6 แมวศุภลักษณ์จากตำราแมวไทย ฉบับหมอเหา

ที่มา : ฐานข้อมูลจารึกในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2561

ศุภ ภาษาสันสกฤต แปลว่า ดี งาม ลักษณ ภาษาสันสกฤต แปลว่า รูปร่าง รูปลักษณ์ หรือ ลักษณะ อย่างที่เราๆ ใช้กันในภาษาไทยนั่นเอง รวมความแล้ว ศุภลักษณ์ ก็แปลได้ว่า ลักษณะที่ดี ลักษณะที่งาม

แมวศุภลักษณ์เป็นแมวที่มีลักษณะดีสมชื่อ ทั้งยังมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกด้วย น่าเสียดายที่ได้รับการจดทะเบียนเป็นสายพันธุ์ Burmese Cat ทั้ง ๆ ที่รู้กันว่าเป็นแมวที่มีต้นกำเนิดอยู่ที่เมืองไทย จากประวัติทราบว่าแมวชนิดนี้ได้ติดตามเจ้าของที่เป็นคนไทยแต่โดนกวาดต้อนไปเป็นเชลยศึกที่พม่า และแพร่พันธุ์มาจนได้รับความนิยม ชาวตะวันตกที่ไปอยู่พม่าเข้าใจผิด คิดว่าเป็นแมวพม่า จึงนำไปจดทะเบียนเป็น Burmese Cat ดังกล่าว



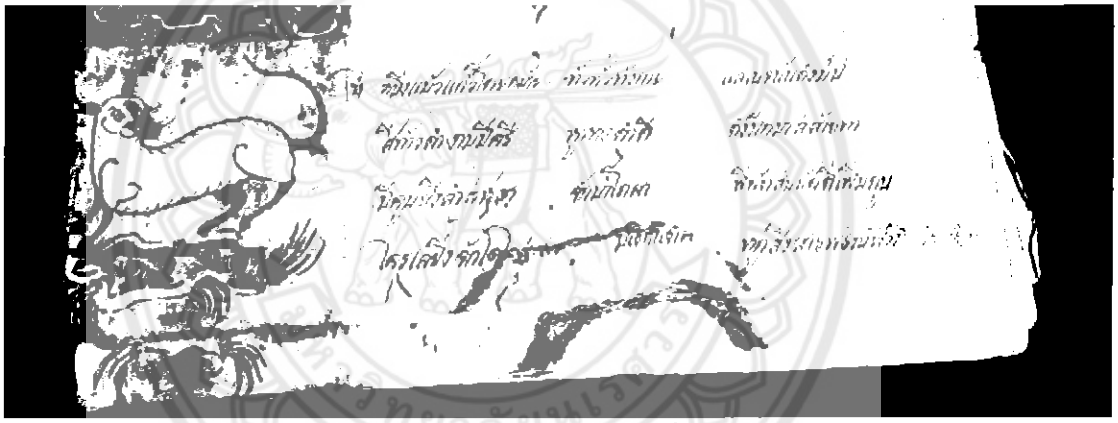
ภาพ 7 แมวศุภลักษณ์

ที่มา : ฐานข้อมูลจารึกในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2561

อย่างไรก็ตาม ในสายตาของชาวไทยแมวศุภลักษณ์หรือเจ้าแมวทองแดงนี้ ก็ยังถือว่าเป็นแมวไทยอยู่ดี เพราะมีโครงสร้าง รูปร่าง และลักษณะนิสัยเป็นแบบฉบับแมวไทย อีกทั้งยังคล้ายคลึงมากกับแมว Siamese Cat หรือ แมววิเชียรมาศที่แสนโด่งดังราวกับพี่น้อง เพียงแต่ว่าแมวศุภลักษณ์จะสีเข้มกว่า และมีสีเหลือบแดงมากกว่า

3) แมววิเชียรมาศ

หนึ่งแมวแก้วโดยหมาย	ขาวทั่วทั้งกาย	แลเนตรนั้นดั่งมณี
สี่เท้าดำงามมีศรี	หูหางดำดี	ดังหมึกมาละลายทา
มีคุณยิ่งล้ำสหัศา	จักนำโภคา	พิพัฒน์สมบัติเพิ่มพูน
ใครเลี้ยงจักได้ไอศูรย์	ศฤงคารบริบูรณ์	ทุกสิ่งสารพันพึงมี



ภาพ 8 แมววิเชียรมาศจากตำราแมวไทย ฉบับหมอเห

ที่มา : ฐานข้อมูลจารึกในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2561

วิเชียรมาศ มีความหมายว่า เพชรแห่งพระจันทร์ บางตำราก็เรียกแมวแก้ว แมววิเชียรมาศนั้นเป็นที่คุ้นเคย เพราะเป็นแมวไทยโบราณพันธุ์หนึ่งซึ่งยังมีให้พบเห็นกันอยู่มากในปัจจุบัน ขึ้นชื่อเรื่องความสวยงาม มีเอกลักษณ์ ทั้งยังฉลาดปราดเปรียวเป็นที่นิยมในหมู่คนเลี้ยงแมว ไม่แต่เท่านั้น แมววิเชียรมาศยังเป็นแมวที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันทั่วไปในระดับสากล มีชื่อเรียกในภาษาอังกฤษว่า Siamese Cat ว่ากันว่าเป็นแมวไทยพันธุ์แรกที่ชาวต่างชาติรู้จักเลยทีเดียว

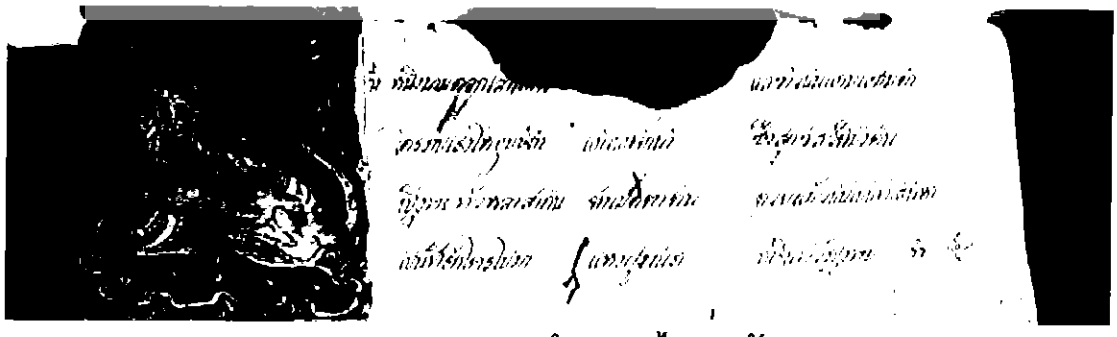
ภาพ 9 แมววิเชียรมาศ

ที่มา : ฐานข้อมูลจารึกในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2561

ด้วยรูปพรรณสัณฐานของแมววิเชียรมาศนั้น ถูกกล่าวถึงในหลายๆ ตำรา จึงอาจจะมีแตกต่างกันบ้างในรายละเอียดปลีกย่อย แต่หลักๆ ที่กล่าวถึงตรงกัน คือ มีขนสีขาวเป็นพื้น และมีสีเข้มหรือสีน้ำตาลเกือบดำ แต้มที่บริเวณจมูกครอบไปถึงปาก หู 2 ข้าง หาง เท้าทั้งสี่ และที่อวัยวะเพศ รวมเป็น 9 แห่ง จนบางครั้งมีคนเข้าใจผิดคิดว่าเป็นแมวเก้าแต้ม ซึ่งจริง ๆ แล้วไม่ใช่ แมวเก้าแต้มนั้นมี 9 แต้มเช่นกัน แต่แต้มเป็นดวงๆ ตามร่างกาย แตกต่างกับแมววิเชียรมาศซึ่งมี 9 แต้มๆ ตามตำแหน่งอวัยวะต่าง ๆ 9 แห่ง

4) แมวมาเลศ (ดอกเลา)

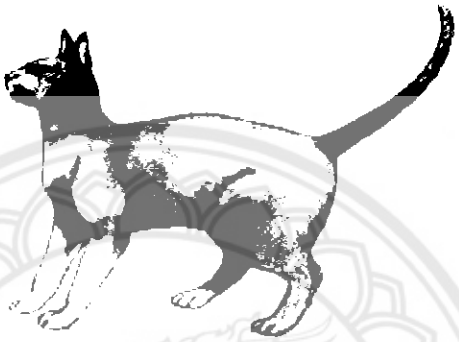
หนึ่งนามดอกเลา	ขนทั่วอินทรีย์	แลข้าวนั้นแกมแซมดำ
ใครพบเร่งให้อุปถัมภ์	แมวนั้นจักนำ	ซึ่งสุขสวัสดิมงคล
หญิงชายทั่วหล้าสากล	จักเมตตาตน	ด้วยแมวนั้นเป็นที่เสน่หา
เป็นที่รักใคร่ไปมา	แห่งฝูงนรา	นรีบทั่วหญิงชาย



ภาพ 10 แมวมาเลศจากตำราแมวไทย ฉบับหมอเห

ที่มา : ฐานข้อมูลจารึกในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2561

ชื่อมาเลศอาจจะไม่คุ้นหูนัก แต่ถ้าเอ่ยชื่อแมวสีสวาดหรือแมวโคราชคนทั่วไปอาจจะคุ้นหูมากกว่า แมวมาเลศ เป็นแมวที่มีขนสีดอกเลาหรือสีเทาเงินตลอดตัว มีถิ่นกำเนิดอยู่ที่อำเภอพิมาย จังหวัดนครราชสีมา ดังนั้นบางครั้งจึงมีคนเรียกแมวพันธุ์นี้ว่า แมวโคราช ตามชื่อถิ่นกำเนิด



ภาพ 11 แมวมาเลศ

ที่มา : ฐานข้อมูลจารึกในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2561

แมวมาเลศจะมีรูปร่างปานกลาง ค่อนข้างกลม ขนสั้น เป็นแมวไทยโบราณชนิดหนึ่งที่ยังไม่สูญพันธุ์ และยังนิยมเลี้ยงกันมาจนถึงปัจจุบัน โดยแมวมาเลศที่ปรากฏในตำราแมวนั้นถือว่าเป็นแมวมงคลพันธุ์หนึ่ง รูปพรรณสัณฐานที่บรรยายไว้ในตำราโบราณนั้นนับว่าใกล้เคียงกับแมวมาเลศที่ยังพบเห็นกันอยู่ในปัจจุบันไม่น้อย (https://goo.gl/ovNdnV, 2558)

1.2.2 แมวให้คุณที่ไม่พบในปัจจุบันแล้ว 13 สายพันธุ์

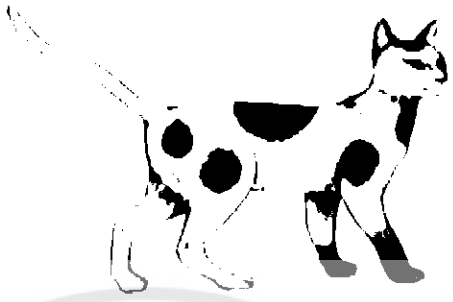
1) แมววิลาศ

ภาพ 12 แมววิลาศ

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมววิลาศ มีสีดำเกือบทั้งตัว ขนเรียบ ยกเว้นใบหูทั้ง 2 ข้าง ปากล่างลงมาถึงหน้าอก ปลายเท้าทั้ง 4 และจากท้ายทอยบนหลังจนถึงปลายหางมีสีขาว หางเรียวยาว นัยน์ตาสีเข้ม รูปร่างสวยงามน่ารัก ใครเลี้ยงจะได้เป็นเจ้าคนนายคน มีทรัพย์สินบริบูรณ์

2) แมวเก้าแต้ม



ภาพ 13 แมวเก้าแต้ม

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวเก้าแต้มเป็นแมวสีขาว มีสีดำแต้มสีดำรวมเก้าแห่ง คือ บริเวณหัว คอ โคนขาหน้าและโคนขาหลังหลังทั้ง4ข้าง ไหล่ทั้ง 2 ข้าง และโคนหาง ลักษณะแต้มสีดำนี้จะเป็นวงกลมหรือปื้นเหลี่ยมก็ได้ ปลายหางเรียวยาว สีขาว ใครได้แมวเก้าแต้มไว้เลี้ยงดูก็จะทำให้การค้าขายรุ่งเรือง ร่ำรวย

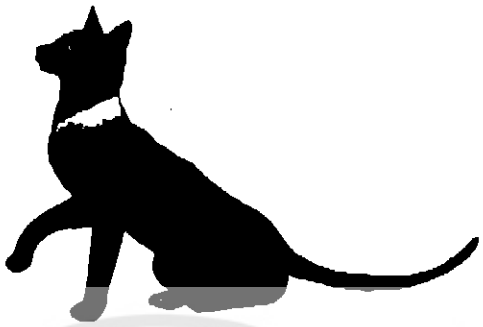
3) แมวนิลรัตน์

ภาพ 14 แมวนิลรัตน์

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวนิลรัตน์ เป็นแมวที่มีสีดำสนิททั้งตัว ขนเป็นมันแววววาว นอกจากนั้นเล็บ ลิ้น ฟัน และนัยน์ตา ยังเป็นสีดำอีกด้วย หางเรียวยาว ตวัดได้ถึงศีรษะค่อนข้างหายาก หากใครเลี้ยงไว้จะได้ทรัพย์สินเพิ่มพูน

4) แมวนิลจักร

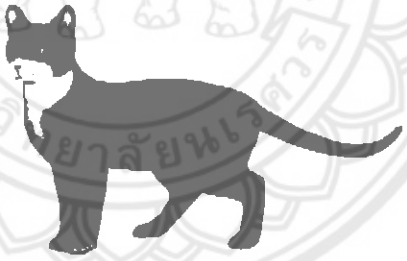


ภาพ 15 แมวนิลจักร

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

นิลจักร เป็นแมวสีดำอีกชนิดหนึ่ง บริเวณลำคอมีขนขาวเป็นวง เหมือนมีจักรหรือพวงมาลัยคล้องคอ ใครเลี้ยงไว้ จะมากด้วยทรัพย์สินเงินทอง

5) แมวโสงหเสพย

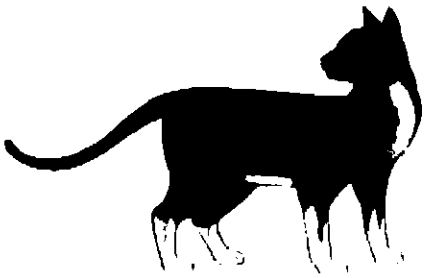


ภาพ 16 แมวโสงหเสพย

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวสิงหเสพย์ หรือ แมวโสงหเสพย แมวชนิดนี้มีขนสีดำทั้งตัว แต่มีสีขาวอยู่บริเวณริมฝีปาก จมูกและรอบคอ นัยน์ตาสีเหลืองทอง ใครเลี้ยงไว้จะทำให้มีสมบัติเพิ่ม

6) แมวจตุบท



ภาพ 17 แมวจตุบท

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวจตุบทเป็นแมวสีดำ นอกจากปลายเท้าขึ้นมาจนถึงข้อพับทั้งสี่ข้างเป็นสีขาว นัยน์ตาเป็นสีเหลืองคล้ายดอกโสน ตำราว่าแมวชนิดนี้คนธรรมดาไม่ควรเลี้ยง ควรเลี้ยงเฉพาะราชนิกูล หรือเชื้อพระวงศ์เท่านั้น

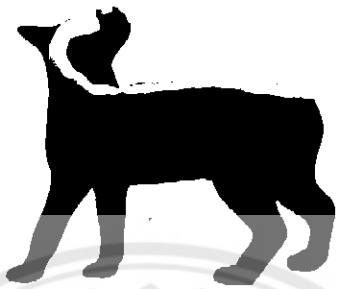
7) แมวการเวก

ภาพ 18 แมวการเวก

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวการเวก เป็นแมวดำอีกชนิดหนึ่ง แต่ไม่ดำหมดทั้งตัว จะมีแต่ปลายจมูกที่มีแต้มสีขาวเล็กน้อย นัยน์ตาทั้งสองข้างสีเหลืองอำพันสดใส ถ้าได้เลี้ยงจะนำโชคลาภมาให้เจ้าของเปลี่ยนฐานะขึ้นไปเรื่อย ๆ

8) แมวปัดเสวตร



ภาพ 19 แมวปัดเสวตร

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวปัดเสวตร (อ่านว่า แมว-ปัด-สะ-เวด) หรือ ปัดตลอด **แมวชนิดนี้มีขนสีดำเป็นมันราบเรียบ** ยกเว้นปลายจมูกจนถึงปลายหางมีขาว ดวงตามีสีเหลืองดั่งพลอยสะท้อนแสง **ใครเลี้ยง**ไว้จะช่วยชูชื่อเสียงวงศ์ตระกูลให้เป็นที่รู้จักทั่วไป

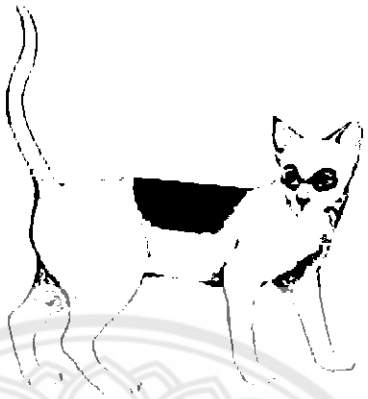
9) แมวกระจอก

ภาพ 20 แมวกระจอก

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวกระจอกนี้เป็นแมวตัวกลมงามสีขนดำ แต่มีลายขาวเหมือนเมฆที่รอบปาก นัยน์ตาสีเหลือง แมวนี้ถ้าเลี้ยงไว้ "จะได้ที่แดนไร่นา ทรัพย์สินโภคา ถ้าเป็นไพร่ก็จักได้เป็นนาย"

10) แมวกรอบแว่น



ภาพ 21 แมวกรอบแว่น

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

กรอบแว่น หรือ อานม้า เป็นแมวมีขนสีขาวทั้งตัว ยกเว้นกลางหลังนั้นจะมีสีดำเหมือนอานม้าอยู่ และบริเวณขอบตาทั้งสองข้างเป็นสีดำ เหมือนกรอบแว่นตา ใครเลี้ยงไว้จะมีค่ามหาศาล และทำให้มีเกียรติยศชื่อเสียง

11) แมวมุลิลา

ภาพ 22 แมวมุลิลา

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวมุลิลานี้ เป็นแมวขนสีดำ ขนเรียบเป็นมัน แต่บริเวณสองหูเป็นสีขาว นัยน์ตาสีเหลืองราวกลีบดอกเบญจมาศ แมวชนิดนี้ ตำราว่าให้เลี้ยงได้เฉพาะพระสงฆ์ ไม่ควรเลี้ยงตามบ้าน

เหตุผลนั้นคงเป็นเพราะบทกวีที่ว่า "หนึ่งด่างสองหูโดยหมาย ตำราท่านทาย ว่าควรจะเลี้ยงแต่สงฆ์ เล่าเรียนสิ่งใดมั่นคง มิได้ลืมหลงสำเร็จดังความปรารถนา" ตำราท่านว่าไว้ เจ้าแมวชนิดนี้ พระสงฆ์ควรจะเลี้ยง ช่วยให้มีจิตใจตั้งมั่นในการเล่าเรียนไม่ออกนอกลู่นอกทาง เล่าเรียนสำเร็จตามปรารถนา

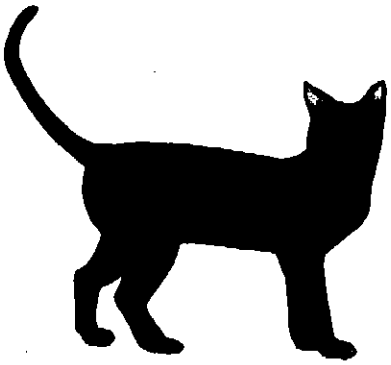
12) แมวรัตนกำพล

ภาพ 23 แมวรัตนกำพล

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวรัตนกำพล มีขนสีขาวดั่งหอยสังข์ยกเว้นบริเวณลำตัวมีสีดำคาดไว้ นัยน์ตาสีทอง ตามความเชื่อ ถ้าใครเลี้ยงไว้จะมียศถาบรรดาศักดิ์ และมีอำนาจบารมี

13) แมวแซมเสวตร



ภาพ 24 แมวแซมเสวตร

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวแซมเสวตร แปลว่า "แซมสีขาว" เป็นแมวชนิดนี้มีขนสีดำ แซมด้วยสีขาวไปทั้งตัว แต่ขนบางและค่อนข้างสั้น รูปร่างบางเพรียว ตามีสีเขียวเหมือนแสงหิ่งห้อย เดิมทีเคยเชื่อว่าสูญพันธุ์ไปแล้ว แต่เมื่อไม่กี่ปีมานี้ได้พบอีกครั้งแต่ยังคงต้องศึกษากันต่อไป

1.2.3 แมวให้โทษมี 6 สายพันธุ์

1) แมวเหน็บเสนียด

ภาพ 25 แมวเหน็บเสนียด

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวเหน็บเสนียด เป็นแมวที่พิการมาตั้งแต่กำเนิด โคนหางเป็นสีด่าง เวลานั่งมักเอาหางซ่อนไว้ใต้ก้นเหมือนค่างในป่า มีนิสัยโหดร้าย เที่ยวไล่กัดแมวตัวอื่นอยู่เสมอ ถ้านำมาเลี้ยงจะทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียงวงศ์ตระกูล

2) แมวกอบเพลิง

ภาพ 26 แมวกอบเพลิง

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวกอบเพลิง เป็นแมวที่ชอบอยู่ตามลำพังตามยุ้งข้าว ตามป่าไม่ค่อยจะพบคน เวลาพบคนมักกระโดดหนี ชอบทำตัวลึกลับ ให้โทษแก่ผู้ที่นำมาเลี้ยง

3) แมวหิณโทษ

ภาพ 27 แมวหิณโทษ

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวหิณโทษ แมวเพศเมียอีกชนิดที่ไม่ควรเลี้ยง แม้ว่าจะมีลักษณะดี ขนสวยงาม เข้ากับเจ้าของได้ดี แต่มีข้อเสียคือ ยามตั้งท้องครั้งใด ลูกแมวมักจะตายในท้องเสมอ ใครเลี้ยงไว้จะนำภัยพิบัติมาสู่บ้าน

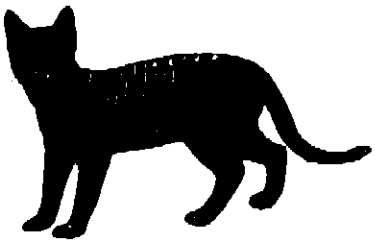
4) แมวปีศาจ

ภาพ 28 แมวปีศาจ

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวปีศาจ แค่ชื่อก็บ่งบอกให้รู้ว่าเป็นแมวร้ายอีกชนิดหนึ่ง เป็นแมวที่กินลูกของตนเอง ออกลูกมากี่ตัวก็กินลูกหมด ลักษณะขนสาก ตัวผอม หนังยาน โบราณจัดเป็นแมวร้าย อย่าได้นำมาเลี้ยงไว้

5) แมวพรรณพยัฆ



ภาพ 29 แมวพรรณพยัฆ

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวพรรณพยัคฆ์ หรือ แมวลายเสือ มีลักษณะคล้ายเสือ มีขนสีมะกอกเขียว หรือมะกอกแดง หยาบกระด้าง นัยน์ตาสีแดงดั่งสีเลือด เสียงร้องโหยหวนเหมือนเสียงผีโป่งร้องตามป่าเขา ชอบหลบซ่อนตามที่มืดในเวลากลางวัน ไม่ควรนำมาเลี้ยง เพราะจะทำให้เกิดความเดือดร้อน

6) แมวทุพลเพศ

ภาพ 30 แมวทุพลเพศ

ที่มา : https://goo.gl/CkVhuq, 2561

แมวทุพลเพศ เป็นแมวร้ายชนิดหนึ่ง มีสีขาวหม่น หางขอด หรือม้วน นัยน์ตาสีแดงเหมือนเลือด ชอบขโมยปลากินในตอนกลางคืน ใครเลี้ยงไว้จะเกิดความเดือดร้อนเป็นประจำ

1.2.4 แมวขาวมณี

ภาพ 31 แมวขาวมณี

ที่มา : https://goo.gl/GtMWG8, 2561

แมวขาวมณี หรือ ขาวปลอดเป็นสายพันธุ์ที่พบเห็นได้มากสุดในปัจจุบัน เป็นแมวไทยโบราณที่ไม่ได้มีบันทึกไว้ในสมุดข่อย จึงเชื่อว่าเป็นแมวที่เพิ่งกำเนิดในต้นยุครัตนโกสินทร์นี่เอง นิยมเลี้ยงไว้ในราชสำนักครั้งหนึ่งในสมัยรัชการที่5 แมวชนิดนี้เป็นที่โปรดปราณมาก ในต่างประเทศนิยมเลี้ยงกันเป็นคู่เพื่อให้ผลัดกันทำความสะอาดขน เป็นแมวที่ค่อนข้างเชื่อง เหมาะสำหรับการเลี้ยงเป็นเพื่อนได้เป็นอย่างดี (https://goo.gl/GtMWG8, 2556)

2.ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ

2.1 เกมคอมพิวเตอร์

2.1.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์

เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ในรูปของการนำเอาเกมมาประยุกต์เล่นในคอมพิวเตอร์โดยใช้ภาษาต่าง ๆ มาเขียนตามแนวทางของผู้สร้างเกม ว่าจะสร้างให้เสมือนจริง หรือจะสร้างแบบเน้นกราฟิก การสื่อด้วยเทคนิคด้านภาพที่สมจริงโดยใช้ภาพแอนิเมชันเป็นต้น ลักษณะทั่วไปของเกมคอมพิวเตอร์คือ เป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหาโดยจะมีกฎเกณฑ์ และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม

2.1.2 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

แม้ว่าในปัจจุบันซอฟต์แวร์เกมถูกพัฒนาขึ้นตามกาลเวลา หลายเกมที่ใช้แนวคิดแปลกๆในการเล่นหรือนำเกมหลายประเภทมารวมกันจนเกิดเป็น แนวใหม่ขึ้นมา แต่เรายังอาจแบ่งประเภทของเกมออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ดังนี้

1) เกมแอคชั่น

เกมแอคชั่น (Action Game) เป็นประเภทเกมที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่าน ด่านต่าง ๆ ไปให้ได้ มีตั้งแต่เกมที่มีรูปแบบง่ายๆ เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย เช่น มาริโอ ร็อคแมน ไปจนถึงเกมแอคชันที่มีเนื้อหารุนแรงไม่เหมาะกับเด็ก ๆ บางเกมมีการใส่ลูกเล่นต่าง ๆ เข้ามาเพิ่มความสนุกของเกมจนกลายเป็นเกมแนวใหม่ไปเลย เช่น

เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First Person Shooter) เป็นเกมแอคชั่นที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทผ่านมุมมองจากสายตาตัวละครตัวหนึ่ง แล้วต่อสู้ผ่านด่านต่าง ๆ ไปจุดเด่นของเกมประเภทนี้คือเหตุการณ์ทุก ๆ อย่างจะผ่านสายตาของผู้เล่นทั้ง หมด ผู้เล่นจะไม่เห็นตัวเอง เกมประเภทนี้มักจะเน้นแอคชั่นซึ่ง ๆ หน้า และเน้นที่อารมณ์ของตัวผู้เล่นและความรู้สึกสมจริง ทำให้เกมประเภทนี้มักจะเป็นเกมที่มีความรุนแรงสูง เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Half-Life, DOOM, Crysis, Battlefield, Brother in Arms, PUBG

ภาพ 32 ตัวอย่างเกมประเภท Action Game : PUBG

ที่มา : GameSpot, 2561

เกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม (Third Person Shooter) เป็นเกมแอคชั่นลักษณะคล้ายๆ กับ First Person Shooter แต่จะต่างตรงที่เกมประเภทนี้ผู้เล่นจะได้มุมมองจากด้านหลังของตัวละครแทน เกมประเภทนี้มักจะเน้นการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ เพราะผู้เล่นมองเห็นตัวละครที่ควบคุม และเกมประเภทนี้มักจะมีปริศนาในเกมสอดแทรกเป็นระยะ ๆ เช่น ปริศนาดันลัง

หรือปริศนาประเภทกระโดดข้าม (หรืออาจจะไม่มีขึ้นอยู่กับลักษณะของเกม) เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Grand Thief Auto, Tomb Raider, Hitman, Splinter Cell

ภาพ 33 ตัวอย่างเกมประเภท Action Game : Grand Theft Auto 5
ที่มา : Throneful, 2561

เกมแพลตฟอร์ม (Platformer) เป็นเกมแอคชั่นพื้นฐาน ที่วางฉากไว้บนพื้นที่ขนาดหนึ่ง และให้ผู้เล่นผ่านเกมไปให้ได้ทีละด่านๆ โดยส่วนมากมักจะเน้นให้ผู้เล่นกระโดดข้ามฝั่งจากฝั่งหนึ่งไปอีกฝั่งหนึ่ง มักจะเป็นเกมแบบ2 มิติและมีการควบคุมแค่เดินซ้ายกับขวา เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Kirby, Contra, Megaman

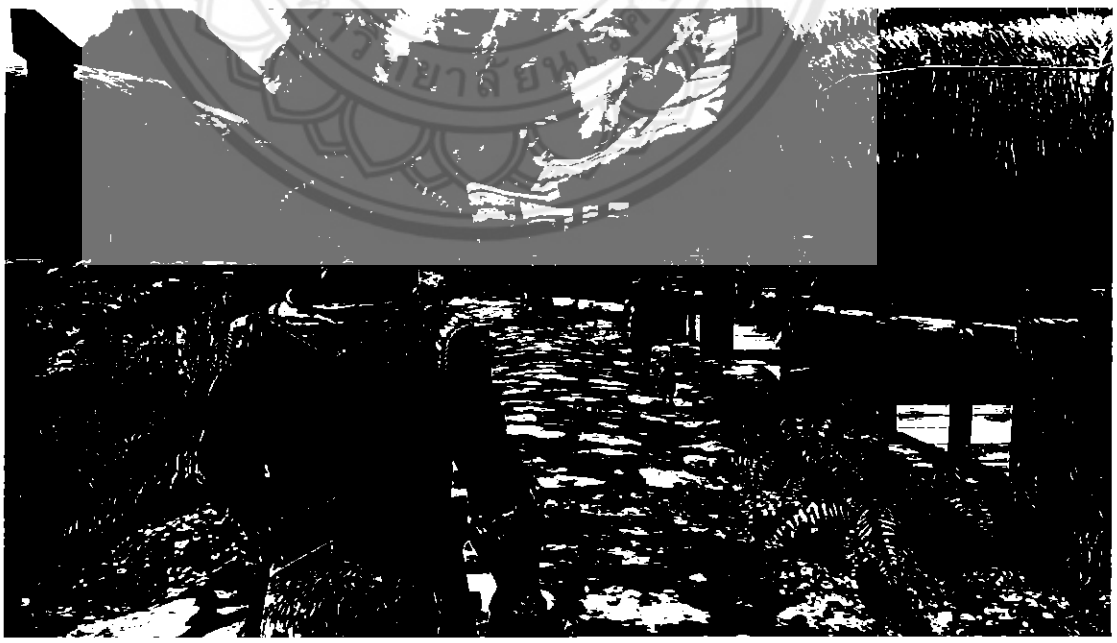
Stealth-based game คือเกมแอคชั่นที่ไม่เน้นการบุกตะลุย แต่ใช้การหลอกล่อฝ่ายศัตรูเพื่อผ่านอุปสรรคไปให้ได้หรือการลอบเร้น เกมประเภทนี้โดยส่วนมากผู้เล่นต้องมีความอดทนสูงพอและต้องสามารถอ่านการ เคลื่อนไหวของศัตรูได้ เกมประเภทนี้ตัวละครเอกมักจะไม่แข็งแกร่งเหมือนเกมแบบ First Person Shooter และไม่มีอาวุธมากพอใช้ต่อสู้ได้ แต่อย่างไรก็ดีเกมหลายๆเกมได้นำคุณลักษณะของ Stealth-based game ไปเสริมในเกมก็มี เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Tenchu, Metalgear Solid, Splinter Cell

Action Adventure Game เป็นลักษณะเกมแอคชั่นที่มีการผสานการไขปริศนาและการรวบรวมสิ่งของเหมือนเกม ผจญภัย เกมบางเกมยังผสมลักษณะของอาร์พีจีลงไปด้วย เกมประเภทนี้ยังแตกแขนงเป็น Survival/Horror ซึ่งจะสมมติสถานการณ์สยองขวัญขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นเอาชีวิตรอดไปให้ได้หรือ ไม่ก็ตาย เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Resident Evil, ICO, Shadow of Mordor

2) เกมสวมบทบาท

เกมเล่นสวมบทบาท (Role-Playing Game) หรือ อาร์พีจี (RPG) หรือที่นิยมเรียกกันว่าเกมภาษา เป็นเกมที่พัฒนามาจากเกมสวมบทบาทแบบตั้งโต๊ะ เนื่องจากในช่วงแรกเกมอาร์พีจีที่ออกมาจะเป็นภาษาอังกฤษหรือญี่ปุ่นซึ่งต้อง ใช้ความรู้ด้านภาษานั้น ๆ ในการเล่น เกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้น ๆผ จญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่ กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาระดับของตัวละคร (Experience-ประสบการณ์) เก็บเงินซื้ออาวุธ, อุปกรณ์ เมื่อผจญภัยไปมากขึ้นและเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกม ตัวเกมไม่เน้นการบังคับหวือหวา แต่จะให้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวแทน เกม RPG จะถูกแบ่งออกเป็นสองลักษณะใหญ่ๆ คือ

Computer RPG เป็นเกมอาร์พีจีบนเครื่องคอมพิวเตอร์ จุดเด่นของเกมประเภทนี้มักจะไม่เน้นที่เรื่องราว แต่จะเน้นที่การให้ผู้เล่นสร้างตัวละครอย่างเสรีแล้วออกไปผจญภัยในโลกของเกม เกมอาร์พีจีบนคอมพิวเตอร์มักจะเป็นอาร์พีจีของประเทศในแถบตะวันตก เกมประเภทนี้จะมีคุณค่าในการเล่นซ้ำที่สูงมาก เพราะผู้เล่นสามารถนำกลับมาเล่นและเปลี่ยนลักษณะของตัวละครได้ตามใจชอบ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Diablo, The Elder Scrolls, Titan Quest



ภาพ 34 ตัวอย่างเกมประเภท Role-Playing Game : The Elder Scrolls V: Skyrim

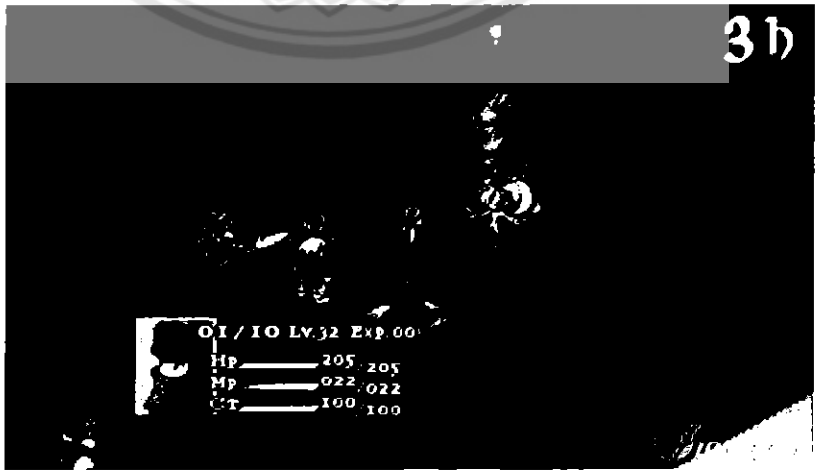
ที่มา : Steam, 2561

Console RPG เป็นเกมอาร์พีจีบนเครื่องคอนโซล จุดเด่นของเกมประเภทนี้อยู่ที่เรื่องราวทั้งหลาย เกมประเภทนี้มักจะมีตัวละครที่สร้างไว้อยู่แล้วและให้ผู้เล่นเข้าไปควบคุม ตัวละครตัวนั้น เกมประเภทนี้มักจะเน้นเรื่องราวที่ตายตัวแต่จะเป็นเรื่องราวที่ลึกซึ้ง เกมประเภทนี้ส่วนมากจะเป็นเกมฝั่งตะวันออกส่วนใหญ่ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Final Fantasy, Zelda

นอกจากนั้นเกมเล่นตามบทบาททั้งบนคอมพิวเตอร์และคอนโซลยังแบ่งย่อยออกได้อีกเป็น

Action RPG คือเกมอาร์พีจีที่เพิ่มส่วนของการบังคับแบบเกมแอคชั่นลงไป ซึ่งโดยส่วนมากเกมประเภทนี้จะเป็นเกมอาร์พีจีที่มีส่วนผสมของแอคชั่น (ไม่ใช่เกมแอคชั่นที่ผสมอาร์พีจี) เพราะส่วนมากเกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องเก็บค่าประสบการณ์, เลเวล, อาวุธและชุดเกราะ

Simulation RPG คือเกมอาร์พีจีที่มีการเล่นในแบบของการวางแผนการรบ โดยส่วนมากมักจะเป็นเกมวางแผนปกติแต่จะเน้นในส่วนของการเก็บค่าประสบการณ์, เลเวล และบางเกมยังมีการซื้อขายของแบบเกม RPG โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะเป็นเกมผลัดกันเดิน แต่จะต่างจากเกม Turn-Based Strategy ตรงที่เกมประเภทนี้จะมีปริมาณยูนิต (Unit) ในสนามรบน้อยกว่า Turn-Based Strategy และตัวละครสามารถติดตั้งอาวุธแบบเกมอาร์พีจีทั่ว ๆ ไปได้ เกมประเภทนี้มีอีกชื่อหนึ่งว่า Tactical Role-playing Game เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Final Fantasy Tactics, Tactics Ogre



ภาพ 35 ตัวอย่างเกมประเภท Role-Playing Game : Final Fantasy Tactics

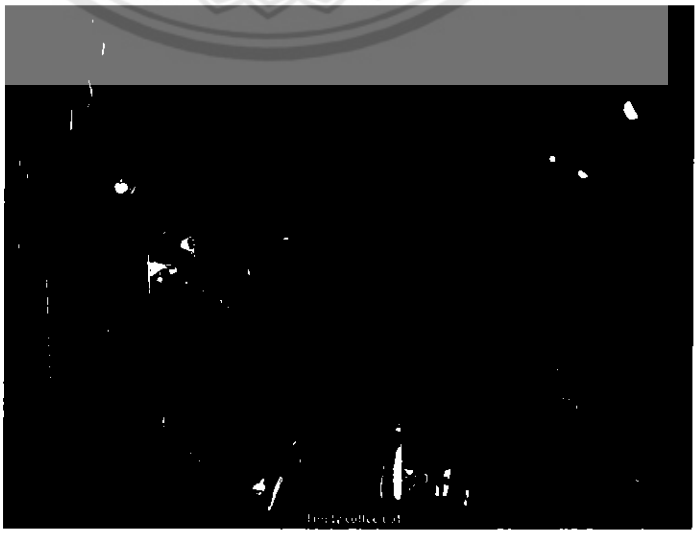
ที่มา : Pantip, 2561

3) เกมผจญภัย

เกมผจญภัย (Adventure Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งและต้องกระทำเป้าหมายในเกม ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ เกมผจญภัยนั้นถูกสร้างครั้งแรกในรูปแบบของ Text Based Adventure จนกลายมาเป็นแบบ Graphic Adventure เกมผจญภัยจะเน้นหนักให้ผู้เล่นหาทางออกหรือไขปริศนาในเกม โดยส่วนมากปริศนาในเกมจะเน้นใช้ตรรกะแก้ปัญหาและใช้สิ่งของที่ผู้เล่น เก็บมาระหว่างผจญภัย นอกจากนั้นผู้เล่นยังคงต้องพูดคุยกับตัวละครตัวอื่น ๆ ทำให้เกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องชำนาญด้านภาษามาก ๆ เกมผจญภัยส่วนมากมักจะไม่มีการตายเพื่อให้ผู้เล่นได้มีเวลาวิเคราะห์ปัญหา ข้างหน้าได้ หรือถ้ามีการตายในเกมผจญภัยมักจะถูกวางไว้แล้วว่าผู้เล่นจะตายตรงไหนได้บ้าง เกมผจญภัยมีรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

Text Based Adventure เป็นเกมผจญภัยที่ใช้พื้นฐานของการพิมพ์เป็นสำคัญ โดยเมื่อผู้เล่นต้องการทำอะไรก็ต้องพิมพ์เพื่อให้ตัวละครในเกมกระทำตาม (เช่นพิมพ์ Talk เมื่อต้องการคุย พิมพ์ Look เมื่อต้องการมอง) แต่หลังจากที่คอมพิวเตอร์ก้าวสู่ยุคของเมาส์ เกมผจญภัยประเภทพิมพ์ก็หมดความนิยมลง

Graphical Adventure หรือ Point 'n Click Adventure เป็น เกมผจญภัยที่ใช้รูปภาพหรือตัวคนจริง ๆ มาแสดงในหน้าจอให้ผู้เล่นได้ใช้สายตาในการมองหาวัตถุรอบข้าง เกมประเภทผู้เล่นมักจะต้องกระทำสิ่งที่เรียกว่า Pixel Hunting หรือก็คือการเลื่อนเมาส์ไปทั่วหน้าจอเพื่อหาจุดผิดปกติหรือสิ่งของภายในเกม ในปัจจุบันเกมผจญภัยประเภทนี้ใช้เรียกเกมผจญภัยในปัจจุบันทุกเกม



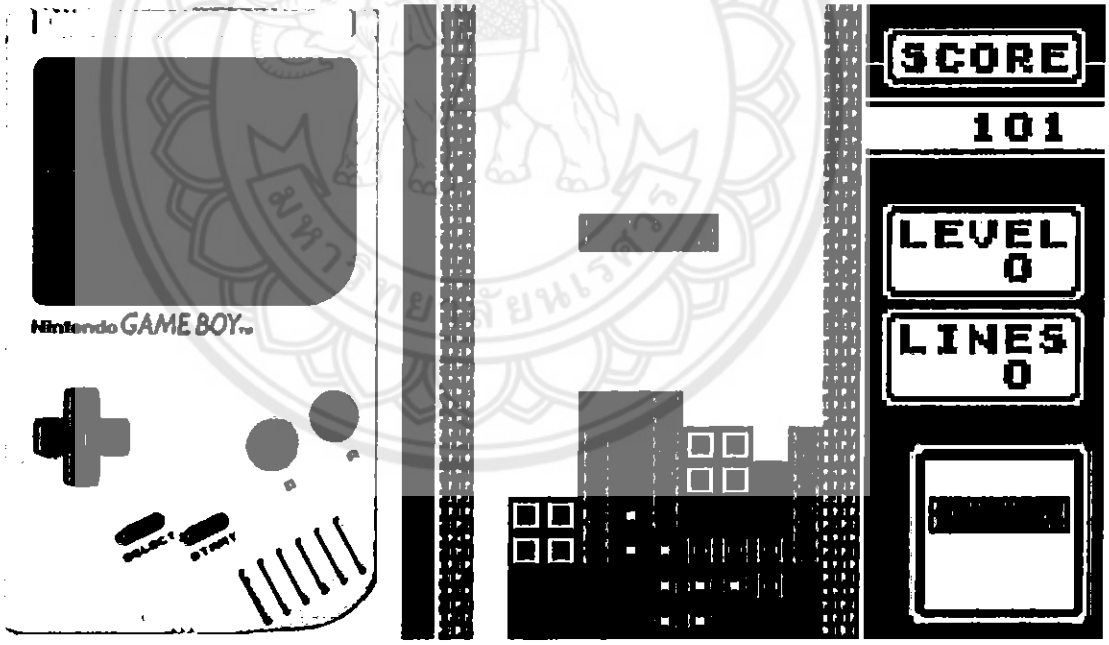
ภาพ 36 ตัวอย่างเกมประเภท Adventure Game : The Book of Unwritten Tales

ที่มา : Allen Park, 2561

Puzzle Adventure เป็นเกมผจญภัยที่เน้นการไขปริศนาในเกม โดยจะตัดทอนรายละเอียดเช่นการเก็บของหรือการคุยกับบุคคลอื่นลงไป

4) เกมปริศนา

เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมแนวที่เล่นได้ทุกวัย ตัวเกมมักจะเน้นการแก้ปริศนา ปัญหาต่าง ๆ มีตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงซับซ้อน ในอดีตตัวเกมมักนำมาจากเกมปริศนาตามนิตยสาร เช่นเกมตัวเลข เกมอักษรไขว้ ต่อมาจึงมีเกมปริศนาที่เล่นบนคอมพิวเตอร์ อย่างเกมเตตริสออกมา ปัจจุบันมีเกมแนวพัซเซิลแบบใหม่ๆ ออกมามากมาย เกมแนวนี้เป็นเกมที่เล่นได้ทุกยุคทุกสมัย จึงเป็นเรื่องปกติที่จะเห็นผู้เล่นบางคนยังติดใจกับเกม Tetris ไปจนถึงเกมพัซเซิลใหม่ๆ อย่าง Polarium และ Puzzle Bubble เกมปริศนาเป็นเกมที่ไม่เน้นเรื่องราวแต่จะเน้นไปที่ความท้าทายให้ผู้เล่น กลับมาเล่นซ้ำ ๆ ในระดับที่ยากขึ้น



ภาพ 37 ตัวอย่างเกมประเภท Puzzle Game : Tetris

ที่มา : ทรูปลูกปัญญา, 2561

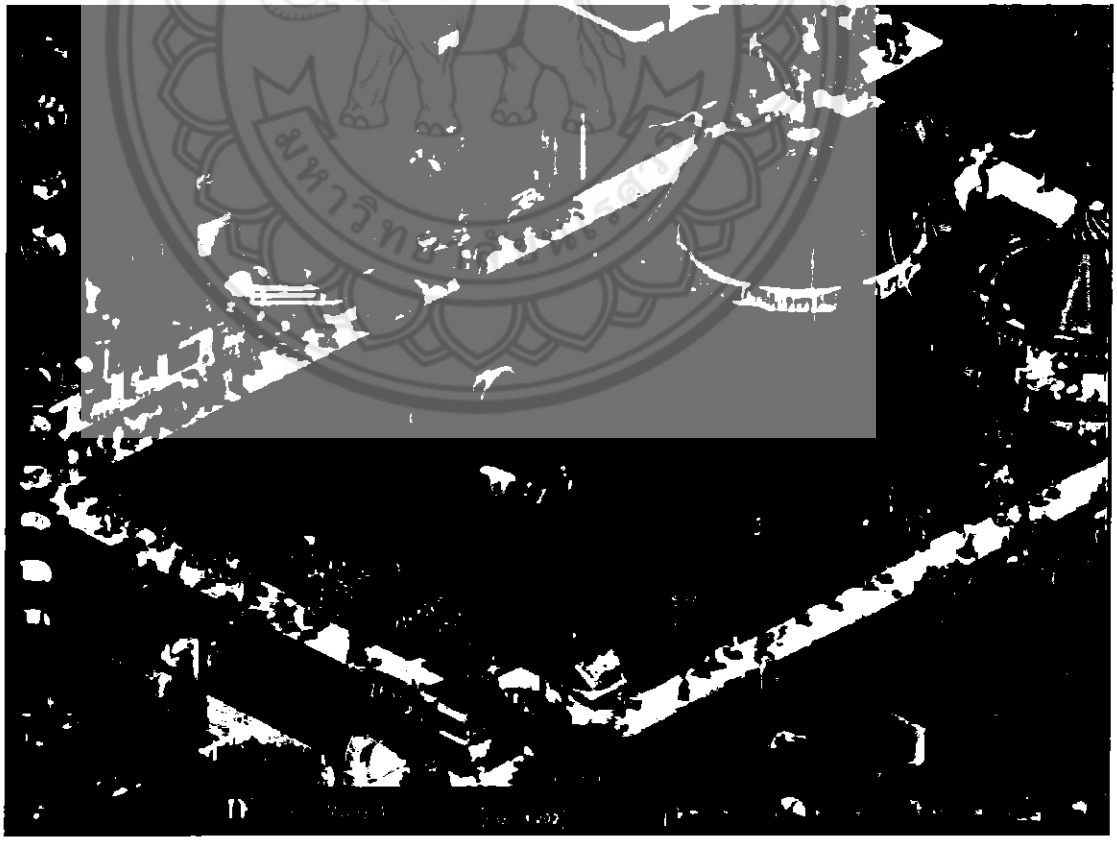
5) เกมการจำลอง

เกมการจำลอง (Simulation Game) เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่าง ๆ มาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ใน สถานการณ์นั้น ๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลอง

ดูว่าจะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่าง ๆ อาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์สมมติก็ได้ เกมแนวนี้แยกเป็นประเภทย่อยได้อีก เช่น

Virtual Simulation จะจำลองการควบคุมเสมือนจริงของสิ่งต่าง ๆ เช่น การขับรถยนต์ การขับเครื่องบิน ขับรถไฟ ควบคุมรถยกของ เป็นต้น โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะจำลองรายละเอียดต่าง ๆ ให้สมจริงที่สุดเท่าที่จะจำลองได้ เกมประเภทนี้นอกจากใช้เล่นเพื่อความบันเทิงแล้ว ยังสามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้การควบคุมต่าง ๆ ได้ นอกจากนั้นเกมประเภทนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นยานพาหนะ อาจจะเป็นการจำลองสถานการณ์ เช่น ไฟไหม้ ก็เป็นได้

Tycoon หรือ Business Simulation เป็นเกมจำลองการบริหารธุรกิจ ผู้เล่นจะได้บริหารธุรกิจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งมีทั้งแบบผิวเผิน (วางตำแหน่งสิ่งของ, จ้างพนักงาน) จนไปถึงระดับลึก (ควบคุมการทำงานของพนักงาน, ซื้อ/ขายหุ้น) เกมประเภทนี้มักจะมีคำว่า Tycoon ต่อท้ายชื่อเกม เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Theme Hospital, Theme Park, Transport Tycoon, Zoo Tycoon, Railroad Tycoon



ภาพ 38 ตัวอย่างเกมประเภท Simulation Game : Zoo Tycoon 2

ที่มา : Softonic, 2561

Situation Simulation จะจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ ในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวเองใน สถานการณ์นั้น เช่นเกม Derby Stallion ที่ให้ผู้เล่นเป็นเจ้าของคอกม้า, เกม Sim City ที่ให้ผู้เล่นเป็นนายกเทศมนตรี มีอำนาจสร้างและควบคุมระบบสาธารณูปโภคในเมือง เป็นต้น

Life Simulation คือเกมจำลองชีวิต โดยผู้เล่นมักจะได้ควบคุมตัวละครตัวหนึ่ง หรือครอบครัวหนึ่ง แล้วใช้ชีวิตปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น ทานข้าว, อาบน้ำ, ทำงานหาเงิน ฯลฯ เกมประเภทนี้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ก็ ได้ เกมประเภทนี้ที่มีชื่อเสียง เช่น The Sims, Animal Crossing

Pet Simulation เกมแนวนี้จะให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสัตว์ต่าง ๆ ในเกม สำหรับผู้เล่นบางคนที่อยากจะเลี้ยงแต่สถานภาพไม่อำนวย ก็สามารถมาลองเลี้ยงในเกมได้ มีตั้งแต่สัตว์จริง ๆ เช่นเลี้ยงปลา เลี้ยงสุนัข แมว ไปจนถึงสัตว์ในจินตนาการอย่างเกม Slime Shiyo ที่ให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสไลม์ หรือเกมตระกูลทามาก็อตจิ เป็นต้น

Sport Simulation เป็นเกมวางแผนจัดการระบบของทีมกีฬา ซึ่งส่วนมากเกมจำพวกนี้มักจะให้ผู้เล่นได้ควบคุมเป็นผู้จัดการทีมหรือสโมสร และจัดหาสิ่งต่าง ๆ ให้กับทีม เช่น สปอนเซอร์, ตารางฝึกฝน หรือจัดตำแหน่งการเล่นให้กับตัวผู้เล่นในทีม เป็นต้น ผู้เล่นควรมีความรู้เกี่ยวกับกีฬาชนิดนั้น ๆ พอสมควร และรู้จักชื่อนักกีฬาและชื่อทีมมาบ้าง จะทำให้เล่นเกมประเภทนี้ได้สนุกยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม เกมประเภทนี้บางเกมจะนำนักกีฬา และ/หรือ ทีมที่มีชื่อเสียงมาเป็นจุดขาย เช่น Championship Manager, Football Manager

Renai เป็นเกมจำลองการจีบสาว (หรือหนุ่ม) โดยลักษณะตัวเกมผู้เล่นจะต้องรับบทเป็นผู้ชาย (หรือผู้หญิง) โดยมีเป้าหมายสร้างความสัมพันธ์กับหญิงสาว (หรือชายหนุ่ม) ให้กลายเป็นคนรักกัน โดยตัวเกมส่วนมากจะแบ่งเป็นวัน ในแต่ละวันผู้เล่นสามารถเลือกทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างค่าสถานะ (แบบเกมเล่นตามบทบาท) และเกิดเหตุการณ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครอื่น ๆ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Amnesia, Dream Daddy

6) เกมวางแผนการรบ

เกมวางแผนการรบ (Strategy Game) เป็นประเภทเกมที่แยกออกมาจากประเภทเกมการจำลอง เนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือเกมที่เน้นการควบคุมกองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารย่อย ๆ เข้าเข้าทำการสู้รบกัน พบมากในเครื่องคอมพิวเตอร์เนื่องจากคีย์บอร์ดและเมาส์นั้นมีความเหมาะสมต่อ การควบคุมเกม และมักจะสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคนผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือผ่านระบบแลนอีก ด้วย เนื้อเรื่อง

ในเกมมีได้หลายหลายรูปแบบ แล้วแต่เกมนั้น ๆ จะกำหนด ตั้งแต่จับความสไตล์เวทมนตร์คาถา ฟ่อมด กองทหารยุคกลาง ไปจนถึงสงครามระหว่างดวงดาวเลยก็มี รูปแบบการเล่นหลักๆ ของเกมประเภทนี้มักจะเป็นการควบคุมกองทัพ, เก็บเกี่ยวทรัพยากร และสร้างกองทัพ เกมวางแผนการรบแบ่งออกเป็นสองประเภทตามการเล่นคือ

ประเภทตอบสนองแบบทันกาล (Real Time Strategy) ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลา เนื่องจากไม่มีการหยุดพักระหว่างรบ เกมจะดำเนินเวลาไปตลอด เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ League of Legends, DOTA

ภาพ 39 ตัวอย่างเกมประเภท Strategy Game : League of Legends

ที่มา : Game Stations, 2561

ประเภทที่ละรอบ (Turn Based Strategy) ประเภทนี้ผู้เล่นมีโอกาสคิดมากกว่า เพราะจะใช้วิธีผลัดกันสั่งการทหารของตัวเอง คล้ายการเล่นหมากรุก

เกมกีฬา (Sport Game) เป็นกึ่งๆ เกมจำลองการเล่นกีฬาแต่ละชนิด โดยส่วนมากเกมกีฬามักจะมีความถูกต้องและเที่ยงตรงในกฎกติกาค่อนข้างมาก จึงเหมาะสำหรับผู้เล่นที่เข้าใจกEกติกาและการเล่นของกีฬานั้น ๆ โดยส่วนมาจุดขายของเกมกีฬามักจะเป็นชื่อและหน้าตาของผู้เล่นที่ถูกต้อง, ลักษณะสนามและยานพาหนะ ตัวอย่างเกมกีฬาได้แก่ FIFA (ฟุตบอล),), Madden NFL (อเมริกันฟุตบอล) และ NBA LIVE (บาสเกตบอล)

7) เกมอาเขต

เกมอาเขต (Arcade Game) คือ เกมที่ถูกสร้างมาให้กับเครื่องเกมตู้ โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะใช้เวลาจบไม่นาน (30 นาที-1 ชั่วโมง) มักจะมีระดับการเรียนรู้ไม่ค่อยสูงนัก มีเวลาจำกัดในการเล่นและมักจะไม่มีการบันทึกความก้าวหน้าในการเล่น เกมจะบันทึกเพียงคะแนนสูงสุดเท่านั้น เกมประเภทนี้จะมีความท้าทายเป็นคุณค่าให้กลับมาเล่นซ้ำและใช้หลักจิตวิทยาใน การบอก "คะแนนสูงสุด" ที่ผู้เล่นคนก่อนๆเคยทำไว้ ให้ผู้เล่นใหม่ๆ หาทางทำลายสถิติ

Action Arcade คือเกมอาเขตแบบเน้นแอคชั่น มุมมองในเกมจะเป็นลักษณะเยื้องไปข้างบนเล็กน้อย ทำให้ผู้เล่นมองเห็นพื้น และผู้เล่นสามารถเดินขึ้นลงได้ 4 ทิศทาง มีทั้งแบบ 2มิติ และ 3มิติ โดยเวลาเล่นผู้เล่นจะมีพื้นที่จำกัดที่ต้องกำจัดศัตรูให้หมดแล้วถึงจะได้เข้าสู่พื้นที่ต่อไป

Shooting Arcade หรือ Shooting Game คือเกมอาเขตประเภทยานยิง มีทั้งแบบมองด้านบนและมองด้านข้าง

Gun Arcade คือเกมอาเขตที่จะใช้อุปกรณ์ที่เรียกว่า "ปืนแสง" ซึ่งเป็นอุปกรณ์ควบคุมเกมที่มีรูปร่างเป็นปืน เกมจะคล้ายคลึงกับ First Person Shooter โดยผู้เล่นจะต้องยิงเป้าหมายในหน้าจอ โดยใช้ปืนแสงเป็นตัวเล็งและยิง บางเกมเล่นได้ 1 ผู้เล่น บางเกมเล่นได้ 2 ผู้เล่น เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ The House of the Dead, Time Crisis , V-Cop , V-Striker

เกมต่อสู้ (Fighting Game) คือเกมที่เป็นลักษณะเอาตัวละครสองตัวขึ้นไปมาต่อสู้กันเอง ลักษณะเกมประเภทนี้จะเน้นให้ผู้เล่นใช้จังหวะและความแม่นยำกดท่าโจมตีต่างๆ ออกมา จุดสำคัญที่สุดในเกมต่อสู้คือการต่อสู้ต้องถูกแบ่งออกเป็นยกๆ และจะมีเพียงผู้เล่นเพียงสองฝ่ายเท่านั้นและตัวละครที่ใช้จะต้องมีความ สามารถที่ต่างกันออกไป เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Street Fighters

ภาพ 40 ตัวอย่างเกมประเภท Arcade Game : Street Fighter 5
ที่มา : Scumbag Twon, 2561

8) ปาร์ตี้เกม

ปาร์ตี้เกม (Party Game) คือเกมที่มีการบรรจุเกมย่อย ๆ มากมายเอาไว้ โดยในแต่ละเกมย่อยจะมีกฎและกติกาที่ต่างกันออกไป โดยผู้เล่นจะต้องเข้าไปเล่นในเกมย่อยนั้น ๆ และหาทางแข่งขันกับผู้เล่นอื่น ๆ ให้ชนะ (ทั้งคอมพิวเตอร์และผู้เล่นที่เป็นมนุษย์ด้วยกันเอง) จุดขายของปาร์ตี้เกมคือการเล่นเป็นหมู่คณะ ซึ่งจะสร้างความบันเทิงได้มากกว่าการเล่นคนเดียว เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Mario Party

เกมดนตรี (Music Game) คือเกมที่ผู้เล่นต้องใช้เสียงเพลงในการเล่นด่านต่าง ๆ ให้ชนะ ซึ่งผู้เล่นจะต้องกดปุ่มให้ถูกต้องหรือตรงจังหวะหรือตรงตำแหน่ง โดยใช้เสียงเพลงเป็นตัวบอกเวลาที่จะต้องกด แต่ในขณะเดียวกันบางเพลงผู้เล่นจะต้องใช้อุปกรณ์เสริมซึ่งบางชิ้นก็เลียนแบบ มาจากของจริงเช่น Guitar Hero (กีตาร์), Karaoke Revolution(ไมโครโฟน), Frets on Fire (กีตาร์)

9) เกมออนไลน์

เกมออนไลน์ (Online Game) คือเกมที่เป็นลักษณะที่มีผู้เล่นหลายคนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยที่จะมีตัวละครเล่นแทนตัวเรา มีการพูดคุยกันในเกม สร้างสังคมช่วยกันต่อสู้ เก็บประสบการณ์ โดยเกมออนไลน์ส่วนมากจะแบ่งเป็นสองประเภท คือ

เกมประเภท MMO (Massive Multiplayer Online) ผู้เล่นแต่ละ คนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลก สร้างสังคมออนไลน์ ในเกมสามารถสร้างห้องขึ้นมาเพื่อ

พูดคุยแลกเปลี่ยน มีการส่งข้อความถึงกันได้ในเกม เกมออนไลน์ เกมแรกในประเทศไทยคือเกม King Of King เป็นการรวมกลุ่มของสังคมผู้เล่นขนาดใหญ่ในสถานที่หนึ่งๆ

ภาพ 41 ตัวอย่างเกมประเภท Online Game : Blade and Soul
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

เกมประเภท Casual ผู้เล่นแต่ละคนจะมีตัวละครและไอเทมเป็นของตนเอง เข้าเล่นเกมร่วมกันโดยแบ่งเป็นห้องเกมส์ ห้องละประมาณไม่เกิน 50 คน มีการเก็บคะแนนและค่าประสบการณ์เช่นกัน (https://goo.gl/7NKMK9, 2561)

2.2 การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์

มีหลักการพื้นฐานดังต่อไปนี้

2.2.1 Time challenges กำหนดเวลา บีบเวลาในการเล่น ผู้เล่นต้องทำภาระกิจบางอย่างให้เสร็จทันแก่เวลา ให้คนเล่นต้องพยายามปฏิบัติ ตัวเองอย่างมีวินัยด้านเวลา เพื่อทำให้ภาระกิจสำเร็จ

2.2.2 Dexterity challenge ต้องทนต่อสู้กับอะไรบางอย่าง ส่วนใหญ่มีในเกมส์ประเภท shooting อาจจะเป็นการสู้อย่างบ้าคลั่ง หรือ สู้แบบต้องรีบตัดสินใจอย่างใดอย่างนึงต่อสิ่งที่ผู้เล่นกำลังเผชิญหน้า

2.2.3 Endurance challenge เป็นการทน แบบทนทาน แทนที่จะมีการ จำกัดเวลา แต่เปลี่ยนเป็นว่าคนเล่นจะเล่นอยู่ในสภาวะแวดล้อมที่เรากำหนดได้แค่ไหน ยกตัวอย่าง PAC man คือตัวอย่างของ endurance ที่ดีและเรียบง่าย

2.2.4 Memory and knowledge challenge ต้องการให้คนเล่นทราบถึงพันธกิจก่อนที่จะทำให้บรรลุภารกิจ ผู้เล่นอาจจะต้องใช้สมองจดจำบางสิ่งบางอย่าง แก้สมการ หรือปริศนาในเกมส์ เช่น รูปแบบของปุ่ม แก้กลของประตูเข้า และ ออก หาวิธีไปให้ถึงจุดที่ต้องการ

2.2.5 Cleverness and logic challenge จะแตกต่างจากข้อ 4 ที่ จะไม่ทราบถึงพันธกิจก่อนเขาต้องใช้สมองในการคาดเดาและคำนวณว่าจะแก้ไขปัญหาได้อย่างไร

2.2.6 Resource control challenge : ผู้เล่นจะมีทรัพยากรจำนวนหนึ่ง เขาต้องใช้ทรัพยากรเหล่านั้นในการบรรลุวัตุประสงค์ก่อนที่ทรัพยากรจะหมดไปส่วนใหญ่ challenge ประเภทนี้มักจะได้รับความนิยมจากนักออกแบบเกมส์ทั่วไป

2.3 การออกแบบตัวละคร

เรื่องราวของเกมจะถ่ายทอดโดยนักแสดงหรือตัวละครเป็นหลัก โดยการพูด การกระทำที่แสดงออก รวมทั้งความสัมพันธ์กับตัวละครตัวอื่น ๆ ซึ่งสามาถบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของตัวแสดงโดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ บุคลิกแบบจำลอง และ บุคลิกลักษณะเฉพาะตัว

1) บุคลิกแบบจำลอง หมายถึง บุคลิกลักษณะทั่ว ๆ ไป ซึ่งอาจจะไม่เป็นจริง ในขณะที่คนอื่น ๆ มักจะคาดเดาว่าคนในบุคลิกแบบนั้นจะมีนิสัย อาชีพ ฯลฯ อย่างไร นั่นคือการประเมินตัวละครที่เห็นจากบุคลิกภาพภายนอก เช่น คนที่ใส่แว่นหนาๆ จะเป็นพวกหนอนหนังสือ เป็นต้น

2) บุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว หมายถึง บุคลิกพิเศษเฉพาะตัว ของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของตัวเอง เพื่อให้คนดูสนใจ จดจำ และติดตาม เช่น ตัวละครคนแคระทั้งเจ็ด ในภาพยนตร์เรื่องสโนว์ไวท์แต่ละตัวจะมีบุคลิกที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้เราสามารถใช้บุคลิกพิเศษของตัวละครแต่ละตัวเพิ่มสีสันให้กับเนื้อเรื่องของการ์ตูนได้ด้วย

บุคลิกลักษณะต่าง ๆ ของตัวแสดงสามารถถ่ายทอดได้ด้วยการออกแบบตัวละคร สิ่งแรกในการออกแบบ คือ การพิจารณาบทบาทต่าง ๆ ในเนื้อเรื่อง แล้วลงมือศึกษาและกำหนดรายละเอียดให้กับตัวละคร เช่น หากเราทำเรื่อง "กระต่ายกับเต่า" เราควรศึกษาดูว่าการแต่งกาย ลักษณะท่าทาง และกำหนดพฤติกรรม บุคลิกเฉพาะตัวของการ์ตูนว่ามีการแสดงออก ท่าทาง นิสัยเป็นอย่างไร ชอบทำอะไร เป็นต้น

2.3.1 7 – archetypes คือ ชนิดของตัวละครหลักที่มีอยู่ในทุก ๆ เรื่อง โดยจะแบ่งสถานะของตัวละครออกเป็น 7 ชนิด คือ

1) Hero: หรือพระเอก หรือจะเรียกว่าตัวละครหลักของเรื่อง จะมีเป้าหมายในชีวิตว่าจะต้องไปทำอะไรสักอย่างให้สำเร็จ อาจจะเก่งหรือไม่เก่งก็ได้ว่ากันไปตามเนื้อเรื่อง ถ้าจะให้ดีต้องมีปมด้อยอะไรสักอย่างเอาไว้เป็นจุดอ่อนหน่อยก็จะดูน่าสนใจขึ้นมาก

2) Mentor: อาจารย์หรือผู้แนะนำของHero เช่น แกนดาล์ฟใน Lord of the ring หรือ ท่านฤๅษีในสุดสาคร บุคลิกของ Mentor จะออกแนวฉลาดรอบรู้ รู้จักอาวุธในตำนาน เก่งกาจเหนือมนุษย์ ใจดี มีเมตตา

3) Herald: เพื่อนพระเอก คอยส่งข่าวสาร คอยบอกข้อมูลต่าง ๆ ให้พระเอก เป็นที่ปรึกษา คอยช่วยเหลือพระเอก ให้ผ่านพ้นเรื่องราวต่าง ๆ จากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่งได้

4) Threshold guardian: หยิ่งๆ ดุๆ ไม่เอาใคร ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด มักจะเป็นพวกที่เฝ้าอาวุธในตำนาน หรือมังกร หรือสัตว์ประหลาดอะไรทำนองนี้ มีหน้าที่หลักๆ คือ คอยพิสูจน์ฝีมือและความตั้งใจจริงของ Hero

5) Shape shifter: ไม่ค่อยจริงใจเป็นหน้าที่หลักของShape shifter เป็นพวกนกสองหัวที่เปลี่ยนไปได้เรื่อย ๆ เป็นตัวที่คอยทรยศ หักหลัง ทำให้เรื่องราวเปลี่ยนมุม ไปจากที่เป็น คอยสร้างความสับสนให้เนื้อเรื่อง หรือจะว่ากันง่ายๆ ก็คือเป็นตัวอิจฉาก็ยังได้

6) Trickster: ตัวป่วน ตัวโจ๊ก ช่วยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะ ให้เรื่องราว มักจะมาในรูปแบบตัวอะไรก็ได้ เล็ก ๆ น่ารักๆ เบ๊อะบ๊ะ ซุ่มซ่าม มีได้ทั้งฝั่ง Hero และ Shadow อาจจะเป็นตัวหลักหรือเป็นฝูงๆ หรืออาจจะโผล่มาเป็นช่วง ๆ ช่วงละตัวก็ได้ ตัว Trickster นี่ถ้าไม่มีในเนื้อเรื่องคงขาดความสนุก ไปเลยทีเดียว

7) Shadow: ผู้ร้าย จอมมาร มีหน้าที่หลักคือ คอยขัดขวางพระเอก หรือมีหน้าที่เก่งอย่างเดียว นอนรอให้พระเอกไปปราบ

2.3.2 หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบ Character การออกแบบ Character จะมีหลักการอยู่สองเรื่องคือ Style หรือ Profile

Profile Data คือการอธิบายรายละเอียดของตัวละคร โดยมีอยู่ 7 หัวข้อคือ

1) ID : อายุ , เพศ , ส่วนสูง , สีผิว , ผม , ตา และจุดสังเกตสำคัญ ๆ เช่น ใส่แว่นดำตลอดเวลา หรือมีปีกเล็ก ๆ เป็นต้น

2) Characteristic: เป็นตัวที่บอกบุคลิกว่าเป็นคนอย่างไร อารมณ์ดีตลอดเวลา หรือขี้มเศร้าเก็บตัว ที่เป็นบุคลิกเฉพาะของตัวละครตัวนี้

3) Role : บอกบทบาทหลักๆ ว่ามีหน้าทำอะไรในเรื่องนี้ เช่น เป็นเด็กจากชนบทต้องการไปตามหาอาวุธในตำนานเพื่อปกป้องโลก หรือต้องไปแก้แค้นให้ท่านพ่อ

4) Origin : เป็นรากเหง้าของตัวละครว่ามาจากไหน จากหมู่บ้านอะไร หรือจากดาวดวงไหน

5) Background : บอกภูมิหลังของตัวละครสักหน่อยว่าเคยทำอะไรมา ทำไมต้องมาอยู่เรื่องนี้ เช่น เคยเป็นเด็กชาวนา ตอนเด็ก ๆได้เรียนคาถาอาคมมาบ้าง จึงมีวิชาติดตัวพอสมควร และด้วยความที่หลวงตาสอนมาให้ช่วยเหนือผู้คน จึงออกเดินทางเพื่อช่วยเหลือนที่เดือดร้อน

6) Power : มีพลังพิเศษ หรือความสามารถพิเศษอะไร

7) Associate : มีแนวร่วมเห็นใครบ้าง เช่น Hero ก็จะมีแนวร่วมเป็น Mentor และ Herald แล้วแนวร่วมที่ว่านี้ช่วยทำอะไรบ้าง (https://goo.gl/Aj6MXj, 2561)

2.3.3 ขั้นตอนการออกแบบ Character

สำหรับขั้นตอนการออกแบบ Character จะไม่มีขั้นตอนที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับหลายๆ ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง การนำไปใช้งาน ว่างานสเกลใหญ่หรือเล็ก หรือนำไปใช้ในสื่ออะไร แต่โดยรวมๆ แล้ว การออกแบบ Character ทั่วไปก็จะหนีไม่พ้นขั้นตอนต่อไปนี้

1) เริ่มจากโจทย์

ต้องมีโจทย์ก่อนถึงจะเริ่มทำงานได้ ไม่เช่นนั้นเขาจะไม่เรียกกันว่าการออกแบบตัวละคร แต่จะเรียกว่าการวาดการ์ตูนเล่นๆ มากกว่า โจทย์ที่ว่าก็มาจากเนื้อเรื่องนั่นเอง ก่อนอื่นต้องเข้าใจกันก่อนว่าถึงเนื้อเรื่องจะดีแค่ไหน ก็ใช่ว่างานจะออกมาดีได้ตลอด เมื่อมีเนื้อเรื่องที่ดีแล้ว ในการนำเสนอออกไป ควรจะมีความน่าสนใจด้วย ทางเลือกแรกๆ สำหรับการสร้างความสนใจให้เนื้อเรื่องก็คือ มี Character ที่ "โดน" ดังนั้น ในขั้นตอนแรก เราควรดูเนื้อเรื่องแล้วสรุปโจทย์ออกมาให้ได้เสียก่อนว่าเราจะทำอะไร เช่น "ออกแบบตัวละครหลักสำหรับเกมส์ โดยให้เป็นอาชีพนักรบเด็ก เป็นตัวที่มีเผ่าผสมระหว่างซอมบี้กับมังกร และ มีอารมณ์ที่ชวนอึดอัด" ทีนี้คนออกแบบ Character ก็ควรจะทำงานออกมาตอบโจทย์ที่กำหนดมาให้ได้ถูกต้องที่สุด แบบนี้งานจะตรงกับความต้องการ ตรงกับเนื้อเรื่อง แล้วทำงานต่อได้อย่างราบรื่น

2) สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character

หลังจากได้โจทย์สำหรับการทำงานมาแล้ว คราวนี้ถึงขั้นตอนที่ต้องสร้างข้อมูลของ Character ขึ้นมาก่อนตรงนี้ให้กรอกข้อมูลในส่วนของ Profile Data ให้ครบก็ถือว่าเพียงพอแล้ว แต่โดยหลักการอยากให้มองว่า Profile Data เป็นเพียงแบบฟอร์มเบื้องต้นเท่านั้น ถ้าอยากให้ตัวละครของเรามีชีวิตจริง ๆ ก็ควรจะมีข้อมูลต่าง ๆ ให้เหมือนสิ่งมีชีวิตจริง ๆ มากที่สุด Character Designer บางคน เตรียมข้อมูลตรงนี้ละเอียดถึงขั้นเรียงลำดับญาติของตัวละครมาเลย

การวาดให้สวยเป็นส่วนหนึ่งเท่านั้น เพราะข้อมูลที่สร้างขึ้นมาจะส่งผลกับตัวละครที่พบเจอสิ่งต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องด้วย ดังนั้น เตรียมข้อมูลให้เยอะที่สุด ตัวละครก็จะดูเหมือนจริงมากที่สุดอีกด้วย

3) วาด

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สนุกสะใจที่สุดสำหรับงานออกแบบ Character ซึ่งมีมากมายหลายวิธี เช่น เขียนไปเลยไม่ต้องสนใจ เขียนมันเข้าไปหลายๆ รูป หรือเรียกกันว่าเขียน Thumbnail หรือจะเขียนมันรูปเดียวแล้วค่อยๆ แก้ ค่อยๆ ตกแต่งไปเรื่อย ๆ จนได้ตรงตามความต้องการ

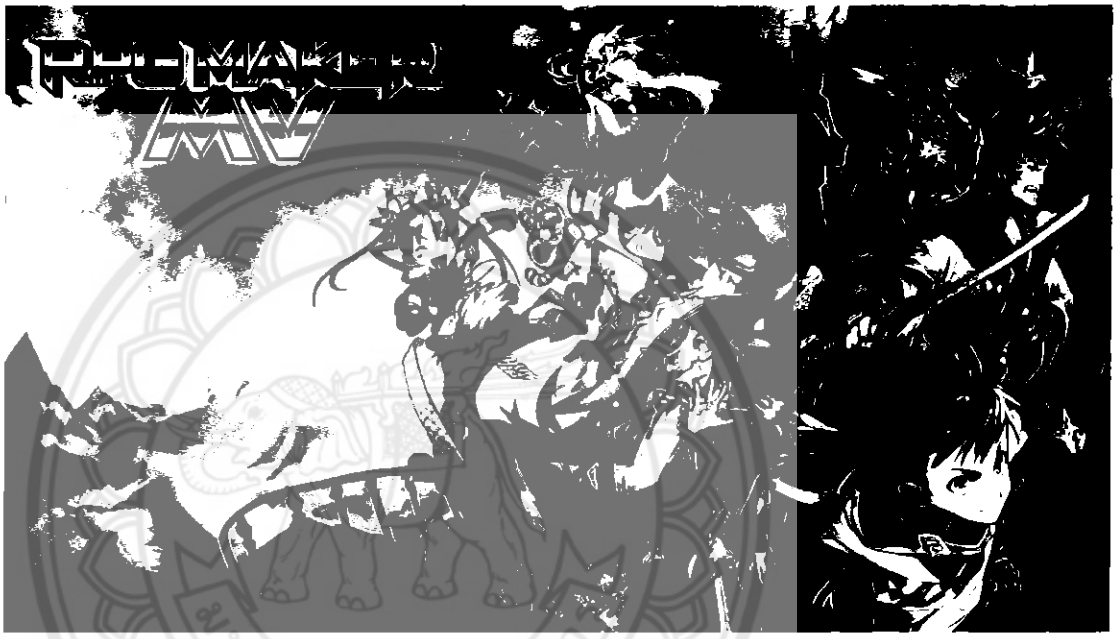
เคล็ดลับสำคัญในการออกแบบ Character คือ ต้องออกแบบให้มีเอกลักษณ์ เอกลักษณ์ก็คือเอกลักษณ์ ไม่มีคำอื่นที่สามารถถ่ายทอดได้ดีกว่าคำนี้ แต่ถ้าจะลองให้พูดให้เข้าใจง่ายๆ ก็จะเหมือนกับการใส่ความโดดเด่นด้านต่าง ๆ หรือถ้าเป็น Character Designer ที่มืออาชีพหน่อยก็จะถึงขั้นที่สามารถใส่สไตล์ที่เป็นของคนออกแบบเองลงไปในทุก ๆ ตัวละครได้เลย ไม่ว่าจะเห็นที่ไหนเราก็จะรู้ได้เลยว่าตัวละครตัวนี้ใครออกแบบมา

4) เตรียมตัวละคร

หลังจากที่ได้ออกแบบเรียบร้อยแล้ว ต้องขัดเกลา (Clean up) หรือลอกเส้นหรือวาดใหม่ให้สวยงามพร้อมนำตัวการ์ตูนไปใช้ต่อได้ การวาดภาพการ์ตูนควรเริ่มต้นจากโครงสร้างของภาพด้วยรูปทรง พื้นฐานต่าง ๆ เช่น สี่เหลี่ยม, วงกลม, วงรี เป็นต้น และควรคำนึงถึงขนาดและสัดส่วนของรูปทรง เพื่อให้ตัวการ์ตูนที่ออกมาได้ภาพที่ได้องค์ประกอบที่ถูกต้อง ยกตัวอย่างภาพโครงสร้างของเต่าต่อไปนี้ก็เกิดจากการวาดด้วยรูปวงรี โดยที่ขนาดของส่วนหัวจะดูใหญ่พอๆ กับขนาดของตัว ส่วนขาจะใหญ่กว่าส่วนแขนเพียงเล็กน้อย เมื่อเราเข้าใจ สัดส่วนและขนาดของตัวการ์ตูนแล้ว จะทำให้เราสามารถออกแบบท่าทางของตัวการ์ตูนในลักษณะต่าง ๆ กันได้อย่างแม่นยำขึ้น

2.4 โปรแกรม

เป็นการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยสร้างเกมในแต่ละขั้นตอนโดยใช้โปรแกรมต่าง ๆ เช่น Photoshop, RPG Maker โดยใช้เครื่องมือของโปรแกรมให้เป็นประโยชน์ เช่น การสร้างตัวละคร, การสร้างแผนที่ เพื่อสร้างเกมให้เป็นไปตามที่ได้ออกแบบไว้



ภาพ 42 โปรแกรม RPG Maker

ที่มา : Steam, 2561

3.ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

3.1 จิตวิทยาวัยรุ่น

3.1.1 ความหมายของวัยรุ่น

มีผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับ"วัยรุ่น" ไว้หลากหลายหลาย ดังนี้

เป็นระยะที่สำคัญที่สุดเกี่ยวกับการพัฒนาในด้านร่างกายและจิตใจ เป็นช่วงเวลาของการเจริญงอกงามและการเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ ด้าน คือ ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม เป็นช่วงเวลาที่รับสิ่งใหม่ ๆ ทั้งทางด้านประสบการณ์ ความรับผิดชอบ ความสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้ใหญ่ ความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วมักจะก่อให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการปรับตัว การเปลี่ยนแปลงจากวัยรุ่นไปสู่วัยผู้ใหญ่ในระยะแรก จึงดูเสมือนว่าปัญหาต่าง ๆ เกิดขึ้นพร้อมกันในตัวเด็ก เด็กวัยรุ่นจึงไม่สามารถปรับตัวให้ทันต่อปัญหาเหล่านั้น

เป็นวัยที่เริ่มแตกเนื้อหนุ่มสาว (Puberty) จนกระทั่งบรรลุนิติภาวะ ซึ่งมีผลกระทบกระเทือนต่อความเจริญด้านอื่น ๆ ด้วย เช่น มีการแปรปรวนทางอารมณ์ เป็นเหตุหนึ่งที่ทำ ให้มีพฤติกรรมแปลก ๆ เช่น รัก ชอบอะไร ก็รักจนหลง ชอบจนคลั่ง ที่เป็นเช่นนี้ เพราะมีอารมณ์อ่อนไหวง่าย ถ้าผิดหวังหรือไม่ได้ดังใจจะเสียใจมาก หรือมีเรื่องกระทบกระเทือนเล็กน้อยก็จะหนีออกจากบ้าน บางรายถึงกับแสดงความอาฆาตพยาบาทหรือโต้ตอบอย่างรุนแรง ถึงขนาดยกพวกตีกัน ซึ่งบางครั้งผู้ใหญ่ไม่เข้าใจ ทำให้เกิดปัญหาในการมีความสัมพันธ์ต่อกัน

วัยรุ่นคือวัยที่สิ้นสุดความเป็นเด็กและกำลัง จะพัฒนาไปสู่วัยผู้ใหญ่ อายุประมาณ 13-20 ปี อาจกล่าวได้ว่าเป็นวัยที่มีความสำคัญช่วงหนึ่งในชีวิตมนุษย์ ซึ่งเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญหา และการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ก็มีผลทำ ให้วัยรุ่นขาดความเชื่อมั่นในตนเอง และประสบปัญหาในการปรับตัว จะเห็นได้ว่าวัยรุ่นจะมีพฤติกรรมที่แตกต่างไปจากวัยอื่น ๆ

วัยรุ่นเป็นวัยที่เริ่มในช่วงอายุตั้งแต่เด็กมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย (12-13 ปี) จนอายุที่เด็กสามารถมีงานทำ ซึ่งในแต่ละสังคมจะสิ้นสุดระยะอายุไม่เท่ากัน อย่างไรก็ตาม โดยทั่วไปวัยรุ่นจะสิ้นสุดระยะอายุประมาณ 20 ปี วัยรุ่นเป็นวัยที่เด็กมีพัฒนาการที่รวดเร็ว มีการเปลี่ยนแปลงในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย การเปลี่ยนแปลงกลุ่มของสังคมหรือการเปลี่ยนแปลงทางสติปัญญา การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วนี้ทำ ให้เด็กต้องปรับตัว ซึ่งการปรับตัวนำ มาซึ่งความวิตกกังวล ความเครียดของอารมณ์ ความโกรธฯลฯ นักจิตวิทยา Stangley Hall เรียกระยะวัยรุ่นว่าเป็นวัยพายุบุแคม (Storm and Stress) นั่นก็คือ เด็กวัยรุ่นจะไม่มีความมั่นคงทางอารมณ์ มีความขวัญผวาของอารมณ์ และอารมณ์ก็มักจะเป็นอารมณ์ที่รุนแรง มีความกดดันสูง และในสายตาของคนโดยทั่วไปก็เรียกว่า วัยรุ่น เป็นวัยของปัญหาวัยอลวนวัยรุ่น เพราะฉะนั้นวัยรุ่นจึงจัดเป็นวัยหนึ่งที่บุคคลในสังคมให้ความสนใจและคิดว่าเป็นปัญหาพฤติกรรมส่วนหนึ่งของสังคม

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีอารมณ์เปลี่ยนแปลงได้ง่าย ความเชื่อมั่น ความต้องการ ตลอดจนความปรารถนาต่าง ๆ เป็นไปอย่างรุนแรงปราศจากความยั้งคิด ชอบทำ อะไรตามใจหรือตามความนึกคิดของตน ต้องการเป็นที่ยอมรับนับถือในหมู่เพื่อนฝูง โดยพยายามทำ อะไรให้คล้าย ๆ กันเลียนแบบตามกัน จึงมีวัยรุ่นเป็นจำนวนไม่น้อยที่มีปัญหาและอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เลวร้าย ได้ตกเป็นทาสของยาเสพติดจากแนวคิดดังกล่าวสรุปได้ว่า วัยรุ่น เป็นวัยที่เริ่มตั้งแต่อายุ 12-20 ปี มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จากการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วหรือที่เรียกว่าพายุบุแคม (Strom and Stress) นี้ ส่งผลต่อการปรับตัว ความวิตกกังวล ความเครียดทาง

อารมณ์ ทำ ให้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาโดยไม่เป็นที่ยอมรับของสังคมหรือพฤติกรรมเบี่ยงเบนนั่นเอง

3.1.2 พฤติกรรมวัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีโอกาสเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนได้ง่ายมากที่สุด พฤติกรรมเบี่ยงเบนของวัยรุ่นมีตั้งแต่ความเบี่ยงเบนระดับน้อย ๆ เช่น ดื้อรั้น ก้าวร้าว จนกระทั่งพฤติกรรมเบี่ยงเบนระดับสูง เช่น การกระทำ ผิดของเด็กและเยาวชน

นักจิตวิทยา สรุปพฤติกรรมวัยรุ่น เนื่องมาจากความต้องการ 3 ประการได้แก่

1.) ความต้องการทางกาย หรือความต้องการทางสรีระ ได้แก่ ความต้องการขั้นพื้นฐานของชีวิต เช่น ความต้องการอาหารเพื่อบรรเทาความหิวกระหาย ความต้องการขับถ่ายของเสีย แต่ถ้าเขาไม่ได้รับการตอบสนองจนเป็นที่พอใจ ก็จะแสดงพฤติกรรมออกมาเพื่อให้ได้สิ่งที่ยังขาดอยู่

2.) ความต้องการทางสังคม เพราะว่ามนุษย์เป็นสัตว์สังคมจึงต้องอยู่รวมกันเป็นสังคมแต่ละอย่างเป็นเหตุให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ

3.) ความต้องการทางใจ เป็นความต้องการที่เกิดความคิดมั่นใจว่าตนจะมีชีวิตอยู่รอดได้แล้ว ซึ่งเป็นผลมาจากความคิดหรือเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ การต้องการความรัก ความมั่นคงปลอดภัย ความยกย่องนับถือ ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ และความต้องการเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง

3.1.3 ความต้องการของวัยรุ่น

วัยรุ่นมีความต้องการทางด้านจิตใจหรือความต้องการด้านอารมณ์ ความต้องการทางกาย และความต้องการทางสังคมแตกต่างไปจากเด็กเล็กและผู้ใหญ่ ความต้องการที่สำคัญดังที่ ฉวีวรรณ สุขพันธ์โพธาราม (2527 : 123-125) กล่าวไว้ดังต่อไปนี้

1.) ความต้องการอยากรู้อยากเห็น

2.) ความต้องการความรัก

3.) ความต้องการความปลอดภัย

4.) ความต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคม

5.) ความต้องการได้รับอิสระ

6.) ความต้องการที่จะหาเลี้ยงตนเอง

7.) ความต้องการปรัชญาชีวิตที่น่าพอใจ

ความต้องการต่าง ๆ เหล่านี้เป็นแรงจูงใจที่นำ ไปสู่การกระทำ หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ทั้งในทางที่สังคมยอมรับหรือไปสู่พฤติกรรมเบี่ยงเบนที่สังคมไม่ยอมรับ

3.1.4 ความสนใจของวัยรุ่น

วัยรุ่นมีความสนใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัวจะมีมากโดยเฉพาะกิจกรรมเป็นกลุ่มเพื่อนที่เป็นการสร้างประสบการณ์และบังเกิดผลดีด้านการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ซึ่งฉวีวรรณ สุขพันธ์ - โพธาราม (2527, หน้า 131-132) ได้กล่าวถึงความสนใจของวัยรุ่นไว้ดังนี้

1) สนใจเรื่องสุขภาพ
2) สนใจเรื่องเพศ
3) สนใจการเลือกอาชีพ
4) สนใจสันทนาการ
5) สนใจค้นคว้า
6) สนใจสร้างนิสัยการเรียนดี
7) สนใจเรื่องคุณสมบัติส่วนตัว
8) สนใจเรื่องปรัชญาชีวิต

จากลักษณะความต้องการและความสนใจของวัยรุ่นที่กล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าวัยรุ่นเป็นระยะของการมีสภาพหลักการเหตุผล เขาต้องการให้ผู้ใหญ่มีหลักการเช่นเดียวกับเขาในบางครั้งความคิด ความปรารถนาที่จะให้ผู้ที่ตนรักและสนใจ เป็นเช่นที่เขาปรารถนา วัยรุ่นจะแสดงออกในลักษณะก้าวร้าว ดึงดัน ประชดประชันต่าง ๆ จนกลายเป็นพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน เช่น วัยรุ่นต้องการอยู่ในครอบครัวอบอุ่น รักปรองดองกัน ถ้าพ่อแม่มีปากเสียงกันจะเห็นว่าวัยรุ่นจะมีปฏิกิริยาความรู้สึกโต้ตอบรุนแรง เป็นการแสดงให้เห็นถึงการถูกขัดขวางความคิด ปรารถนาของวัยรุ่นขัดใจและแสดงปฏิกิริยาต่อต้าน ถ้าผู้ใหญ่ไม่เข้าใจ ใช้การบีบบังคับโดยไร้เหตุผล ยิ่งทำ ให้วัยรุ่นเกิดความคับข้องใจมากขึ้น จึงแสดงพฤติกรรมเบี่ยงเบนออกมา เช่น หนีไปมั่วสุมกับเพื่อน ชอบเที่ยวไม่อยากอยู่บ้าน ส่งผลให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมา (Sawake Vo, 2551)

3.2 พฤติกรรมกลุ่ม Generation ของกลุ่มเป้าหมาย

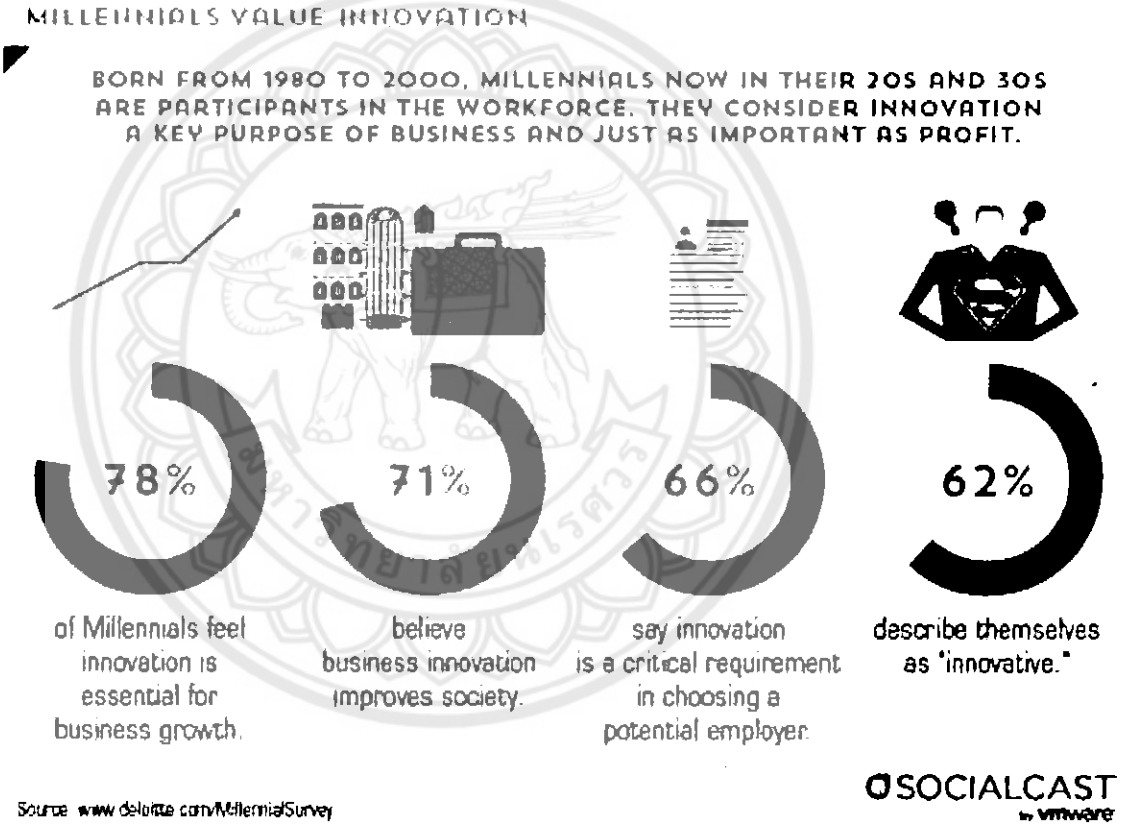
กลุ่มเป้าหมาย อายุ 18-25 ปีมีช่วง Generation คาบเกี่ยวอยู่ระหว่าง 2 Generation ดังนี้

3.2.1 Generation M

เกิดระหว่าง พ.ศ. 2534 - 2539

เป็นคนที่เติบโตมากับการดูแลและสั่งสอนเป็นพิเศษ เพื่อไม่ให้ใช้ชีวิตผิดพลาด และตกอยู่ในอำนาจของอบายมุข สิ่งยั่วยุ จัดได้ว่าเป็น กลุ่มแห่งความหวัง (Generation of Hope) ที่ผู้ใหญ่ในรุ่นที่ผ่าน ๆ มา หวังว่าคนกลุ่มนี้จะมีชีวิตและแก้ไขความผิดพลาดที่ตนเคยทำไว้ในอดีต

Gen-M ให้ความสำคัญกับคอมพิวเตอร์ ภาษาอังกฤษ ไม่ชอบเป็นลูกจ้าง มีความอิสระในตัวเองค่อนข้างสูง มีแนวทางเป็นของตัวเองชัดเจน ไม่เหมือนใคร และไม่อยากให้ใครเหมือน



ภาพ 43 ภาพแสดง Generation M

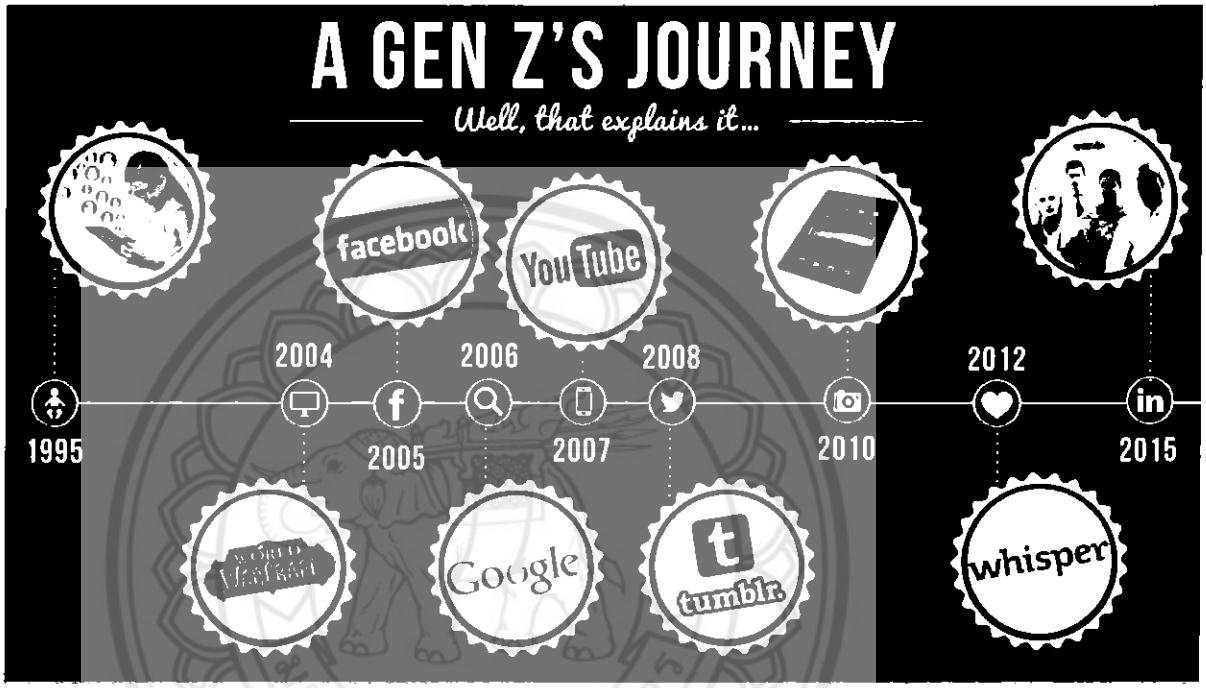
ที่มา : Vmware, 2561

3.2.2 Generation Z

เกิดระหว่าง พ.ศ. 2540 - ปัจจุบัน

คนกลุ่มนี้ใช้เวลาส่วนใหญ่เติบโตอยู่บนเว็บ สื่อสารผ่านอินเตอร์เน็ตเป็นหลัก ไม่ค่อยมีทักษะในการสื่อสารทางการพูด มักจะทำอะไรเร็วๆ และชอบอะไรเร็วๆ มีความเป็นตัวเองสูง

ไม่ค่อยเชื่อในเรื่องการออกไปเจอเพื่อนฝูง เพื่อสร้างตัวตน ไม่ชอบการเดินทาง ไม่เชื่อถือใน social norms ของสังคม มีความเป็นส่วนตัวสูง ให้ความสำคัญกับการหาและการแชร์สิ่งที่ตัวเองเชื่อว่าดีที่สุด



ภาพ 44 ภาพแสดงพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตของ Generation Z

ที่มา : เตชิต สุวิทวัฒนา, 2561

4.กรณีศึกษา

4.1 ไบรอันผจญภัย

เกมสุดกวนของคนไทยที่มีกระแสมากมายใน Youtube ในเวลาไม่กี่วัน แม้ปัจจุบันก็ยังให้ทดลองเล่นในแบบ Demo ก็ตาม โดยตัวเกมสามารถเล่นได้ทั้งบนคอมพิวเตอร์และมือถือ

ภาพ 45 ภาพหน้าปกใน Facebook Page ของเกมไบรอันผจญภัย

ที่มา : https://www.facebook.com/BriansAdventures, 2561

ตัวเกมมีเรื่องราวพื้นฐานคือการออกเดินทางไปปราบจอมมาร โดยตัวเกมไม่ได้เน้นการต่อสู้ ไม่ได้เน้นเนื้อเรื่องซึ้งกินใจ แต่เน้นไปทางด้านการกวนใจผู้เล่นด้วยความกวนของเกม รวมถึงการทำให้ผู้เล่นนั้นตายซ้ำแล้วซ้ำเล่า

คำนิยม

มาดูความประทับใจของผู้ที่ได้ลองเล่นเกม ไบรอัน ผจญภัย กันดีกว่า

"ปกติสนิทกับคนสร้างเกมมาก หลังจากได้เล่นเกม ตอนนี้เลิกคบไปแล้วครับ"

ลุงแมลง ณ บ้านโพนทอง

"เล่นเกม ไบรอัน ผจญภัย แล้วอยากขว้างคีย์บอร์ดทิ้งเลยครับ TwT"

ท่าน Natsuki แฟง Irpg.in.th

"เล่นเดโมจบ ผมนี่รักเลยครับ... รักษาสติไว้แทบไม่อยู่"

คุณ Tulaya

"ไบรอัน ผจญภัย ผจญภัยสมชื่อจริงๆ ครัช"

ชชแมนนนนนนนนนนนนนนน

ภาพ 46 ภาพคำนิยมของเกมไบรอันผจญภัย

ที่มา : https://playbrian.com, 2561

เกมไบรอันผจญภัยจะท้าทายผู้เล่นว่าจะสามารถเล่นเกมนี้จบได้หรือไม่ ใช้เวลาจบนานแค่ไหน และตายกี่ครั้งซึ่งนับเป็น Challenge ที่เป็นจุดเด่นของเกมนี้

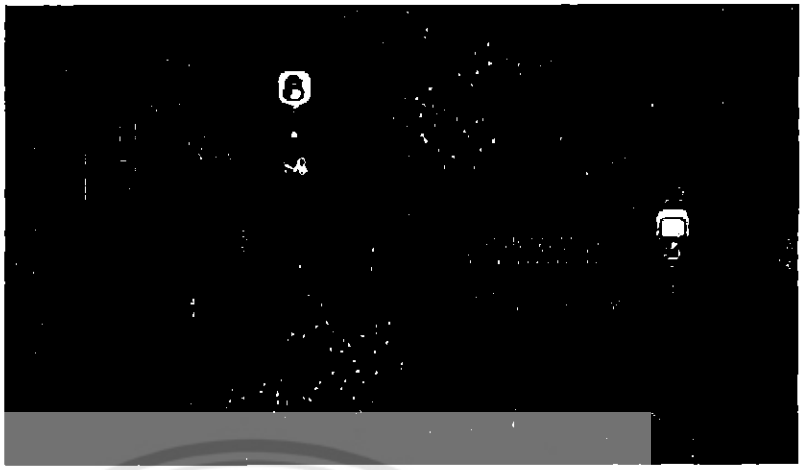
4.2 Stardew Valley

เกม Stardew Valley ถูกพัฒนาขึ้นมาโดยคน ๆ เดียวซึ่งก็คือ Eric Barone โดยใช้เวลาพัฒนากว่า 4 ปีเพื่อสร้างเกมขึ้นมา แม้ดูภายนอก Stardew Valley จะคล้ายเกมดังในตำนานอย่าง Havest Moon คือการปลูกผัก ทำฟาร์ม จีบสาว แต่สิ่งที่แตกต่างออกไปคือ Stardew Valley จะสามารถเล่นต่อไปได้เรื่อย ๆ โดยผู้พัฒนาก็สร้าง Content ใหม่ ๆ เพิ่มเติมมาโดยล่าสุดคือระบบ Co-op และมีแผนที่จะสร้างระแบบแต่งงานระหว่างผู้เล่นตัวกันอีกด้วย

ภาพ 47 ภาพเกม Stardew Velley

ที่มา : https://playbrian.com, 2561

ผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นชายหนุ่มที่เบื่อการทำงานในเมืองและระบบทุนนิยมจึงออกมาทำฟาร์มในที่ดินซึ่งเป็นมรดกของตา โดยผู้เล่นจะต้องพัฒนาฟาร์มของตนเอง ปลูกพืชให้เข้ากับฤดู หาวัตถุดับมาอัพเกรดอุปกรณ์ ต่อสู้กับมอนสเตอร์ และที่เป็นจุดเด่นคือการจีบสาวในเกมซึ่งมีให้เลือกหลากหลายทีเดียว



ภาพ 48 ภาพฟาร์มในเกม Stardew Velley

ที่มา : Wikipedia, 2561

ตัวเกมจะเป็นกราฟฟิคแบบบิทที่ทำให้ชาวเกมนึกถึงความคลาสสิคในการเล่นเกม โดยเกมออกวางจำหน่ายเมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2559 ราคาอยู่ที่ 315 บาทในโซนไทย ในปัจจุบันเกมได้ถูกขายออกไปแล้วกว่า 3.3 ล้านครั้ง นับว่าเป็นเกมอินดี้ที่สามารถสร้างยอดขายไม่น้อยหน้าค่ายเกมใหญ่ ๆ และสร้างกระแสเกมกราฟฟิคแบบย้อนยุคกลับมาอีกครั้ง โดดเด่นขึ้นมาท่ามกลางเกมกราฟฟิคอลังการสมจริง (https://steamspy.com/app/413150, 2561)

4.3 LiEat

เกม LiEat วางจำหน่ายเมื่อวันที่ 36 กุมภาพันธ์ 2559 โดยทีมพัฒนา Miwashiba เป็นเกมสวมบทบาทที่เน้นด้านเรื่องราวโดยมีตัวเอกเป็นมังกรน้อยที่สามารถกินคำโกหกของคนอื่นได้

ภาพ 49 ภาพจากเกม LiEat

ที่มา : Steam, 2561

ผู้เล่นจะได้เล่นเป็น Leo ที่ผจญภัยไปในโลกแฟนตาซีเพื่อแก้ปริศนาต่าง ๆ จุดเด่นของเกมจะอยู่ที่เนื้อเรื่องยาวและน่าติดตาม รวมไปถึงตัวละครที่น่ารักน่าชัง แม้กราฟฟิคในเกมจะเป็นแบบบิทก็ตาม

ภาพ 50 ภาพการเล่นจากเกม LiEat

ที่มา : Steam, 2561

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

การออกแบบและพัฒนาเกม "Where's That CAT" สำหรับบุคลคลอายุ 18-25 ปี ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาใช้และปรับปรุงในการออกแบบเพื่อทำให้การออกแบบออกมาอย่างมีประสิทธิภาพและมีแนวคิดว่า เกม เป็นสื่อที่เข้าถึงผู้คนได้ อีกทั้งยังสมารถมอบความบันเทิงใจและสอดแทรกความรู้ได้ โดยจะเสริมความรู้เรื่องแมวไทยผ่านเกมโดยวิเคาะข้อมูลดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ปัญหาของงานวิจัย

1.1 แมวไทย

แมวไทยนั้นเริ่มโด่งดังในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวจากการที่ทรงพระราชทานแมววิเชียรมาศให้แก่กงสุลอังกฤษ หลังจากนั้นแมวคู่นั่นก็ชนะการประกวดทำให้แมวไทยนั้นเริ่มได้รับความนิยม พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวจึงพระราชทานแมวไทยให้แก่ผู้อื่นอีกจนแมวไทยโด่งดังในหลายประเทศ

1.2 สายพันธุ์แมวไทย

แมวไทยสายพันธุ์แท้นั้นได้มีการบันทึกไว้หลากหลายตำรา แต่ละตำราจะมีลักษณะคล้ายคลึงกันคล้ายต่อ ๆ กันมาจากอดีต โดยแบ่งหมวดหมู่ได้ดังนี้

1.2.1 แมวให้คุณ 17 สายพันธุ์

แมวให้คุณยังแบ่งได้เป็นแมวที่ยังพบในปัจจุบัน และไม่พบแล้วดังนี้

1) ยังพบในปัจจุบัน 4 สายพันธุ์ ได้แก่ วิเชียรมาศ แมวโกนจา แมวศุภลักษณ์ แมวมาเลศ

2) ไม่พบในปัจจุบัน 13 สายพันธุ์ ได้แก่ แมวโสงหเสพย แมวจตุบทแมว แมวปัดเสวตร แมวกระจอก แมวแซมเสวตร แมวรัตนกำพล แมวกรอบแว่น แมวการเวก แมวเก้าแต้ม แมวนิลจักร แมววิลาศ แมวมุลิลา แมวนิลรัตน์

1.2.2 แมวให้โทษ 6 สายพันธุ์

แมวในหมวดนี้ไม่พบในปัจจุบันแล้ว บางสายพันธุ์ยังคล้ายกับเป็นเรื่องเล่า ได้แก่ แมวเหน็บเสนียด แมวกอบเพลิง แมวปีศาจ แมวหิณโทษ แมวพรรณพยัฆ แมวทุพลเพศ

2. วิเคราะห์ทฤษฎีการออกแบบ

2.1 เกมคอมพิวเตอร์

เกมพิวเตอร์แพร่หลายในปัจจุบัน เนื่องปัจจุบันเข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้ง่าย มีลักษระทั่วไปคือเป็นการจำลองสถานการ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ปัญหา โดยจะมีกฎเกณฑ์ และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม โดยการสร้างเกมมักจะเน้นไปทางให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น

2.1.1 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ประเภทเกมที่ผู้วิจัยได้เลือกมาออกแบบคือเกมสวมบทบาท หรือ Role-Playing Game หรือเรียกสั้น ๆ ว่า RPG โดยเกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นให้อยู่ในโลกที่สมมติขึ้น แล้วผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด ตัวเกมจะไม่เน้นการบังคับหวือหวา แต่จะให้ผู้เล่นได้สัมผัสกับเรื่องราวของเกมแทน

2.2 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครควรออกแบบอย่างละเอียดเพื่อความมีมิติของตัวละคร โดยในเกมบทบาทของตัวละครควรมีหลากหลายแตกต่างเพื่อทำให้ผู้เล่นไม่เบื่อจนเกินไป ดังนี้

1) Hero ตัวละครหลัก ตัวเอกของเรื่องที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาท จะมีเป้าหมายว่าต้องไปทำอะไรซักอย่างให้สำเร็จ

2) Shadow ตัวร้าย แน่นอนว่าในเกมย่อมมีฝั่งตัวร้ายเพื่อได้คอยขัดขวางตัวละครหลัก

3) Mentor ตัวละครที่แนะนำ คอยช่วยเหลือตัวเอก

4) Herald ตัวละครที่คอยให้คำแนะนำตัวเอก

5) Threshold Guardian ตัวละครที่พิสูจน์ความตั้งใจของตัวละครหลัก

6) Shape shifter ตัวละครที่ไม่จริงใจ เป็นนกสองหัวที่เปลี่ยนไปเรื่อย ๆ คอยสร้างความสับสนในเนื้อเรื่อง

7) Trickster ตัวละครที่เป็นตัวป่วน ช่วงสร้างสีสันให้กับเนื้อเรื่อง

2.3 โปรแกรม RPG Maker

การเริ่มต้นสร้างเกมด้วยโปรแกรม RPG Maker เป็นตัวเลือกที่ดี เนื่องจากมี Function ค่อนข้างครบ ไม่ต้องอาศัยความรู้เรื่อง Code มากนักจึงใช้เวลาศึกษาไม่นาน นอกจากนั้นยังมี Plug in ให้ใช้เหมือนเป็นตัวช่วยในการสร้างโดยอาศัยการปรับแต่ง Code ไม่มากนัก

RPG Maker มีข้อเสียคือเนื่องจากโปรแกรมนั้นเป็นโปรแกรมสร้างเกมที่เกือบ ๆ สำเร็จรูป ทำให้ขาดอิสระในการสร้างเกม บางจุดสามารถแก้ไขได้ด้วย Plug in แต่บางจุดก็ไม่สามารถแก้ไขอะไรได้เลย

3. วิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

3.1 ลักษณะด้านร่างกาย

3.1.1 อายุ 18-25 ปี

3.2 ลักษณะด้านพฤติกรรม

3.2.1 เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก

3.2.2 ให้ความสำคัญกับความพิวเตอร์และภาษาอังกฤษ

3.2.3 มีความอิสระในตัวเองค่อนข้างสูง มีแนวทางของตัวเองชัดเจนไม่เหมือนใครและไม่อยากให้ใครเหมือน

3.2.4 สื่อสารผ่านอินเตอร์เน็ตเป็นหลัก ไม่ค่อยมีทักษะการพูด

3.2.5 มักจะทำอะไรเร็ว ๆ และชอบอะไรเร็ว ๆ

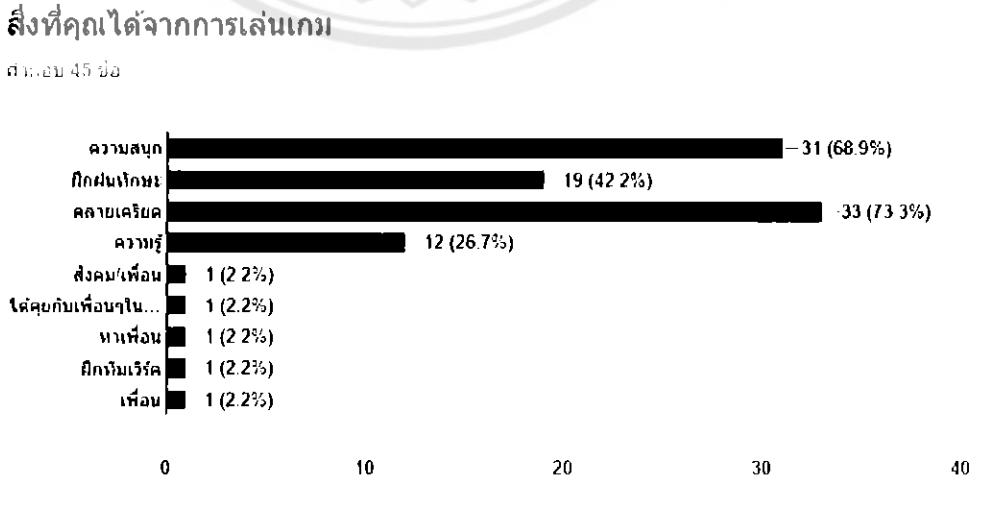
3.3 ลักษณะการเล่นเกมที่ได้จากการทำแบบสอบถาม

แบ่งเป็น 3 กลุ่มตามลักษณะที่คล้ายคลึงกันได้ดังนี้

3.3.1 กลุ่มที่เล่นเพื่อความสนุก บันเทิงใจ คลายเครียด

3.3.2 กลุ่มที่เล่นเพื่อฝึกฝนทักษะ เพื่อหาความรู้

3.3.3 กลุ่มที่เล่นเพื่อสังคม ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือสังคมเฉพาะในเกม



ภาพ 51 ภาพสรุปข้อมูลจากการทำแบบสอบถาม

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ

เล่นเพื่อความสนุก รู้จักแมวไทย

ผู้วิจัยต้องการออกแบบเกมที่ผู้เล่นได้รับความเพลิดเพลินและในขณะเดียวกันก็ได้รู้จักแมวไทยไปด้วย โดยอาศัยการเล่าเรื่องแนวแฟนตาซีตามแบบฉบับของเกมประเภท Role-Playing Game

แนวทางการออกแบบ

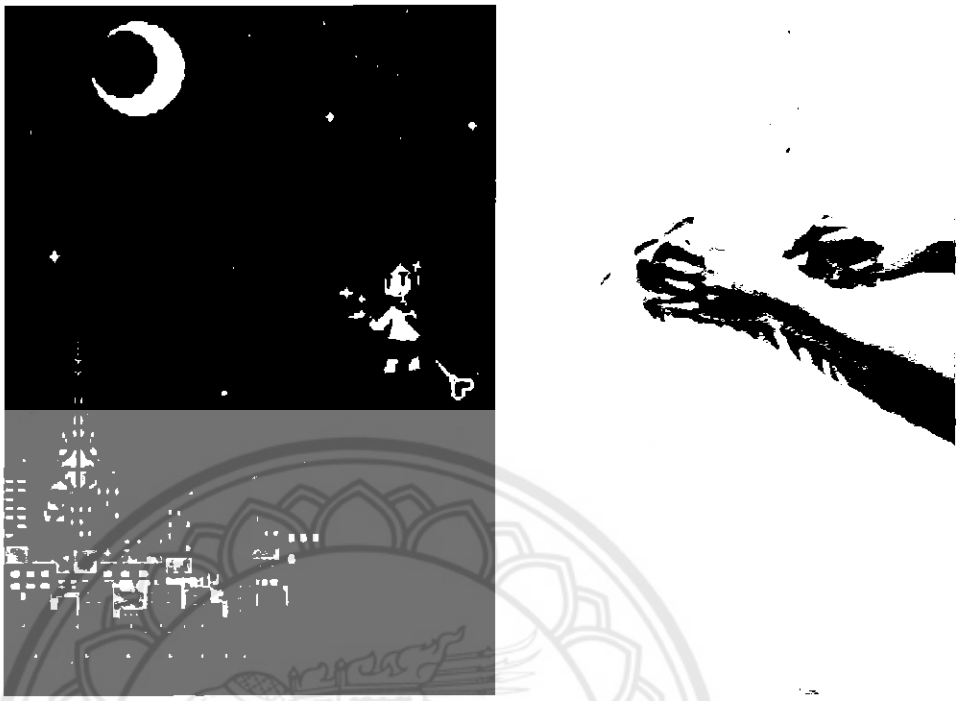
1. ตัวละคร นอกจากตัวละครที่เป็นมนุษย์ จะมีตัวละครที่เป็นกึ่งคนกึ่งแมว วาดโดยดึงลักษณะเด่นของแมวสายพันธุ์นั้น ๆ มา

ภาพ 52 ภาพตัวอย่างตัวละคร

ที่มา : Pinterest, 2561

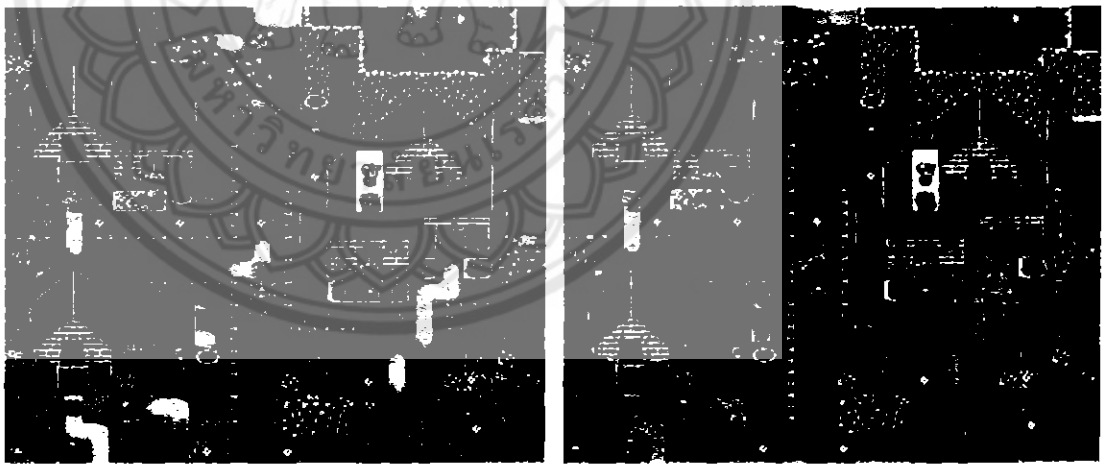
2. โทนสีของเกม

ตัวละครรวมถึงฉากจะเน้นสีที่เหนือสิ่งหรือผิดธรรมชาติ อาทิเช่น ต้นหญ้าเสียงเขียวเทเลท้องฟ้าสีชมพูเป็นต้น เพื่อได้สัมผัสถึงความแฟนตาซีของเกม



ภาพ 53 ภาพตัวอย่าง Mood and Tone

ที่มา : Pinterest, 2561

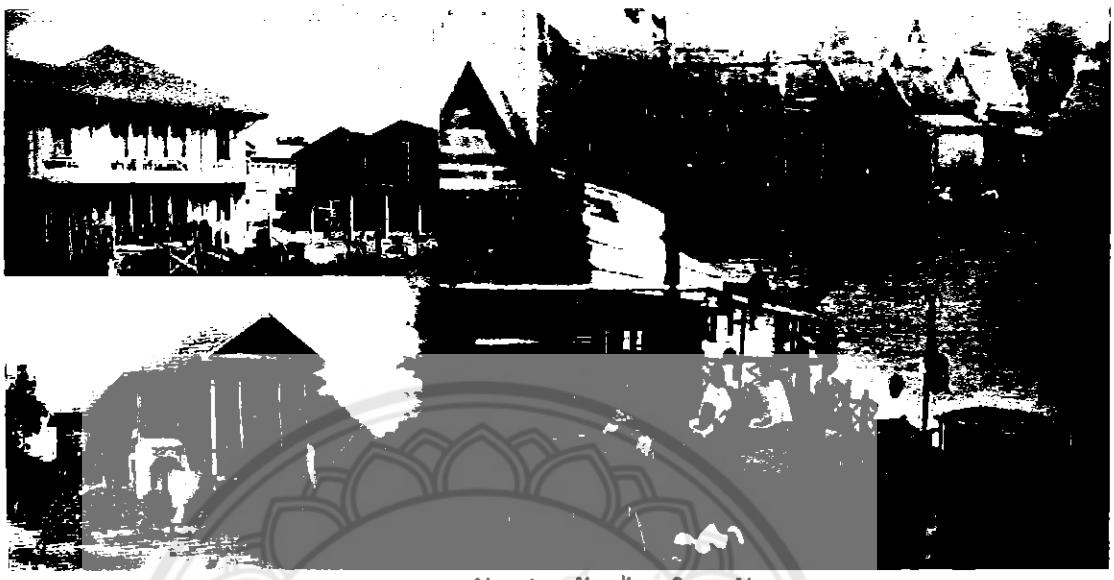


ภาพ 54 ภาพตัวอย่างการใช้โทนสี

ที่มา : Pinterest, 2561

3. การออกแบบฉาก

ตัวฉากเริ่มต้นจะเป็นเมืองที่เป็นจุดเริ่มต้นของตัวเอกก่อนจะเปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง ลักษณะฉากในเกมจะมีลักษะแบบ RPG ทั่วไปโดยจะแฝงความเป็นไทยเข้าไป เช่น จั่วบ้าน บ้านไม้ เป็นต้น

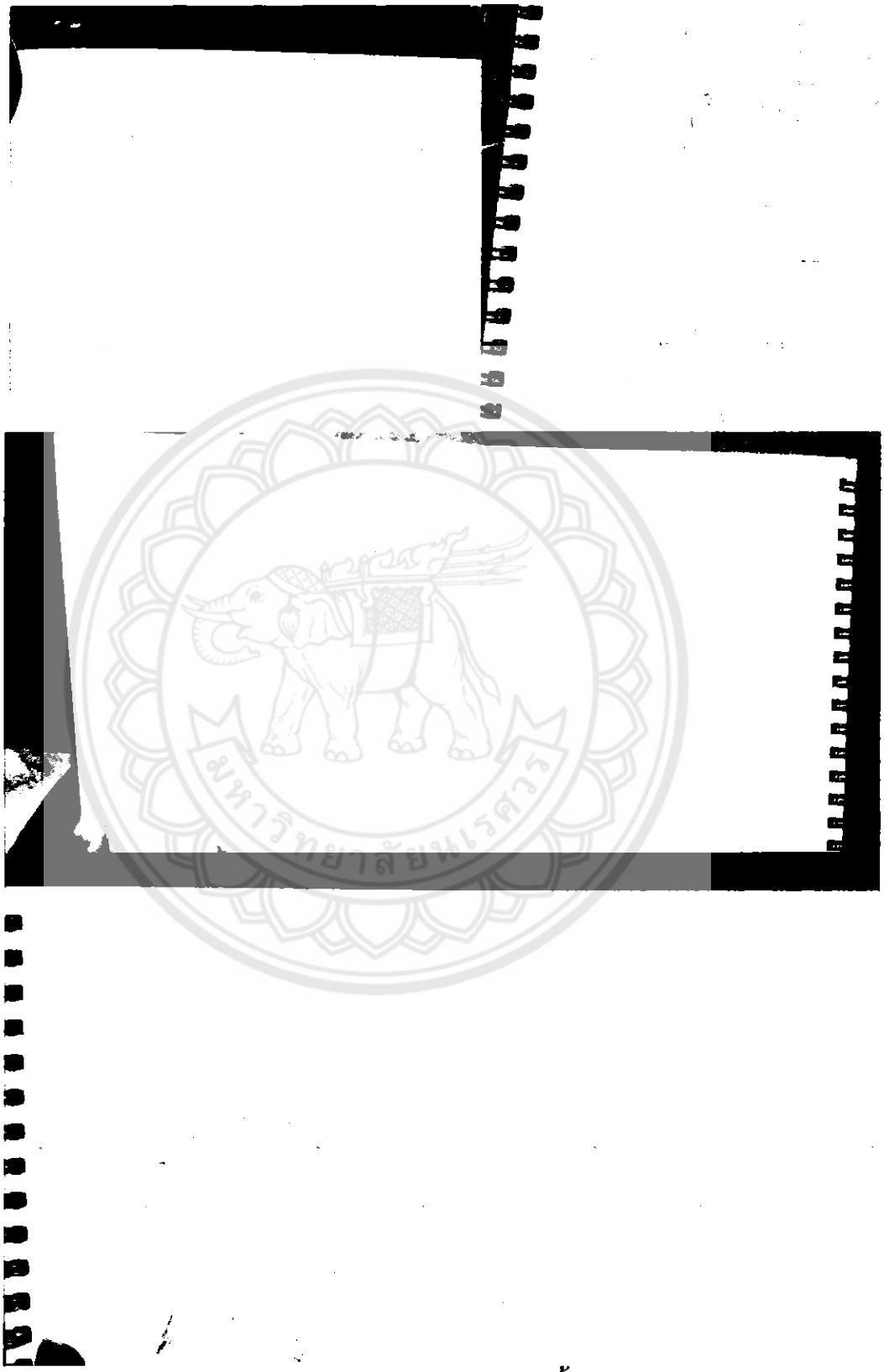


ภาพ 55 ภาพตัวอย่างบ้านไทยในสมัยร. 5
ที่มา : Pinterest, 2561

4. Sketch ฉากและตัวละคร

ตัวละครหลักออกแบบโดยสร้างลักษณะนิสัยขึ้นมาก่อนวาด ส่วนตัวละครที่เป็นครึ่งคนครึ่งแมวนั้นออกแบบโดยกำหนดลักษณะนิสัยแล้วนำเอาลักษณะเด่นของแมวมาใช้

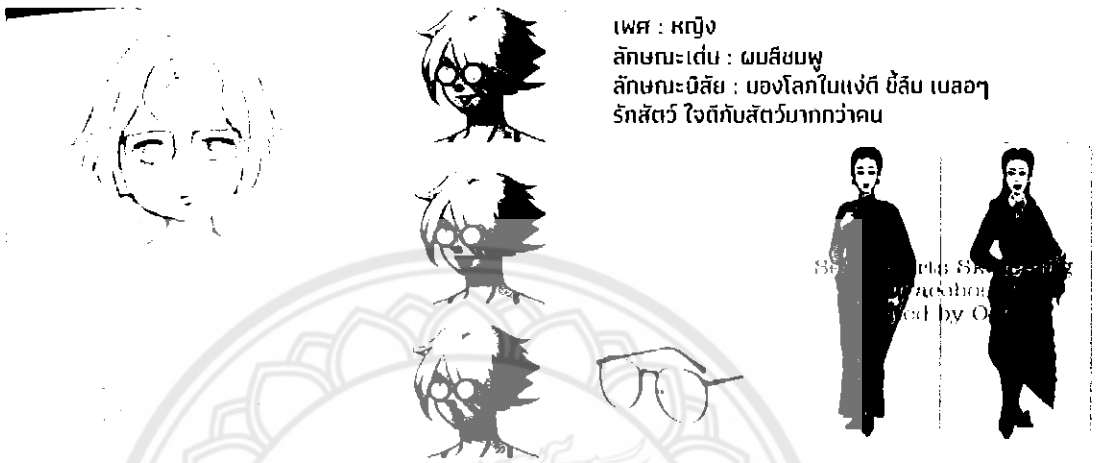
ภาพ 56 ภาพ Sketch ฉากของเกม
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561



ภาพ 57 ภาพ Sketch ตัวละครหลักทั้ง 7 ตัวละคร

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

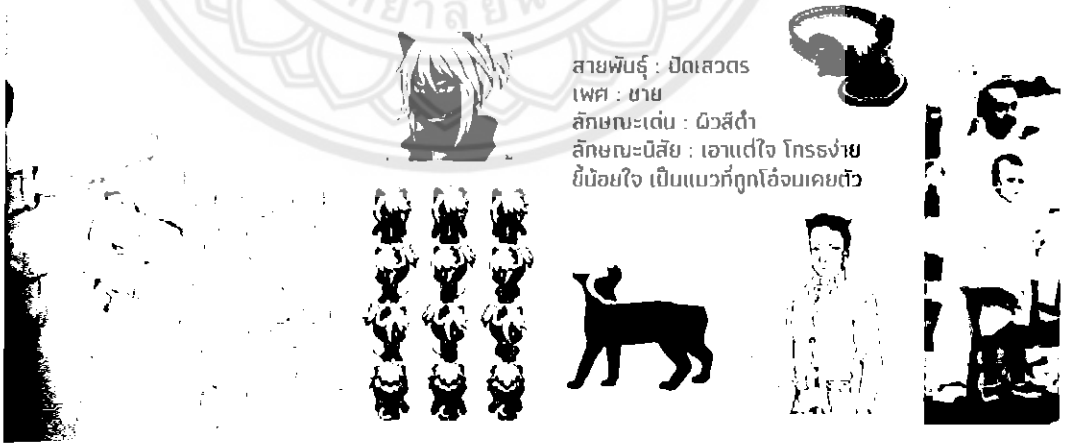
4.1 ไพเราะ ตัวละครหลักที่ผู้เล่นตัวสวมบทบาทโลดแล่นไปในเกม โดยได้กำหนดลักษณะตัวละครไว้ดังภาพ 58



ภาพ 58 ภาพ Sketch ไพเราะ

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

4.2 ปัด ตัวละครหลักอีกตัวที่เป็นต้นเหตุของเรื่องราวทั้งหมด เป็นแมวที่ปัดได้เลี้ยงไว้มาตั้งแต่เด็ก โดยกำหนดลักษณะตัวละครไว้ดังภาพ 59



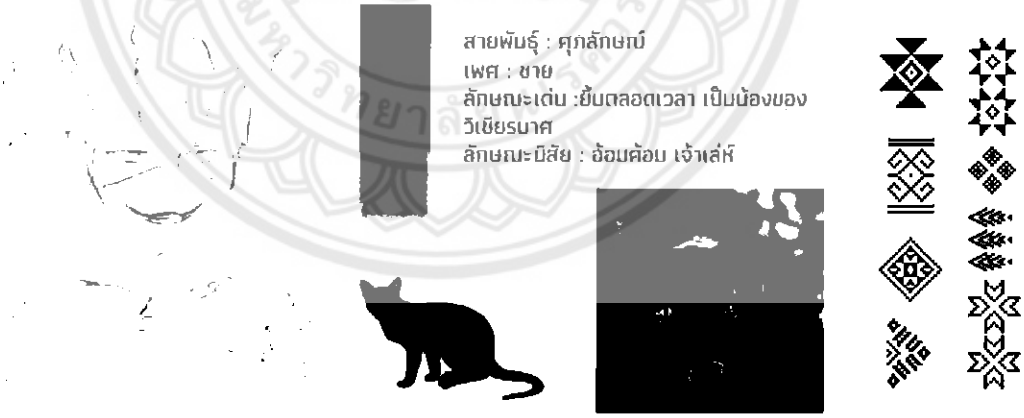
ภาพ 59 ภาพ Sketch ปัด

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

4.3 วิเชียรมาศ แมวไทยที่โด่งดังที่ประเทศอังกฤษ มีบทบาทในลักษณะตัวละครที่กึ่งดีกึ่งร้าย โดยกำหนดลักษณะตัวละครไว้ดังภาพ 60

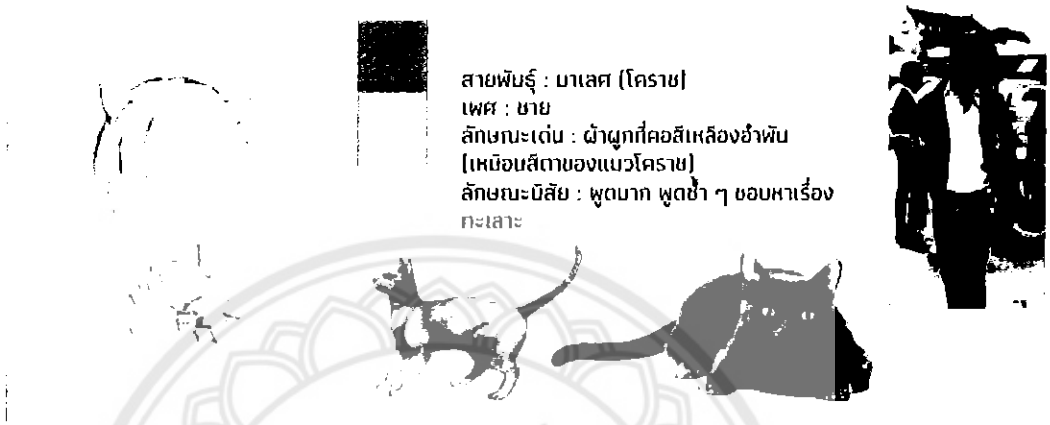
ภาพ 60 ภาพ Sketch วิเชียรมาศ
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

4.4 ศุภลักษณ์ มีลักษณะสีน้ำตาลล้วนสีคล้ายคลึงกับแต้มบนตัวแมวสายพันธุ์วิเชียรมาศ จึงกำหนดให้เป็นน้องของวิเชียรโดยมีลักษณะที่ตรงกันข้ามกับพี่ชายอย่างสิ้นเชิง



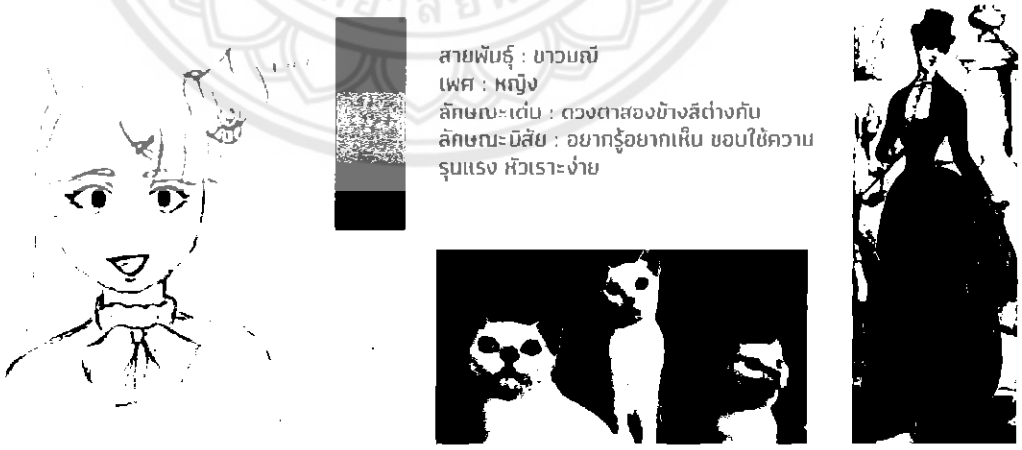
ภาพ 61 ภาพ Sketch ศุภลักษณ์
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

4.5 มาเลศ มีลักษณะของวัยรุ่นหัวร้อน กำหนดให้แอบชอบขาวมณีจึงชอบทำตัวเรียกร้องความสนใจ



ภาพ 62 ภาพ Sketch มาเลศ
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

4.6 ขาวมณี เป็นนผู้หญิงคนเดียวในกลุ่มองครักษ์ของปัด พยายามตีสนิทโกนจาแต่ก็ไม่แน่ชัดว่าเพราะชอบหรืออยากเอาชนะโกนจาที่นิสัยหยิ่งเฉย ๆ



ภาพ 63 ภาพ Sketch ขาวมณี
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

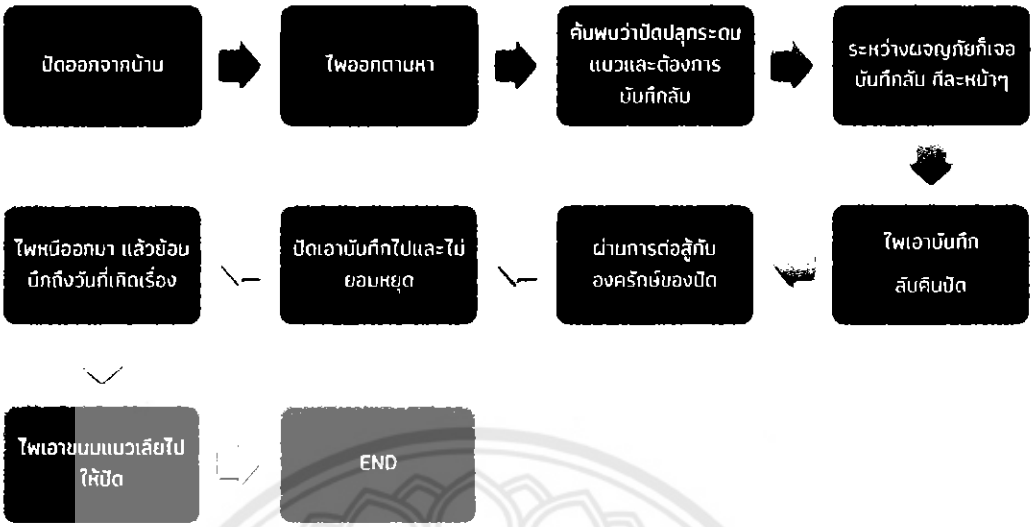
4.7 โกนจา แมวสีดำล้วนที่แต่ชุดไทยอยู่ตัวเดียวในหมู่เพื่อน ความโดดเด่นที่ทำให้เป็นคนถือตัว ดวงตาข้างที่มองไม่เห็นนั้นถูกมนุษย์ทำร้ายเมื่อครั้งที่เป็นแค่แมวธรรมดาเพราะความเชื่อผิด ๆ เกี่ยวกับแมวดำ แต่จริง ๆ แล้วโกนจามีนิสัยอ่อนโยนมาก

ภาพ 64 ภาพ Sketch โกนจา
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

5. เรื่องราวของเกม

เรื่องราวในเกมเกิดขึ้นในอีกโลกหนึ่ง โดยโลกนี้เป็นโลกที่ในอดีตแมวเป็นมอนสเตอร์ที่ดุร้ายอาศัยในป่า สามารถคงรูปร่างครึ่งคนครึ่งแมวหรือร่างแมวก็ได้ จนกระทั่งเกิดสงครามแล้วบันทึกลับที่เป็นจุดกำเนิดพลังของแมวหายไป ทำให้พลังของแมวได้หายไปจนในที่สุดก็กลายเป็นสัตว์เลี้ยงของมนุษย์

โดยจุดกำเนิดของเรื่องราวเกิดจากการที่วันหนึ่งไพเราะลืมซื้อขนมแมวเลียให้ปัด ปัดโมโหมากเพราะไม่เคยเกิดเรื่องแบบนี้ขึ้นทำให้พลังที่ซ่อนไว้ในตัวระเบิดออกมา หลังต่อสู้กับไพเราะปัดก็หนีไป ไพเราะที่ตื่นขึ้นมาก็สูญเสียความทรงจำช่วงนั้นทำให้จำได้แค่แมวตัวเองหายไปจากบ้าน จึงเริ่มออกตามหา



ภาพ 65 ภาพแสดงเนื้อเรื่องเกมโดยย่อ

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

บทที่ 4

การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลแนวคิดการออกแบบ จึงออกแบบละสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

1. แนวคิดการออกแบบ

การออกแบบแกม "Where's THat CAT" มีแนวคิดจากชื่อเกมดังนี้

1.) อยากสื่อถึงเนื้อเรื่องของเกม โดยหากแปลเป็นไทยคร่าว ๆ จะหมายถึง แมวตัวไหนอยู่ที่ไหน ซึ่งเนื้อเรื่องเกมโดยภาพรวมแล้วก็เป็นการออกตามหาแมวที่หายไปของตัวละครที่ชื่อไพเราะ

2.) แฝงความหมายที่สื่อถึงแมวไทยเข้าไปในชื่อเรื่องเล็กน้อย โดยใช้ตัวพิมพ์ให้ในคำว่า THat ดังนั้นหากแปลไทยชื่อเกมก็จะแปลว่า แมวไทยตัวนั้นอยู่ที่ไหน

ภาพ 66 ภาพโลโก้ของเกม

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

2. การออกแบบตัวละคร

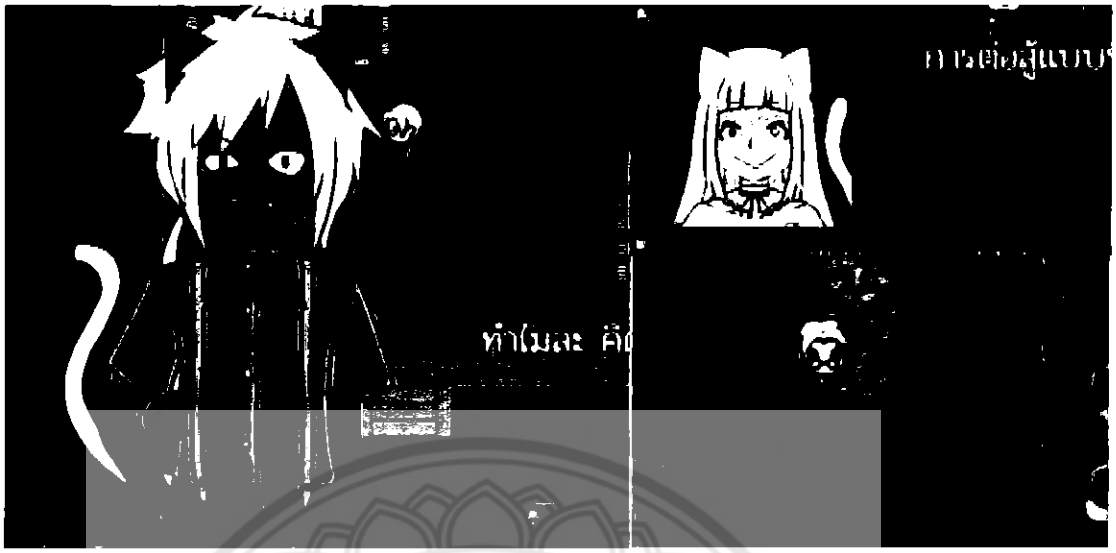
2.1 ตัวละครหลัก

ได้มีการปรับเปลี่ยนแนวทางในการวาดตัวละครหลักเล็กน้อยเพื่อให้เข้ากับความนิยมของกลุ่มเป้าหมาย แต่ยังคงแนวคิดการออกแบบเดิมไว้ โดยแต่ละตัวละครจะประกอบไปด้วย

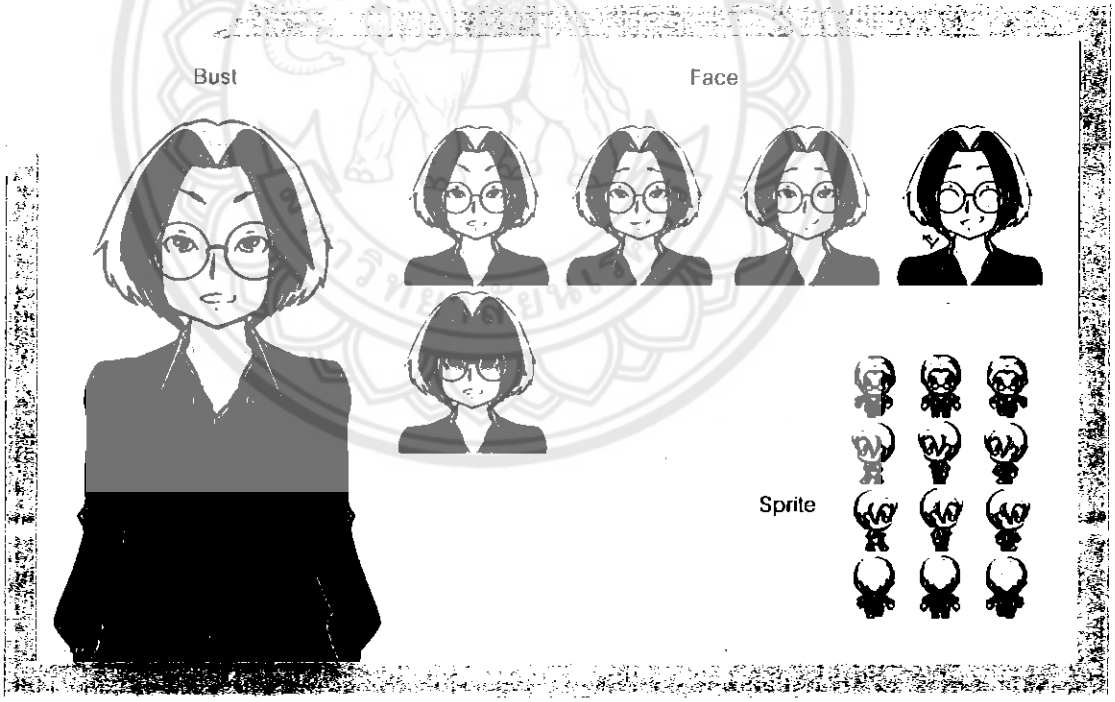
2.1.1 Bust เป็นรูปส่วนครึ่งตัว - เต็มตัว ใช้ในฉากที่ต้องการเน้นย้ำคำพูดตัวละคร หรือต้องการให้ตัวละครโดดเด่น

2.1.2 Face เป็นรูปเฉพาะส่วนใบหน้า ใช้ในฉากที่ตัวละครพูดโดยทั่วไป

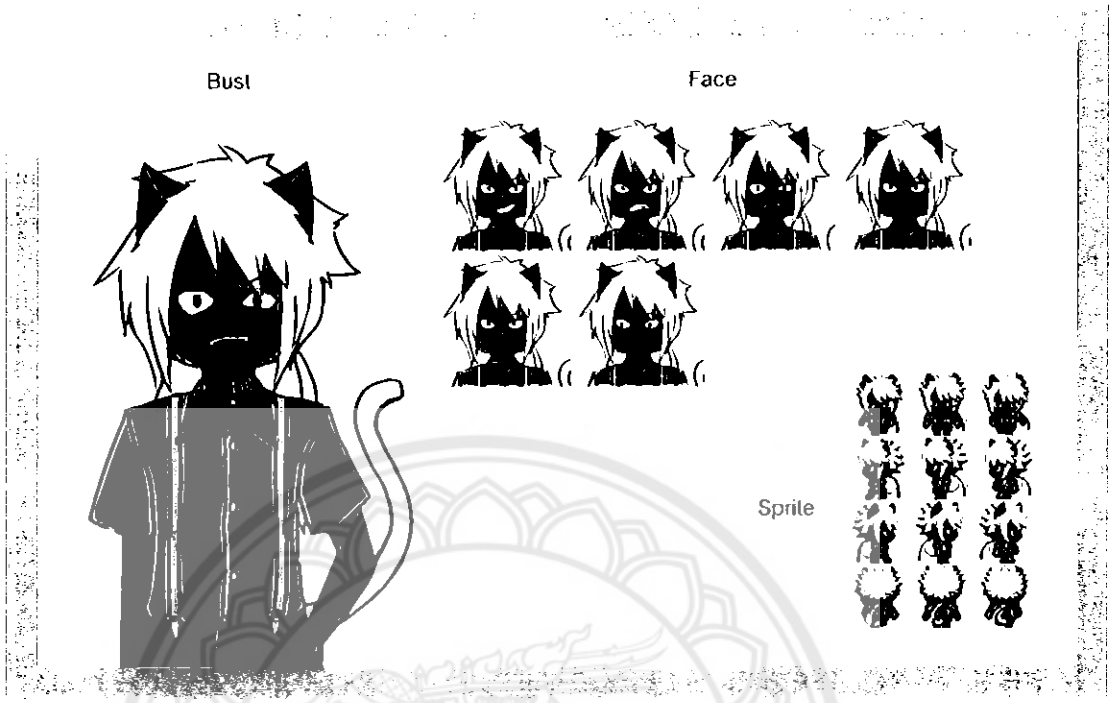
2.1.3 Sprite เป็นรูปตัวละครแบบ Pixel ที่ใช้เดินหรือปรากฏตัวในฉากต่าง ๆ ของเกมเกม โดยลงรายละเอียดน้อย ๆ ให้พอเข้าใจว่าเป็นตัวละครตัวไหน



ภาพ 67 ภาพการใช้รูปตัวละครแบบต่าง ๆ
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

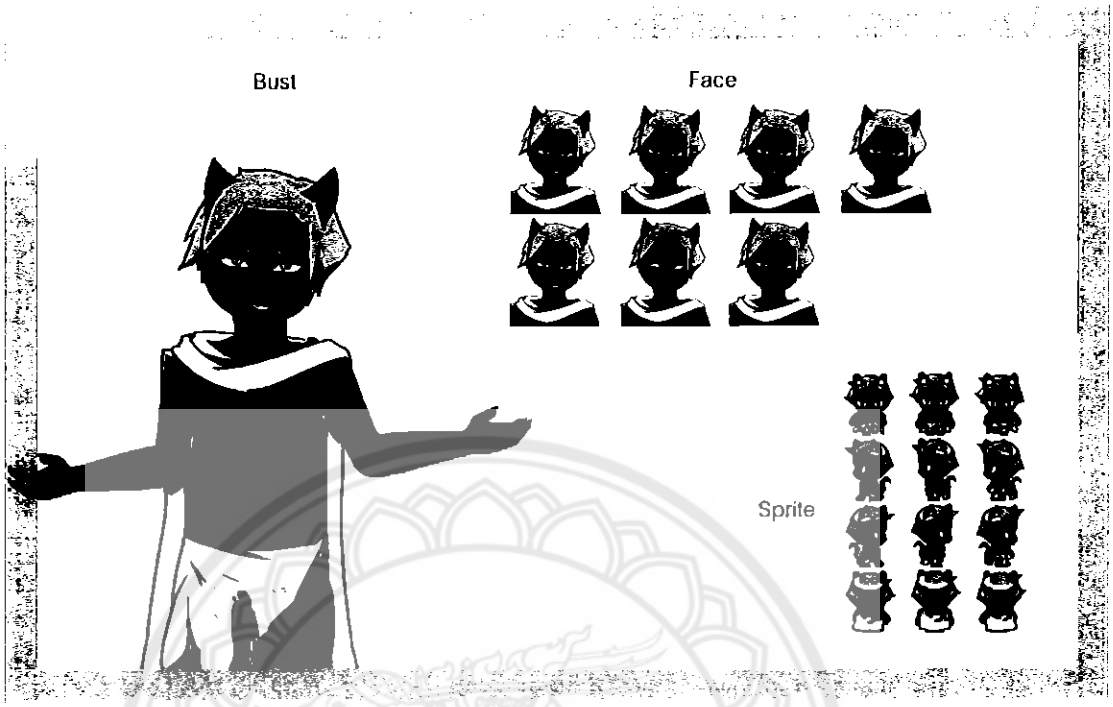


ภาพ 68 ภาพการออกแบบตัวละครหลัก ไพเราะ
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561



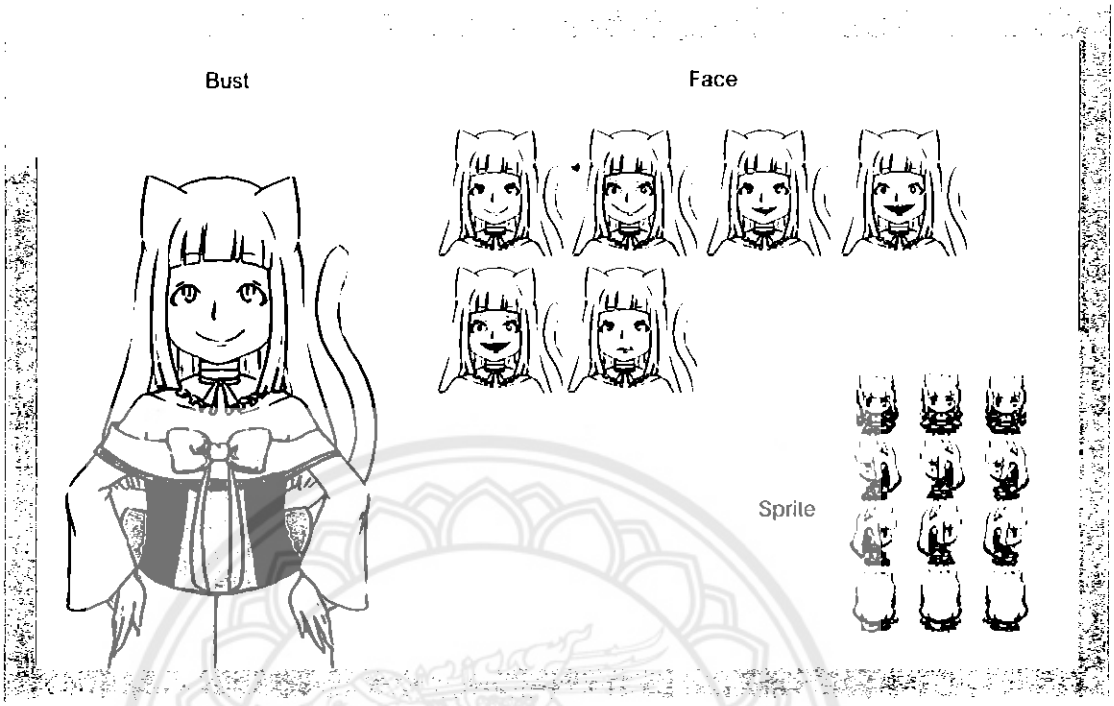
ภาพ 69 ภาพการออกแบบตัวละครหลัก ปัด
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

ภาพ 70 ภาพการออกแบบตัวละครหลัก วิเชียรมาศ
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561



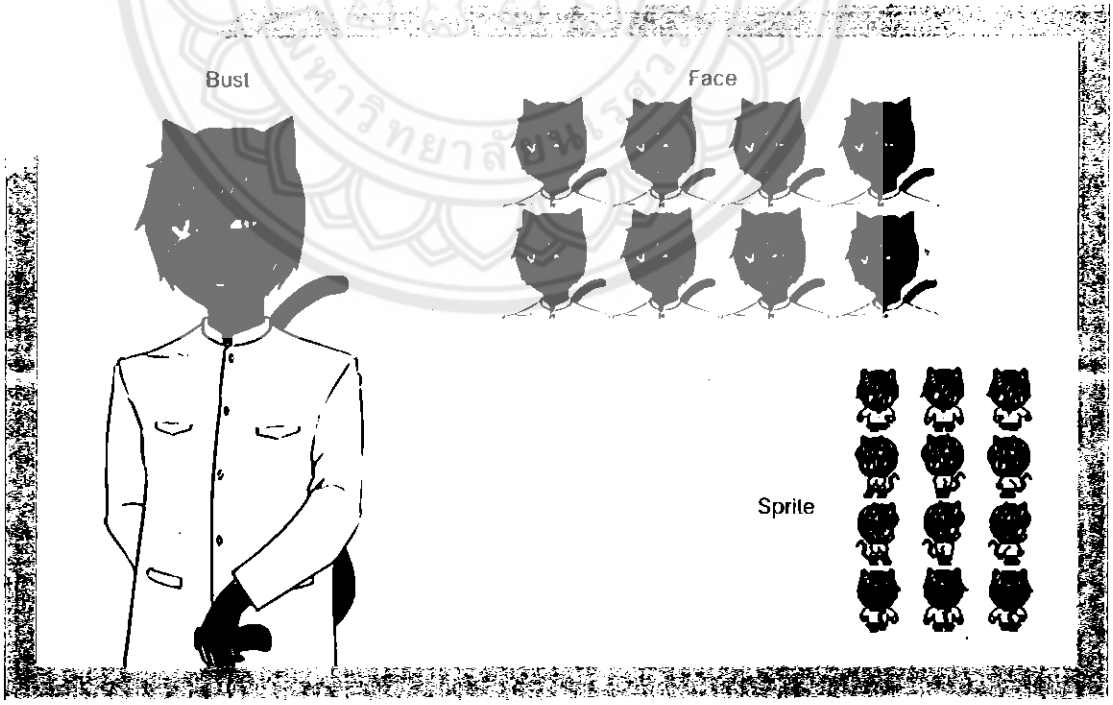
ภาพ 71 ภาพการออกแบบตัวละครหลัก ศุภลักษณ์
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

ภาพ 72 ภาพการออกแบบตัวละครหลัก โคราช
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561



ภาพ 73 ภาพการออกแบบตัวละครหลัก ขาวมณี

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561



ภาพ 74 ภาพการออกแบบตัวละครหลัก โกนจา

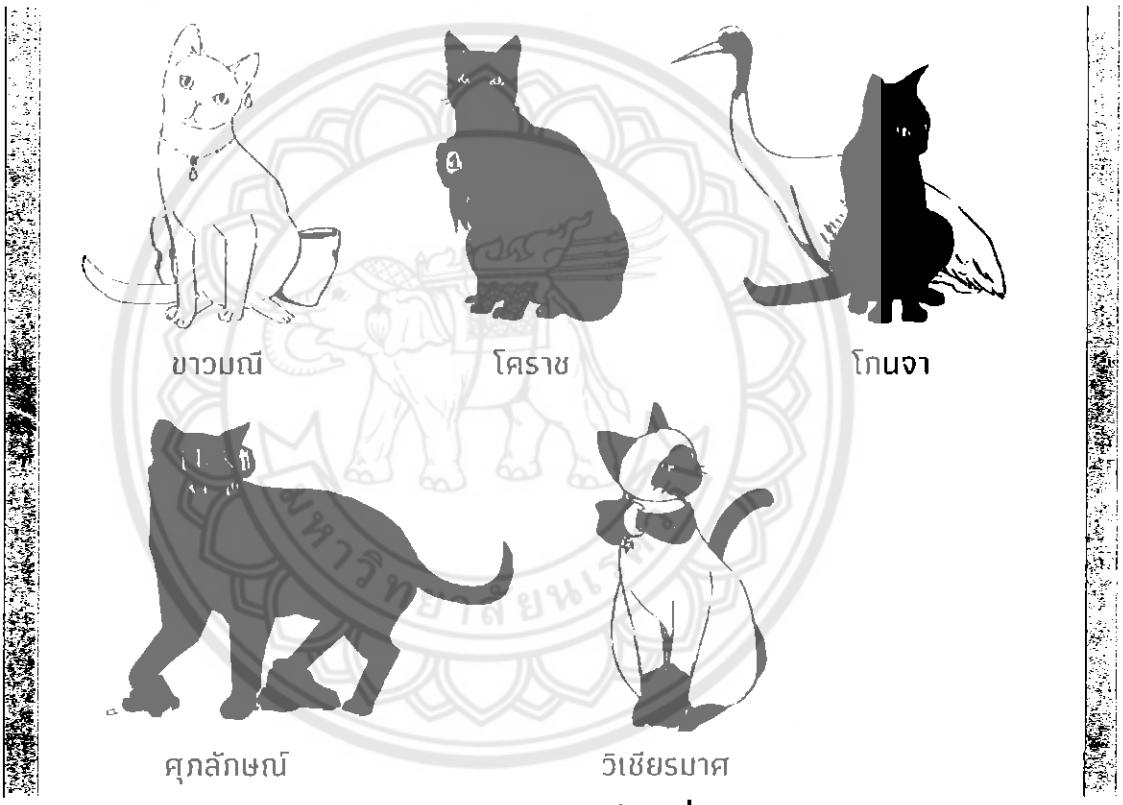
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

2.2 แมวไทย

ในส่วนของแมวได้ออกแบบจากลักษณะที่สำคัญ ๆ ของแมวไทยสายพันธุ์นั้นตามที่ได้ศึกษามา ดังนี้

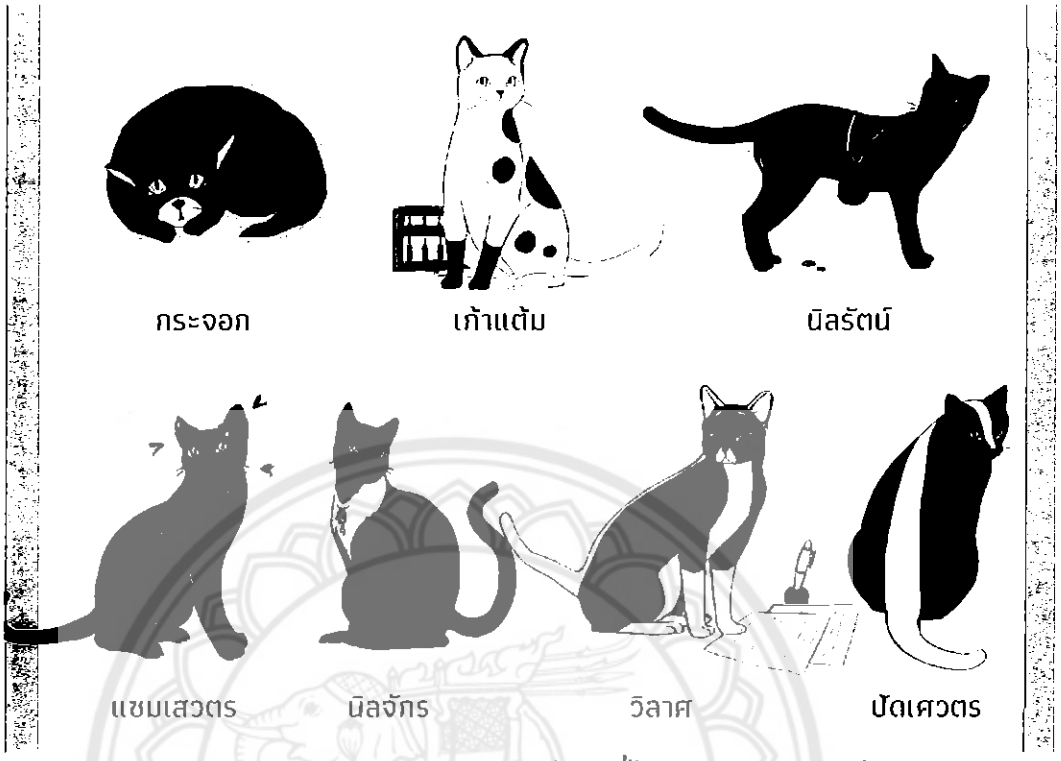
2.2.1 แมวให้คุณ

แบ่งเป็นแมวให้คุณที่ยังพบในปัจจุบัน 5 สายพันธุ์ และไม่พบในปัจจุบันแล้ว 13 สายพันธุ์



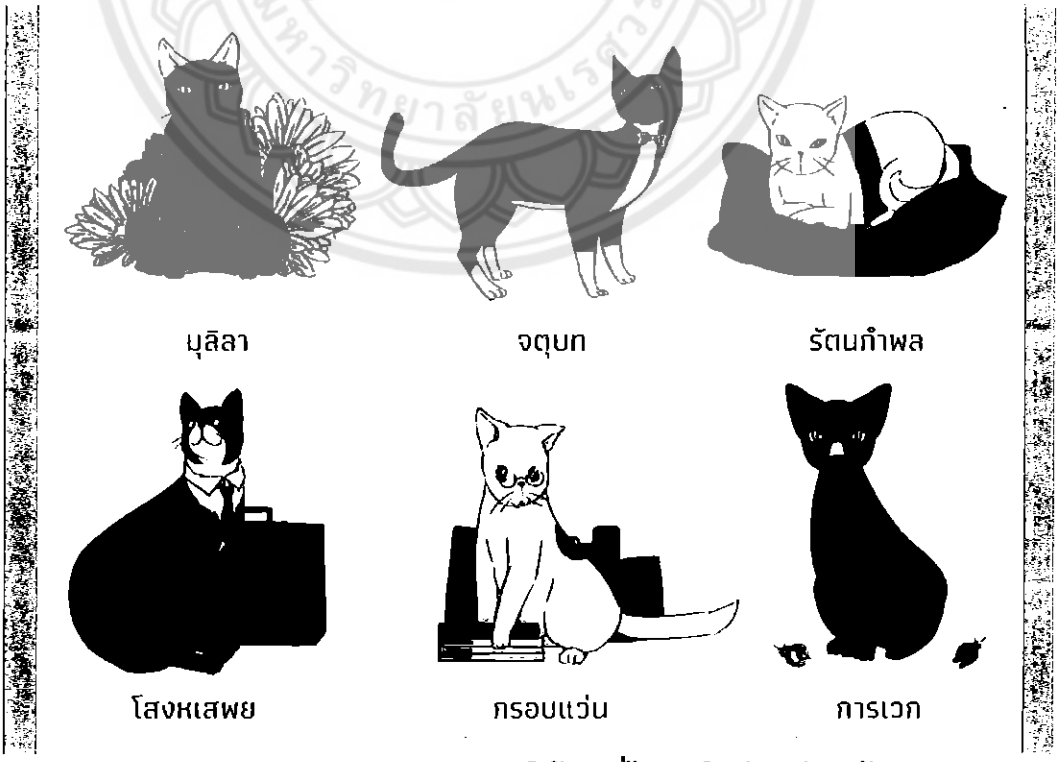
ภาพ 75 ภาพการออกแบบแมวให้คุณที่ยังพบในปัจจุบัน

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561



ภาพ 76 ภาพการออกแบบแมวให้คุณที่ไม่พบในปัจจุบันแล้ว 1

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

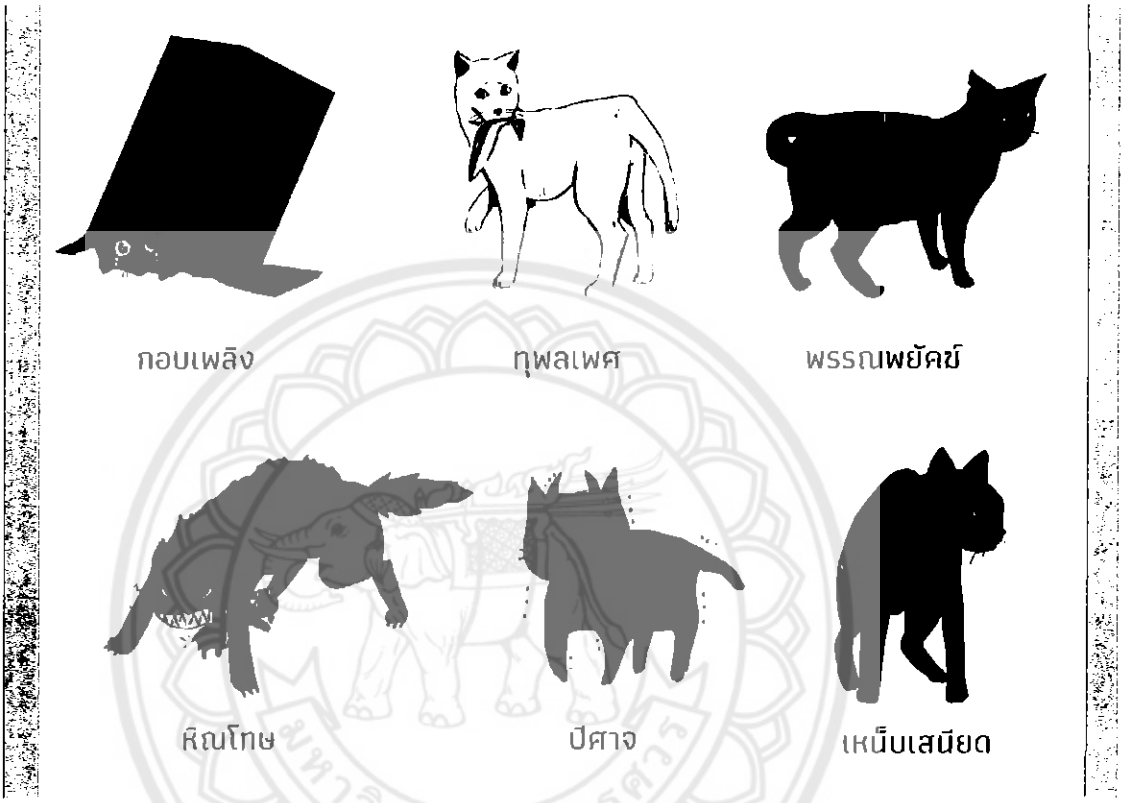


ภาพ 77 ภาพการออกแบบแมวให้คุณที่ไม่พบในปัจจุบันแล้ว 2

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

2.2.2 แมวให้โทษ

แบ่งเป็น 6 สายพันธุ์ดังนี้



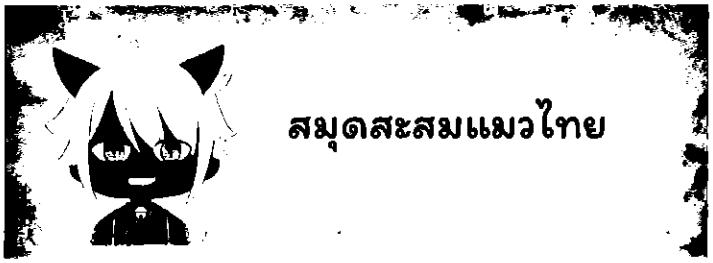
ภาพ 78 ภาพการออกแบบแมวให้โทษ

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

3. การออกแบบส่วนประกอบต่าง ๆ ในเกม

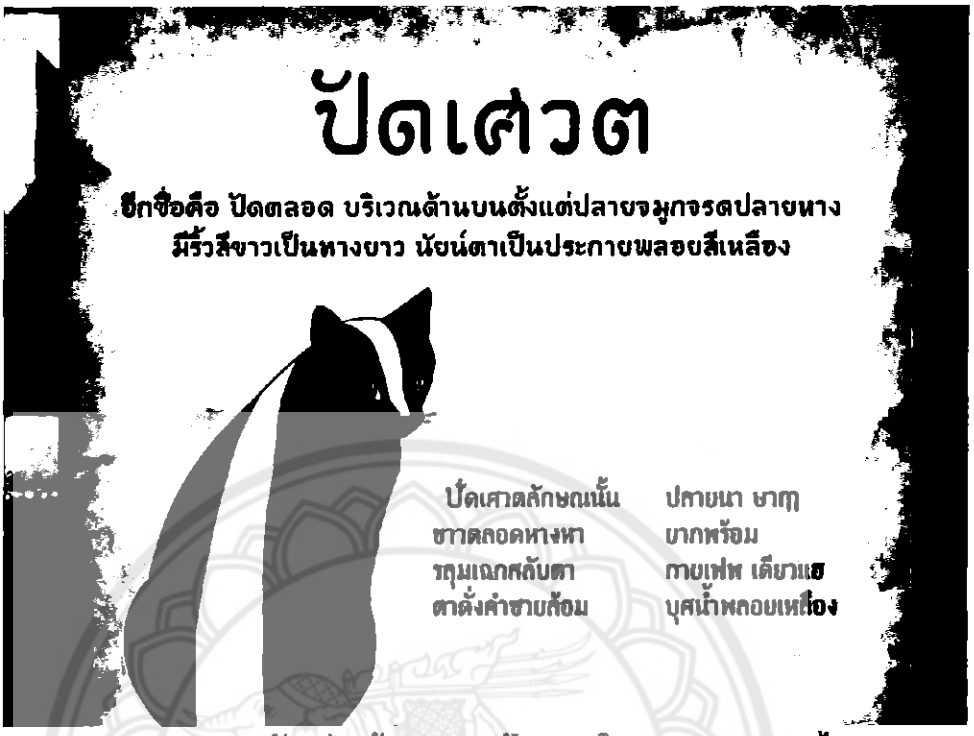
3.1 สมุดสะสมแมวไทย

เมนูในเกมที่ใช้สะสมรูปภาพที่เป็นข้อมูลแมวไทย โดยได้มาจากการเอาชนะแมวไทยชนิดนั้น ๆ หรือตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้



ภาพ 79 ภาพเมนูสมุดสะสมแมวไทย

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561



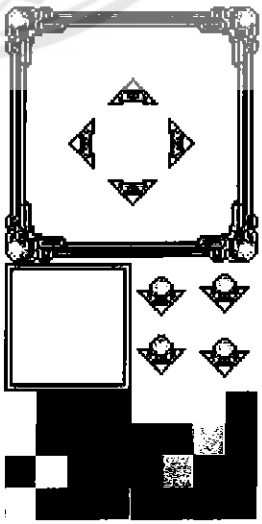
ภาพ 80 ภาพตัวอย่างข้อมูลแมวปัดเศวตในสมุดสะสมแมวไทย

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

3.2 Asset ต่าง ๆ ภายในเกม

3.2.1 หน้าต่างเมนูเกม

เมื่อนำไปใส่ในซอฟต์แวร์จะกลายเป็นรูปแบบของกล่องข้อความ หรือเมนูภายในเกม

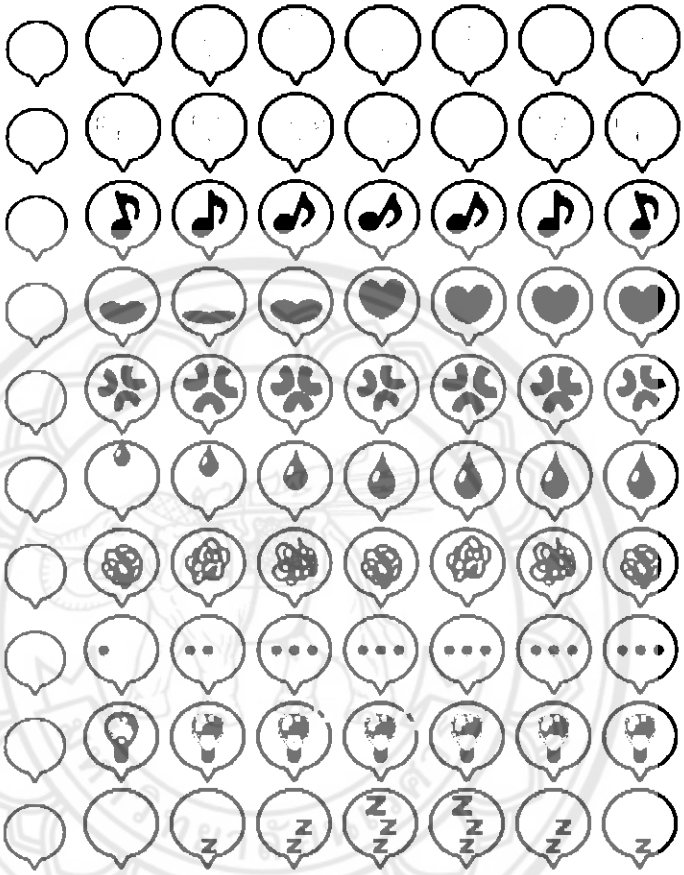


ภาพ 81 ภาพหน้าต่างเมนูเกม

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

3.2.2 ไอคอนแสดงอารมณ์

ใช้ในสถานการณ์ตามเนื้อเรื่อง เพื่อสื่ออารมณ์ของตัวละคร



ภาพ 82 ภาพไอคอนแสดงอารมณ์

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

4. ระบบการต่อสู้

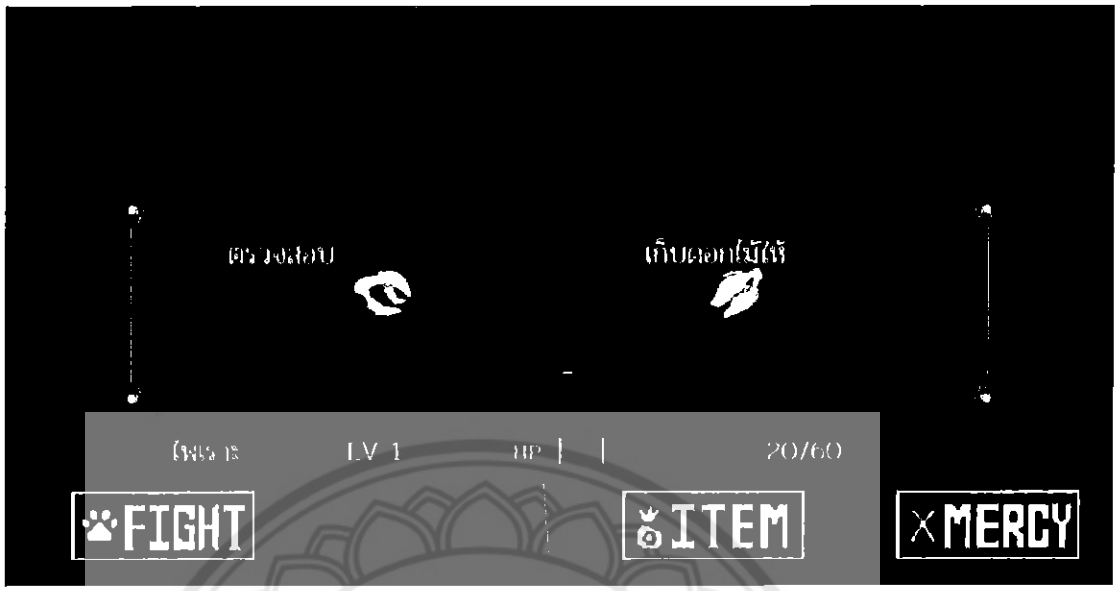
ใช้ระบบต่อสู้ที่มีต้นแบบมาจากเกม Under Tale จึงเรียกได้ว่าเป็น Under Tale Battle System โดยปกป้องหัวใจ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนตัวผู้เล่นสิ่งต่าง ๆ ที่จะเข้ามาโจมตี

4.1 เมนูต่าง ๆ

Under Tale Battle System คือระบบที่แตกต่างจากการต่อสู้ปกติ โดยมีทั้งสิ้น 4 เมนูดังนี้

4.1.1 FIGHT เป็นตัวเลือกที่ผู้เล่นจะเอาชนะด้วยการทำดาเมจใส่ไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งศัตรูได้ตายลงไป

4.1.2 ACT เป็นตัวเลือกที่ผู้เล่นจะทำการตรวจสอบข้อมูลศัตรู จากนั้นก็ใช้วิธีประนีประนอมให้การเอาชนะ เช่น การลูบหัว การเก็บดอกไม้ให้เป็นต้น



ภาพ 83 ภาพแสดงเมนู ACT

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

4.1.3 ITEM เป็นตัวเลือกที่ผู้เล่นใช้ Item ที่ได้มาเพื่อนฟื้นฟูกำลัง

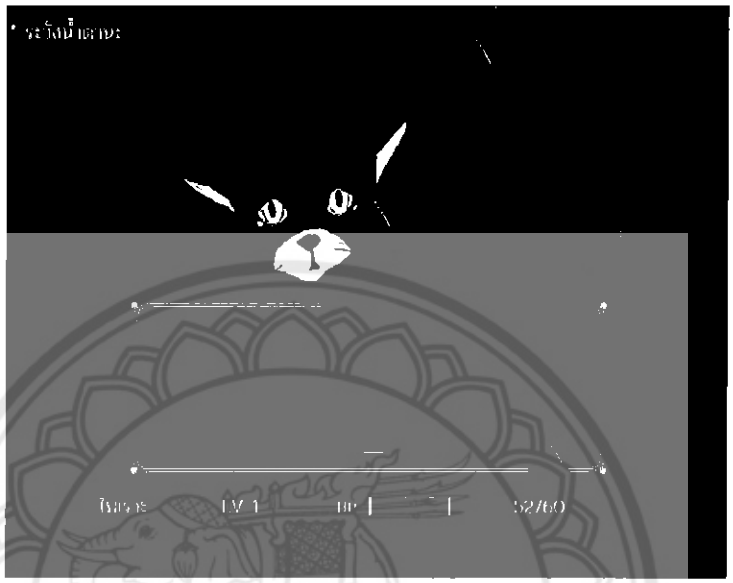
4.1.4 MERCY เป็นตัวเลือกที่หลังจากผู้เล่นได้ ACT ศัตรูจนครบเงื่อนไหนแล้วจึงทำการ Spare เพื่อเอาชนะศัตรูโดยไม่ใช้กำลัง

ภาพ 84 ภาพแสดงเมนู MERCY

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

4.2 ประเภทของการต่อสู้

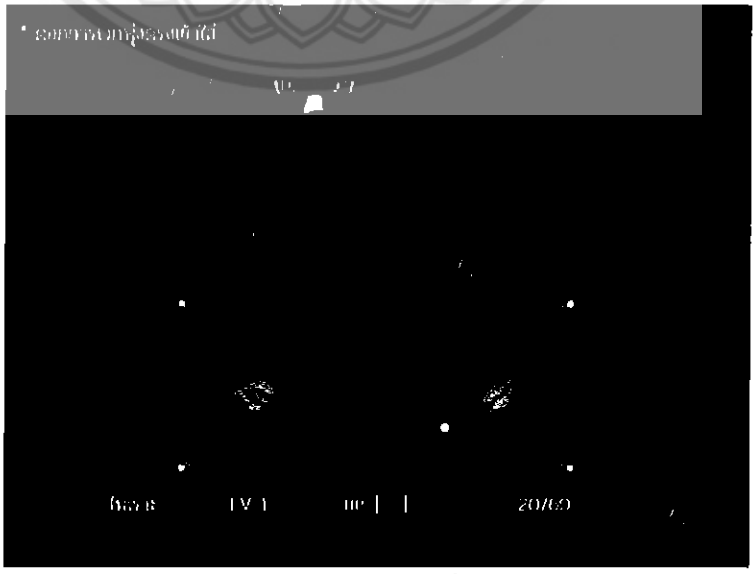
4.2.1 Normal เคลื่อนที่หัวใจหลบหลีกศัตรูโดยใช้ปุ่มลูกศร บน ล่าง ขึ้น บน



ภาพ 85 ภาพแสดงการต่อสู้แบบ Normal

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

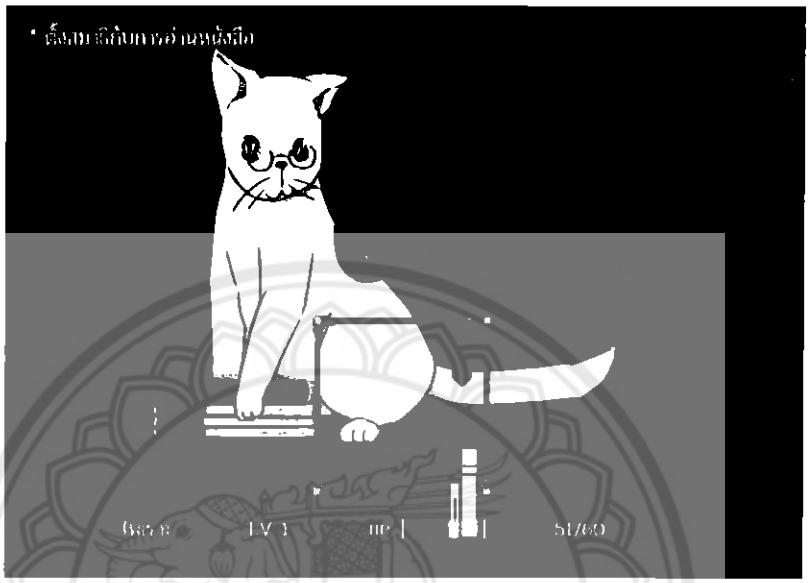
4.2.2 Shooter ศัตรูจะจู่โจมในรูปแบบเดียวกับ Normal แต่สามารถกด Z เผื่อยิ่งกระสุนทำลายสิ่งที่เข้ามาโจมตีได้



ภาพ 86 ภาพแสดงการต่อสู้แบบ Shooter

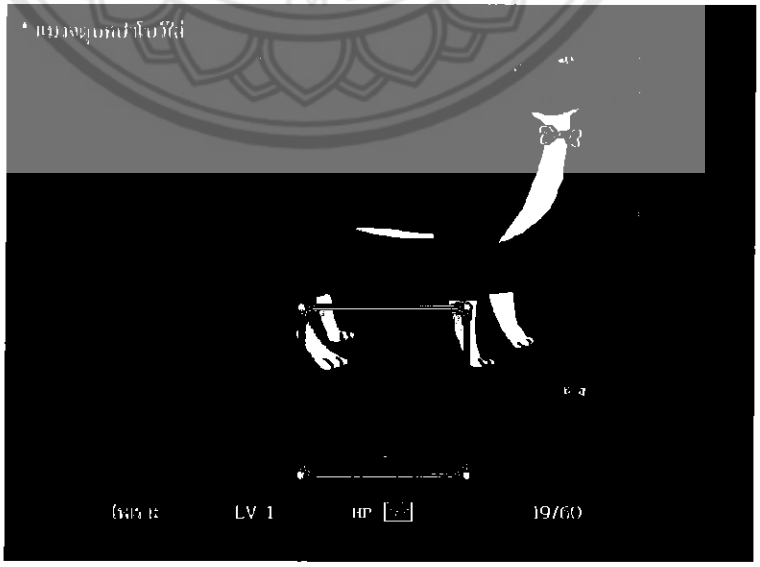
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

4.2.3 Gravity หัวใจจะต้องกระโดดหลบโดนใช้ปุ่มลูกศรขึ้น ยิ่งกดค้างนานยิ่งกระโดดสูงมากขึ้น



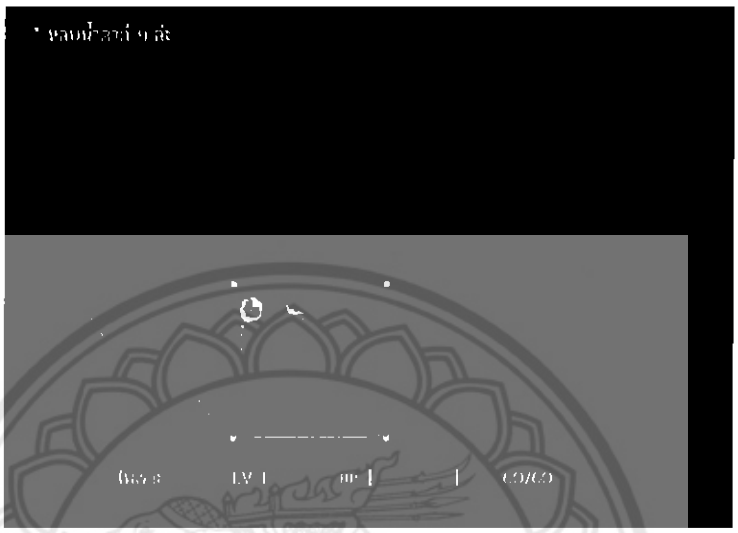
ภาพ 87 ภาพแสดงการต่อสู้แบบ Gravity
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

4.2.4 Shield หัวใจจะไม่สามารถเคลื่อนที่ได้โดยอิสระ ต้องใช้ปุ่มลูกศรในการตั้งโล่ห์ปกป้องหัวใจในทิศทางที่ถูกโจมตี



ภาพ 88 ภาพแสดงการต่อสู้แบบ Shield
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

4.2.5 Trap หัวใจจะสามารถเคลื่อนที่บนล่างโดยใช้ปุ่มลูกศรขึ้น บน และอยู่บนเส้นที่กำหนดให้เท่านั้น

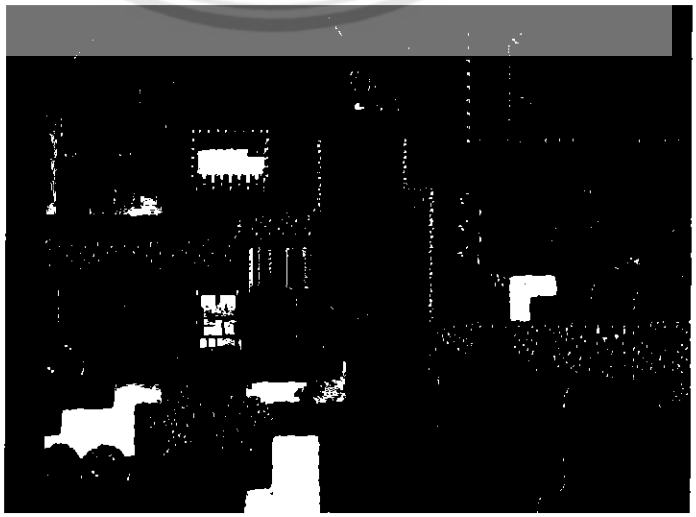


ภาพ 89 ภาพแสดงการต่อสู้แบบ Trap
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

5. การออกแบบฉาก

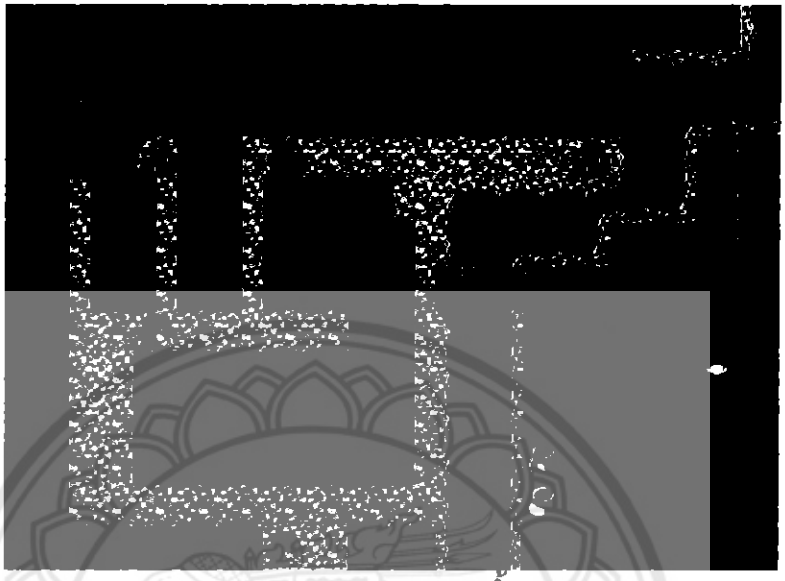
ฉากต่าง ๆ จะใช้วิธีสร้างใน Adobe Photoshop จากนั้นจึง Import ไปในโปรแกรมที่ใช้สร้างเกมในรูปแบบ Tile Set

5.1 หมู่บ้าน



ภาพ 90 ภาพฉากหมู่บ้าน
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

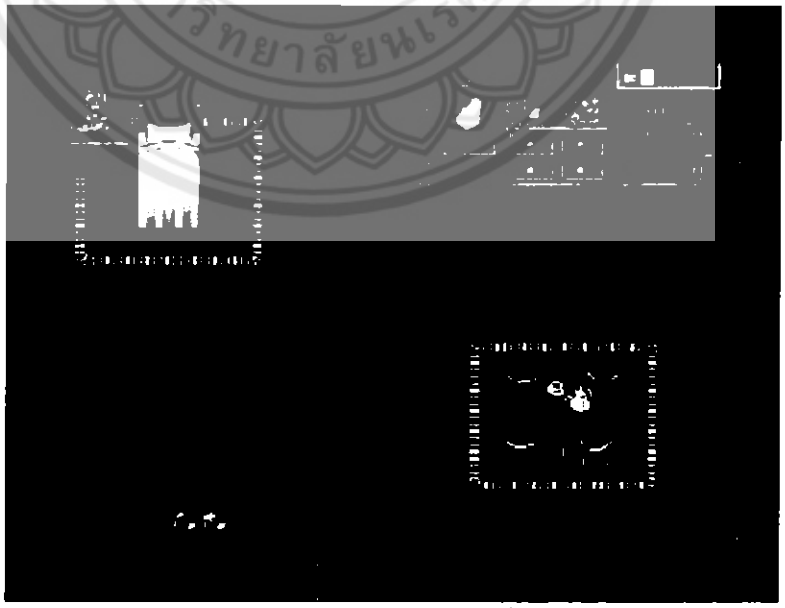
5.2 ถ้ำ



ภาพ 91 ภาพฉากถ้ำ

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

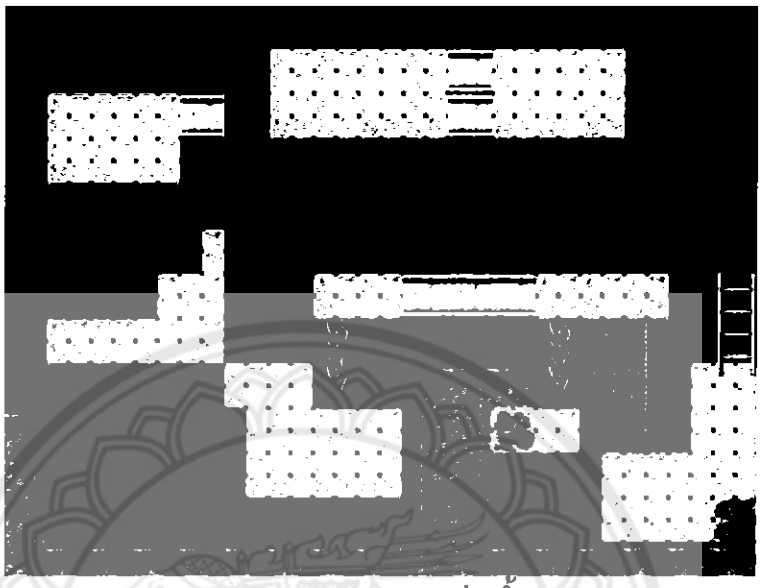
5.3 บ้านไพ



ภาพ 92 ภาพฉากบ้านไพ

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

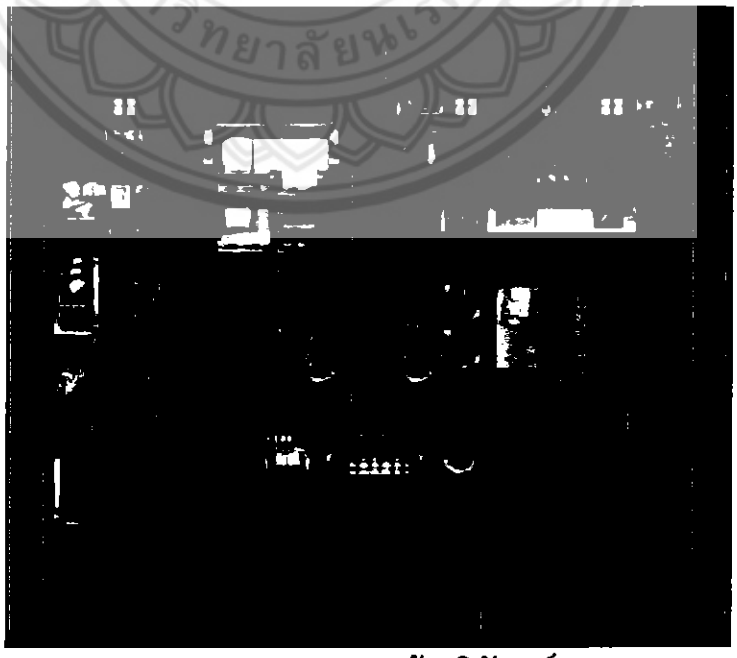
5.4 ปอน้ำ



ภาพ 93 ภาพฉากบ่อน้ำ

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

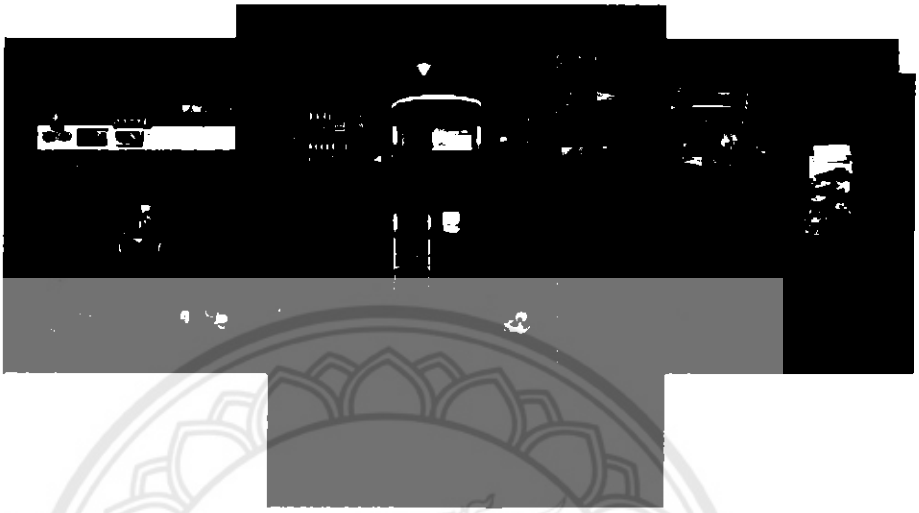
5.5 บ้านวิลักษณ์



ภาพ 94 ภาพฉากบ้านวิลักษณ์

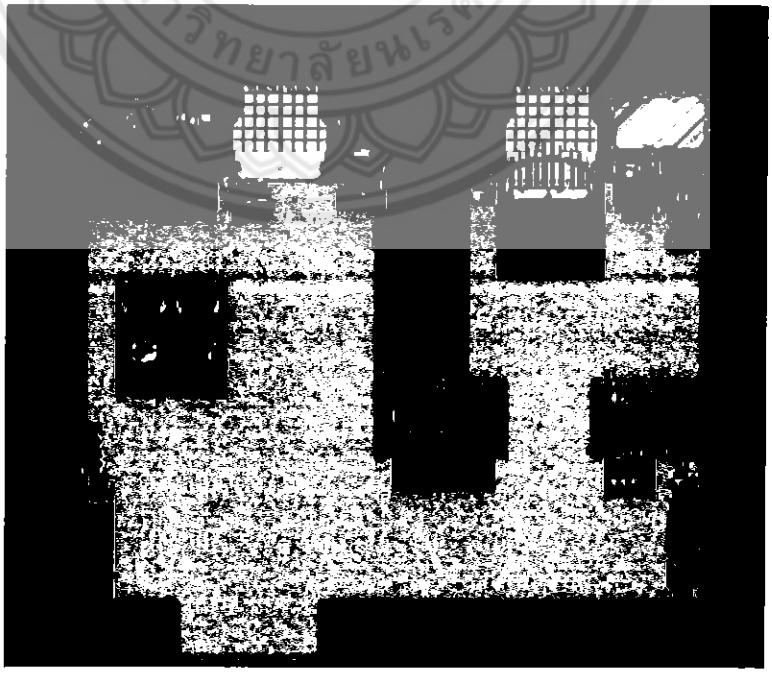
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

5.6 บ้านโกนจา



ภาพ 95 ภาพฉากบ้านโกนจา
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

5.7 บ้านขาวมณี



ภาพ 96 ภาพฉากบ้านขาวมณี
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

6. ขั้นตอนการทำงาน

เมื่อสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ ของเกมเสร็จสิ้นก็เริ่มต้นสร้างโดนใช้โปรแกรม Rpg Maker

6.1 สร้างเมนู

เมนูต่าง ๆ ตั้งแต่เริ่มเกมไปจนถึงเมนูในเกม

ภาพ 97 ภาพเมนูเริ่มเกม

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

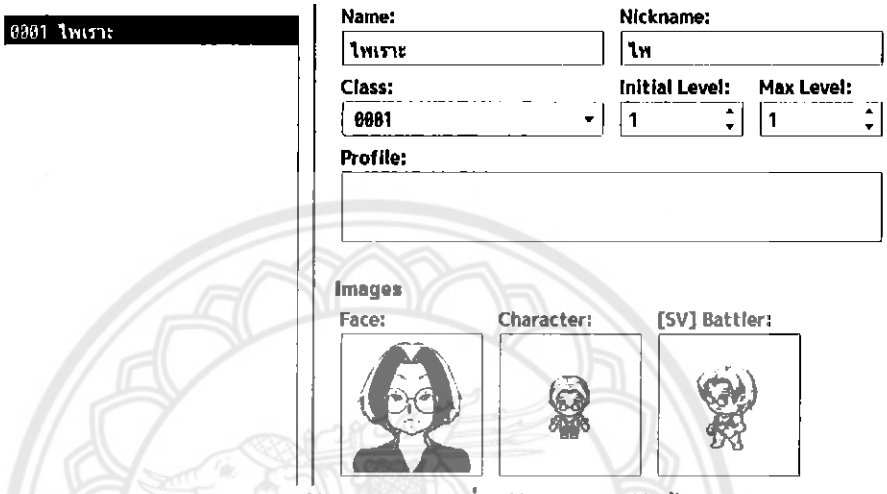
```
---Menu 30---
Menu 30 Name            "Book"
Menu 30 Symbol          EnemyBook
Menu 30 Show            true
Menu 30 Enabled         true
Menu 30 Ext             1
Menu 30 Main Bind       this.callCommonEvent.bind(this)
Menu 30 Actor Bind      SceneManager.push(Scene_PictureBook)
```

ภาพ 98 ภาพตัวอย่างการสร้างเมนู Book

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

6.2 สร้างตัวละครหลัก

นำตัวละครต่าง ๆ ใส่เข้าไปในโปรแกรม ทั้งแบบ Bust Face และ Sprite แล้วเซ็ตค่าพลังต่าง ๆ ให้เรียบร้อย

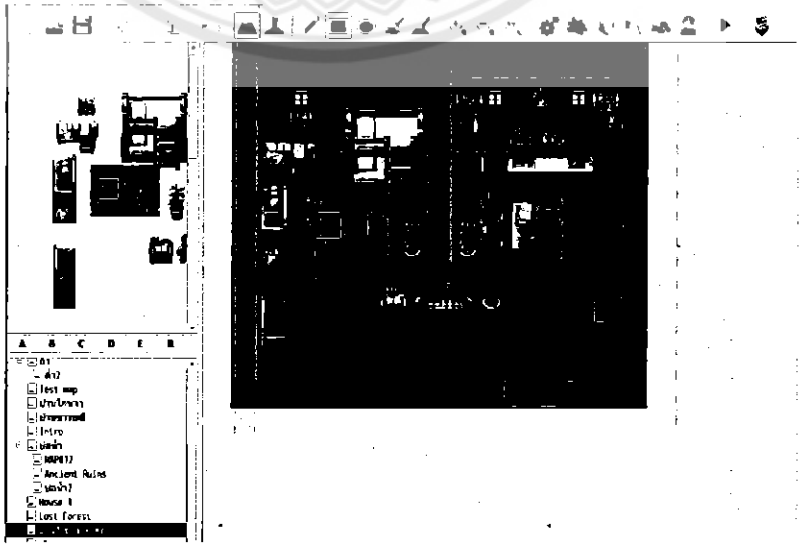


ภาพ 99 ภาพตัวอย่างการเพิ่มตัวละครหลัก ไพเราะ

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

6.3 สร้างฉาก

นำฉากที่สร้างไว้เข้าไปในโปรแกรมในรูปแบบของ Tile set จากนั้นเพิ่มองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าไป เช่น แสงเงา ช่วงเวลาต่าง ๆ เพื่อความสวยงามของฉาก



ภาพ 100 ภาพตัวอย่างการสร้างฉาก

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

ภาพ 101 ภาพฉากหมู่บ้านในเวลากลางคืน
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

6.4 สร้างมอนสเตอร์

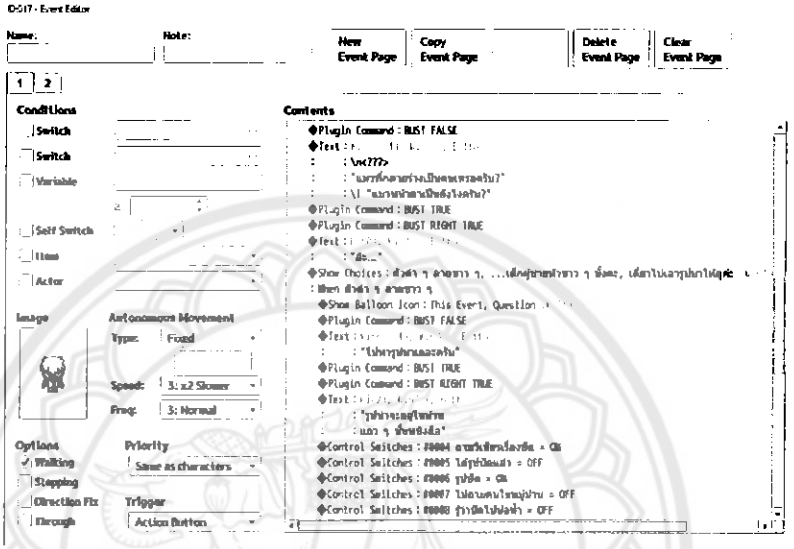
นำมอนสเตอร์ต่าง ๆ ซึ่งในเกมนี้จะเป็นแมวต่าง ๆ เข้าไปในโปรแกรม แล้วกำหนดค่าพลัง สกิล และเงื่อนไขต่าง ๆ ของ Under Tale Battle System ของแมวตัวนั้น ๆ ทีละตัว

```
◆Script : $gameTemp.addEnemyVariable("Tem", 1);
◆If : Script : $gameTemp.checkEnemyVariable("Tem") >= 2
  ◆Text : None, Window, Bottom
  :     : * ไพเราะให้เงินแมวเก้าแต้มอีก 50 Gold
  :     :\! * แมวเก้าแต้มนับเงินอย่างดีใจ
  ◆Change Gold :  50
  ◆
 :Else
  ◆Text : None, Window, Bottom
  :     : * ไพเราะให้เงินแมวเก้าแต้ม 10 Gold
  :     :\! * แมวเก้าแต้มดาเป็นประกาย
  ◆Change Gold :  10
  ◆
 :End
◆If : Script : $gameTemp.checkEnemyVariable("Tem") === 2
  ◆Script : $gameTemp.setSpare();
  ◆
 :End
◆
```

ภาพ 102 ภาพการกำหนดเงื่อนไขการ ACT ของแมวเก้าแต้ม
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

6.5 สร้าง Event ตามที่กำหนดไว้

สร้าง Event ต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่องเกม รวมไปถึง Event ที่เป็นลูกเล่นของเกม เช่น กับดัก แสง เงา เป็นต้น

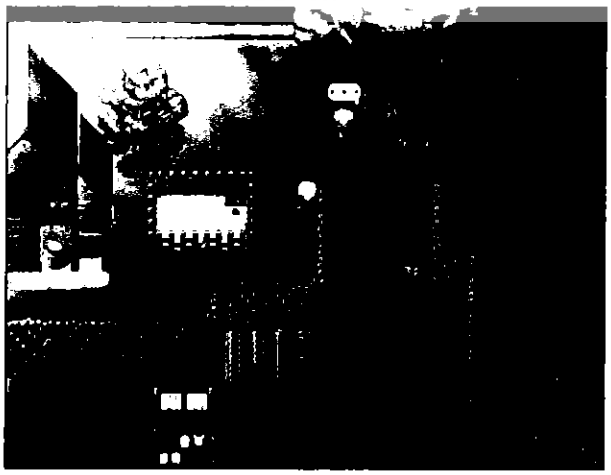


ภาพ 103 ภาพการสร้าง Event คุยกับวิเชียรมาศ

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

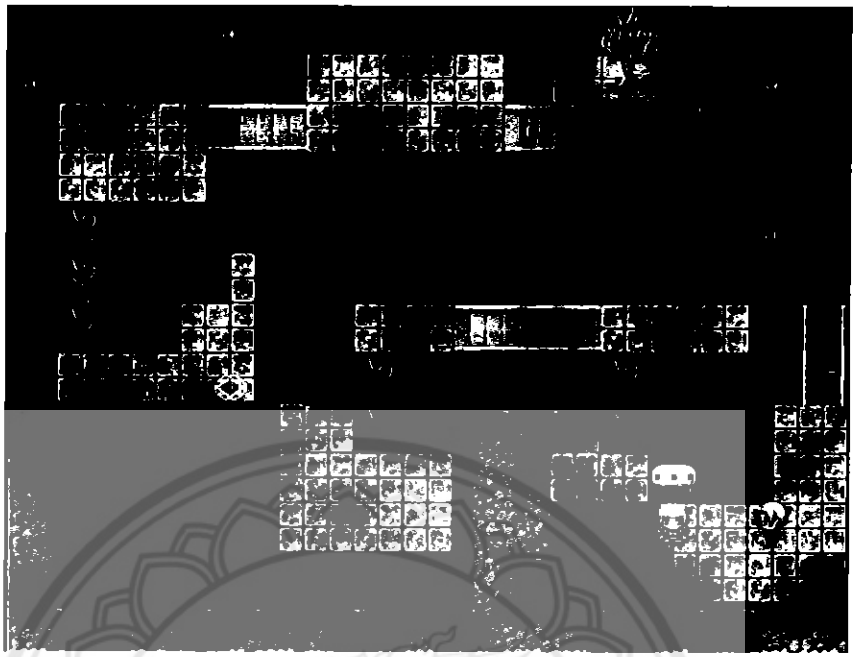
6.6 ทดสอบเกม

ระหว่างที่สร้างเกมก็ทำการทดสอบไปเรื่อย ๆ เพื่อค้นหาข้อผิดพลาดและแก้ไขเผื่อให้เกมสมบูรณ์มากที่สุด



ภาพ 104 ภาพแสดงตัวอย่างผลงาน 1

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561



ภาพ 105 ภาพแสดงตัวอย่างผลงาน 2

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

ภาพ 106 ภาพแสดงตัวอย่างผลงาน 3

ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

ภาพ 107 ภาพแสดงตัวอย่างผลงาน 4
ที่มา : ศิริลักษณ์ เทนอิสสระ, 2561

บทที่ 5

บทสรุป

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาเกม "Where's THat CAT" สำหรับบุคคลอายุ 18-25 ปี ผู้วิจัยได้บทสรุปเป็นส่วนต่าง ๆ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.2 อภิปรายผล

5.3 ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การออกแบบและพัฒนาเกม "Where's THat CAT" สำหรับบุคคลอายุ 18-25 ปี มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมแมวไทยให้รู้จักมากขึ้นเป็นหลัก ผ่านแนวแกมแบบเกมภาษา หรือเกมสวมบทบาทที่มักพบในเครื่องเล่น Console ยุคเก่า โดยออกแบบให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่น

ในขั้นตอนการออกแบบได้มีการศึกษาหาความรู้ต่าง ๆ ทั้งจากหนังสือ คำบอกเล่า และอินเตอร์เน็ต แม้จะพบหนังสือ ข้อมูล เกี่ยวกับสายพันธุ์แมวไทยแตกต่างออกไปบ้างแต่โดยรวมนั้นมีความคล้ายคลึงกัน สรุปได้ว่าแมวไทยนั้นมีทั้งสิ้น 23 สายพันธุ์ แบ่งเป็นแมวให้คุณ 17 สายพันธุ์ และแมวให้โทษ 6 สายพันธุ์ โดยแมวให้คุณนั้นแม้บางชนิดจะถูกระบุว่าไม่พบในปัจจุบันแล้วก็ยังเป็นไปได้ว่าเคยมี ในขณะที่แมวให้โทษนั้นดูคล้ายกับเป็นเรื่องเล่ามากกว่าด้วยความที่ลักษณะของแมวให้โทษนั้นส่วนมากจะเป็นแมวพิการ หรือแมวที่ขี้กลัว เมื่อหาข้อมูลได้ครบถ้วนแล้วจึงเริ่มการคิดเนื้อเรื่องเกม จากนั้นจึงออกแบบตัวละคร โดยยึดตามหลักการออกแบบตัวละครด้วยการอธิบายรายละเอียดตัวละครแต่ละตัวก่อน เช่น ชื่อ อายุ เพศ สีผม จุดสังเกตสำคัญซึ่งถ้าเป็นแมวก็จะยึดตามข้อมูลของแมวที่ค้นคว้ามา เป็นต้น จากนั้นจึงกำหนดบุคลิกตัวละคร บทบาท และภูมิหลังของตัวละคร เมื่อตัวละครทั้งหมดเสร็จสิ้นแล้วจึงเริ่มสร้างฉากแต่ละฉากในเกมตามแนวทางที่ได้คิดไว้

ในขั้นตอนการสร้างเกม ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาผ่านหนังสือ อินเตอร์เน็ต รวมทั้งสอบถามผู้เชี่ยวชาญ โดยมุ่งเน้นที่จะเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับแมวไทยออกไปในรูปแบบที่ผู้เล่นได้รับความสนุกไปด้วย จึงเลือกที่จะให้ผู้เล่นได้รู้จักชื่อและลักษณะแมวไทยก่อน แล้วหากสนใจที่จะศึกษาต่อก็สามารถอ่านได้ภายหลังในเกม ตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการออกแบบและพัฒนาเกม

2. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับแมวไทย
3. เพื่อส่งเสริมให้แมวไทยเป็นที่รู้จักมากขึ้น
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายหลังจากเล่นเกมที่พัฒนาขึ้น

การสร้างเกมสวมบทบาทมาหนึ่งเกม เป็นงานที่ต้องใช้ระยะเวลา ทั้งในการศึกษาออกแบบการบวนการขั้นตอนการผลิต และตรวจสอบข้อผิดพลาด แม้ผู้วิจัยจะเลือกใช้เครื่องมือที่ใช้งานง่ายแต่ก็ยังต้องใช้ความละเอียดอย่างมากในการทำงาน นอกจากนั้นผู้วิจัยยังใช้จินตนาการความร่วมมือจากอาจารย์ที่ปรึกษาและเพื่อน ๆ ในการทำงานเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการทำงาน จงได้ผลงานเกมที่เสร็จสิ้น

อภิปรายผล

ผลการออกแบบและพัฒนาเกม "Where's THat CAT" สำหรับบุคคลอายุ 18-25 ปี ผู้วิจัยได้เห็นว่าผลงานที่เสร็จสิ้นแล้วเป็นแนวเกมที่ค่อนข้างเฉพาะกลุ่ม เนื่องจากต้องให้ความสนใจในการอ่านเป็นอันมาก ตามแบบฉบับเกม Console ในยุคเก่า อย่างไรก็ดีแม้แต่ผู้ที่ไม่ได้เล่นเกมหรือไม่ค่อยถนัดแนวเกมนี้ก็ยังให้ความสนใจที่จะทดลองเล่น โดยต้องให้การแนะนำมากกว่าปกติเล็กน้อย เนื้อเรื่องของเกมสั้นลงมากเนื่องจากข้อจำกัดทางด้านระยะเวลาในการทำ ในตัวเกมมีการใช้ Plugin หลายชนิดทำให้บางครั้งเกิด Error ขึ้นมา นอกจากนั้นจำนวด Event ที่มากยังทำให้เกิดความสับสนจนทำให้เกิดข้อผิดพลาดในเกม

จุดเด่นของเกมอยู่ที่ระบบการต่อสู้ที่ดึงเอากาต่อสู้ในแบบของเกม Undertale มา ในเกมแนวเดียวกันระบบการต่อสู้มักจะเป็นการผลัดกันจู่โจมศัตรูจนเอาชนะได้ แต่การต่อสู้แบบ Undertale จะมีตัวเลือกให้ผู้เล่นเลือกที่จะเอาชนะโดยไม่ต้องฆ่าศัตรูก็ได้ โดยอาจจะเป็นทางเลือกที่ง่ายกว่า หรือยากกว่าก็ได้

อย่างไรก็ตาม เกมประสบผลสำเร็จที่ทำให้ผู้เล่นได้รับความรู้เกี่ยวกับแมวไทยมากขึ้น ผู้เล่นส่วนมากจะจำแมวที่มีลักษณะเด่น ๆ ได้มากกว่าแมวที่มีลักษณะคล้าย ๆ กัน นอกจากนั้นผู้เล่นยังมีความสนใจในตัวละครหลักและกระตือรือร้นที่จะสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะ

การออกแบบและพัฒนาเกมนั้นยังมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แม้จะย้อนกลับไปเป็นแนวเกมแบบเก่าแต่ก็มีการใช้ซอฟต์แวร์ที่ง่ายขึ้นในการออกแบบหลากหลายโปรแกรม ซึ่งมีความสามารถและความสะดวกสบายในการใช้งานมากขึ้นเรื่อย ๆ ดังนั้นนักออกแบบจึงควรศึกษาเรียนรู้อยู่เสมอ เพื่อให้ทราบถึงข้อจำกัดของแต่ละซอฟต์แวร์และข้อจำกัดในการออกแบบ เพื่อ

ป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาในการสร้างอันเนื่องมาจากการออกแบบ การสร้างเกมหนึ่งเกมนั้นประกอบไปด้วยหลายขั้นตอน ทำให้เกิดความสับสน จึงมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. วางแผนการทำงานอย่างละเอียด การที่วางแผนไม่ละเอียดจะทำให้เกิดความสับสนมากเนื่องการเกมประเภทนี้จะมีการพูดคุยเยอะ หากลืมอะไรไปก็จะเสียเวลาไปค้นหาเพื่อที่จะแก้ไขข้อผิดพลาดเป็นเวลานาน

2. คำนวณระยะเวลาในการทำงานให้ดี การทำงานในระยะเวลาที่เร่งรัดอาจทำให้ต้องตัดบางส่วนไปทำให้เกมไม่เป็นไปตามที่วางแผนไว้แต่แรก ทำให้ต้องมาไล่แก้ทั้งหมดทุกส่วนเผื่อให้ผลงานเสร็จสิ้นทันเวลา

3. คำนวณจำนวนข้อมูลในเกมไม่ให้มากเกินไป การมีข้อมูลจำนวนมาก เช่น การใช้รูปที่มีความละเอียดมากเกินไป ทำให้ตัวเกินแสดงผลช้าหรือค้างทำให้เสียบรรยากาศในการเล่น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ดนัย ม่วงแก้ว. (2552). **การออกแบบตัวละคร**. สืบค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2561, จาก https://sites.google.com/a/rsb.ac.th/animation-kruaom/bth-thi-10-kar-xxkbaeb-taw-lakhr-style-art-direction.

นวพรรณ ภัทรมูล. (2 สิงหาคม 2556). **อ่านตำราแมวไทย ฉบับ หมอเห ณ วัดท่าพูด**. สืบค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2561, จาก http://www.sac.or.th/databases/inscriptions/blog_inside.php?id=12682.

ผู้จัดการรายวัน. (7 มิถุนายน 2548). "แซมเสวตร" การกลับมาของแมวไทยโบราณ ?. **ผู้จัดการออนไลน์** สืบค้นเมื่อ 12 ธันวาคม 2561, จาก http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9480000075254.

พีรพัทธ์ นันนารารัตน์. (25 ธันวาคม 2551). **ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์**. สืบค้นเมื่อ 11 12 2561, จาก https://www.gotoknow.org/posts/231850.

ย้อนชมสมุดข่อย "ตำราแมวไทย" หลังถูกต่างชาติชิงอ้างสิทธิ์เกลี้ยง เหลือแค่ '**ศุภลักษณ์**'. (8 ตุลาคม 2559). **มติชนออนไลน์**. สืบค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2561, จาก https://www.matichon.co.th/news/314134.

วัดอนงคาราม. (21 เมษายน 2500). ตำราดูลักษณะแมว. **สยาม บรรณาคม** สืบค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2561, จาก http://www.digitalrarebook.com/index.php?lay=show&ac=article&Id=538795968.

สุนันท์ โชวประเสริฐสุข. (11 ธันวาคม 2555). **ประวัติความเป็นมาของแมว**. สืบค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2561, จาก http://www.ntsfarm.com/article/3/ประวัติความเป็นมาของแมว

สุพัฒน์กุล ภัคโชค. (18 สิงหาคม 2551). **แมวมงคลและแมวให้โทษ**. สืบค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2561, จาก http://www.thaigoodview.com/node/8712?page=0,0.

หมอเห สายโกสินทร์. (รัตนโกสินทร์). ตำราดูลักษณะแมว. **ฐานข้อมูลเอกสารโบราณภูมิภาคตะวันตกในประเทศไทย** สืบค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2561, จาก http://www.sac.or.th/databases/manuscripts/main.php?m=document&p=item&id=28.

บรรณานุกรม (ต่อ)

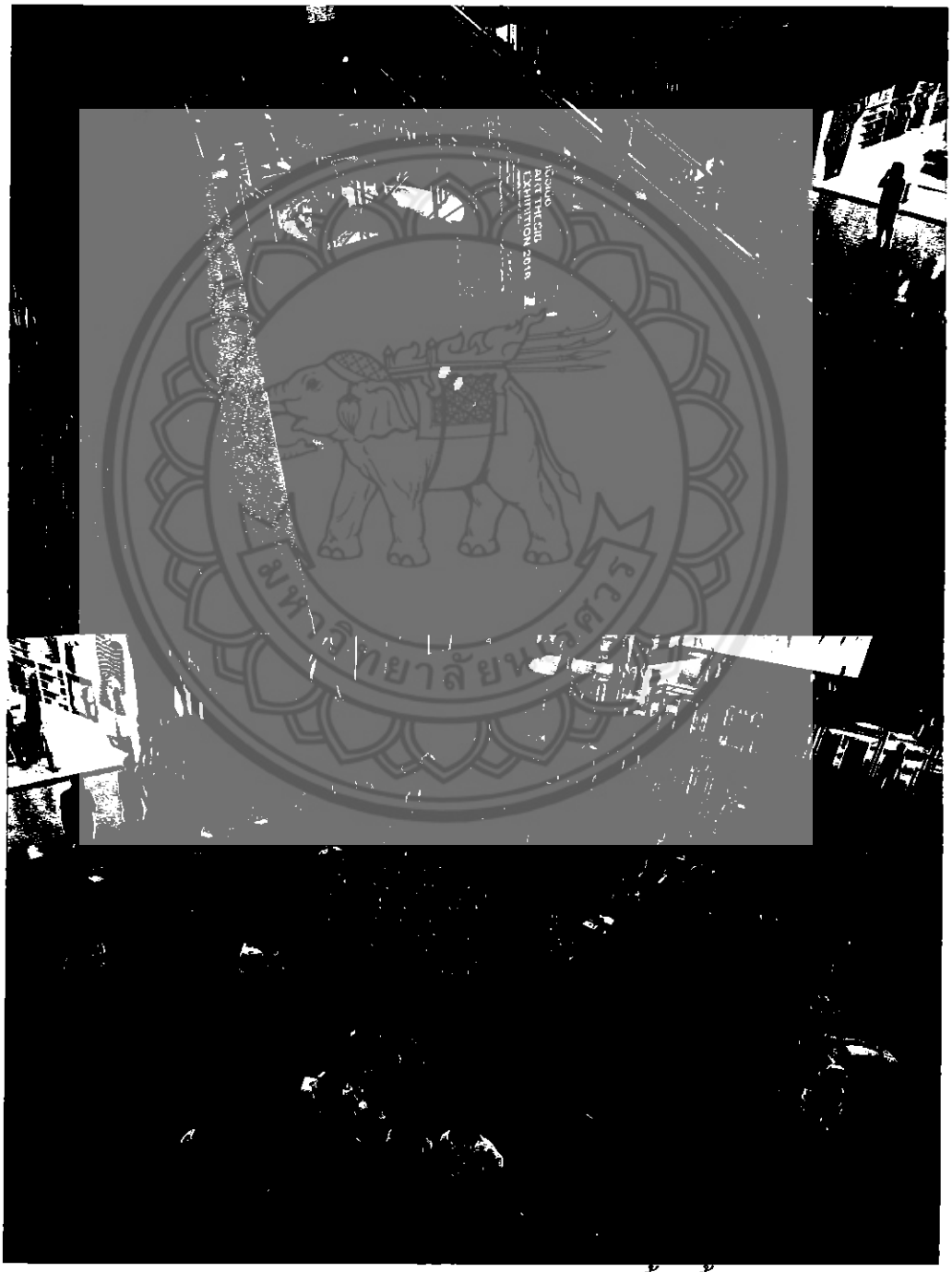
เหมียวเลเซอร์. (16 มีนาคม 2559). **เปิดประวัติ 'Eric Nerone' ผู้พัฒนา Stardew Valley เพียงคนเดียวจนกำเนิดเป็นเกมปลูกผักยุคใหม่** สืบค้นเมื่อ 12 ธันวาคม 2561, จาก http://www.catdumb.com/eric-barone-stardew-valley-developer-290/.

Preecha[นามแฝง]. (14 กันยายน 2555). **แมวไทยโบราณ.** สืบค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2561, จาก http://www.xn--o3ctes2kua.com/index.php?mo=3&art=42006823.

ภาคผนวก

ภาคผนวก Arts Thesis Exhibition **"เนื้อ เนื้อ"**

นิทรรศการรวบรวมผลงานการศึกษาอิสระของนิสิตสาขาออกแบบสื่อนวัตรกรรม จัด ณ เซนทรัลพลาซ่าพิษณุโลก วันที่ 1-2 พฤษภาคม



ภาพ 108 ภาพบรรยากาศงาน "เนื้อ เนื้อ" 1

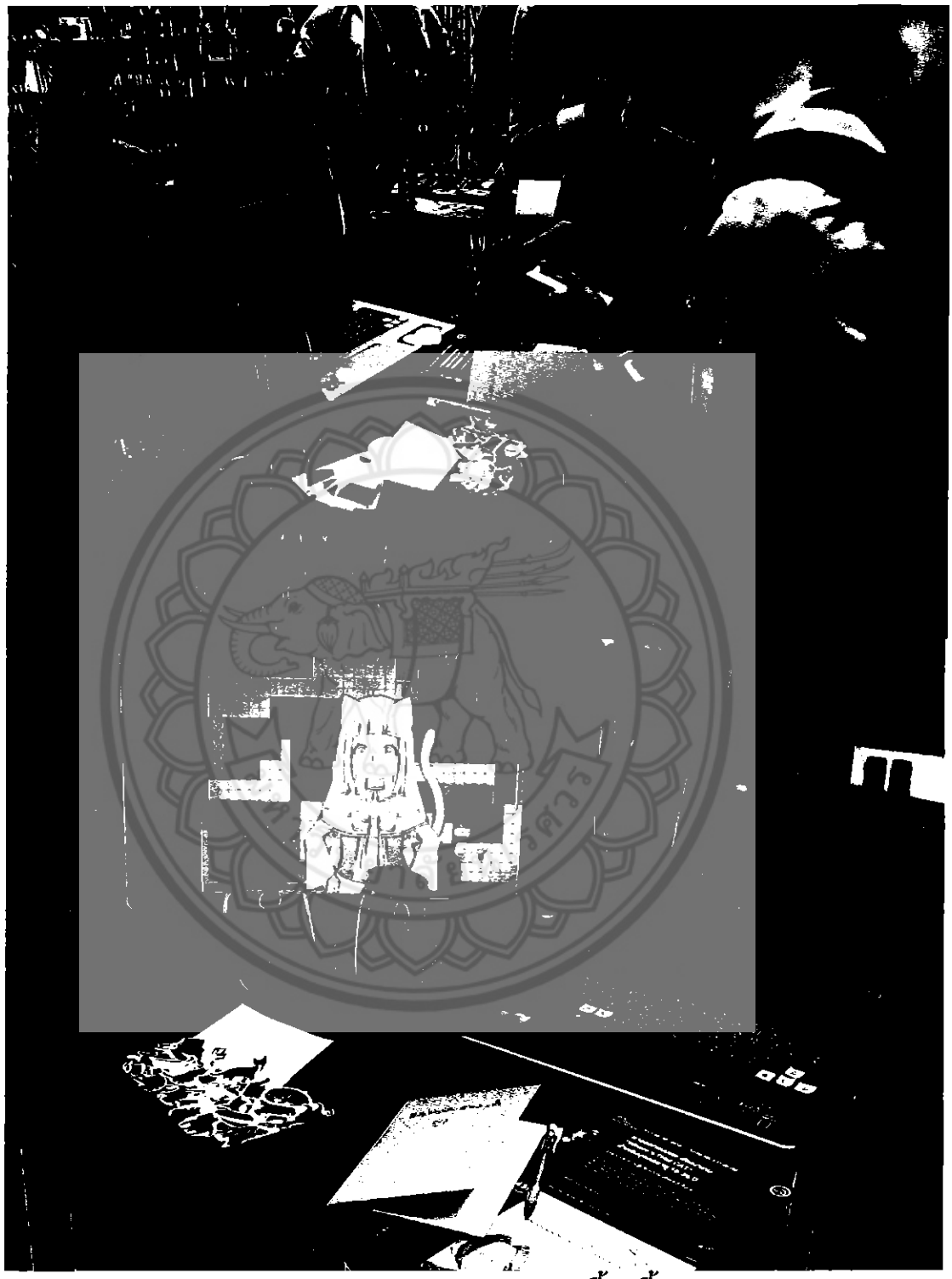
ที่มา : เนื้อเนื้อ : Art Thesis Exhibition, 2561

ภาพ 109 ภาพบรรยากาศงาน "เนื้อ เนื้อ" 2

ที่มา : เนื้อเนื้อ : Art Thesis Exhibition, 2561

ภาพ 110 ภาพบรรยากาศงาน "เนื้อ เนื้อ" 3

ที่มา : เนื้อเนื้อ : Art Thesis Exhibition, 2561



ภาพ 111 ภาพบรรยากาศงาน "เนื้อ เนื้อ" 4

ที่มา : เนื้อเนื้อ : Art Thesis Exhibition, 2561