



แบบสอบถาม การออกแบบเกมดิจิทัลแนวเทิร์นเบส(Turn-Based)ที่ผสมผสานวัฒนธรรมอีสาน
และความเป็นพังค์(Punk)
(สำหรับผู้เล่นเกม)

เรื่อง การออกแบบเกมดิจิทัลแนว Turn-Based ที่ผสมผสานวัฒนธรรมอีสานและความเป็นพังค์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.สำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมแนว Turn-Based
- 2.ศึกษาความสนใจของผู้เล่นต่อวัฒนธรรมอีสานและพังค์ในเกม

คำชี้แจงแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้จัดทำเพื่อสอบถามข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบเกม Turn-Based ที่มีการผสมผสานระหว่าง วัฒนธรรมอีสาน และ สไตล์พังค์ โดยมุ่งเน้นศึกษามุมมองของทั้ง ผู้เล่นเกม และ ผู้เชี่ยวชาญ ในอุตสาหกรรมเกมและวัฒนธรรมเพื่อวิเคราะห์แนวทางการออกแบบที่เหมาะสม ข้อมูลที่ได้รับจะเป็นประโยชน์ในการศึกษาทั้งด้านการออกแบบของผู้วิจัย และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและเป็นประโยชน์ต่อสาธารณะอย่างกว้างขวาง

แบบสอบถามมีทั้งหมด 3 ส่วน

- ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ส่วนที่ 2 พฤติกรรมและความต้องการของผู้เล่น
- ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านทัศนคติ

นาย พิรภัทร อ่างรัมย์

สาขาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

แบบสอบถาม ความต้องการของผู้บริโภค

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่องการออกแบบเกมดิจิทัลแนว Turn-Based ที่ผสมผสานวัฒนธรรมอีสานและฟังก์ชัน

เนื่องด้วยท่านมีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่องดังกล่าว ผู้วิจัยจึงขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นของท่าน ข้อมูลที่ได้รับจะเป็นประโยชน์อย่างมากในการศึกษาด้านการออกแบบ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อสาธารณะอย่างกว้างขวาง ทั้งนี้ ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง ที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด

1. เพศ

ชาย หญิง ผู้มีความหลากหลายทางเพศ(LGBTQ+)

2. อายุ

ต่ำกว่า 18 ปี 18-25 ปี 26-35 ปี
 36-45 ปี มากกว่า 45 ปี

3. ระดับการศึกษา

ต่ำกว่ามัธยมศึกษา มัธยมศึกษา ปริญญาตรี
 สูงกว่าปริญญาตรี

4. คุณเล่นเกมบ่อยแค่ไหน?

ทุกวัน หลายครั้งต่อสัปดาห์ ไม่บ่อย
 แทบไม่เคย

5. คุณเคยเล่นเกมแนว เทิร์นเบส หรือไม่?

เคย ไม่เคย

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมและความต้องการของผู้เล่น

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง ที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุดหรือตรงกับความคิดของท่านมากที่สุด

1. เกมแนวเทิร์นเบสที่คุณชอบเล่นคือเกมประเภทใด?

- เทิร์นเบส RPG (Role-Playing Game) เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นควบคุมตัวละครหรือกลุ่มตัวละคร เพื่อดำเนินเรื่องราว โดยการต่อสู้จะเป็นแบบผลัดกันโจมตีตามลำดับ มักมีเนื้อเรื่องเข้มข้น ระบบอัปเกรดตัวละคร และอุปกรณ์ให้เลือกใช้
- เทิร์นเบส Strategy (TBS) เน้นวางแผนกลยุทธ์ เช่น การจัดกองกำลัง การวางแผนโจมตี และการจัดตำแหน่งตัวละครในสนามรบ ต้องใช้ความคิดเชิงกลยุทธ์เพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้ เช่น คำนวณพลังโจมตี พื้นที่เคลื่อนที่ และสถานะของตัวละคร
- เทิร์นเบส Card Game ใช้การ์ดเป็นองค์ประกอบหลักในการเล่น เช่น การต่อสู้หรือใช้ สกิลผ่านระบบการ์ด ผู้เล่นต้องจัดdeckและวางแผนการใช้การ์ดอย่างมีประสิทธิภาพ

2. อะไรคือองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้คุณชอบเล่นเกมแนวเทิร์นเบส?

- ระบบการเล่นที่ต้องใช้กลยุทธ์
- เนื้อเรื่องที่เข้มข้น
- กราฟิกและสไตล์ศิลปะ
- ดนตรีประกอบ
- อื่นๆ(โปรดระบุ) _____

3. องค์ประกอบใดที่คุณคิดว่าเป็นจุดอ่อนของเกมแนว เทิร์นเบส?

- เกมเพลย์ซ้ำเกินไป
- ชับซ้อนเกินไป
- กราฟิกไม่น่าดึงดูด
- เนื้อเรื่องไม่น่าสนใจ
- อื่นๆ(โปรดระบุ) _____

4. เมื่อคุณเล่นเกมใหม่ คุณใช้เวลาประมาณเท่าไรในการทำความเข้าใจกับระบบต่างๆของเกม?

- น้อยกว่า 5 นาที
- 5-10 นาที
- 10-20 นาที
- มากกว่า 20 นาที

โปรดให้คะแนนความสนใจของคุณต่อองค์ประกอบต่อไปนี้ในเกมแนวเทิร์นเบสที่มีวัฒนธรรมอีสานและฟังก์ (1 = ไม่สนใจเลย, 5 = สนใจมาก)

ข้อ	แนวทางการออกแบบเกม	คะแนนความสนใจ				
		1	2	3	4	5
1.	ระบบการเล่นที่สะท้อนวัฒนธรรมอีสาน (เช่น การใช้ความเชื่อพื้นบ้านเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่อง หรือมีตัวละครที่เกี่ยวข้องกับตำนานอีสาน)					
2.	ศิลปะและกราฟิกของเกมมีเอกลักษณ์เฉพาะ (เช่น ผสมผสานลวดลายศิลปะพื้นบ้านอีสานเข้ากับสไตล์ฟังก์ให้มีความแปลกใหม่)					

ข้อ	แนวทางการออกแบบเกม	คะแนนความสนใจ				
		1	2	3	4	5
3.	ตัวละครมีแพชั่นที่ได้รับแรงบันดาลใจจากอีสาน และฟังก์ (เช่น เสื้อผ้าแนวสตรีทที่มีลวดลายผ้าพื้นเมืองอีสาน หรือเครื่องประดับที่ได้รับอิทธิพลจากฟังก์)					
4.	ดนตรีประกอบของเกมมีการผสมระหว่างเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานและดนตรีฟังก์ (เช่น ใช้แคนหรือพิณร่วมกับกีตาร์ไฟฟ้าและเสียงดนตรีหนักแน่นของฟังก์)					
5.	เกมมีภารกิจหรือตำนานที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมอีสาน (เช่น เนื้อเรื่องเกี่ยวกับประเพณีวัฒนธรรมต่างในภาคอีสาน)					

ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านทัศนคติ

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง ที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด

1. คุณคิดว่าแนวทางศิลปะใดต่อไปนี้จะเหมาะสมกับเกมแนวเทิร์นเบสที่ผสมผสานวัฒนธรรมอีสานและฟังก์



สไตล์ศิลปะ 2D อาร์ตสไตล์แฟนตาซีและมีรายละเอียดสูงคมชัด เน้นข้อมูล



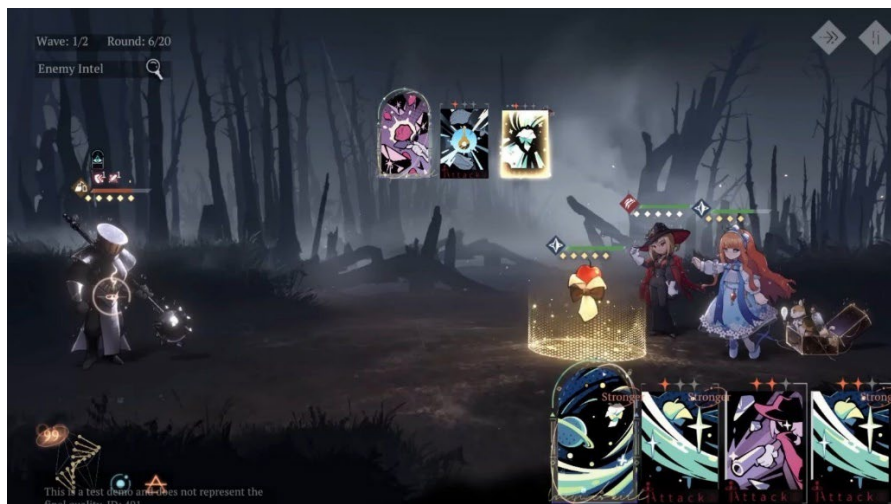
สไตล์ศิลปะมีดีไซน์แบบไดนามิก ดูทันสมัย เท่ และมีความเป็นสตรีทอาร์ต



สไตล์ศิลปะ การ์ตูน2D ที่เรียบง่าย มีตัวละครสัดส่วน Chibi มินิมอล เข้าใจง่าย



สไตล์ศิลปะรูปแบบ 2D ที่เน้นความมืดมนละแฟนตาซีบรรยายภาคลึกลับและ
อิมคริมตีไซน์ตัวละครมีความเรียบง่ายและเผชิญหน้ากับโลกที่อันตราย



สไตล์ศิลปะที่เน้นการใช้แสงและเงาเพื่อสร้างบรรยากาศที่มีความลึกลับแฟนตาซี

2. ถ้าคุณนึกถึงตัวละครในเกมที่มีทั้งความเป็น อีสาน และ พังก์ คุณคิดว่าเขาควรมีลักษณะแบบไหน?
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

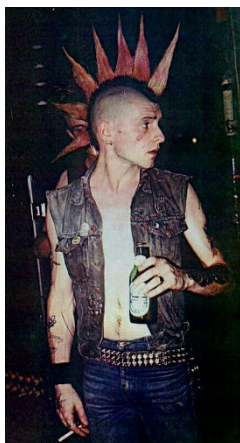
- เสื้อผ้าพื้นเมืองอีสาน เช่น ผ้าขาวม้า, ผ้าคราม แต่มีการปรับให้ดูทันสมัย



- เสื้อผ้าแนวพังก์ เช่น แจ็คเก็ตหนัง, กางเกงขาด ๆ, หมุดโลหะ แต่มีลวดลายอีสาน



- ทรงผมแนวพังก์ เช่น โมฮอว์ก, หัวโล้นด้านข้าง, ทำสีจืด ๆ



- เครื่องประดับแนวอีสาน เช่น กำไลเงิน, สร้อยลูกปัด, ต่างหูเงินแบบชาวอีสาน



- อื่นๆ(โปรดระบุ) _____

3.ถ้าคุณนึกถึงตัวละครในเกมที่มีทั้งความเป็น อีสาน และ ฟังก์ คุณคิดว่าเขาควรมีสตอรี่ภูมิหลังเป็นแบบไหน?
(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- นักสู้ที่กล้าหาญและขบถ ไม่ยอมแพ้ต่อโชคชะตา
- ศิลปินแนวฟังก์ ที่ใช้ดนตรีหรือศิลปะเป็นอาวุธต่อสู้
- นักปฏิวัติที่ลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงโลกของเกม
- นักเดินทางที่ออกสำรวจโลกอีสานฟังก์ และพบเจอเรื่องราวต่าง ๆ
- อื่นๆ(โปรดระบุ) _____

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....



แบบสอบถาม การออกแบบเกมดิจิทัลแนวเทิร์นเบส(Turn-Based)ที่ผสมผสานวัฒนธรรมอีสาน
และความเป็นฟังก์(Punk)
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

เรื่อง การออกแบบเกมดิจิทัลแนวเทิร์นเบสที่ผสมผสานวัฒนธรรมอีสานและความเป็นฟังก์

เนื่องด้วยท่านมีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่องดังกล่าว ผู้วิจัยจึงขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นของท่าน ข้อมูลที่ได้รับจะเป็นประโยชน์อย่างมากในการศึกษาด้านการออกแบบ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อสาธารณะอย่างกว้างขวาง ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

คำชี้แจง: โปรดให้ข้อมูลของท่านตามความจริง

ชื่อ-นามสกุล

.....

อายุ

.....

อาชีพ/ตำแหน่ง

.....

ประสบการณ์ในการทำงานกี่ปี

.....

.....

ส่วนที่ 2 คำถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

คำชี้แจง: โปรดตอบคำถามโดยอธิบายตามความเห็นของท่าน

1. HUD (Heds-Up Display) ควรแสดงข้อมูลอะไรระหว่างการเล่น? (เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- แถบพลังชีวิต (HP) และพลังเวทย์ (MP)
- รายละเอียดของศัตรู
- รายละเอียดสกิล
- อื่นๆ (โปรดระบุ)

2. ฟอนต์สำหรับเมนูและข้อความสนทนาในเกม ควรใช้รูปแบบ แบบใด?

- ควรใช้ฟอนต์เดียวกันทั้งเกม เพื่อความสม่ำเสมอ
- ควรใช้ฟอนต์ที่แตกต่างกัน เช่น ฟอนต์ที่อ่านง่ายสำหรับเมนู และฟอนต์ที่มีเอกลักษณ์สำหรับบทสนทนา
- อื่นๆ (โปรดระบุ)

3. ท่านเห็นข้อได้เปรียบหรือข้อจำกัดอะไรในการผสมผสานแนวคิดฟังก์ก์กับวัฒนธรรมอีสานในเกมหรือไม่
อย่างไร?

.....

.....

.....

4. ท่านคิดว่าเนื้อเรื่องของเกมควรเน้นไปที่แง่มุมใดของวัฒนธรรมอีสานและฟังก์เพื่อให้ดึงดูดผู้เล่นกลุ่มเป้าหมายอย่างไร?

.....

.....

.....

5. มีประเด็นอ่อนไหวใดที่ควรระวังในการนำเสนอวัฒนธรรมอีสานผ่านเกม?

.....

.....

.....

6. ท่านมีข้อเสนอแนะอะไรสำหรับการพัฒนาเกมแนวนี้ให้มีความน่าสนใจและตอบโจทย์ทั้งเชิงศิลปะและกลไกการเล่น?

.....

.....

.....

7. โดยทั่วไปแล้ว กระบวนการออกแบบเกมที่ดีควรมีขั้นตอนอะไรบ้าง?

.....

.....

.....

8. ในเกมแนวเทิร์นเบส มีปัจจัยอะไรที่ต้องคำนึงเป็นพิเศษ?

.....

.....

.....

ส่วนที่ 3 คำถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบให้คะแนนตามความคิดเห็น

คำชี้แจง: โปรดแสดงความคิดเห็นของท่านลงบนแบบสอบถาม โดยการทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างตามความต้องการหรือความคิดเห็นของท่านมากที่สุด เพียงช่องเดียวโดยมีเครื่องหมายตามระดับความต้องการดังนี้

5 หมายถึง เห็นด้วยระดับมากที่สุด

4 หมายถึง เห็นด้วยระดับมาก

3 หมายถึง เห็นด้วยระดับปานกลาง

2 หมายถึง เห็นด้วยระดับน้อย

1 หมายถึง เห็นด้วยระดับน้อยสุด

ข้อ	รายการ	1	2	3	4	5
1	แนวคิดฟังก์ชันสามารถทำให้เกมดูน่าสนใจและร่วมสมัยมากขึ้น					
2.	การผสมผสานวัฒนธรรมอีสานและฟังก์ชันสามารถดึงดูดผู้เล่นกลุ่มเป้าหมายได้					
3.	การนำ ศิลปะพื้นบ้าน เช่น ลายผ้าไหม ลายขิด มาใช้ในการออกแบบ					
4	การใช้ความเชื่อพื้นบ้าน เช่น ภูติผี ตำนานอีสาน มาใช้ในการออกแบบ					
5.	การใช้สถานที่และบรรยากาศ เช่น หมู่บ้านอีสาน ทุ่งนา งานบุญ					
6.	การใช้สไตล์ศิลปะ เช่น การใช้สีสันจัดจ้าน มาใช้ในการออกแบบ					
7.	ระบบต่อสู้แบบ turn based ที่ใช้เครื่องดนตรีเป็นอาวุธ					

8.	ระบบพัฒนาตัวละครตามสาย วัฒนธรรม เช่น นักดนตรี หมอ แคน นักรบหมอลำ					
----	--	--	--	--	--	--

1. ท่านคิดว่าการออกแบบกลไกเกมแนวเทิร์นเบสควรมีองค์ประกอบใดมากที่สุด?

ข้อ	รายการ	1	2	3	4	5
1.	ระบบธาตุหรือลักษณะของตัว ละคร					
2.	ระบบการแพ้-ชนะเชิงกลยุทธ์					
3.	ระบบอัปเกรดหรือพัฒนาตัว ละคร					

2. UI ควรมีองค์ประกอบใดเพื่อช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจระบบของเกมได้ง่ายขึ้นมากที่สุด?

ข้อ	รายการ	1	2	3	4	5
1.	ไอคอนที่ชัดเจน					
2.	การจัดวางเมนูที่เป็นระเบียบ					
3.	ใช้สีที่ช่วยแยกแยะข้อมูลในเกม					


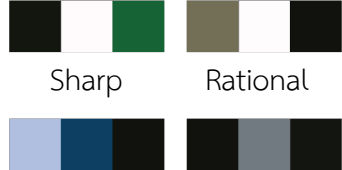
3. ท่านคิดว่า UI ของเกมแนวเทิร์นเบส ควรรออกแบบให้มีลักษณะแบบใด?

ข้อ	รายการ	1	2	3	4	5
1.	อินเทอร์เฟซที่เน้นข้อมูลเชิง กลยุทธ์					
2.	การจัดวาง UI ที่เรียบง่ายและ เข้าใจง่าย					
3.	ใช้สีที่ช่วยแยกแยะข้อมูลในเกม					




4. ท่านคิดว่าบุคลิกภาพของโทนสีใดที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการออกแบบเกมที่ผสมผสานวัฒนธรรมอีสาน และฟังก์

ข้อ	รายการ	1	2	3	4	5
1	<p>Pretty</p>  <p>Sweet Pretty Childlike</p>					
2.	<p>Casual</p>  <p>Enjoyable Bright</p> <p>Casual Coloreul</p>					
3.	<p>Dynamic</p>  <p>Lively Bold</p> <p>Active Wild</p>					
4	<p>Gorgeous</p>  <p>Alluring Extravagant</p> <p>Mellow Luxurious</p>					
5.	<p>Romantic</p>  <p>Soft Soft Charming</p>					

6	<p>Gorgeous</p>  <p>Intimate Tranquil Plain</p> <p>Wholesome Fresh Wild</p>					
7	<p>Elegant</p>  <p>Delicate Emotion Graceful</p> <p>Fashionable Calm Modest</p>					
8	<p>Chic</p>  <p>Chic Noble and elegant Stylish</p>					
9	<p>Classic</p>  <p>Traditional Eraborate Heavet and neep</p>					
10	<p>Dandy</p>  <p>Quiet & Sophisticated Dapper Dignified</p>					
11	<p>Clear</p>  <p>Neat Clean Refreshing</p>					

12	Cool-Casual  Youthful Agile Sporty					
13	Modern  Sharp Rational Masculine Metallic					

5. ลักษณะของตัวอักษรแบบภาษาอังกฤษแบบใดที่เหมาะสมการนำไปใช้ประกอบ UX/UI ภายในเกม

ข้อ	รายการ	1	2	3	4	5
1	Serif (แบบมีเชิง) 					
2.	San Serif (แบบไม่มีเชิง) 					
3.	Script (แบบลายมือ) 					

4.	Antique (อักษรประดิษฐ์)					
	ISANPUNK					

6.ลักษณะของตัวอักษรแบบภาษาไทยแบบใดที่เหมาะสมการนำไปใช้ประกอบ UX/UI ภายในเกม

ข้อ	รายการ	1	2	3	4	5
1.	ตัวอักษรมีหัว อีสานพังก์					
2.	ตัวอักษรไม่มีหัว อีสานพังก์					
3.	ตัวอักษรลายมือ อีสานพังก์					
4.	ตัวอักษรประดิษฐ์ อีสานพังก์					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ขอบพระคุณท่านอย่างสูงในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี
นาย พีรภัทร อ่างรัมย์
สาขาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย
คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม