



การออกแบบเกม

การเล่นเกมนั้นเป็นวิธีคลายเครียดและการผ่อนคลายอย่างหนึ่ง ที่ทุกคนมักใช้ในเวลารว่าง โดยเลือกเล่นตามความสนใจ ซึ่งปัจจุบันเกมมีรูปแบบที่หลากหลาย มากมายยิ่งขึ้นทั้งออนไลน์ และออฟไลน์ตามความสะดวกในการเล่นของแต่ละคน ทั้งที่ใช้อุปกรณ์หรือใช้ร่างกายเพื่อเล่นเกม การเล่นเกม มีมาตั้งแต่สมัยโบราณและถูกดัดแปลงไปตามกาลเวลา ให้ทันสมัยตามลักษณะการเล่นที่สนใจ อาจจะเป็นการจำลองสถานการณ์ การวางแผน การแข่งขัน การต่อสู้ และสิ่งอื่นที่ขึ้นอยู่กับความสนใจของแต่ละคน แต่ละช่วงวัย และสถานการณ์

ความหมายของเกม

เกม คือ กิจกรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่นิยมเล่นกันเพื่อผ่อนคลายความเครียด เรียนรู้ หรือฝึกทักษะ ซึ่งเกมในปัจจุบันมีหลากหลายประเภทมาก แต่สิ่งหนึ่งที่ทุกเกมมี นั่นก็คือ กติกา นั่นเอง การเล่นเกมทุกเกมแน่นอนว่าต้องมีกติกาในการเล่นเสมอ จึงทำให้ผู้เล่นเกมนั้นต้องฝึกทักษะในการคิด ฝึกความสามัคคี เพื่อเอาชนะศัตรูหรือฝ่ายตรงข้าม ดังนั้นเกมจึงมอบทั้งความบันเทิง ความสนุกสนาน และมีรูปภาพให้กับผู้เล่นทุกคน แต่ในปัจจุบันเกมยังสามารถพัฒนาต่อ ยอดในการสร้างรายได้ได้อีกด้วย

(ที่มา: <https://games-knowledge.com/gametype/>)

วิวัฒนาการของเกม

เกมมีการพัฒนาและวิวัฒนาการมาตั้งแต่สมัยอดีตกาลตามพื้นที่ที่แตกต่างกันไป วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ที่ไม่เหมือนกันทำให้เกิดการละเล่นที่แตกต่างกันไปด้วย เกมในอดีตเกิดจากการละเล่นแบบง่าย ๆ ในท้องถื่น โดยใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือในการเล่น ก่อนมีการพัฒนามาใช้สิ่งของใกล้ตัวเป็นเครื่องเล่นเพื่อผ่อนคลายและสร้างความสนุกสนานในการเล่น เริ่มต้นด้วยเกมกระดานในรูปแบบที่แตกต่างกันไป ใช้กฎกติกาไม่เหมือนกันในแต่ละเกม จนมีเครื่องเล่นเกมที่ผลิตขึ้นมาก่อนคอมพิวเตอร์ และเมื่อมีคอมพิวเตอร์ประกอบกับอินเทอร์เน็ตที่สามารถออกแบบเกมที่หลากหลายมากมายได้ การเล่นเกมก็ยิ่งแพร่หลายขึ้น

ประเภทของเกม

การแบ่งประเภทของเกมมีอยู่หลากหลายรูปแบบตามลักษณะการเล่นเกม หรือแยกย่อยออกไปอย่างละเอียดและมากขึ้น ดังนี้

การแบ่งประเภทตาม [App Store-Categories](https://www.apple.com/th/app-store/)

(ที่มา: <https://www.apple.com/th/app-store/>)

- 1.Action
- 2.Adventure
- 3.Board
- 4.Card
- 5.Casual
- 6.Family
- 7.Puzzle
- 8.Racing
- 9.Role-Playing
- 10.Sport
- 11.Strategy

การแบ่งประเภทตาม [games-knowledge.com](https://games-knowledge.com/gametype/)

(ที่มา: <https://games-knowledge.com/gametype/>)

1. เกม RPG (Role-Playing)

RPG หรือ (Role-Playing) แปลง่าย ๆ ก็คือ เกมเล่นตามบทบาท นั่นเอง เกมแนวนี้นับได้ว่าเป็นเกมออนไลน์ที่คนนิยมเล่นกันเป็นจำนวนมาก โดยคุณจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมนั้น ๆ ผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครขึ้นเองได้ตามจินตนาการของตัวเอง และเล่นเกมตามเนื้อเรื่อง ตามกฎกติกาที่กำหนดไว้ ซึ่งเกมแนวนี้จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าเป็นตัวละครในนั้นจริง ๆ เพราะบางเกมต้องใช้การตัดสินใจของผู้เล่นในการดำเนินเกมด้วย ปัจจุบันคำว่า **RPG** นั้นยังสามารถแปลได้อีกความหมายก็คือ เกมเก็บค่าประสบการณ์ เกมต่อสู้กับสัตว์ประหลาดต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นสามารถเล่นได้อย่างอิสระสุด ๆ แต่สมัยนี้ **RPG** ถือว่าเป็นอีกแนวเกมที่ภาพสวยขึ้นมาก ๆ ในปัจจุบัน เช่น **Aura Kingdom, The Witcher 3 Wild Hunt, Dark souls 3**

2. เกมยิงปืน (Shooting)

Shooting เป็นเกมยิงปืนที่ใช้อาวุธปืนในการโจมตีศัตรูผ่านมุมมองของผู้เล่น ถือว่าได้รับความนิยมเป็นอย่างมากไม่ว่าชายหรือหญิง เพราะตัวเกมมีการพัฒนาให้สามารถเข้าถึงได้ง่าย และมีองค์ประกอบหลากหลายในตัวเกม ไม่ว่าจะเป็นอาวุธ ไอเทมเสริมต่าง ๆ จึงทำให้ผู้เล่นนั้นตื่นตัวและต้องปรับตัวตามสถานการณ์ต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา เพราะเกมยิงปืนส่วนมากคุณจะมีแค่เพียง **1** ชีวิตเท่านั้น ไม่สามารถเกิดได้บ่อย ๆ จึงต้องใช้สติในการเล่นพอสมควร ทั้งนี้ยังมีผลวิจัยออกมาอีกด้วยว่า หากคุณเล่นเกมยิงปืนบ่อย ๆ นั้น จะทำให้คุณสามารถยิงปืนในชีวิตจริงได้แม่นยำขึ้นจริงอีกด้วย

เกม **Shooting** นั้น แบ่งออกอีกเป็น **2** ประเภท คือ

First Person Shooter (FPS) เกมยิงปืนในมุมมองบุคคลหนึ่ง

ซึ่งเป็นลักษณะเกมที่สมจริงเพราะผู้เล่นจะเห็นแค่มือกับอาวุธของตัวละครในเกมเท่านั้น ดังนั้นคุณจะรู้สึกว่า你是ตัวละครนั้นจริง ๆ และตื่นเต้นกับศัตรูที่กำลังเข้ามาแบบกะทันหัน

จึงสร้างความตื่นเต้นและตื่นตัวให้กับผู้เล่นอยู่ตลอดเวลา เช่น **Rainbow six siege , Call of duty Warzons**

เกมยังป็นในมุมมองบุคคลที่สาม เป็นลักษณะการเล่นที่มองผ่านหลังตัวละครของเรา ดังนั้นคุณจะได้เห็นสภาพแวดล้อมในมุมมองกว้างทั้งหมด ทำให้เห็นศัตรูต่างๆได้ในระยะไกล เช่น **The Division ,Ghost recon Wildlands**

3.เกมต่อสู้ (Fighting)

เกมต่อสู้ หรือ **Fighting** เป็นแนวเกมที่มีลักษณะเอาตัวละครสองตัวมาสู้ในระยะประชิด ซึ่งตัวละครในเกมจะมีพลังที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็น การใช้คอมโบ ท่าไม้ตาย เทคนิคการป้องกัน ดังนั้นผู้เล่นจะต้องรู้จังหวะ ความแม่นยำ ในการต่อสู้ หรือ ใช้คอมโบต่างๆให้เหมาะสมกับตัวละคร เพื่อป้องกันตัวเองจากการโดนโจมตีกลับด้วย ซึ่งเกมแนวนี้จะแบ่งการต่อสู้ออกเป็นยกๆ เช่น **Mortal Kombat (18+ ภาพรุนแรง), Jump Force, Street Fighter**

4.เกมผจญภัย (Adventure)

เกมผจญภัย หรือ **Adventure** เป็นแนวเกมสวมบทบาทเป็นตัวละครโดยจะต้องผจญภัยเดินทางเพื่อทำภารกิจต่างๆที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ โดยส่วนมากเกมจะเป็นปริศนาและเน้นการใช้ความคิด ในการแก้ปัญหา เพื่อนๆจะได้ทำภารกิจตะลุยไปตามสถานที่ต่างๆ พบเพื่อนใหม่ๆ ศัตรูใหม่ๆมากมายในระหว่างการเดินทางผจญภัย ทั้งนี้ผู้เล่นยังต้องสื่อสารกับตัวละครอื่นๆอีกด้วย ปัจจุบันเกมผจญภัยจะมีการพัฒนาไปหลากหลายรูปแบบ ด้วยเนื้อเรื่องที่เปลี่ยนไปของแต่ละเกม จึงทำให้เกมผจญภัยส่วนมากจะเป็นการเล่นสำหรับคนเดียวเท่านั้น เช่น **Oddmar, Genshin Impact, Everwild**

5.เกมวางแผน (Strategy)

เกมวางแผน หรือ วางแผนกลยุทธ์ เป็นประเภทเกมที่แยกออกมาจากเกมจำลอง เพราะเกมแนวนี้ต้องใช้การตัดสินใจของผู้เล่น โดยการวางแผนต่างๆให้สำเร็จตามเป้าหมาย ปัจจุบัน

เกมแนวนี้เริ่มมีหลากหลายแนวมากขึ้นแถมยังสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคนและหลายช่องทางอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นวางแผนการรบ สร้างกองทัพ ยึดพื้นที่ศัตรูหรือสร้างเมืองต่าง ๆ เพื่อเอาชีวิตรอด ซึ่งช่วงนี้คนนิยมเล่นใน PC,Ps4 กันเยอะมาก ๆ ดังนั้นจึงต้องอาศัยการควบคุม และการวางแผนที่ดีของผู้เล่นอยู่เสมอเพื่อไปต่อสู้กับผู้เล่นคนอื่นยังไงละ ตัวอย่างเช่น **Endless Legend, Crusader Kings III, Age Of Wonders: Planetfall**

6. เกมเลียนแบบหรือการจำลอง (Simulation Games)

เกมเลียนแบบหรือเกมจำลองนั้น เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทตามสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นนั้นจะเป็นคนตัดสินใจการกระทำของตัวเองละครทั้งหมด เกมแนวนี้ต้องขอยอมรับว่าทำออกมาได้หลากหลายรูปแบบมากจริง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการควบคุมเสมือนจริง เช่น รถ, เครื่องบิน,รถไฟ หรือจะเป็นการจำลองบริหารธุรกิจ จำลองชีวิต จำลองการจับสาวต่าง ๆ หรือเรียกง่าย ๆ ก็คือ เกม **Sim** ที่หลาย ๆ คนคุ้นหูกันดีนั้นแหละ เช่น **The Sim, Theme Hospital, Gran Turismo**, เกมปลูกผัก, เกมแต่งตัว

7. เกมปริศนา (Puzzle Game)

เกมปริศนา หรือ **Puzzle** เป็นเกมที่ได้รับความนิยมสำหรับทุกเพศทุกวัย เพราะแนวเกมนี้เป็นการแก้ไขปริศนา ใช้ทักษะการคิดแก้ไขปัญหาต่าง ๆ มีหลากหลายระดับมากตั้งแต่ง่ายยันยาก เรียกได้ว่าท้าทายผู้เล่นมาก ซึ่งเกมแนวนี้มีหลากหลายรูปแบบ ทั้งปริศนาทางคณิตศาสตร์ ตรรกศาสตร์ ปริศนาภาพ ปริศนาการเดินทาง และอื่น ๆ อีกมากมาย ดังนั้นคนจึงนิยมให้ลูกหลานเล่นหรือเล่นกันเองเพราะได้ทั้งความบันเทิงและฝึกสมอง ฝึกใช้ความคิดต่าง ๆ ไปในตัวด้วย การเล่นเกมแบบนี้จะทำให้คุณหรือลูกหลานคุณสามารถเรียนรู้ได้ไวมาก บุคคลอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น เกมจับผิด(Spot the difference), **ปริศนาควินแปดตัว (Eight queens puzzle)**, **โซโคะบัง (Sokoban)**

8. เกมกีฬา (Sport Game)

เกมกีฬา หรือ **Sport Game** เป็นเกมการจำลองเสมือนจริงในการเล่นและแข่งขันกีฬา มีกฎและกติกาที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตาม ซึ่งเกมแนวนี้มีหลากหลายกีฬา ไม่ว่าจะเป็นฟุตบอล บาสเก็ตบอล เบสบอล ติกอล์ฟและอื่นๆอีกมากมาย โดยจุดขายของเขาจะอยู่ที่เกมที่กีฬาเหล่านี้สามารถเลือกผู้เล่นเป็นนักกีฬาในดวงใจของเราได้และยังสามารถเล่นเป็นทีมกับเพื่อนๆได้อีกด้วย เรียกได้ว่าชวนเพื่อนเล่นกันยาวๆไปเลยยย ตัวอย่างเช่น **FIFA Online, NBA 2K16, R.B.I. Baseball**

หลังจากรู้จักกันแนวเกมในปัจจุบันกันไปคร่าวๆแล้ว จะเห็นได้ว่าแนวเกมในปัจจุบันนี้เยอะมากซะเหลือเกิน แต่หลักๆแล้วเกมส่วนมาก ก็จะแบ่งประเภทง่ายๆเพียงแค่ 2 ประเภทเท่านั้น ก็คือ ประเภทเกม **RPG** และ ประเภทเกม **e-sport** คราวนี้เราลองมาดูกันว่าแต่ละประเภทนั้นมีลักษณะที่แตกต่างกัน

=ประเภทของเกม RPG=

RPG ย่อมาจากคำว่า **Role Playing Game** คำว่า **Role** แปลว่า บทบาท ดังนั้นเกมนี้จึงเป็นเกมที่มีบทบาท มีหน้าที่ และภารกิจ ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบและยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง ผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นๆในเกมเพื่อเล่นตามเนื้อเรื่อง ที่กำหนด โดยการป้อนคำสั่ง สื่อสารกับคนในเกมเพื่อทำภารกิจ เก็บค่าประสบการณ์ ต่อสู้ สิ่งหนึ่งที่ผู้คนนิยมเล่นเกมแนวนี้กันเยอะ เพราะมันสามารถควบคุมตัวละครของเราได้อย่างอิสระแถมกราฟิกเกมยังสวยและสมจริงอีกด้วย

นอกจากนี้เกม **RPG** ยังถูกแบ่งออกประเภทใหญ่ๆอยู่ 2 ประเภท คือ

1. Computer RPG

เป็นเกม **RPG** ที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยเกมแนวนี้จะให้อิสระในการเล่น การผจญภัย โดยไม่เน้นเรื่องราวมากจนเกินไป ผู้เล่นจึงสามารถควบคุมตัวละครได้อย่างอิสระ

2. Console RPG

เป็นเกม **PRG** ที่เล่นบนเครื่องคอนโซล เกมแนวนี้แตกต่างจาก **Computer RPG** ตรงนี้จะเน้นเรื่องราว ซึ่งมีหลากหลายเรื่องราวมก ผู้เล่นจะต้องดำเนินการควบคุมตัวละครตามเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้

=ประเภทของเกม **E-Sport**=

E-Sport เป็นการแข่งขันกีฬาอย่างหนึ่ง ที่ได้รับความนิยมทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ประกอบไปด้วยผู้เล่นและอุปกรณ์การแข่งขัน ซึ่งการแข่งขันนี้เป็นการแข่งขันผ่านคอมพิวเตอร์หรือโทรทัศน์นั่นเอง ต้องยอมรับว่าในปัจจุบันการแข่งขันเกม **E-sport** กำลังเป็นที่นิยมเป็นอย่างมาก เพราะไม่มีการจำกัดเรื่องอายุและเพศ **ทุกๆ**คนที่มีฝีมือสามารถเข้าร่วมแข่งขันได้ โดยการแข่งขันที้จะมีการแข่งขันเป็นทีมและมีการฝึกซ้อมและมีกฎกติกาเหมือนการแข่งขันกีฬาจริงๆ แต่มยังสามารถแข่งขันเพื่อชิงเงินรางวัลและมีชื่อเสียงในวงการ **E-sport** อีกด้วย เกมที่ได้รับความนิยมในการแข่งขันนั้น ได้แก่

เกม MOBA (multiplayer online battle arena)

เป็นเกมที่ผสมผสานระหว่าง **Action** และ เกมวางแผน ซึ่งจะเล่นกันเป็นทีม ถูกแบ่งออกเป็น **2** ฝ่าย โดยผู้เล่นแต่ละคนจะควบคุมตัวละครเพียงตัวเดียวเท่านั้นโดยจะมีสกิลที่ต่างกันไปแต่ละตัว จุดประสงค์ของเกมนี้คือนั้นเป็นการดันเลน ทำลายฐานศัตรูด้านหน้าและป้องกันฐานตัวเองไม่ให้โดนศัตรูโจมตีด้วย ซึ่งต้องใช้ความสามารถกับเพื่อนร่วมทีมในการวางแผน การเดินเกมต่างๆให้ศัตรูอ่านเกมเราไม่ออก จึงจะชนะได้แบบง่าย ๆ

ตัวอย่างเกม **MOBA** ที่นิยมนำมาแข่งขัน **E-Sport** ได้แก่

1.DotA 2

เป็นเกมต้นกำเนิดของเกมแนว **MOBA** ที่ใครหลายคนรู้จักกันดี เป็นเจ้าพ่อเกม **MOBA** เลยก็ว่าได้ รูปแบบการเล่นหนึ่งเกมจะมีผู้เล่น **10** คน ถูกแบ่งออกเป็น **2** ฝ่าย ฝ่ายละ **5** คน ผู้เล่นจะต้องควบคุมตัวละคร ทักษะต่างๆหรือที่เรียกว่า สกิล ของตัวละคร ในการเล่น เราต้องกำจัดมอนสเตอร์ตัวเล็กๆ หรือในเกมส์ **MOBA** เรียกว่า ครีป เพื่อนำเงินไปซื้อไอเท็มเพิ่มความเก่งให้กับตัวละคร เพื่อให้ได้เปรียบคู่ต่อสู้ เกมจะจบก็ต่อเมื่อคุณทำลายฐานใหญ่ของฝั่งตรงข้ามได้

รายการแข่งขัน **DOTA2** ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในโลก คือ รายการ **The International** หรือ **TI** คือกึ่งแชมป์โลกของเกม **Dota 2** คือรายการที่มีเงินรางวัลรวมของการแข่งขันในปี **2019** มูลค่าสูงถึงกว่า **34** ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ หรือราว **1** พันล้านบาท โดยแชมป์ทีมเดียวก็รับทรัพย์ไปมากกว่า **15** ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ หรือราว **482** ล้านบาทแล้ว

2. League Of Legends : LoL

LoL หรือ **League of Legends** เป็นเกมที่ผสมความเร็วและความเข้มข้นของ **RTS** และ **RPG** เข้าด้วยกัน ผู้เล่นจะต้องประชันหน้ากับศัตรู โดยใช้สกิลและกลยุทธ์ต่างๆในการเล่น เกมเล่นคล้ายๆกันเกม **DOTA** หนึ่งเกมมีผู้เล่น **10** คน แบ่งทีมละ **5** คนเหมือนเดิม โดยเกมนี้จะเรียกตัวละครว่าแชมเปียน ซึ่งแต่ละตัวก็มีสกิลและอาวุธที่แตกต่างกันออกไป แต่ที่สำคัญที่สุดคือการทำลายฐานใหญ่ของฝ่ายตรงข้ามให้ได้เหมือนเดิม

การแข่งขัน **LoL** ถือว่ายังได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในปี **2018** ที่ผ่านมา เงินรางวัลจากการแข่งขันเกมนี้ทั้งหมดมูลค่ากว่า **459.57** ล้านบาท แต่เคยมีทีมจากประเทศเคยไปแข่งเวทีระดับโลก **World Championship** อีกด้วย

3. Realm Of Valor : ROV

ROV หรือ **Realm of Valor** เกม **MOBA** ที่นิยมในประเทศไทยเป็นอย่างมาก สไตล์การเล่นของเกมนี้ คล้ายกับเกม **DotA** และ **LoL** เพราะมีตัวละคร สกิลต่างๆ เหมือนกัน

หมด และจะต้องโจมตีฐานศัตรูเช่นเดียวกัน แต่ที่เกมนี้เป็นที่นิยมมากด้วยภาพและกราฟิกที่สวยงามขึ้นบวกกับการเล่นการออกของต่างๆที่ง่ายขึ้นกว่าเกม DotA จึงทำให้ Rov ได้รับความนิยมสูงมากในทุกเพศทุกวัย แดมยังมีการแข่งขัน E-sport ที่เยอะมากๆอีกด้วย

การแข่งขัน E-Sport ของเกม ROV นับได้ว่ามีผู้คนให้ความสนใจกันและติดตามกันเยอะ ล่าสุดในปี 2021 เพิ่งมีการจัดแข่งขันกันไปซึ่งเงินรางวัลถึง 6,000,000บาท

=เกม FPS (first-person shooter)=

เป็นเกมยิงปืนมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ซึ่งถือว่ามีความสมจริงเป็นอย่างมากด้วยมุมมองต่าง ๆ ทำให้ผู้เล่นจะเห็นแค่มือและอาวุธของตัวเองเท่านั้นหรือพูดง่าย ๆ ก็คือเห็นแทนสายตาของตัวเองในเกมเลย จึงให้อารมณ์เหมือนได้เข้าไปเป็นบุคคลในเกมนั้นจริงๆ เวลาศัตรูเข้ามาคุณจะไม่สามารถมองเห็นได้ในระยะไกล ทำให้อาจจะไม่ทันตั้งตัว จุดนี้จึงทำให้เกมนี้เพิ่มความตื่นเต้นให้กับผู้เล่นเป็นอย่างมาก

ตัวอย่างเกม FPS ที่นิยมนำมาแข่งขัน E-Sport ได้แก่

1. Counter-Strike: Global Offensive

Counter-Strike: Global Offensive หรือ (CS:GO) เป็นวิดีโอเกมออนไลน์ประเภทยิงผ่านมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ซึ่งเป็นระดับตำนานจากยุค 90s พัฒนาโดย วาฬ คอร์ปอเรชั่น และอีตเดน แพกซ์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ ซึ่งเป็นเกมชุดที่ 4 จากแฟรนไชส์คานีเตอร์-สไตรก์

รูปแบบการเล่น

แนวยิงมุมมองบุคคลที่ 1 ซึ่งจะมี 2ฝั่ง คือ ตำรวจ กับ ผู้ก่อการร้าย จะมีรูปแบบการเล่นและโหมดที่แตกต่างกันออกไป เช่น 1.วางระเบิด 2.เดกแมตซ์ เป็นต้น ทุกโหมดนั้น จะมีระบบลุ่มของให้กับผู้เล่นอีกด้วย

การแข่งขัน

การแข่งขัน e-sport ในปัจจุบันยังได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ มีรายการแข่งขันใหญ่เงินรางวัลสูงมากมาย เช่น CS:GO All Star League , CS:GO Pro League เป็นต้น

2.Rainbow Six Siege

Tom Clancy's Rainbow Six Siege) เป็นวิดีโอเกมยิงปืนแบบใช้กลยุทธ์ออนไลน์ พัฒนาโดย Ubisoft เผยแพร่ทั่วโลกสำหรับ PC, PS4, และ XBOX 1 ในปี 2558 และยังวางแผนว่าจะเผยแพร่สำหรับ PS5 และ XBOX X อีกด้วย ตัวเกมให้ความสำคัญกับการทำลายสิ่งแวดล้อมและการร่วมมือกันระหว่างผู้เล่นเป็นอย่างมาก แต่ละผู้เล่นจะควบคุมหนึ่งผู้โจมตี (attacker) หรือผู้ตั้งรับ (defender) ในโหมดการเล่นที่แตกต่างกันเช่น ช่วยตัวประกัน ปลดชนวนระเบิด และควบคุมวัตถุประสงคในห้อง นอกจากนี้เกมนี้ยังมีภารกิจออฟไลน์สั้น ๆ ที่เรียกว่าสถานการณ์(situations) ให้ผู้เล่นสามารถเล่นแบบคนเดียวได้.

รูปแบบการเล่น

เป็นเกม FPS ที่แบ่งทีมผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย รุกและป้องกัน โดยแต่ละทีมจะมีผู้เล่น 5 คน แต่ละคนจะต้องเลือกตัวละครแน่นอนว่าทั้ง 2 ฝ่ายก็จะมีตัวละครที่แตกต่างกันออกไปสไตล์การเล่นก็ขึ้นอยู่กับตัวบุคคลด้วย ซึ่งการเล่นคล้ายเกม MOBA ทั่วไป แต่จะต้องปรับวิธีการเล่นตามสถานการณ์ต่าง ๆ ให้ได้

การแข่งขัน

ได้รับความนิยมไปทั่วโลก มีรายการแข่งขันต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมายอย่างเช่น ในประเทศไทย Rainbow Six Operation League Thailand หรือ Tom Clancy's Rainbow Six Siege Esport Tournaments ทัวร์นาเมนต์รายวันที่จัดแข่งขันในคอมพิวเตอร์ทั่วโลก

3.Call of duty warzone

Call of Duty: Warzone เป็นวิดีโอเกมแบบกิลรอแยล (Battle Royale) ที่เล่นได้ฟรีซึ่งวางจำหน่ายในวันที่ 10 มีนาคม 2020 สำหรับ PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X / S และ Microsoft Windows เกมดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของ Call

of Duty: Modern Warfare ในปี 2019 และเชื่อมต่อกับ Call of Duty: Black Ops: Cold War ของปี 2020

รูปแบบการเล่น

Battle Royale เป็นแนวหนึ่งของวิดีโอเกมที่ผสมผสานการเอาชีวิตรอด โดยเริ่มต้นด้วยอุปกรณ์ที่น้อยที่สุดเพื่อค้นหาอาวุธกับเกราะและกำจัดฝ่ายตรงข้าม ในการเล่นจะต้องอยู่ใน “พื้นที่ปลอดภัย” เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกชงอยู่นอกเขตที่หดเล็กลง ผู้ชนะจะเป็นคู่ที่แข่งขันครั้งสุดท้ายในเกม

การแข่งขัน

รายการแข่งขันเกม Call of Duty Warzone มีรายการใหญ่ระดับ Major ของทางฝั่งยุโรปคือ Call of Duty League เงินรางวัลสูงถึง \$4,600,000 ซึ่งได้รับความสนใจจากเกมเมอร์ทั่วโลก

=ประโยชน์ของการเล่นเกม=

1. ช่วยบรรเทาความเครียด
2. ช่วยในเรื่องภาษา
3. สร้างรายได้ให้ตนเองได้
4. สร้างมิตรภาพที่ดีกับผู้อื่น
5. เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์

เกมที่คนส่วนใหญ่ชอบเล่นในสมัยนี้เป็นเกมแนว **Sim** ที่สามารถสร้างสรรค์ตัวละครของคุณออกมาได้หลากหลายรูปแบบ ปลอดภัยจินตนาการออกมาได้เต็มที่ โดยไม่มีใครมาว่าหรือตำหนิคุณ ดังนั้นการใช้ไอเดียในการสร้างตัวละครหรือสร้างเมืองต่างๆ จะทำให้คุณนั้นกล้าแสดงออก กล้าคิดกล้าทำ ในชีวิตจริง ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่ดีอย่างมาก

การแบ่งประเภทตาม what998.blogspot.com

(ที่มา: <https://what998.blogspot.com/2021/06/22.html>)

22 แนวเกม ประเภท และชนิดของเกม เกมออนไลน์

1.Simulation Games เกมสํเลียนแบบหรือการจำลอง : เป็นเกมที่เลียนแบบเหตุการณ์จริง เหตุการณ์จริง ใช้ฝึกทักษะ หรือจำลองสถานการณ์แบบต่างๆ เช่น **SIMS Farming Simulator Stardew Valley American Truck Simulator** เป็นต้น

2.FPS First Person Shooting เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง : เกมยิงที่เป็นมุมมองเสมือน เราสวมบทตัวละครนั้น มุมมองจากตัวเราเอง ผู้เล่นสวมบทบาทผ่านมุมมองจากสายตาตัวละครตัวหนึ่ง

3.Action RPG : คือการผสมเกมแนว **RPG** กับ **action** เข้าด้วยกัน **Role-Playing Game** หรือ **RPG** คือแนวเกมที่เราจะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่ง ทำหน้าที่ควบคุมทุกอย่างเกี่ยวกับตัวละครตามระบบเกม เช่นการต่อสู้เราก็แค่ป้อนคำสั่ง กดปุ่มสั่งการไปในเกม เมื่อใส่คำว่า **Action** เข้าไปนั้นก็หมายถึงเรานั้นจะต้องควบคุมการชยับตัว การออกท่าผ่านปุ่มผ่านคำสั่งต่างๆด้วยตัวเองทั้งหมด โดยไม่ได้ป้อนหรือคลิกสั่งอย่างเดียวแบบ **RPG** ทั่วไป

4.RPG (Role Playing Game) : เกมเล่นตามบทบาท สมมุติรับบทเป็นตัวละครหนึ่งใน เกม โดยเล่นตามกฎกติกาของเกมผ่านการป้อนคำสั่งให้ตัวละครไปดำเนินเรื่องราวภายในเกม

5.MMORPG Massive Multiplayer Online Role-Playing Game : เกมออนไลน์ที่เล่นตามบทบาท หรือจะบอกว่าเป็นเกมแนว **RPG** ที่มีผู้เล่นหลายๆคนมาเล่นด้วยกัน อยู่ในโลกเสมือน มีสังคมในเกมผ่านระบบเครือข่าย หรือที่นิยมเรียกกันช่วงที่เฟื่องฟู คือเกมออนไลน์ ที่ชอบหาเรไรโอเก็ม มาขายกันเป็นเรื่องเป็นราว อย่าง **Ragnorok Online , Mu Online , Yulgang** เป็นต้น

6. **TPS / Third Person Shooting** : เกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม ฟีลคล้ายๆ **FPS** ด้านบนแต่มุมมองการมองเห็นการสวมบทบาทการเล่นได้กว้างขึ้นไกลขึ้นกว่า ซึ่งเป็นมุมมองที่เราสามารถมองเห็นตัวละครที่เราสวมบทบาทได้ทั้งตัวหันซ้าย ขวา มุมหลัง หรือแต่ระยะห่างตาได้

7. **เกมกีฬา (Sport Game)** : ตรงตัวเลยแหละ อย่างเกมที่เป็นเกมเกี่ยวกับกีฬา

8. **Visual Novel** วิชวลโนเวล : เป็นเกมที่ดำเนินเกมที่เดินไปด้านเรื่องภาพ มีจุดเด่นที่กราฟิกซึ่งมักจะเป็นภาพแบบการ์ตูนญี่ปุ่น เนื้อหาของเกมเป็นแบบอินเตอแอกทีฟ คือเป็นการดำเนินเรื่องโต้ตอบกับตัวละครต่างๆ ภายในเกมเป็นจากๆ ไปที่มีเอกลักษณ์ไปอีกแบบ

9. **Shooting Game** : เกมยิงตรงตัวเลย

10. **Racing** : เกมแข่งรถ เกมแข่งขับใช้ความเร็วหรืออาจจะมีการต่อสู้ในบางเกม เพื่อเข้าเส้นชัย แข่งกัน อาจจะวิ่ง รถ หรือ ยานอะไรก็ได้แล้วแต่

11. **Click & Point** : เกมแนวลับสมองที่ต่อยอดมาจากแนว **Puzzle** กลยุทธ์ สะสมแต้มอะไรก็ว่าไป

12. **Puzzle** : เกมปริศนาไข ปริศนา ลับสมอง ผ่านด่านต่างๆ ใช้ไหวพริบ

13. **MOBA Multiplayer Online Battle Arena** โมบา : เกมต่อสู้กันระหว่าง 2 ฝ่าย แบ่งทีม และเล่นกันหลายๆคนในตัวเกม เกมวางแผนแบบเรียลไทม์ ให้ผู้เล่นแต่ละคน ควบคุมตัวละคร ซึ่งส่วนใหญ่เรียกว่า **Hero** เพื่อทำการต่อสู้กับอีกฝ่ายซึ่งจะเป็นผู้เล่นคนอื่นบังคับด้วยเช่นกัน

14. **Strategy Game** หรือ **Tactic** : เกมวางแผนการรบ วางกลยุทธ์อาจจะ

เล่นแบบเป็นเทิร์น

15.RTS / Real Time Strategy : เป็นแนวเกมที่แยกย่อยมาจาก **Strategy** วางแผนการ
สร้างกลยุทธ์ ควบคุมทรัพยากรและตัวละครตามคำสั่ง

16.Dungeon Crawling : ตะลุยผ่านด่าน ดันเจี้ยนไปเรื่อย ๆ

17.Adventure Games : ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งเล่นเพื่อไปจบเป้าหมาย
ผ่านภารกิจ แนวผจญภัยแก้ปริศนา

18.Fighting Game เกมต่อสู้ : เกมต่อสู้กันโดยมีตัวละครต่อสู้กันแบบตัวต่อตัว สวมบท
บทบาทเป็นตัวละครเพื่อต่อสู้กัน

19.Party Game : คือเกมที่มีการบรรจุเกมย่อย ๆ มากมายเอาไว้ โดยในแต่ละเกมย่อย จะมี
กฎและกติกาที่ต่างกันออกไป แข่งขันกันเพื่อชัยชนะ เล่นกันเป็นหมู่คณะ

20.เกมดนตรี (Music Game) / Rythm Game : เกมที่ใช้และมีส่วนเกี่ยวข้องกับเกมหรือ
ดนตรีเป็นหลักใหญ่ เช่น แดนซ์ แดนซ์ เรโวลูชัน, **Guitar Hero, Karoke Revolution**

21.Arcade เกมอาร์เคด : เกมตู้หยอดเหรียญ หรือสมัยนี้อาจจะจำลองเกมที่อยู่ในรูปแบบ
นั้นมาใน **PC** หรือ มือถือแล้ว

22.Action Game เกมแอ็คชัน : เป็นประเภทของเกมที่เน้นการทำกายทางกาย เช่น การ
ประสานสายตากับมือ และปฏิภักิริยากับเวลา ประสาท ทำกายความเร็ว ของการสังการสมอง
อย่างเกม เกมต่อสู้ เกมยิงปืน

การแบ่งประเภทตาม simplicable.com

(ที่มา: <https://simplicable.com/en/games>)

40 Types of Games

John Spacey, updated on August 29,2023

1.Cooperative Game

เกมความร่วมมือ

เกมที่ให้ผู้เล่นสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ ในหลายกรณี อาจจำเป็นต้องผ่านด่านต่างๆ

2.Alternate Reality Game

เกมทางเลือกความเป็นจริง

เกมที่เกิดขึ้นทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงและภายในเครื่องมือดิจิทัลพร้อมการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนโดยการตอบรับของผู้เข้าร่วม

3.Video Game

วิดีโอเกม

เกมใดๆ ที่มีอินเทอร์เฟซผู้ใช้ดิจิทัลเป็นองค์ประกอบหลัก รวมถึงอินเทอร์เฟซ 2D, 3D และความเป็นจริงเสมือน

4.Augmented Reality Game

เกมเติมความเป็นจริง

เกมที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงโดยมีข้อมูลทางประสาทสัมผัสซ้อนทับอยู่ ตัวอย่างเช่น เกมที่นำตัวละครสมมติเข้าสู่โลกแห่งความเป็นจริงและอาจลบสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ออกจากมุมมองของผู้เล่น

5.Virtual Reality Game

เกมเสมือนจริง

เกมดิจิทัลเต็มรูปแบบที่มอบประสบการณ์ประสาทสัมผัสที่ดื่มด่ำและให้ความรู้สึกใกล้เคียงกับความเป็นจริง

6.Pervasive Game

เกมที่แพร่หลาย

วิดีโอเกมใดๆ ที่มีองค์ประกอบในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น เกมความเป็นจริงเสริมหรือเกมความเป็นจริงทางเลือก

7.Massively Multiplayer online

ผู้เล่นหลายคนออนไลน์จำนวนมาก

เกมออนไลน์ที่ให้ผู้เล่นจำนวนมากโต้ตอบ ร่วมมือ และแข่งขันในโลกเสมือนจริงที่อยู่ถาวร

8.Role Playing Game

เกมเล่นตามบทบาท

เกมที่ผู้เล่นบทบาทของตัวละครเพื่อพัฒนาการเล่าเรื่อง

ซึ่งรวมถึงเกมบนโต๊ะและวิดีโอเกม เกมเล่นตามบทบาทมีประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอันยาวนาน ตัวอย่างเช่น วัฒนธรรมในการเลือกผู้ดูแลเกมที่ทำหน้าที่เป็นผู้จัดการเกม อนุญาโตตุลาการ และผู้ดำเนินรายการเกม

9.Simulation

การจำลอง

เกมที่จำลองกิจกรรมในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น ชีวิต กีฬา ยานพาหนะบังคับ กิจกรรม หรือการพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่อารยธรรมไปจนถึงฟาร์ม

10.Sandbox

แซนด์บ็อกซ์

เกมที่มีโลกกว้างใหญ่ที่ผู้เล่นสามารถสำรวจและตัดสินใจว่าจะทำอย่างไร

11.Strategy

กลยุทธ์

เกมที่ต้องใช้ความคิดเชิงกลยุทธ์และการลงมือปฏิบัติจึงจะชนะ

12.Real Time Strategy

กลยุทธ์เรียลไทม์

วิดีโอเกมที่ใช้กลยุทธ์ซึ่งให้ผู้เล่นเคลื่อนไหวได้ตลอดเวลาโดยได้รับรางวัลจากการคิดที่รวดเร็ว

13.Turn Based Strategy

กลยุทธ์แบบเทิร์นเบส

เกมกลยุทธ์ที่อิงตามเทิร์นซึ่งคุณภาพของกลยุทธ์ของคุณเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากกว่าเวลา

14.Tactics

ยุทธวิธี

เกมที่เน้นไปที่สถานการณ์ปัจจุบันในเกมซึ่งตรงข้ามกับกลยุทธ์ที่ต้องใช้การคิดระยะยาว เช่นเดียวกับกลยุทธ์ วิดีโอเกมเชิงกลยุทธ์อาจเป็นได้ทั้งแบบเรียลไทม์หรือผลัดกันเล่น

15.Adventure

การผจญภัย

เกมสำรวจที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวเอกในการเล่าเรื่อง เกมผจญภัยมักจะมีความท้าทายที่อิงจากปริศนา กลยุทธ์ หรือลำดับการกระทำ

16.Action

การกระทำ

วิดีโอเกมที่ทำกายการประสานงานระหว่างมือและตาของผู้เล่น ปฏิกริยาตอบสนอง และการใช้เหตุผลเชิงพื้นที่ด้วยความเร็วอย่างต่อเนื่อง ตัวอย่างเช่น เกมที่มีการต่อสู้ สิ่งกีดขวาง หรือ การจำลองกีฬา

17.Puzzles

ปริศนา

ปริศนาที่ทำกายความสามารถทางจิตในด้านต่างๆ เช่น การใช้เหตุผลเชิงพื้นที่ ตรรกะ ความรู้

18.Mystery

ความลึกลับ

การใช้ปริศนาตามเบาะแส

19.Interactive Fiction

นิยายเชิงโต้ตอบ นิยายเชิงโต้ตอบ

การเล่าเรื่องที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมเปลี่ยนแนวทางการเล่าเรื่องได้ ซึ่งอาจรวมถึงหนังสือ สื่อ และ ภาพยนตร์ที่เปิดให้ผู้ชมมีส่วนร่วม นิยายเชิงโต้ตอบยังสามารถเกิดขึ้นได้ในบริบทของโลกของเกม เช่น เกมผจญภัยที่มีการเล่าเรื่องที่ได้รับอิทธิพลจากผู้เล่น

20.Game of Chance

เกมแห่งโอกาส

เกมที่ผลลัพธ์ส่วนใหญ่หรือทั้งหมดเป็นผลจากโอกาสสุ่ม เช่น การทอยลูกเต๋า

21.Game of Skill

เกมแห่งทักษะ

เกมใต๓ ที่ประสิทธิภาพของผู้เล่นดีขึ้นตามเวลาอันเนื่องมาจากการฝึกฝนทักษะ ความรู้ และความสามารถ

22.Physical Game

เกมกายภาพ

เกมที่มีการออกกำลังกาย เช่น การเดินร่ำที่กำคะแนน

23.Casual Game

เกมไม่เป็นทางการ สบาย

วิดีโอเกมทีเรียนรู้และเล่นได้ง่ายจนถึงดุดคนจำนวนมาก สิ่งเหล่านี้สามารถถึงดุดผู้ที่ปกติไม่เล่นวิดีโอเกมได้

24.Incremental Game

เกมทีเพิ่มขึ้น

เกมทีมีการกิจซ้ำๆ ทีเรียกว่าการบดซึ่งให้รางวัลแก่ผู้เล่นบ่อยครั้งซึ่งอาจกระตุ้นความรู้สึกเชิงบวก

25.Idle Game

เกมว่าง

เกมทีเพิ่มขึ้นบางเกมต้องการการโต้ตอบจากผู้ใช้เพียงเล็กน้อยจนสามารถเล่นต่อได้หากผู้ใช้ไม่ทำอะไรเลย กล่าวอีกนัยหนึ่ง ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องทำอะไรนอกจากเปิดเกมเพื่อเพิ่มคะแนนและรางวัลอื่น ๆ

26.Mod

เกมดัดแปลง

ม็อดคือเกมที่ได้รับการเปลี่ยนแปลงโดยผู้เล่นหรือบุคคลที่สาม สิ่งเหล่านี้แตกต่างกันไปตั้งแต่การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ไปจนถึงการยกเครื่องเกมอย่างสมบูรณ์ ม็อดอาจได้รับการสนับสนุนจากผู้พัฒนาเกมเนื่องจากสามารถปรับปรุงเกมและสร้างวัฒนธรรมของการมีส่วนร่วมในเกมได้ ออกแบบ.

27.Board Games

เกมกระดาน

เกมที่สร้างจากพื้นผิวการเล่นจริงแบบ 2 มิติ

28.Card Games

เกมไพ่

เกมใตๆ ที่ใช้ไพ่เป็นหลัก เช่น โป๊กเกอร์

29.Collectible Card Games

เกมไพ่สะสม

การ์ดที่ขายเป็นแพ็คเกจแบบสุ่มซึ่งแสดงถึงองค์ประกอบของเกม เช่น สิ่งมีชีวิต คาตา และเครื่องมือ โดยทั่วไปแล้วเกมเหล่านี้เป็นเกมแนววางแผนที่การ์ดแต่ละใบมีพลัง ความสามารถ และอาร์ตเวิร์คเฉพาะตัว

30.Tabletop Game

เกมบนโต๊ะ

เกมใตๆ ที่โดยปกติจะเล่นบนโต๊ะ รวมถึงเกมกระดาน เกมไพ่ เกมลูกเต๋า และเกมที่ใช้กระดาน

31.Educational Game

เกมการศึกษา

เกมที่ออกแบบมาเพื่อการเรียนรู้ รวมถึงองค์ประกอบต่างๆ เช่น การท่องจำผ่านการทำซ้ำ ประสบการณ์ในโลกเสมือนจริง การออกแบบสิ่งต่าง ๆ การทดลอง และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

32.Serious Game

เกมจริงจัง

เกมที่ใช้เพื่อสร้างผลลัพธ์ในโลกแห่งความเป็นจริงในด้านต่าง ๆ เช่น การฝึกอบรม กระบวนการทางธุรกิจ การวิจัยตลาด และการตัดสินใจ

33.Gamification

การเล่นเกม

แนวทางปฏิบัติในการรวมองค์ประกอบของเกมเข้ากับแอปพลิเคชันที่ไม่ใช่เกม ตัวอย่างเช่น เครื่องมือทางธุรกิจที่ให้ข้อเสนอแนะ คะแนน และรางวัลอย่างต่อเนื่องเพื่อให้พนักงานมีส่วนร่วมและสนับสนุนให้พวกเขาเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน

34.Art Game

เกมศิลปะ

การใช้เทคนิควิดีโอเกมเพื่อสร้างงานศิลปะและสื่อเชิงโต้ตอบ

35.Social Game

เกมโซเชียล

เกมใด ๆ ที่ผู้คนพบปะเพื่อเล่นหรือที่ให้ผู้คนสามารถสื่อสารในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง

36. Party Game

เกมปาร์ตี้

เกมกระดาน วิดีโอเกม และรูปแบบเกมอื่นๆ เช่น เกมสนทนาที่ออกแบบมาเพื่อเล่นในที่ชุมนุมทางสังคม ซึ่งรวมถึงหมวดหมู่ย่อยที่หลากหลาย เช่น เกมสำหรับครอบครัว เกมสำหรับเด็ก และเครื่องบดน้ำแข็งที่อาจใช้ในการประชุมและกิจกรรมต่างๆ

37. Conversation Game

เกมสนทนา

เกมที่เล่นด้วยวาจาโดยไม่มีอุปกรณ์หรือองค์ประกอบทางกายภาพใดๆ เลย มักใช้เพื่อฆ่าเวลาเมื่อรอบางสิ่งบางอย่าง

38. Zero-Sum

ผลรวมเป็นศูนย์

เกมที่มีรางวัลคงที่พร้อมการแข่งขันระหว่างผู้เล่นหรืออัลเพื่อเอาชนะกัน ซึ่งรวมถึงเกมแบบแพ้ชนะโดยไม่มีผู้เล่นหลายคนเดินจากไปเป็นผู้ชนะ

39. Lose-Lose

แพ้-แพ้

เกมที่ไม่มีรางวัลพร้อมการแข่งขันที่ต้องลดให้เหลือน้อยที่สุด

40. Win-Win

วิน-วิน

เกมที่สามารถเพิ่มรางวัลได้ บ่อยครั้งเกมไม่มีการจำกัดคะแนนหรือจำนวนรางวัลที่สามารถรวบรวมได้

เกม สามารถจัดแบ่งได้หลากหลายรูปแบบตามวิธีการเล่น บางครั้งอาจมีการผสมผสานระหว่างประเภทของเกมมากกว่าหนึ่งประเภทในเกมหนึ่งเกม จึงต้องชัดเจนตั้งแต่การเริ่มต้น ออกแบบเกมว่าต้องการให้เกมนั้นจัดอยู่ในประเภทใดเป็นหลัก เพื่อความชัดเจนการออกแบบ ได้สรุปประเภทเกม 2 ประเภทใหญ่ คือ เกมออฟไลน์ และ เกมออนไลน์

เกมออฟไลน์ แบ่งได้ 2 ประเภท ดังนี้

- 1.เกมการ์ด (Card Game)
- 2.เกมกระดาน (Board Game)

เกมออนไลน์ 6 ประเภท ดังนี้

- 1.เกมแอ็คชั่น (Action Games)
- 2.เกมวางแผน (Strategy Games)
- 3.เกมผจญภัย (Adventure Games)
- 4.เกมจำลอง (Simulation Games)
- 5.เกมปริศนา (Puzzle Game)
- 6.เกมกีฬา (Sport Game)

การแบ่งประเภทของเกมให้ชัดเจน ช่วยให้ผู้มีงานนักออกแบบเกมมีเป้าหมายที่ชัดเจนมากขึ้นด้วย เมื่อมีความชัดเจนในการออกแบบทิศทางการทำงานภาพรวมก็จะตรงประเด็น ประกอบกับมีข้อมูลด้านการออกแบบเกมหรือคู่มือการออกแบบเกม(Design Document) ช่วยขยายความและลงรายละเอียดในการออกแบบก็จะทำให้เกมที่ออกแบบสมบูรณ์ได้



ภาพที่ 1 เกมแอ็คชั่น (Action Games)
ที่มา : www.google.com



ภาพที่ 2 เกมแอ็คชั่น (Action Games)
ที่มา : www.google.com



ภาพที่ 3 เกมแอ็คชัน (Action Games)
ที่มา : www.google.com



ภาพที่ 4 เกมแอ็คชัน (Action Games)
ที่มา : www.google.com



ภาพที่ 5 เกมแอ็คชั่น (Action Games)
ที่มา : www.google.com



ภาพที่ 6 เกมแอ็คชั่น (Action Games)
ที่มา : www.google.com

องค์ประกอบเกม

1. Interactive การโต้ตอบระหว่างผู้เล่นกับเกม

2. Goal มีเป้าหมายที่ชัดเจน เข้าใจง่ายที่สุด

3. Active Obstacle มีอุปสรรค ให้แก้ไม่ได้ สิ่งกีดขวาง

Passive (เช่น คัทชู, สภาพแวดล้อม, กฎ, เวลา, อันๆ) เมื่อมีเกม(Game) มีวิธีเล่น(Play)

ต้องมีผู้เล่น(Player) นักออกแบบต้องทำให้เกมสนุก เกิดความท้าทาย เพื่อให้ ผู้เล่นติดตามเล่นเกมได้นานที่สุด

ขั้นตอนการออกแบบเกม

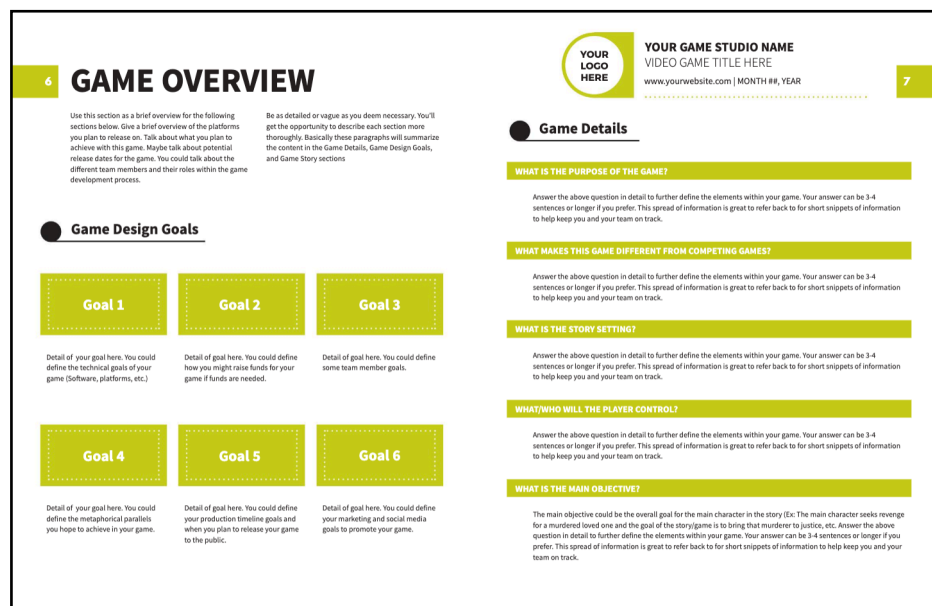
1. เลือกเกม รูปแบบเกม

2. แจกแจงรายละเอียด จัดทำ Design Document

3. พัฒนาปรับปรุง Design Document

4. ออกแบบรูปแบบการเล่นแต่ละฉาก

5. ทดสอบ-ปรับปรุง เกม



ภาพที่ 7 ตัวอย่างข้อมูลหรือคู่มือการออกแบบเกม(Design Document)

ที่มา : www.google.com, www.yumpu.com/en/document

การเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องในงานภาพประกอบ เป็นสิ่งสำคัญที่จะสามารถทำให้ภาพประกอบสื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของ งานแต่ละประเภท ไม่ว่าจะเป็นภาพประกอบกราฟิกหรือภาพประกอบมัลติมีเดีย การออกแบบภาพประกอบที่บอกเล่าเรื่องได้ อย่างครบถ้วนช่วยให้งานออกแบบประเภทนั้น ประสบความสำเร็จได้เป็นอย่างดี

การเล่าเรื่อง หมายถึง :การบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือ สร้างขึ้นเองจากบุคคลหนึ่งไปยังบุคคลหนึ่ง โดยอาศัยการพูด ภาพ เสียง ตัวอักษร สัญลักษณ์ ไม่จำกัดรูปแบบ ประเภทสื่อ เรื่องเล่าไม่เหมือนชีวิตจริงเพราะชีวิตจริง **เริ่มจบไม่รู้** (ที่มา : Thailand animation.azay.co.th)

ประเภทของการเล่า (www.bovonjomyut.com)

1. เรื่องเล่าจากประสบการณ์ ที่ไม่เป็นทางการ
2. เรื่องเล่าจากประสบการณ์ ที่เป็นทางการ
3. เรื่องเล่าเชิงชีวประวัติ และอัตชีวประวัติ
4. เรื่องเล่าจากจินตนาการ

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง (ที่มา : Thailand animation.azay.co.th)

1. โครงเรื่อง (Plot) การกำหนดโครงสร้างเหตุการณ์ **เริ่ม-จบ**
2. แก่นเรื่อง (Theme) ความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง
3. ความขัดแย้ง (Conflict) สิ่งช่วยให้น่าสนใจ สนุกตื่นเต้น
4. ตัวละคร (Character) บุคคลที่เกี่ยวข้องในเรื่อง
5. ฉาก (Setting) สถานที่เกิดเหตุ บอฐานะตัวละคร
6. มุมมองการเล่า (Point Of View) รับรู้ตรงกัน

การออกแบบบุคลิกตัวละคร

บุคลิกตัวละครหรือตัวละคร ที่เรียนกันว่า คาเร็กเตอร์ หมายถึง บทบาทของตัวแสดงในเรื่องราวที่มีการถ่ายทอด เนื้อหาออกมาเป็นภาพ มีบทบาทและเป็นส่วนหนึ่งในการเล่าเรื่องได้ ทำหน้าที่ดำเนินเรื่องราวหรือเป็นตัวประกอบเพื่อให้เรื่องและภาพประกอบสมบูรณ์ทั้งในงานกราฟิกและงานมัลติมีเดีย เช่น หนังสือสำหรับเด็ก(นิทาน) ภาพเคลื่อนไหว(แอนิเมชัน) เป็นต้น การออกแบบบุคลิกตัวละครจึงสามารถช่วยให้งานออกแบบภาพประกอบมีความสมบูรณ์เช่นกัน โดยเฉพาะการกำหนดเรื่องราวที่มาของตัวละครไว้ก่อน ช่วยให้การออกแบบบุคลิกตัวละครมีความชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น หน้าตา บุคลิก ลักษณะนิสัย ประวัติส่วนตัว ความเป็นมาของตัวละคร เป็นต้น

ตัวละคร แบ่งตามความสำคัญ 3 ลักษณะ (ที่มา : [Thailand animation.azay.co.th](http://Thailand.animation.azay.co.th))

1. ตัวละครหลัก (Major Character) มีบทบาทสำคัญต่อเรื่อง
2. ตัวละครรอง (Minor Character) มีบทบาทเดียวไม่มาก
3. ตัวละครขัดแย้ง (Antagonist) ทำให้ตัวหลักมีปัญหา

*ลักษณะตัวละคร *ตัวละครดี ต้องมีเหตุ มีผล เหมาะสม

1. ตัวละครตายตัว (Typed Character) ไม่มีพัฒนาการ

พระเอก = ดี นางเอก = ดี ผู้ร้าย = ชั่ว โทหก

2. ตัวละครรอบด้าน (Rounded Character) มีหลายด้าน

บุคลิกตัวละครที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่นั้น จำเป็นต้องมีความชัดเจนในการถ่ายทอดเรื่องราว มีความโดดเด่นเฉพาะที่แตกต่างกันไปตามหน้าที่การใช้งานทั้งที่เป็นภาพประกอบกราฟิกและภาพประกอบมัลติมีเดีย ซึ่งการออกแบบจะเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวก็ตาม บุคลิกที่ได้จากตัวละครจะช่วยให้การสื่อสารผ่านภาพประกอบนั้นง่ายขึ้น

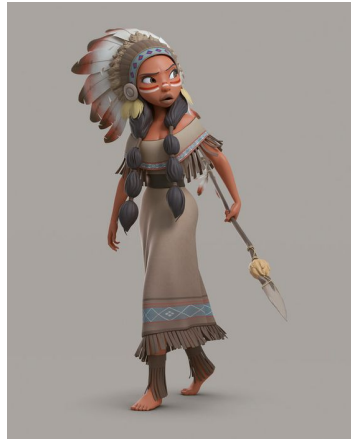
หลักการออกแบบบุคลิกตัวละคร

การออกแบบบุคลิกตัวละครจำเป็นต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว(**Style**) เพื่อให้ตัวละครมีความแตกต่างสร้างความโดดเด่นในการดำเนินเรื่อง ส่วนสำคัญอีกสิ่งหนึ่งที่จะช่วยให้สามารถสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้กับบุคลิกตัวละครได้นั้นมาจาก ประวัติความเป็นมาหรือเรื่องราวในชีวิตส่วนตัว(**Profile**) ซึ่งจะถ่ายทอดรายละเอียดลงสู่บุคลิกเฉพาะตัว(**Characteristic**) ทั้งอายุ เพศ น้ำหนัก ส่วนสูง สีผิว สีผม หน้าตา ท่าทาง อารมณ์ การเคลื่อนไหว การแต่งกายหรือของใช้ส่วนตัว และอื่น ๆ ที่ทำให้เกิดเป็นบุคลิกตัวละครที่น่าสนใจได้ ด้วยรายละเอียดทั้ง 7 ดังนี้

1. **Identity** : ลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล เช่น อายุ เพศ สีผิว ความสูง เป็นต้น
2. **Characteristic** : บุคลิกเฉพาะบุคคล เช่น ท่าทาง อารมณ์ ทักษะต่าง ๆ เป็นต้น
3. **Role** : วัตถุประสงค์หน้าที่หลักของตัวละคร หรือเป้าหมายหลักในเรื่องที่ต้องทำ
4. **Origin** : ต้นฐานหรือแหล่งกำเนิดของตัวละคร เช่น บ้านเกิด หมู่บ้าน เป็นต้น
5. **Background** : ภูมิหลัง การใช้ชีวิตของตัวละคร สิ่งที่ทำให้พิเศษและเกิดเรื่องราว
6. **Power** : ความสามารถพิเศษ พลังพิเศษที่เกิดมาจากภูมิหลังและการใช้ชีวิต
7. **Associate** : บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวละครหลัก ช่วยเหลือให้คำแนะนำ

ส่วนเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่จะสร้างให้กับบุคลิกตัวละครนั้น ขึ้นอยู่กับแนวทางของนักออกแบบแต่ละคน ซึ่งแนวทางการออกแบบก็มักจะได้แรงบันดาลใจมาจากทฤษฎี หลักการออกแบบ และประสบการณ์ในการออกแบบที่จะช่วยสร้างความแตกต่างด้วยรูปแบบตัวละครจนเกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของบุคลิกตัวละครที่น่าสนใจได้ รูปแบบตัวละครแบ่งไว้ ดังนี้

1. สัดส่วนสมจริง : รูปร่างทางกายภาพและสัดส่วนจริง อาจเป็นมนุษย์ ไม่ใช่มนุษย์
2. สัดส่วนเสมือนจริง : รูปร่างทางกายภาพเลียนแบบ แต่สัดส่วนเพี้ยนไปบ้าง



ภาพที่ 8 รูปแบบตัวละครสัดส่วนสมจริง

ที่มา : www.pinterest.com



ภาพที่ 9 รูปแบบตัวละครสัดส่วนเหมือนจริง

ที่มา : www.pinterest.com

รูปแบบของสัดส่วนตัวละครจะทำให้การออกแบบตัวละครที่มนุษย์หรือไม่? ใช้นมนุษย์สามารถสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวได้ในลำดับแรกๆ ซึ่งจะไปสอดคล้องกับความต้องการและเรื่องราวที่กำหนดไว้ตั้งแต่ต้น รูปแบบที่กำหนดไว้จึงเป็นรูปแบบที่ตรงกันข้ามเพื่อความชัดเจนในการออกแบบบุคลิกตัวละคร

ขั้นตอนการออกแบบบุคลิกตัวละคร

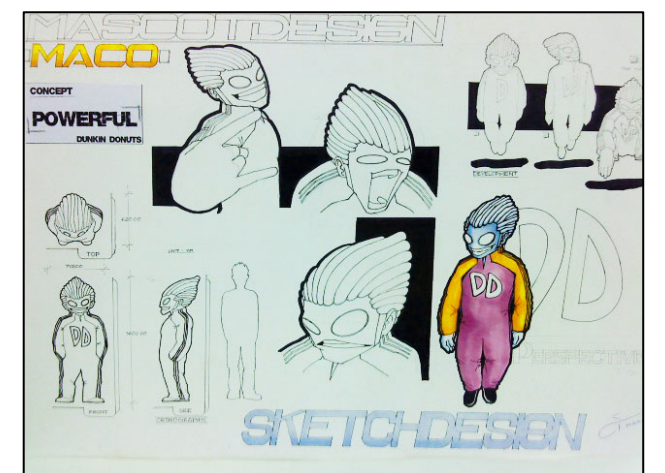
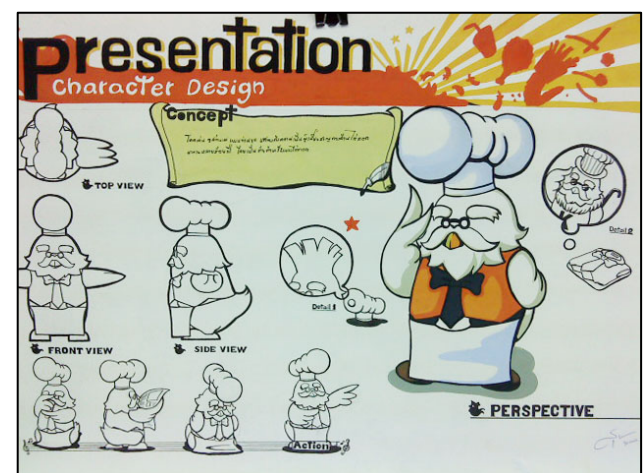
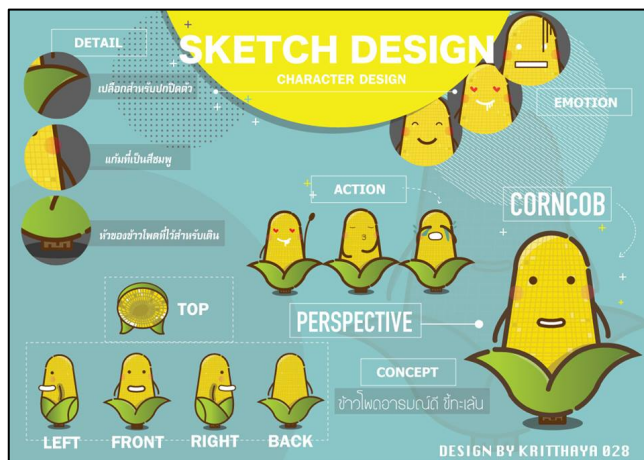
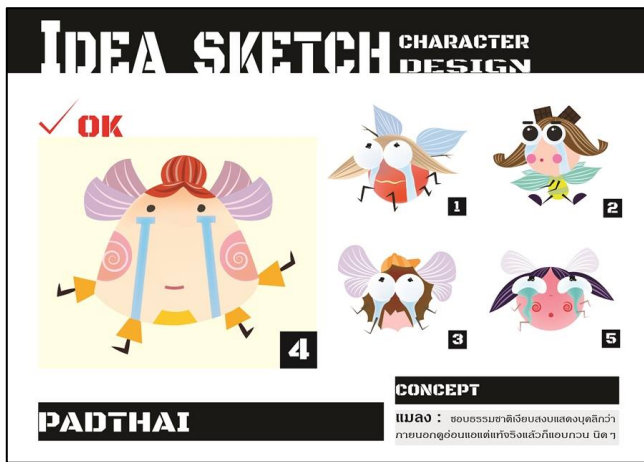
ขั้นตอนการออกแบบบุคลิกตัวละครจะช่วยลำดับการออกแบบและเรียบเรียงแนวความคิดในการออกแบบให้ตัวละครได้ สอดคล้องกับบุคลิกเฉพาะตัว เอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่แตกต่างกัน ซึ่งถูกกำหนดไว้ก่อนการออกแบบจริง โดยไม่มีขั้นตอนตายตัวในการออกแบบ เพียงแต่ใช้พื้นฐานทางทฤษฎีและหลักการออกแบบมาช่วยให้การทำงานง่ายขึ้น ดังนี้

1. กำหนดแนวความคิดในการออกแบบ (**conception of design**)
2. รวบรวมข้อมูล (**data**)
3. จัดทำแบบร่าง (**idea sketch**)
4. พัฒนาแบบร่าง (**idea development**)
5. แบบร่างผลงานจริง (**sketch design**)

บุคลิกตัวละครที่จะสามารถนำไปใช้ได้จริงนั้น อาจต้องใช้เวลาค่อนข้างมากในการปรับเปลี่ยน แก้ไข และพัฒนาแบบให้ได้สมบูรณ์ตามความต้องการ ถึงแม้จะได้แบบร่างผลงานจริงแล้วก็ตาม การปรับแบบให้เข้าทำงานได้ในสถานการณ์จริงก็ยังคงต้องมีการพัฒนามากน้อยขึ้นอยู่กับการใช้งานด้วย เช่น เมื่อต้องเคลื่อนไหวการขยับร่างกายอาจต้องปรับให้เคลื่อนไหวสะดวก การนำตัวละครไปประกอบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อสร้างเป็นภาพประกอบเกม เป็นต้น เมื่อได้แบบที่ลงตัว ตรงความต้องการ ตรงกับเนื้อเรื่อง ก็จะทำให้การทำงานในขั้นต่อไปง่ายขึ้น



ภาพที่ 10 การลำดับขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาตัวละคร
ที่มา : ผลงานการออกแบบของนักศึกษากรรพิกและบัลติมีย์เดีย



ภาพที่ 11 ตัวอย่างแนวคิดในการออกแบบ การพัฒนาและนำเสนอตัวละคร
 ที่มา : ผลงานการออกแบบของนักศึกษากราฟิกและมัลติมีเดีย

การสร้างและออกแบบข้อมูลบุคลิกตัวละคร Character Design

หลังจากได้โจทย์สำหรับการทำงานมาแล้ว คราวนี้ถึงขั้นตอนที่ต้องสร้างข้อมูลของ **Character** ตรงนี้ให้กรอกข้อมูลในส่วนของ ขึ้นมาก่อน **Profile Data** ให้ครบก็ถือว่าเพียงพอแล้ว แต่โดยหลักการอยากให้มองว่า **Profile Data** เป็นเพียงแบบฟอร์มเบื้องต้นเท่านั้น ถ้าอยากให้ตัวละครของเรามีชีวิตจริง ๆ ก็ควรจะมีข้อมูลต่าง ๆ ให้เหมือนสิ่งมีชีวิตจริง ๆ มากที่สุด **Character Designer** บางคน เตรียมข้อมูลตรงนี้จะละเอียดถึงขั้นเรียงลำดับญาติของตัวละครมาเลย

การวาดให้สวยเป็นส่วนหนึ่งเท่านั้น เพราะข้อมูลที่สร้างขึ้นมาจะส่งผลกับตัวละครที่พบเจอสิ่งต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องด้วย ดังนั้น เตรียมข้อมูลให้ละเอียดที่สุด ตัวละครดูเหมือนจริงมากที่สุด

การวาดบุคลิกตัวละคร

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สนุกสะใจที่สุดสำหรับงานออกแบบ **Character** ซึ่งมีมากมายสนใจ เขียนมันเข้าไปหลาย ๆ รูป หรือเรียกกันว่าเขียน หลายวิธี เช่น เขียนไปเลยไม่ต้อง **Thumbnail** เรื่อย ๆ จนได้ตรงตาม หรือจะเขียนมันรูปเดี่ยวแล้วค่อย ๆ แกะ ค่อย ๆ ตกแต่งไป ความต้องการ

ตรงนี้มีข้อแนะนำข้อเดียวสำหรับการทำงาน คือ ทำใจให้สบายแล้วเขียนไปเรื่อย ๆ ไม่ต้องไปใส่ใจว่าจะสวยหรือไม่สวย แล้วมาดูว่าตัวไหนตรงใจมากที่สุดก็ค่อยจับมาพัฒนาต่อ ไกลเกินเอื้อมแล้วละครับ โดยนึกถึงข้อมูลและโจทย์ที่เตรียมไว้สักหน่อย งานออกแบบดี ๆ ก็ไม่

เคล็ดลับสำคัญในการออกแบบ **Character** คือ ต้องออกแบบให้มีเอกลักษณ์ที่สามารถถ่ายทอดได้ดีกว่าคำนี้ แต่ถ้าจะลองให้พูดให้ เอกลักษณ์ก็คือเอกลักษณ์ ไม่มีคำอื่นเข้าใจง่าย ๆ ก็จะเหมือนกับการใส่ความโดดเด่นด้านต่าง ๆ หรือถ้าเป็น **Character Designer** ที่มีอาชีพหน่อยก็จะถึงขั้นที่สามารถใส่สไตล์ที่เป็นของคนออกแบบเองลงไปในทุก ๆ ตัวละครได้เลย ไม่ว่าจะเห็นที่ไหนเราก็จะรู้ได้เลยว่าตัวละครตัวนี้ใครออกแบบมา

เตรียมตัวละคร (The Cast)

หลังจากที่ได้ออกแบบเรียบร้อยแล้ว ต้องขัดเกลา (Clean up) หรือลอกเส้นหรือวาดการ์ตูนไปใช้ต่อได้ การวาดภาพการ์ตูนควรเริ่มต้นจากโครงสร้าง ใหม่ให้สวยงามพร้อมนำตัววงรี เป็นต้น และควรคำนึงถึง ,วงกลม ,ของภาพด้วยรูปทรงพื้นฐานต่าง ๆ เช่น สี่เหลี่ยม ขนาดและสัดส่วนของรูปทรง เพื่อให้ตัวการ์ตูนที่ออกมาได้ภาพที่ได้องค์ประกอบที่ถูกต้อง ยกตัวอย่างภาพโครงสร้างของเต่าต่อไปนี้ก็เกิดจากการวาดด้วยรูปวงรี โดยที่ขนาดของส่วนหัวจะดูใหญ่พอ ๆ กับขนาดของตัว ส่วนขาจะใหญ่กว่าส่วนแขนเพียงเล็กน้อย เมื่อเราเข้าใจ สัดส่วนและขนาดของตัวการ์ตูนแล้ว จะทำให้เราสามารถออกแบบท่าทางของตัวการ์ตูนใน ลักษณะต่าง ๆ กันได้อย่างแม่นยำขึ้น

การสร้างบุคลิกตัวละคร Character Model Sheet

หลังจากที่เราได้ตัวละครมาแล้ว คราวนี้ก็เป็น การวาดด้านอื่น ๆ ของตัวละคร เพื่อให้คนที่เอางานไปทำต่อเข้าใจตัวละครได้มากที่สุด โดยทำออกมาเป็น **Character Model Sheet**

Character Model Sheet คือ แผ่นแสดงภาพการ์ตูนหรือตัวแสดงต่าง ๆ ที่ใช้งานใน ออกแบบ รูปทรง สัดส่วน และโครงสร้างต่าง ๆ ของร่างกาย เป็นต้น แอนิเมชัน ซึ่งแสดงถึงการ โดยนักวาดภาพ ในหลายลักษณะท่าทาง การ์ตูนแต่ละตัวจะถูกออกแบบ (Artists) ซึ่งแต่ละ คนก็จะมีสไตล์เป็นของตัวเอง ดังนั้น นักแอนิเมเตอร์ (Animator) จึงต้องอาศัยเครื่องมือ **Model Sheet** ในการอ้างอิงเพื่อให้ภาพที่ได้รับ การออกแบบมานั้นมีทิศทางที่ตรงกัน การ วาดภาพโดยการอ้างอิง **Model Sheet** เรามักจะเรียกกันว่า “On-model” ภายใน **Model Sheet** มองที่แตกต่างกัน จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูนที่มีหลากหลายท่าและมุม

เนื่องจากตัวประกอบบางตัวไม่ได้แสดงในหลาย ๆ จาก อาจไม่จำเป็นต้องใช้ **Model Sheet** ในการอ้างอิง (Off-model) แต่อย่างไรก็ตามแนะนำให้สร้าง **Model Sheet** ในการ อ้างอิงก่อนลงมือสร้างการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม **Flash** เพราะช่วยสร้างมาตรฐานของ ตัวละคร และยังประหยัดเวลา ทำให้งานเสร็จสิ้นได้ในเวลาอันสั้น(<http://wanyarat-arti3901.blogspot.com>)



ภาพที่ 12 ภาพประกอบบุคลิกตัวละคร
ที่มา : www.pinterest.com



ภาพที่ 13 ภาพประกอบบุคลิกตัวละครอุปกรณ์ประกอบ
ที่มา : www.pinterest.com



ภาพที่ 14 ภาพประกอบบุคลิกตัวละคร
ที่มา : www.pinterest.com



ภาพที่ 15 ภาพประกอบบุคลิกตัวละครประกอบฉาก
ที่มา : www.google.com

การออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

นอกจากการเล่าเรื่องและบุคลิกตัวละครแล้ว อีกสิ่งหนึ่งในการออกแบบภาพประกอบที่สำคัญ คือ ฉาก (**scene**) และอุปกรณ์ประกอบฉาก (**props**) ถึงแม้ว่าในการออกแบบภาพประกอบบางครั้งจะไม่มีฉากเนื่องจากใช้เฉพาะบุคลิกตัวละครเพียงอย่างเดียว แต่ในตัวละครยังมีการใช้ส่วนประกอบทั้งเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉากมาช่วยในการเล่าเรื่องราวให้ภาพประกอบชัดเจนยิ่งขึ้น

หน้าที่หลักสำคัญของฉาก

หรือสภาพแวดล้อมสำหรับตัวละครและ เป็นสถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อม จาก หมายถึง เป็นที่สำหรับการแสดงสถานที่นี้ได้รับการออกแบบเพื่อที่จะเน้นการกระทำและความขัดแย้ง ฉาก ของตัวละคร (**setting**) จะต้องบอกให้ทราบถึงสถานที่ในละครในเวลาใดเวลาหนึ่งที่ หรือฤดูกาลของปีที่ ยุคสมัยใดในประวัติศาสตร์ ปีศักราชใด กลางคืน กลางวัน เช่น แนนอน ต้องทำให้แลเห็น แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงด้านกาลเวลาในฉากต่าง ๆ เกิดเหตุการณ์ขึ้น ต้องสามารถทำให้ทราบได้ว่าด้านนอก สภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างเด่นชัด (**exterior**) หรือด้านใน (**interior**) หรือ เป็นของจริง หรือนอกเมือง และอยู่ในเมือง ของสถานที่ หรือเป็นความฝัน จินตนาการ

สภาพแวดล้อมตัวละคร จากควรจะสามารถบอกผู้ชมได้ถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร และผลกระทบนั้น หรือวิถีชีวิตของตัวละคร ผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อชะตาชีวิต ในทางกลับกันบุคลิกภาพของตัวละครมีผลลัพท์ต่อสภาพแวดล้อมของตัวละคร เป็นอย่างไร ความ ความรัก ความหมาย ความมีคุณค่า ความเกียจคร้าน เราสามารถสังเกตได้ว่า อย่งไร จะสะท้อนให้เห็นได้ในบ้านที่อยู่อาศัย ความขลังและอื่น ๆ ของบุคคล ความผิดปกติ ทัศนคติ ของตัวละครและที่เครื่องประดับตกแต่งของห้องของผู้เป็นเจ้าของอย่างเด่นชัด

คุณสมบัติของจาก

การออกแบบจากในงานภาพประกอบให้สามารถถ่ายทอดบรรยากาศและเรื่องราวได้ตรงความต้องการ ช่วยให้ภาพประกอบมีความสมบูรณ์ ซึ่งได้มาจากคุณสมบัติของจากที่ทำให้การออกแบบภาพประกอบสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. หรือคนหนึ่งที่อยู่ที่อาศัย เปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างคนสองคน
2. อำนวยและตำแหน่งในครอบครัว สถานที่ทำงาน สามารถเผยตำแหน่งหน้าที่การงาน
3. องค์ประกอบทาง ช่วยให้ผู้ชมสามารถแบ่งสมาธิไปที่บุคลิกลักษณะตัวละคร
4. สามารถครอบตัวละครให้อยู่ในกรอบที่จัดว่าเป็นการเน้น การจัดตำแหน่งตัวละคร
5. อันก่อให้เกิดปฏิกิริยาโต้ตอบของผู้ชม สามารถสร้างสรรค์บรรยากาศและอารมณ์
6. จากต้องสร้างขึ้นจากความต้องการและความตั้งใจของนักออกแบบและการตีความ
7. ไม่ข่มเสื้อผ้า จากต้องเอื้ออำนวยต่อตัวละคร ไม่ครอบงำหรือข่มตัวละครให้ด้อยลง
8. จากต้องไม่เป็นอุปสรรคต่อการวางตำแหน่งตัวละครและไม่หักเหความสนใจคนดูไป
9. ไม่ควรปิดบังเนื้อหาของเหตุการณ์ จากต้องช่วยเสริมเนื้อหาของเหตุการณ์
10. ใช้น้อยให้ทราบเรื่องราวได้มากที่สุด” การสร้างจากควรมีหลัก”

รูปแบบจาก

ซึ่งประกอบกันเข้าหลายๆ ลักษณะโครงสร้างด้านหน้าของจาก หมายถึง รูปแบบจากเพื่อสร้างสถานที่แวดล้อม ส่วน (local) และเป็นแบ็กกราวนด์เบื้องหลังให้แก่ตัว ให้แก่ตัวละคร ลักษณะโครงสร้างด้านหน้านี้เป็นแนวทางในการออกแบบจากและการสร้างจาก ละครบบนเวที และ แต่ละสไตล์ด้วยการเคลื่อนไหวของนักแสดง และมีส่วนสัมพันธ์กับสไตล์การแสดง จากแบ่งได้เป็น ของเรื่องมีความผูกพันกับรูปแบบจากโดยตรง สถานการณ์ต่างๆ 2 ชนิดคือ

1. จากภายใน(interior) จากที่แสดงว่าเป็นสถานที่ภายในของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง คือประกอบด้วยกำแพงอย่างน้อย 1 ของ หรือมีของตกแต่งภายในช่วยสื่อความหมาย ด้านในรถ ในเครื่องบิน ในสำนักงาน ในบ้าน ได้แก่ สถานที่ด้วยจากภายใน
2. จากภายนอก (exterior) จากที่แสดงสถานที่ที่เป็นภายนอกของอาคารที่อยู่ คือ หรือส่วนใดก็ได้ที่สามารถแลเห็นท้องฟ้า บนเขา ในป่า ไร่บ้าน ชายคาบ้าน ในสวน ได้แก่ อาศัย

จะมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นสื่อความหมาย อาจ หรือแลเห็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติอย่างเด่นชัด เป็นต้น ต้นไม้ใหญ่ ม้านั่งในสวน เสาไฟฟ้า เช่น ก็ได้

อุปกรณ์ประกอบฉาก

อุปกรณ์ประกอบฉาก (**properties / prop**) อุปกรณ์ประกอบฉากในการออกแบบ ภาพประกอบส่วนใหญ่จะเป็นสิ่งของ เครื่องใช้ เครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย และอื่น ๆ ที่เป็นส่วนที่ช่วยให้จากมี สามารถบอกเล่าเรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้กับจากนั้น ๆ รวมถึงจากที่เป็นตัวอาคาร ร้านค้า ตลาด ย่านชุมชนต่าง ๆ ที่ บรรยากาศสมจริงมากยิ่งขึ้น เก้าอี้ โต๊ะ ไม้เท้า ล้วนเป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก อาจมาในรูปแบบของเฟอร์นิเจอร์ ประกอบขึ้น ของตกแต่ง หรืออาหาร ไม้เท้า เมฆ จาน ชาม หน้าตาอาหารประเภทต่าง ๆ ของตกแต่ง เติยง ตู้ อื่น ๆ ของที่กล่าวมานั้นถือได้ว่าเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากให้สมบูร์นมาก ยิ่งขึ้น บ้างอย่าง อาจถูกออกแบบมาพร้อมตัวละคร หรือบรรยากาศของจากโดยรวมอยู่แล้ว ดังนั้น การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากนี้ จำเป็นต้องสอดคล้องกับความเป็นมาและเรื่องราวต้องการ เล่าด้วย ซึ่งบางครั้งใช้เวลาในการออกแบบนาน แต่เป็นส่วนหนึ่งในจากเพียงเล็กน้อย นั่นก็ เพื่อความสมจริงในภาพประกอบ

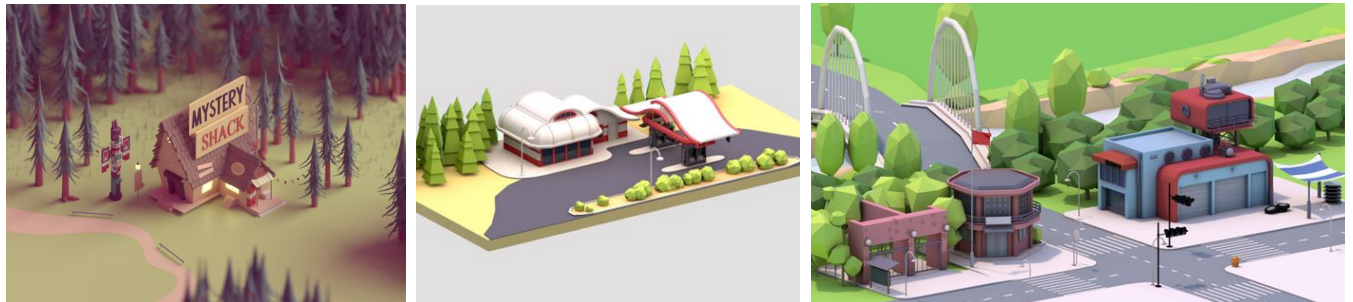
แบ่งได้ ชนิดของจากในงานภาพประกอบ 3 ประเภทคือ

1. แบบธรรมดา (**Neutral**) เป็นการออกแบบจากที่ง่ายที่สุด โดยใช้เพียงสีพื้นในการ เล่าเรื่องราว แต่ให้ตัวละครเล่าเรื่องราวด้วยบุคลิกและลักษณะของตัว สร้างจากหลังที่อาจไม่มี เอง ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้สีเดียวเป็นพื้นหลังให้กับตัวละครที่แตกต่างกันไปตามบุคลิกของภาพ ประกอบ เช่น สีเทาเพื่อความเงียบขรึม สีชมพูเพื่อความสดใสรื่น เป็นต้น

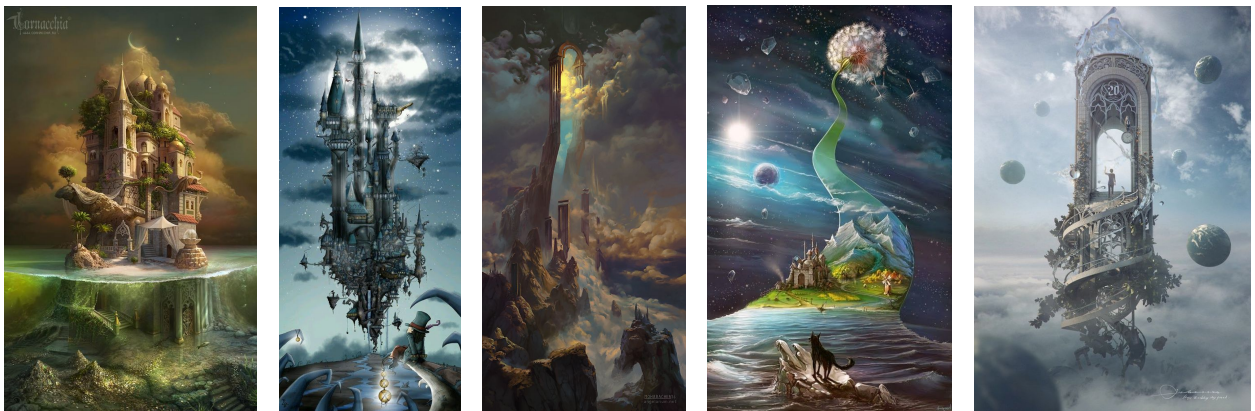
2. เหมือนจริง (**Realistic**) การจัดจากที่มีลักษณะการจัดเพื่อที่จะให้ดูสมจริงมาก อาจจะนำอุปกรณ์ประกอบฉากที่เป็นของจริงหรือของที่ทำขึ้นมาใช้แทนในการจัดจาก ที่สุด หรือใช้ภาพถ่ายในสถานที่จริง นำมาจัดให้มากที่สุด ควรคำนึงถึงความจริงของสถานที่ ๆ โดยอาจมีการตัดต่อและตกแต่งภาพให้เข้ากับบรรยากาศในการเล่าเรื่องของภาพประกอบ

3. ไม่เหมือนจริง (**Abstract**) เป็นการจัดจากที่ไม่ได้คำนึงถึงความสมจริงของจากมี มี ออกมา เพื่อถ่ายทอดความหมายและอารมณ์ของจากนั้น ๆ ลักษณะของจากเป็นนามธรรม

ลักษณะเหมือนจริง (Surrealistic) เป็นแบบเพ้อฝัน (fantasy) ในการจัดจากประเภท ดังนั้น
นี้ควรคำนึงถึงรายละเอียดที่ดูน่าเหลือเชื่อจะช่วยให้ความสมจริงของฉากในงานภาพประกอบ
เป็นความน่าเชื่อถือ



ภาพที่ 16 รูปแบบภายนอกของฉากที่เหมือนจริงและสัดส่วนเหมือนจริงในภาพประกอบเกม
ที่มา : www.pinterest.com

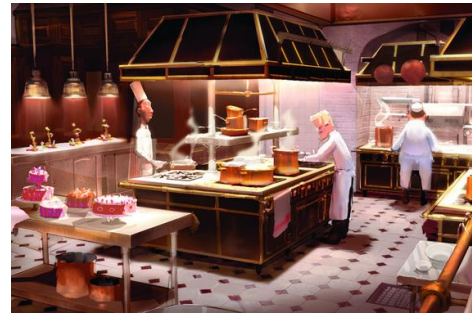


ภาพที่ 17 รูปแบบภายนอกของฉากเหนือความเป็นจริงแนวแฟนตาซี
ที่มา : www.pinterest.com

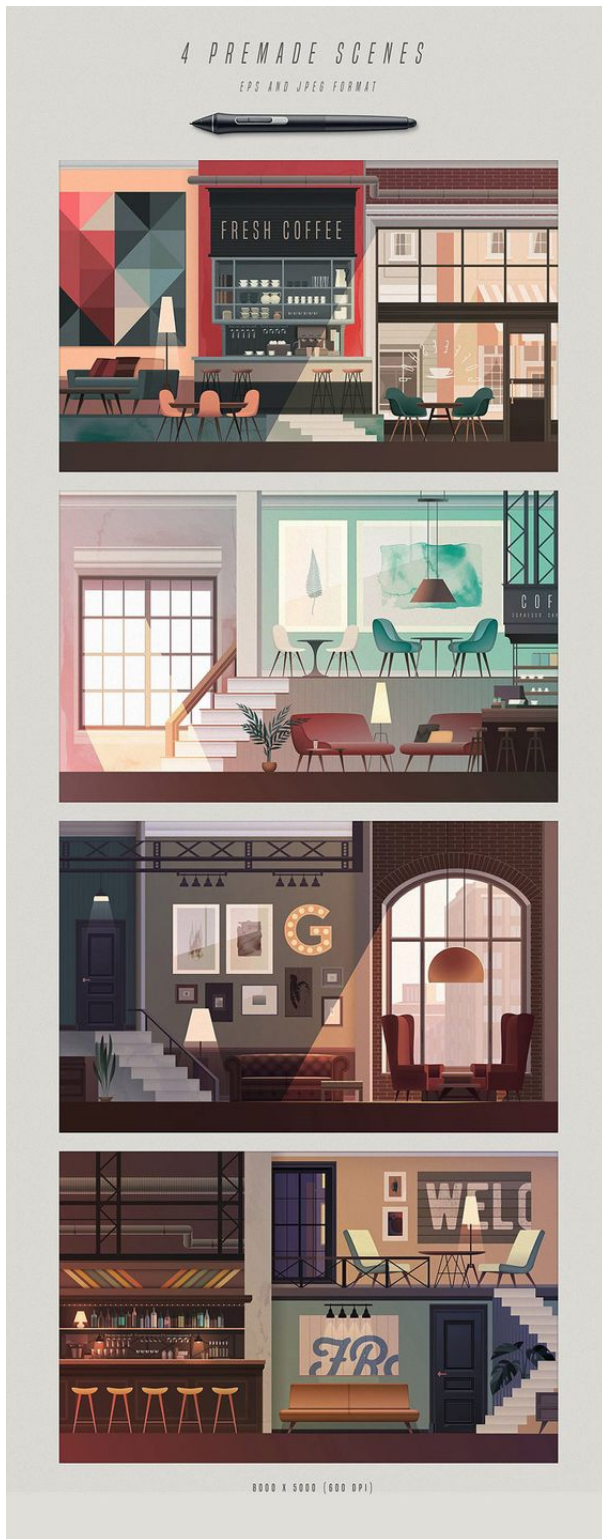


ภาพที่ 18 ภาพประกอบจากแบบเหมือนจริง

ที่มา www.courseware.payap.co.th



ภาพที่ 19 รูปแบบภายในของจากเหมือนจริงในภาพประกอบแอนิเมชัน
ที่มา : www.google.com



ภาพที่ 20 รูปแบบภายในช่องจากเหมือนจริงในภาพประกอบโมชั่น
ที่มา : www.pinterest.com

ส่วนประกอบทางศิลปะ

ส่วนประกอบทางศิลปะ (**Art of Element**) คือ ส่วนต่างๆ ทางศิลปะที่นำมาประกอบกันในการออกแบบให้เกิดภาพ ตามแนวคิดและจินตนาการด้วยรูปแบบเฉพาะที่สวยงาม แปลกใหม่ น่าสนใจ ดังนี้

1. จุดและเส้น (**point and line**)
2. รูปร่างและรูปทรง (**shape and form**)
3. พื้นผิว (**texture**)
4. สี (**color**)
5. แสงและเงา (**light and shade**)
6. ที่ว่าง (**space**)

การออกแบบภาพประกอบจำเป็นที่จะต้องใช้ส่วนประกอบทางศิลปะเป็นแนวทางในการออกแบบ เพื่อให้ได้ภาพประกอบที่แตกต่างด้วยเทคนิคการใช้ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว สี แสง เงา และที่ว่าง สร้างสรรค์ภาพที่ไม่เหมือนเดิม

สี สามารถสร้างอารมณ์ให้กับภาพประกอบได้หลากหลาย สีชั้นที่ 1 สีชั้นที่ 2 สีชั้นที่ 3 ความสัมพันธ์ของสี (3 ชั้น) เรียกว่า “ความกลมกลืนของสี” (**color harmony**) การใช้สีตั้งแต่สองสีขึ้นไปให้กลมกลืนกัน สีตัดกัน กลมกลืนกันอีกหลายสีช่วยให้นักออกแบบใช้ออกแบบภาพประกอบให้เกิดประโยชน์ได้ดี

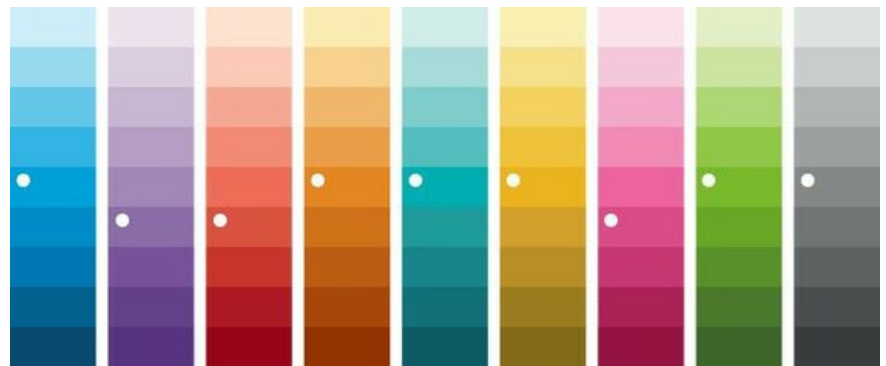
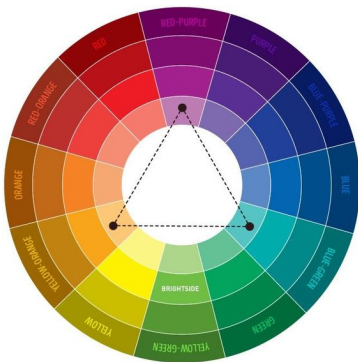
สีกลมกลืนเอกรงค์ (**monochromatic**) การใช้สีเดียวที่มีน้ำหนักอ่อนแก่หลายน้ำหนัก

สีกลมกลืนคล้ายกัน (**analogous**) เกิดจากสีที่อยู่ใกล้เคียงในวงสี ส้ม-เหลือง

สีกลมกลืนสามเหลี่ยม (**triad harmony**) การใช้สี 3 สี จากชั้น 1, 2, 3 มาใช้ร่วมกัน

คุณสมบัติของสี

- สีแท้ (hue) สับรสุกัรที่ม่ม่การผสมสีอื่น໑ เลย
- น้ำหนักสี (value) ความหนัก-เบา (lightness-darkness)
 - สีเบากว่าปกติ เรียก สีค่าอ่อน (tin)
 - สีหนักกว่าปกติ เรียก สีค่าแก่ (shade)
- ความเข้มสี (Intensity) ความสดของสี (chroma)
 - ความอึมตัวสี (saturation)
 - ผสมเทาค่าสีคล้ำ (tone)



ภาพที่ 21 แสดงรูปแบบการแบ่งค่าสี

ที่มา : www.pinterest.com

แสงและเงา ช่วยให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกัน มีมิติ มีผลต่อการรับรู้จากการมองเห็น ใช้เป็นจุดเน้นให้กับการออกแบบภาพประกอบได้ทั้งความมืดและความสว่าง แสงและเงาแบ่งเป็น 6 ค่า

1. แสงสว่างที่สุด (highlight)
2. แสงสว่าง (light)
3. เงา (shadow)
4. เงามืด (core of shadow)

5. แสงสะท้อน (reflected light)

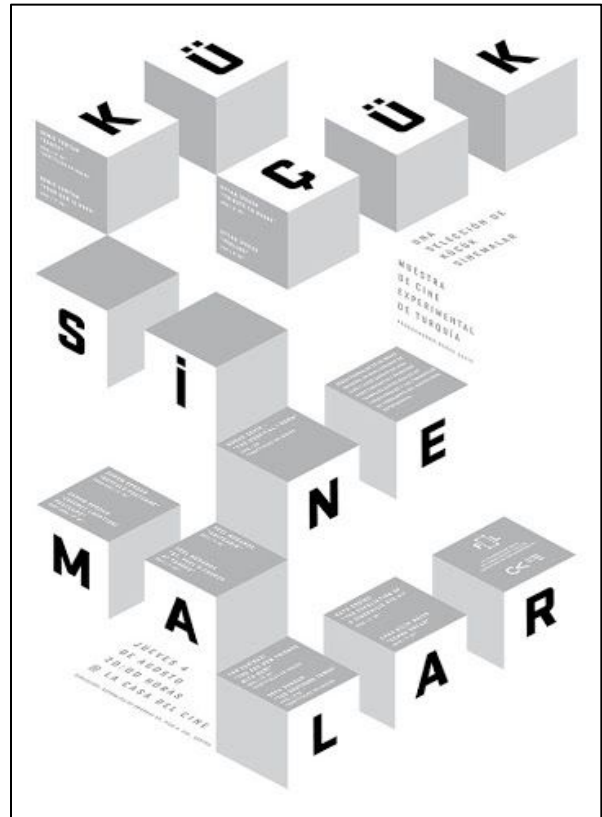
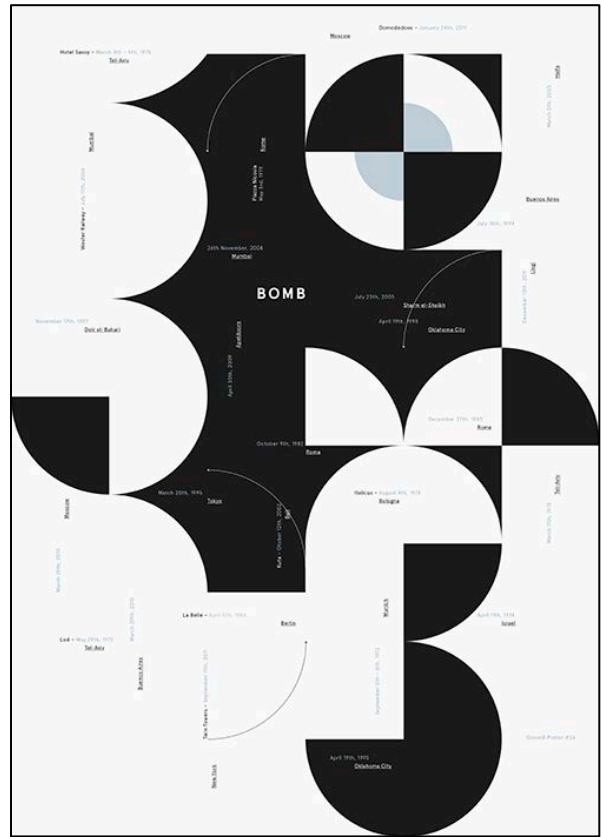
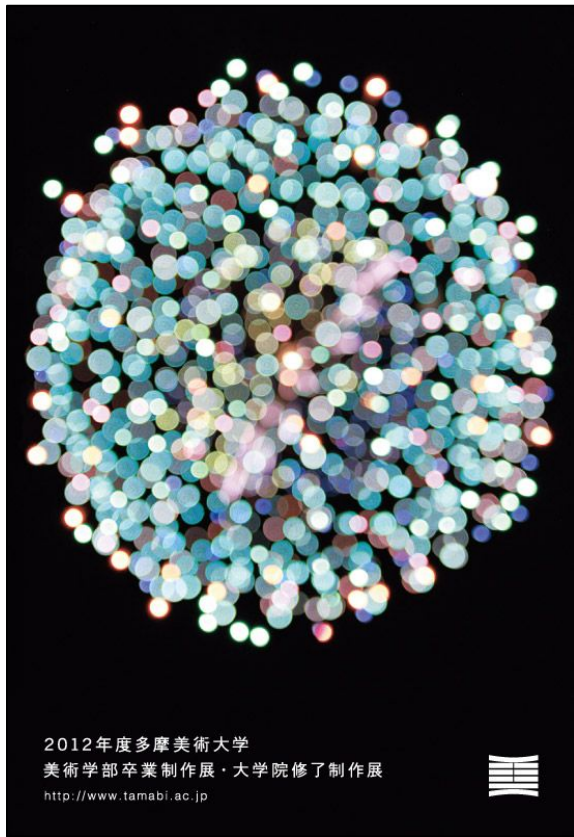
6. เงาตกทอด (cast shadow)

การวาดภาพมีลักษณะต่างๆ หลากหลายรูปแบบ พื้นผิว และแสงเงาที่ตกกระทบก็แตกต่างกันไป จะต้องสามารถปรับใช้ได้อย่างเหมาะสม โดยเราแบ่งระยะน้ำหนักอ่อน-แก่ ได้ 7-9 ระยะ แสงเงาช่วยให้งานดูไม่จืดชืดหรือเรียบเกินไป

ที่ว่าง ใช้รวมมิติหรือความตื้นลึก พื้นที่ที่ปรากฏมี 2 แบบ คือ 2 มิติ และ 3 มิติ หรืออาจมี 3 มิติ แบบลวงตา ใช้สร้างความแตกต่างให้การออกแบบภาพประกอบได้มากขึ้น



ภาพที่ 22 ตัวอย่างการใช้สี น้ำหนัก และความเข้มของสี ที่ว่างสร้างแสงและเงาให้ภาพประกอบได้อย่างน่าใจ
ที่มา : www.pinterest.com



ภาพที่ 23 การออกแบบภาพประกอบด้วยส่วนประกอบทางศิลปะและหลักการออกแบบ

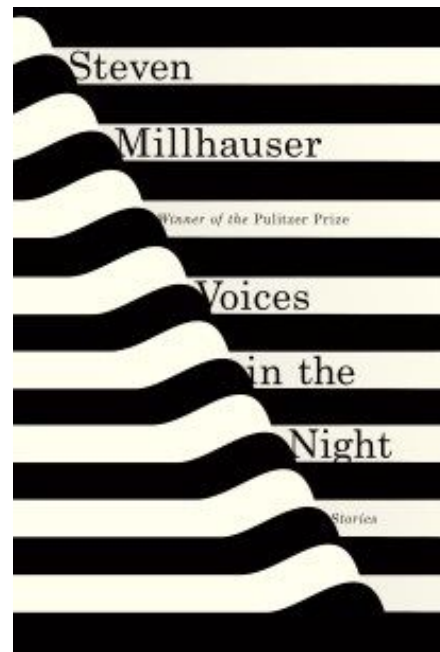
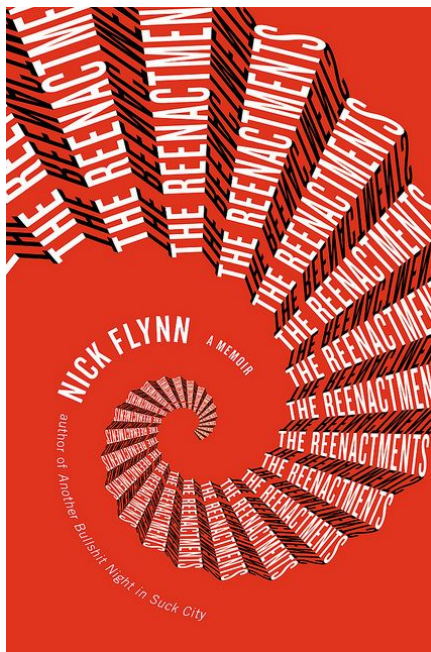
ที่มา : www.pinterest.com

หลักการออกแบบ

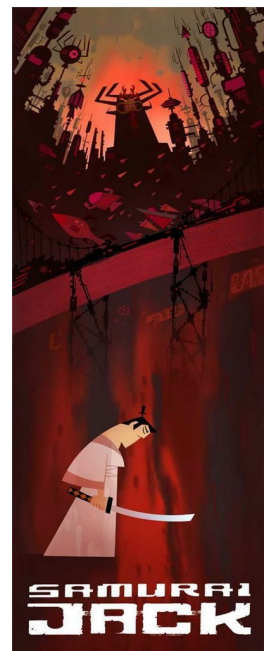
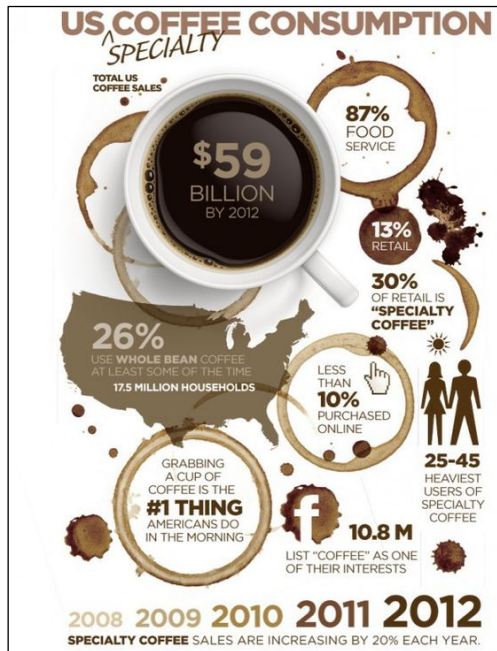
หลักการออกแบบ (Principle of Design) คือ การนำส่วนประกอบทางศิลปะมาประสานกันให้เกิดความสวยงาม ด้วยเอกภาพที่เป็นหนึ่งเดียวกันและสามารถสร้างความสวยงามทางสุนทรียภาพให้กับผลงานการออกแบบได้ ดังนี้

1. ความสมดุล (Balance)
 - 1.1 แบบเท่ากัน (Symmetry)
 - 1.2 แบบไม่เท่ากัน (Asymmetry)
2. การเน้น (Emphasis)
3. ความกลมกลืน (Harmony)
4. ความหลากหลาย (Variety)
5. ความลดหลั่น (Gradation)
6. จังหวะ (Rhythm)
7. สัดส่วน (Proportion)
8. เอกภาพ (Unity)

การออกแบบภาพประกอบมีความสำคัญสำหรับงานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเป็นอย่างมาก เนื่องจากการใช้ งานเกี่ยวกับการสื่อสารในปัจจุบันมีทั้งรูปแบบงานกราฟิกภาพนิ่ง และงานมัลติมีเดียที่เป็นงานภาพเคลื่อนไหว สื่อออนไลน์ ซึ่งมีรูปแบบการใช้งานที่หลากหลาย ผสมผสาน ให้เกิดความแปลกใหม่ในการออกแบบภาพประกอบที่มากขึ้น



ภาพที่ 24 การออกแบบภาพประกอบโดยใช้หลักการลดหลั่นและจังหวะเคลื่อนไหว
ที่มา : www.pinterest.com



ภาพที่ 25 การออกแบบภาพประกอบโดยใช้หลักความสมดุล การเน้น ความกลมกลืน
ที่มา : www.pinterest.com

บรรณานุกรม

กิตติธเนศ เพชรไวฑูจณีย์. (2558). ออกแบบเกมให้โดนใจ. กรุงเทพฯ: ส.เอเชียเนเวล(1989).

เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ. Ghibli Story Everything About Studio Ghibli. กรุงเทพฯ: ห้องภาพสุวรรณ.

จอนห์แม็คควาด. (2556). รวมเทคนิคแบบ 360 องศาในการดีไซน์. แปลโดยพรรณิเลิศกมลวรรณ. กรุงเทพฯ: ทีเอสอินเตอร์พรีนซ์.

จิรายุพงษ์สวัสดิ์. (2551). กราฟิกดีไซน์ของโปสเตอร์. กรุงเทพฯ: กวีวัฒนธรรมการพิมพ์.

จุน ซากุระดะ. (2558). การใช้พลังของภาพสร้างการสื่อสารที่ง่ายและสนุก. แปลโดย ณิชนน หิรัญพฤกษ์ นนทบุรี: ไรต์ซี พีเรียร์.

ชัยรัตน์อัศวางกูร. (2548). ออกแบบให้โดนใจ. กรุงเทพฯ: กิ่งอ้วนซินการพิมพ์.

ณิชนนหิรัญพฤกษ์และเอทีบี. (2557, กุมภาพันธ์). แมนครอส. คุ่มะมง. 14(162). สืบค้นเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2557. จากนิตยสารอะเดย์.

ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์. (2554). ทฤษฎีความงาม. กรุงเทพฯ: แอ็กโอฟรีพรีนซ์.

ปาวจน์หนูนุกักดี. (2553). หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์. นนทบุรี: ไรต์ซีพีเรียร์.

ปิยะบุตร สุทธิธรรมา และ อนัน วาชิระ. (2553). เรียนรู้การทำงานกราฟิกดีไซน์สิ่งพิมพ์แบบมืออาชีพ. นนทบุรี: ไรต์ซี พีเรียร์.

ผดุงพรหมมูล. (2547). ศิลปะการสร้างสรรคภาพประกอบ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มูลนิริเด็ก.

พงษ์ศักดิ์ไชยทิพย์. (2548). เทคนิคการออกแบบงานกราฟิก. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

มาร์คไทรบีและรีนาจามา. (2552). นิวมีเดียอาร์ต. แปลโดยสำราญหม่อมพุกและจรรยาจัน สัตตะพันธ์ศิริ. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไฟน์อาร์ท.

วิไลฐู จันมา. (2558). ประวัติศาสตร์และพื้นฐานการออกแบบภาพเคลื่อนไหว. กรุงเทพฯ: วี.พรีนซ์.

โสรชัยนันทวัชรวิบูลย์. (2545). สู่เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์. กรุงเทพฯ: เอ.อาร์.อินฟอร์เมชันแอนด์พับลิเคชัน.

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2554). หลักการออกแบบศิลปะ. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.

Website Searching

<https://www.apple.com/th/app-store/>

<https://games-knowledge.com/gametype/>

<https://www.google.com>

<https://www.pinterest.com>

<https://what998.blogspot.com/2021/06/22.html>