

## การออกแบบภาพประกอบ บอร์ดเกม เควส มาสเตอร์

นิพนธ์ ศรีธรรม,สุภัทรา ลูกรักษ์

สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### บทคัดย่อ

บอร์ดเกม Quest Master เป็นบอร์ดเกมประเภทเกมปาร์ตี้เป้าหมายของเกมคือการแก้ปัญหาภารกิจตามทางเดินที่เกมกำหนดเพื่อพาตัวละครไปยังเส้นชัย ในที่นี้จะนำบอร์ดเกมเกม เควสมาสเตอร์ มาสื่อในเรื่องความสำคัญและประโยชน์ของบอร์ดเกม ว่าบอร์ดเกมเล่นแล้วมีประโยชน์ในด้านการคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์ในเนื้อหาและรูปแบบการเล่นของเกม การคิดคำนวณ คำนวนในเรื่องค่าคะแนนที่เพิ่มหรือเสีย การเข้าสังคมและการสื่อสารกับคนที่เล่นด้วย ที่ช่วยเพิ่มทักษะการเข้าสังคมของตัวผู้เล่น เนื้อเรื่องเกมที่สอดแทรกปัญหาสังคมในปัจจุบัน โดยผ่านรูปแบบการเล่น และองค์ประกอบของงานกราฟิกบนบอร์ดเกม เควสมาสเตอร์ ที่จะนำเสนอในธีม ไซ-ไฟ โลกอนาคต เพื่อความแปลกใหม่และเป็นเอกลักษณ์ วัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อออกแบบภาพประกอบบอร์ดเกม เควสมาสเตอร์ ให้มีความน่าสนใจ มีเอกลักษณ์มากยิ่งขึ้น ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้มาลองเล่นบอร์ดเกม ดำเนินการวิจัยด้วยการสอบถามกลุ่มเป้าหมายช่วยอายุ 14-25 ปี โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ และใช้กรณีศึกษาจากงานตัวอย่าง จำนวน 15 งาน

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ช่วงนักเรียนได้ให้ความสำคัญและรับรู้ประโยชน์จากบอร์ดเกมมากที่สุด รูปแบบการเล่นบอร์ดเกม เควสมาสเตอร์ สามารถช่วยในเรื่องฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การคำนวณได้ ประมาณึ่ง และภาพประกอบบอร์ดเกม เควสมาสเตอร์ มีภาพประกอบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ น่าสนใจ ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายได้

**คำสำคัญ :** บอร์ดเกม,การออกแบบภาพประกอบ,ไซ-ไฟ,ทักษะ

## illustration Design on Board game Quest Master

Niphon Sritham, Supatra Lookraks

Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology,

Suan Sunandha Rajabhat University

### Abstract

Board game Quest Master is a board game category Game Party, objective game is Solving the mission along the path in the designated game to take the character to the finish line, herein I will take Board game Quest Master come to convey in The importance and benefits That the game board is useful in analytical thinking Analyze in the content and format of the game play, Calculating the amount of points added or lost, Socializing and communicating with people who play with that helps increase the social skills of the player, The story in game that interferes with current social problems, by playing style and graphic elements on the board game Quest Master that will be presented in a SCI-FI theme for the future for novelty and unique The objective of research is to Game board Quest Master illustration design to be interesting and more unique, Attract the target group to try to play the Board game, Research with inquiries from target groups aged 14 - 25 years using Google form and case study 15 case.

Research result showed Found that the target group during The Students' is attention and awareness of the benefits of the board game the most Recreation Board game Quest Mstercan help with the practice of analytical thinking skills. Estimated calculation and Illustrations on Board game Quest Master has unique illustrations that are appealing to the target group.

**Keywords :** Board game,Illustrations Design,SCI-FI,Skills

## บทนำ

การเล่นเกมนับเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดความสุขสนุกสนานและผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิตประจำวัน แม้ว่า ในสังคมของผู้ใหญ่ จะถกเถียงในเรื่องของเกมในหลายแง่มุม แต่ถ้าหากรู้จักการแบ่งเวลาเล่นเกม ไม่เล่นมากจนเกินไป หากข้อคิดจากเกมที่น่าสนใจในชีวิตประจำวัน เช่น การร่วมมือกัน ความสามัคคีในการฝ่าฝืนอุปสรรคในเกม การคิดวิเคราะห์ คำศัพท์ต่างๆในเกม ก็สามารถเล่นเกมและเสริมความรู้ไปในตัวด้วยเช่นกัน ในที่นี้จะยกหนึ่งประเภทเกมที่เป็นที่นิยมเล่นกันเป็นกลุ่มเพื่อนเน้นไปทางการคิดวิเคราะห์และรูปแบบเกมที่ซับซ้อน แต่แฝงไปด้วยความสนุก นั่นคือ บอร์ดเกม หรือ เกมกระดาน

ประโยชน์ของบอร์ดเกมนั้น ได้ฝึกสมองและประลองไหวพริบของผู้เล่น ช่วยในเรื่องความจำและฝึกสมอง ซึ่งตัวบอร์ดเกมนั้นจะช่วยส่งเสริมทักษะนี้อย่างชัดเจน เพราะรูปแบบการเล่นนั้นจะเน้นการใช้ความคิด เป็นหลัก ความคิดสร้างสรรค์ ใช้ปัญญาในการต่อกรกับผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม โดยกลุ่มเป้าหมายเด็กๆ และวัยรุ่นที่จะเห็นผลได้ชัดสุด ช่วยให้สมองมีการคิดวิเคราะห์ปัญหาต่างๆได้ดียิ่งขึ้น ลดปัญหาความเสื่อมของสมอง มีความตื่นตัวทางด้านจิตใจ เพราะเกมจะเปรียบเราเป็นตัวละครในเกมต่างๆ ซึ่งต้องใช้ทักษะต่างๆในการเอาตัวรอดและนำชัยชนะมายังตัวเรา

จึงนำบอร์ดเกม Quest Master เกมแนวปาร์ตี้ แนวแอคชั่น ผจญภัย มาออกแบบภาพประกอบใหม่ในธีม ไซไฟ โลกอนาคต ซึ่ง เกมนี้มีเนื้อหาที่พาดพิงถึงปัญหาทางด้านทางสังคมในปัจจุบันซึ่งช่วยในการติดตาม วิธีเล่นที่ไม่ยากเข้าใจง่าย มีการเล่นที่ผสมผสานการคิดคำนวณจำนวน การเดิน จำนวนแต้มชีวิตฝ่ายตรงข้าม จำนวนการ์ดที่สามารถใช้ได้ในแต่ละเทิร์น การคาดคะเนแผนการเล่น และการจัดการกิจที่ไว้ใช้แก้ต่างตัวละครให้ผ่านจุดๆนั้นได้ และวิเคราะห์แก้ปัญหาตามสถาน การณ์ที่เจอระหว่างเล่น สิ่งที่จะไปส่งเสริมการฝึกสมองคิดวิเคราะห์

โดยด้านงานวิจัยการออกแบบนั้น จะออกแบบบอร์ดเกมให้มีเอกลักษณ์เฉพาะของตัวเอง ด้วยการออกแบบภาพประกอบ ในธีมไซไฟ คิดเนื้อเรื่องของเกมเพื่อชักจูงให้ผู้เล่นติดตามออกแบบงานกราฟิกอุปกรณ์การเล่นต่างๆ ออกแบบวิธีการเล่นที่เน้นการคิดวิเคราะห์ จำนวนการ์ดเกมมีการจัดเลย์เอาท์ที่อ่านง่าย แต่มีสไตล์ตราสัญลักษณ์ที่เรียบง่ายแต่เป็นเอกลักษณ์ มีที่ไปที่ไป มีบรรจุภัณฑ์สินค้าที่สามารถเปิดแล้วเล่นได้โดยโดยไม่ต้องแยกอุปกรณ์ ช่วยอำนวยความสะดวกต่อผู้เล่น บ่งบอกถึงตัวบอร์ดเกมนี้ และเลือกใช้ความรู้การออกแบบงานกราฟิกต่างๆ มาสรรค์สร้างพัฒนางานดีไซน์ของตัวบอร์ดเกม ให้โดดเด่นและดึงดูด กลุ่มเป้าหมายได้หันมาเล่นบอร์ดเกม

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบคาแรคเตอร์และภาพประกอบของบอร์ดเกมให้ดูน่าสนใจยิ่งขึ้นใน
2. เพื่อส่งเสริมกลุ่มเป้าหมายหันมาลองเล่นบอร์ดเกมกันมากขึ้น

## ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากเว็บไซต์รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภาพประกอบบอร์ดเกม Quest master
2. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามที่จะใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และแบบกรณีศึกษา 15 งาน
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มนักศึกษาชาย-หญิง ที่ชื่นชอบการเล่นบอร์ดเกมจำนวน 50 ชุด
4. เก็บข้อมูลกรณีศึกษาจากตัวอย่างงานออกแบบบอร์ดเกม 15 งาน
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ(%) และค่าเฉลี่ย(MEAN) และใช้วิธีตีความจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ ข้อมูลดังกล่าวจะถูกใช้เป็นโจทย์ทางการออกแบบ ซึ่งจะสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย
6. ออกแบบภาพประกอบบอร์ดเกม Quest Master

## ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษา จำนวน 50 คน ผลที่ได้จะแยกเป็น 2 เรื่อง คือ 1) ทศนคติและความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม 2) ความต้องการทางการออกแบบของผู้ตอบแบบสอบถาม รวมถึงข้อมูลกรณีศึกษา จำนวน 15 เรื่อง

**ส่วนที่ 1** เหตุผลที่ทำให้คนซื้อบอร์ดเกมมาเล่นคือ ความสนุกของบอร์ดเกม (ตารางที่ 1) บอร์ดเกมจะมีความน่าสนใจจดจำได้จากเนื้อเรื่อง (ตารางที่ 2) และบอร์ดเกมควรมีจำนวนผู้เล่น 5-8 คน (ตารางที่ 3)

**ตารางที่ 1** หากต้องตัดสินใจซื้อบอร์ดเกม สิ่งใดจะเป็นสิ่งแรกที่ท่านคิดเลือกที่จะซื้อบอร์ดเกมมาเล่น

หัวข้อประเมิน	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
ความสนุกของบอร์ดเกม	25	50	1
เนื้อหา และเรื่องราวของบอร์ดเกม	17	14	3
ภาพประกอบของบอร์ดเกม	14	28	2
ตัวละครในบอร์ดเกม	4	8	4
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

**ตารางที่ 2** หากพูดถึงบอร์ดเกมให้มีความน่าสนใจ น่าจดจำได้เพราะสิ่งใดในข้อดังต่อไปนี้

หัวข้อประเมิน	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
มีตัวละครที่มีเอกลักษณ์	12	24	3
มีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ	18	36	1
มีภาพประกอบที่สวยงาม	4	8	4
มีเทคนิคการเล่นที่ซับซ้อน และสนุก	16	32	2
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

**ตารางที่ 3** ท่านคิดว่าบอร์ดเกมควรมีจำนวนผู้เล่นกี่คน

หัวข้อประเมิน	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
3-5 คน	20	40	2
5-8 คน	26	52	1
8-12 คน	4	8	3
12 คนขึ้นไป	-	-	4
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

**ส่วนที่ 2** ภาพประกอบบนบอร์ดเกมเป็นภาพประกอบลายเส้น (ตารางที่ 4) โทนมี่เป็นโทนมืด (ตารางที่ 5) ตัวหมากเดินกระดานเป็นแสดนตัวละคร (ตารางที่ 6)

**ตารางที่ 4** หากผู้วิจัยออกแบบภาพประกอบตัวละคร บอร์ดเกม Quest Master ท่านคิดว่าภาพประกอบรูปแบบใดน่าสนใจมากที่สุด

หัวข้อประเมิน	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
ภาพประกอบลายเส้น	28	56	1
ภาพประกอบสมจริง	14	28	2
ภาพประกอบการ์ตูน	8	16	3
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

**ตารางที่ 5** หากผู้วิจัยออกแบบเนื้อเรื่อง บอร์ดเกม Quest Master แนวแอคชั่น ไซ-ไฟ ท่านคิดว่าโทนสีใดที่เหมาะสมที่สุด

หัวข้อประเมิน	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
โทนสีดุดัน	26	52	1
โทนสีสดใส	19	38	2
โทนสีระทึก	4	8	3
โทนสีชาวดำ	1	2	4
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

**ตารางที่ 6** หากผู้วิจัยออกแบบตัวหมากเดินกระดาน ในบอร์ดเกม quest master แบบใดที่ดูน่าสนใจมากที่สุด

หัวข้อประเมิน	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	อันดับ
ตัวหมากหลากสี	7	14	3
เหรียญหน้าตัวละคร	2	4	4
สแตนด์ตัวละคร	30	60	1
ตัวโมเดล 3d	11	22	2
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

**ส่วนที่ 3** จากข้อมูลจากกรณีศึกษาพบว่า ภาพประกอบตัวละครสัดส่วนสมจริง ตัวละครจะได้มีรูปร่างไม่แปลกจนเกินไป จดจำได้ภาพวาดจากคอมพิวเตอร์เพื่องานที่สมบูรณ์และสวยงาม ภาพประกอบแนวสมจริงผสมกับการ์ตูน เพื่อสร้างองค์ประกอบให้คล้ายคลึงกลับเหมือนได้อ่านหนังสือการ์ตูนหรือดูอนิเมชันรูปแบบตัวอักษร จะใช้เป็นตัวอักษรมีเชิง ผสมกับตัวประดิษฐ์ เพื่ออ่านข้อมูลง่ายและออกแบบตัวอักษรให้เข้ากับธีม ไซไฟโทนสี จะเป็นสีแนวดูดีผสมกับการไล่สีน้ำหมึกมีดๆ เพื่อสื่ออารมณ์กับเนื้อเรื่องของเกมที่ออกแบบเอาตัวรอด บุคลิกของงานได้ เท่ทันสมัยและล้ำสมัย อนาคต เพื่องานจะมีเอกลักษณ์และจดจำในความเป็นไซไฟ ได้

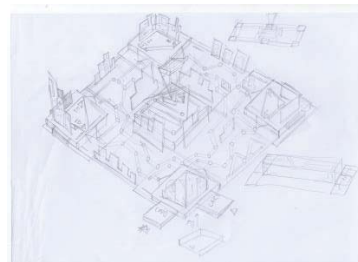
### ผลการออกแบบ

จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และกรณีศึกษา 15 กรณี ทำให้ได้ข้อมูลที่ น่าเชื่อถือและสม่ำเสมอ สามารถนำไปใช้เป็นโจทย์ ทาง การออกแบบ ทำให้สอดคล้องกับพฤติกรรม และความ ต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผลผลิตของ การวิจัยครั้งนี้ คือ ออกแบบภาพประกอบบอร์ดเกม Quest Master แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ(Concept) คือ “Change to play” เพื่อเปลี่ยนรูปแบบบอร์ดเกมเดิมๆ ให้ดูทันสมัย แปลกใหม่และมีเอกลักษณ์ ดึงดูดให้ สนใจในตัวบอร์ดเกม และลองเล่นเพื่อรู้ถึง ประโยชน์ของบอร์ดเกม โดยใช้รูปแบบการ ออกแบบ (Mood & Tone) คือ เท่ ทันสมัย แปลกใหม่

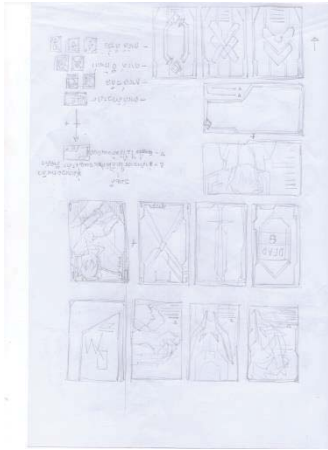
กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน นักศึกษา ชายและหญิง อายุ 14-25 ปี โดยภาพประกอบบอร์ดเกม Quest master จะมีธีมภาพเป็นไซไฟ มีความแปลกใหม่ สมจริงทันสมัยมากขึ้น เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และใช้เป็นสื่อแนะนำประโยชน์ของบอร์ดเกม

ขั้นตอนการออกแบบภาพประกอบบอร์ดเกม Quest Master

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับบอร์ดเกม แนวทางการเล่น และภาพประกอบแนวต่างๆ
2. ทำแบบร่างภาพประกอบต่างๆบนกระดานบอร์ดเกม
3. ทำแบบร่างออกแบบตัวละคร และเนื้อเรื่องของบอร์ดเกม
4. จัด Layout ตัวอักษรต่างๆบนบอร์ดเกม
5. กำหนดโทนสีและรูปแบบของงาน
5. ทำแบบจำลองบอร์ดเกม Quest Master เพื่อทดสอบการใช้งาน ตรวจสอบแก้จุดบกพร่อง และทิศทางของตัวงานบอร์ดเกม Quest Master ให้เป็นตามแนวความคิด (ดังปรากฏในภาพที่ 1 ถึง 7)



ภาพที่ 1 แบบร่างบอร์ดเกม



ภาพที่ 2 แบบร่างการ์ดเกม



ภาพที่ 6 ตัวละคร



ภาพที่ 3 แบบร่างตัวละคร



ภาพที่ 7 กล่องบรรจุภัณฑ์



ภาพที่ 4 ตัวบอร์ดเกม



ภาพที่ 5 การ์ดเกม

### วิจารณ์ผลการวิจัย

การออกแบบภาพประกอบบอร์ดเกม Quest Master นั้นรูปแบบการเล่นบอร์ดเกม Quest Master สามารถช่วยในเรื่องฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การคำนวณได้ประมาณหนึ่ง ภาพประกอบบอร์ดเกม Quest Master มีภาพประกอบที่มีเอกลักษณ์ เฉพาะ น่าสนใจ ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายได้ มีความสะดวกต่อการเล่นจากรูปแบบการใช้งานตัวบรรจุภัณฑ์



## สรุปและอภิปรายผล

บอร์ดเกม Quest Master ที่จะนำเสนอในธีม ไซไฟ โลกอนาคต เพื่อความแปลกใหม่และเป็นเอกลักษณ์ ภาพประกอบบอร์ดเกม Quest Master มีความน่าสนใจ มีเอกลักษณ์ ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้มาลองเล่นบอร์ดเกมกันมากขึ้น ทั้งรูปแบบการเล่นที่มีการคิดวิเคราะห์แผนการเล่น และตัวละครและเนื้อเรื่องที่เข้าถึงง่าย สามารถทำให้บอร์ดเกม Quest master มีเอกลักษณ์และดึงดูดคนมาเล่นได้

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน จึงขอขอบพระคุณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์สุภัทรา ลูกรักษ์ ที่ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะแนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆมาโดยตลอด จนงานวิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่ และผู้ปกครองที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆ ช่วยเหลือทุกๆด้าน และคอยสนับสนุนเสมอมา ขอขอบพระคุณพนักงานร้านบอร์ดเกม Balor Board game ที่ให้ข้อมูลเพื่อศึกษาองค์ประกอบบอร์ดเกมในการทำวิจัยเป็นอย่างดี สุดท้ายขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่ให้คำแนะนำ สำหรับ แนวความคิดที่ดี และเป็นกำลังใจให้ตลอดจน งานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

## เอกสารอ้างอิง

รัฐพล ศิริชุมพันธ์ (2560). QUEST MASTER บอร์ดเกมไทย ในวัยเด็ก กลับมาอีกครั้ง แหล่งข้อมูล : <https://rollyourdice.co/2017/10/quest-master-2017-review/> สืบค้นเมื่อ 8 สิงหาคม 2561

Article, Media (2560). บอร์ดเกม เกมที่ไม่ได้มีแค่เรื่องเล่นๆ แหล่งข้อมูล : <https://www.morethanagamecafe.com/%E0%B8%9A%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1-> สืบค้นเมื่อ 8 สิงหาคม 2561

Roll Your Dice (2661). Game Design รวมบันทึกและเนื้อหาการออกแบบบอร์ดเกม แหล่งข้อมูล : <https://rollyourdice.co/category/game-design/> สืบค้นเมื่อ 9 สิงหาคม 2561

illustcourse (2560). 10 ไอเดียไม่ตายใน การออกแบบตัวละคร ให้สวยแต่ง แหล่งข้อมูล : <https://illustcourse.com/2017/06/06/10-idea-character-design/> สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2561

MICS KRUBPOM (2560). Sci-Fi คือ อะไร ? แหล่งข้อมูล : <https://www.nextwider.com/sci-fi-movies/> สืบค้นเมื่อ 22 กุมภาพันธ์ 2562