



ลักษณะและรูปแบบของนิทานในเกมคอมพิวเตอร์

2.1. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

การนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาดัดแปลงให้กลายเป็นเครื่องวีดีโอเกม (Video Game Console) ประเภทต่างๆเกิดขึ้น โดยในปี ค.ศ. 1979 (พ.ศ.2522) เริ่มจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ขนาดเล็กไม่ซับซ้อนมาก ผลิตเป็นนาฬิกาพร้อมเกมกดประเภท Game&Watch ของบริษัทนินเทนโด ประเทศญี่ปุ่น หลังจากนั้นในปีเดียวกันบริษัท Atari Incorporate ประเทศสหรัฐอเมริกา ก็ได้ผลิตเครื่องวีดีโอเกมที่มีชื่อว่า อาตารี (Atari) ขึ้นมา หลังจากประสบความสำเร็จในการผลิตตู้เกมหยอดเหรียญที่ชื่อว่า Pong และต่อมาในปี ค.ศ. 1983 (พ.ศ. 2526) บริษัทนินเทนโดได้ผลิตเครื่องวีดีโอเกมที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น พร้อมกับตัวแผ่นตลับเกม (cartridge) และแผ่นดิสก์ (diskettes) ที่มีเกมหลากหลายประเภทชื่อว่า Family Computer จนมาถึงในยุคปัจจุบัน รูปแบบตัวสื่อของเกมคอมพิวเตอร์ได้เปลี่ยนแปลงและพัฒนา กลายเป็นรูปแบบเกมแผ่นซีดีรอม ซึ่งผลิตโดยบริษัทโซนี่ คอมพิวเตอร์ (Sony Computer) และบริษัทเซก้า (Sega) จึงทำให้ในปัจจุบันนี้มีเกมผลิออกมามากมายหลายประเภท ซึ่งสามารถจำแนกออกตามลักษณะเนื้อหาหลักใหญ่ๆภายในเกมได้ดังนี้¹

2.1.1. เกมเร้าใจตื่นเต้น (Action) เป็นเกมที่มีลักษณะของการบังคับตัวละครให้เคลื่อนไหวหรือกระทำการต่างๆ เช่น เก็บของ (item) ตามรายนาง หยิบอาวุธต่อสู้กับศัตรู และเดินทางผจญภัยผ่านด่านต่างๆซึ่งนอกจากมีศัตรูขวางทางแล้ว ยังต้องคอยหลบหลีกกับดักต่างๆที่มีอยู่อย่างมากมาย เช่น การไต่บันไดขึ้นไปสูง การกระโดดข้ามหุบเหวหรือพื้นหนาม การหลบก่อนหินที่ร่วงหล่นลงมา เป็นต้น ซึ่งเกมประเภทนี้มีการสร้างสรรค์ออกมามากมายหลายแบบ และเป็นที่ยอมรับมาก ตัวอย่างเกมประเภทนี้ได้แก่ เกม Super Mario Bros ที่ผู้เล่นต้องคอยบังคับตัวหุ่นมาริโอผจญภัยผ่านด่านตามที่ได้กล่าวมาแล้ว เกม Castle Vania ผู้เล่นต้องเล่นเป็นนักล่าแวมไพร์บุกเข้าไปในปราสาทแดรกคิวลาที่มีกับดักและปีศาจอยู่มากมาย และเกม Rockman ซึ่งเป็นเกมที่ให้ผู้เล่นคอยบังคับหุ่นยนต์โรบ็อต (Super Robot) ชื่อร็อคแมน ที่ถือกำเนิดโดยด็อกเตอร์ไรท์ คอยหยุดยั้งแผนการครองโลกของด็อกเตอร์วิลลี่ นักวิทยาศาสตร์ยอดอัจฉริยะที่ชั่วร้าย ซึ่งในการออกเดินทางของ

¹ ประสพโชค จันทรมงคล. หัวหน้ากองบรรณาธิการนิตยสารเกมMEGA. สัมภาษณ์, 18 มิถุนายน 2546.

รีคแมนนั้น ต้องผ่านด่านต่อสู้กับเหล่าหุ่นยนต์ที่มีความสามารถร้ายกาจคอยขัดขวางอยู่ตามเส้นทาง และมีหัวหน้าใหญ่ประจำฉาก (Stage)

2.1.2. เกมต่อสู้ (Fighting) เป็นเกมประเภทแบ่งฝ่ายต่อสู้กัน ผู้เล่นจะอาศัยฝีมือในทักษะการกดท่าต่อสู้เพื่อให้ชนะฝ่ายตรงข้าม นอกจากนี้ยังมีในเรื่องของการใช้เทคนิคสะสมเกจพลัง (Power Gage) เพื่อให้เกิดท่าไม้ตายเอาชนะคู่ต่อสู้ เกมนี้สามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวและสองคน มักเป็นที่รู้จักและนิยมชมชอบกันมากในหมู่นักเล่นเกม มักจะหาเล่นกันได้ทั่วไปเนื่องจากปัจจุบันมีบริการให้เล่นอย่างมากตามสถานบันเทิงต่างๆและย่านการค้า โดยปรากฏในรูปของตู้เกมอาเขต (Arcade) เป็นตู้เล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีจอแสดงภาพกับปุ่มบังคับภายในตัว ซึ่งในการใช้บริการเล่นเกมแต่ละครั้ง ต้องใช้เหรียญหยอดเพื่อให้เครื่องทำงาน² เช่น เกม *Street Fighter* เกม *Soul Caribor* เกม *Tekken* และเกม *Samurai spirit* เหล่านี้เป็นต้น

2.1.3. เกมยิงโจมตี (Shooting) เกมประเภทนี้ มักจะเกี่ยวกับเรื่องของยานพาหนะจำพวกเครื่องบินและยานอวกาศ โดยจะให้ความสนุกแก่ผู้เล่นในเรื่องของการใช้ความชำนาญไหวพริบบังคับตัวเครื่องบินหรือยานอวกาศเพื่อหลบหลีกขีปนาวุธของฝ่ายศัตรู และใช้ฝีมือในเรื่องของความแม่นยำในการกดปุ่มใช้จรวดหรือแสงเลเซอร์โจมตี พร้อมทั้งการผจญภัยในน่านฟ้าอวกาศ โดยการผ่านฉาก (Mission) เช่น เกมที่มีชื่อว่า *Zero Pilot* เป็นเกมเครื่องบินรบยิงต่อสู้เพื่อช่วยเหลือเรือรบยามาได้ เกมยิงโจมตีเป็นเกมประเภทแรกที่กำลังได้รับความนิยมพร้อมกับเครื่องเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีในทั้งที่เป็นตู้เกมอาเขต และเครื่องวีดีโอเกม เกมประเภทยิงในปัจจุบันยังเป็นเกมเกี่ยวกับการใช้ปืนเกมยิงศัตรูที่ปรากฏตัวในฉากอีกด้วย ซึ่งมีชื่อเรียกเฉพาะว่า "Gun Shooting" เช่น เกม *Confidential Mission* เป็นเรื่องของสายลับปฏิบัติการให้ประเทศ และเกม *The House of The Dead* เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องใช้ปืนออกไปปราบพวกภูติผีปีศาจที่เข้ามาทำร้าย ขณะที่ผู้เล่นได้ออกเดินทางผจญภัยเข้าไปในคฤหาสน์คิดเลียนร่าง เป็นต้น

2.1.4. เกมประลองความเร็ว (Race) เกมประเภทนี้เดิมเกี่ยวกับการแข่งรถในสนามแข่งขันชิงถ้วยที่เรียกว่า "กรังปรีซ์ (Grandprix)" มีการดัดแปลง (modify) รถให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเพื่อให้ชนะในการแข่งขันของแต่ละรายการ เช่น เกม *Gran Turismo (GT)* ปัจจุบันเกมประเภทนี้ขยายเป็นการแข่งขันประลองความเร็วของตัวการ์ตูนสัตว์ประเภทต่างๆเช่น เกม

² Available from: <http://www.encyclopedia.thefreedictionary.com/arcadegame> (on. 2003, June 30)

Chocobo Racing เป็นเกมการแข่งขันวิ่งของนกในจินตนาการชื่อ นกช็อคโคโบ (Chocobo) กับสัตว์ตัวอื่นๆในสวนแฟนตาซี เป็นต้น

2.1.5. **เกมกีฬา (Sports Game)** เป็นเกมที่จำลองมาจากการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆอย่างสมจริง เช่น มีการสร้างนักกีฬาได้เหมือนจริงโดยใช้นักกีฬาที่มีชื่อเสียงเป็นต้นแบบ ตั้งค่าขีดความสามารถเฉพาะตัวของคนนั้นๆอีกด้วย นอกจากนี้มีการสร้างให้มีรายละเอียดปลีกย่อยลงไปอีก เช่น นิสัยใจคอ สมรรถภาพความสมบูรณ์ของร่างกาย ความพร้อมของสภาพจิตใจก่อนลงแข่ง ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีผลต่อการแข่งขันในแต่ละเกม และที่สำคัญความสมจริงของเกมประเภทนี้ยังรวมไปถึงรูปแบบของสนามที่ใช้ในการแข่งขันและบรรยากาศในสนาม เช่น เกม *Winning Eleven* เป็นเกมการแข่งขันฟุตบอลที่มีความสมจริงมาก มีทีมให้เลือกเล่นมากมายหลายประเทศ รวมทั้งรายชื่อของนักฟุตบอลก็เป็นชื่อจริงอีกด้วย เกม *NBA Live 98* เป็นเกมการแข่งขันบาสเกตบอล โดยจำลองมาจากการแข่งขันในลีก (League) อาชีพของประเทศสหรัฐอเมริกาสามารถให้เลือกเล่นแบบของเกมได้ และมีทีมให้เลือกเล่นทั้งหมด 29 ทีม ซึ่งแต่ละทีมใช้ชื่อของผู้เล่นจริงทั้งหมด

เกมประเภทกีฬายังมีประเภทการแข่งขันตกปลา (Fishing) อีกด้วยคือ เกม *Super Blackbass Real Fight* เป็นการแข่งขันตกปลาแบบส โดยมีความสมจริงของการแข่งขันให้เลือก เพื่อเข้าแข่งขันกับนักตกปลามืออาชีพและไต่เต้าเลื่อนอันดับ ซึ่งในการแข่งขันแต่ละครั้งจะมีเงินรางวัลให้สะสมเพื่อนำไปแลกซื้ออุปกรณ์ตกปลาอื่นๆมาเสริมความสามารถ ตัวเกมจะใช้ภาพกราฟฟิกของสถานที่จริง ในฉากตกปลาจะมีทั้งแบบน้ำนิ่งและน้ำเชี่ยว ดังนั้นผู้เล่นต้องกำหนดในเรื่องของอุปกรณ์ให้ดี เหล่านี้เป็นต้น

2.1.6. **เกมปริศนาเชาวน์ปัญญา (Puzzle Game)** เป็นเกมที่ต้องอาศัยความไหวและความชำนาญพร้อมทั้งทักษะฝีมือในการเล่น เกมประเภทนี้จะเน้นในเรื่องของการนับคะแนนการทำสถิติของผู้เล่น ในปัจจุบันจะออกมาหลายแบบต่างๆกันไป โดยมากจะออกแบบให้ภาพมีสีสันสวยงาม เพื่อให้เกิดความมีชีวิตรอบรู้ในการเล่น การเล่นเกมประเภทนี้จะมีรูปแบบหลายอย่างไม่ว่าจะเป็นการต่อบล็อกตามสี เรียงแทนตามรูปทรงที่กำหนดให้ทันเวลา การจับผิดของภาพจากการดูเปรียบเทียบ ยิ่งถูกโป่งตามสีและยังเกี่ยวกับจำนวนตัวเลข เพื่อให้ผู้เล่นฝึกสังเกตอีกด้วย เช่น

เกม *Super Lite 1500 Series Vol.1 Sudoku* เป็นเกมลับสมองตัวเลขโดยใช้เลขจำนวนตั้งแต่ 1-9 ใส่ลงในช่องว่างต่างๆทั้งในแนวตั้งและแนวนอน โดยมีโจทย์กว่า 200 แบบ ซึ่งผู้เล่นต้องคอยคิดคำนวณตัวเลขก่อนที่จะใส่ลงในช่องว่าง

นอกจากนี้เกมปริศนาเขาวงกตยังมีรูปแบบเกมที่ใช้ทดสอบหรือที่เรียกว่า "Puzzle Quiz" เช่น เกม *Cho-Nazo-o* เป็นเกมที่มีคำถามต่างๆให้ตอบทดสอบเขาวงกตปริศนาถึง 4,000 แบบที่นำมาจากรายการโทรทัศน์ ซึ่งความสนุกนั้นไม่เฉพาะแต่เพียงการเคลียร์คำถามเท่านั้น แต่ยังมีส่วนของการพิสูจน์ปริศนาต่างๆอีกด้วย หรือเป็นลักษณะผสมระหว่างความเป็นละครและการตอบคำถามทดสอบเขาวงกตปริศนาที่เรียกว่า "Dramatic Quiz" คือ เกม *Tokimeki Hogako Ne Quiz Shiyo* เป็นเกมตอบคำถาม (Quiz) ที่ใช้เหตุการณ์ของเกม *Tokimeki Memorial* เป็นเกมจับสาวมาผสม ซึ่งจะได้กล่าวในหัวข้อของเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation) ต่อไป โดยที่เกมนี้จะดำเนินไปด้วยรูปแบบการตอบคำถามแบบตัวเลือก (choice) เกี่ยวกับความรู้รอบตัวค่อนข้างออกไปในทางวิชาการ ผู้เล่นสามารถขอให้ตัวละครสาวจากเกม *Tokimeki Memorial* ช่วยตอบได้เมื่อคิดไม่ออก แต่ไม่เป็นผลดีของตัวผู้เล่นถ้าหากให้ช่วยบ่อยๆ เพราะจะถูกมองว่าไร้ความสามารถและจะไม่ช่วยเราตอบคำถาม ถ้าผู้เล่นตอบผิดเป็นอันจบเกม เหล่านี้เป็นต้น

2.1.7. เกมกระดาน (Board Game) เป็นการเล่นในรูปแบบของเกมกระดานจำลอง ผู้เล่นได้ผลัดเปลี่ยนเล่นทีละครั้ง อาศัยการเดินทางตัวทีละช่อง (Panel) ตามที่กำหนด โดยการใช้การทอดลูกเต๋าเพื่อนับแต้มในการบังคับตัวให้เดินตามช่องในแผนที่ โดยการใช้การเลือกคำสั่งจากรายการ (Menu) ถ้าหากตัวของผู้เล่นไปหยุดตรงช่องใกล้ศัตรูก็ต้องต่อสู้ เกมประเภทนี้จะตัดสินวัดผลแพ้ชนะโดยการนับแต้มที่สะสมได้ ผู้เล่นคนใดสามารถเดินตัวตามช่องไปถึงหลักชัยที่กำหนดได้ก่อนก็จะเป็นผู้ชนะ เกมประเภทนี้สามารถให้ผู้เล่นเลือกแข่งกันเองหรือแข่งกับคอมพิวเตอร์ก็ได้ ภายในเกมประเภท "Board Game" ยังมีเรื่องของการเปิดการ์ดจับคู่ เพื่อใช้ในการสะสมคะแนนอีกด้วย ซึ่งเกมประเภทนี้ได้แก่ เกม *Fushikino Kunino Alice* เป็นเกมกระดานที่จำลองแบบมาจากนิทานเด็กที่มีชื่อเสียงเรื่อง อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ แต่ ณ ดินแดนมหัศจรรย์แห่งนี้ใช้ฉากเป็นช่อง ซึ่งนอกจากจะใช้การพลิกช่องกลับด้านเพื่อทำคะแนนแล้ว ยังสามารถหาการ์ดมาใช้ประโยชน์ในการเล่นเกมอีกด้วย โดยมีทั้งการเลือกการ์ด เก็บการ์ดและเปลี่ยนการ์ดตามสถานการณ์ขณะเล่น

2.1.8. เกมตั้งโต๊ะ (Table Game) หมายถึงเกมที่ใช้ตารางหรือเป็นการตั้งโต๊ะเล่น มีทั้งชนิดหมากรุกกระดาน เกมเปิดไพ่สู้ (Card Battle) และเกมการพนันชนิดต่างๆ เช่น

- หมากกระดาน โดยมากจะเป็นการเล่นหมากกระดานของญี่ปุ่น ที่เรียกกันว่า "โชจิ (Shogi)" เช่น เกม *Shogi World Champion (Gekisashi)* เป็นเกมการแข่งขันหมากกระดานโชจิ มีรอบการแข่งขันระดับโลก โดยในเกมนี้มีการบรรจุสูตรเดินหมากหลายวิธี หมากอโกะ (I-Go) หรือที่เรียกกันว่า "โกะ(Go)" เป็นเกมการเล่นหมากล้อมของประเทศญี่ปุ่น โดยมีเบี้ยลักษณะกลมแบนสองสี คือ สีดำกับสีขาวซึ่งเป็นคนละฝ่าย

- เกมเปิดไฟลู่ (Card Battle) เป็นการเล่นเปิดไฟลู่ โดยจะให้ผู้เล่นเก็บสะสมไพ่ที่มีอยู่มากมายหลายชนิด ซึ่งไพ่แต่ละใบในตัวของมันเองจะมีสถานะภาพ (Status) และคุณสมบัติที่แตกต่างกันไป ผู้เล่นจะนำไพ่มารวมเปิดลู่กับฝ่ายตรงข้าม ซึ่งจะมีในเรื่องของคู่ตรงข้ามเป็นจุดตัดสินใจแพ้ชนะตามกฎที่เกมได้ตั้งเอาไว้ ในการเล่นก่อนการเปิดไฟลู่ยังมีเทคนิคหลายอย่าง เช่น การผสมไพ่เพื่อเปลี่ยนสถานะภาพ เป็นต้น เกมชนิดนี้ได้แก่ เกม *Yu-Gi-Oh* โดยที่ผู้เล่นจะต้องคอยช่วยตัวเองของเรื่อง เปิดไฟลู่กับศัตรูที่มาทำประลอง

- เกมการพนันชนิดต่างๆ ที่มีอยู่ในเกมคอมพิวเตอร์โดยมากจะเป็นชนิดไพ่นกกระจอกแบบของจีนและญี่ปุ่นที่เรียกกันว่า "เกมมาจอง (Mah-Jong)" ซึ่งการเล่นก็จะเหมือนกับการเล่นไพ่นกกระจอกของจริงซึ่งมีทั้งการตัด การจั่ว เช่น เกม *Paishin* เป็นเกมไพ่นกกระจอกที่ให้ความสมจริง โดยที่ผู้เล่นได้แข่งขันกับคู่ต่อสู้ในเกม ที่สร้างให้มีฝีมือการเล่นระดับสูงมากหน้าหลายตาหลายชั้นเชิง การแข่งขันจะแบ่งเป็นรอบ (Tournament) มีการแบ่งเป็นระดับตามลักษณะของฝีมือ เช่น มือใหม่ ระดับกลาง ระดับสูง มืออาชีพ เป็นต้น

2.1.9. เกมวางแผนจำลองสถานการณ์ (Simulation) เป็นเกมที่จำลองเหตุการณ์และการกระทำ มีทั้งที่นำมาจากเรื่องจริงและเรื่องที่สมมุติขึ้น แต่ให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกราวกับว่าสภาพในเกมนั้นเป็นของจริง โดยมากเกมประเภทนี้จะเกี่ยวกับการวางแผนตัวละครหรือตัววัตถุมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลง ซึ่งเกมประเภทนี้จะมียุทธวิธี 4 ลักษณะดังนี้

- เกมการวางแผนกลยุทธ์ (Strategy) เป็นเกมประเภทจำลองเหตุการณ์ที่มีมากที่สุด ผู้เล่นใช้ฝีมือและสติปัญญาในการเลือกใช้กองทัพ เตรียมการจัดวางทัพและวางแผนทำสงคราม ถึงแม้ว่าจะเป็นเพียงเหตุการณ์จำลองของสงครามแต่ดูสมจริง ผู้เล่นจะเหมือนว่าตัวเองอยู่ในยุคสมัยที่มีการทำศึกสงคราม และเป็นผู้นำประเทศหรือเสนาธิการในการวางแผนควบคุมกองทัพ ต้องใช้เทคนิคประกอบกับการคาดการณ์ตัดสินใจตามสถานการณ์เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เกมประเภทนี้เป็นที่นิยมและรู้จักกันดี เพราะเนื้อหาและตัวละครของเกมถูกสร้างจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในประวัติศาสตร์ ได้แก่ เกม *Sangokushi Senki* (บันทึกตำนานสงครามสามก๊ก) เป็นสงครามในประวัติศาสตร์จีนยุคสามก๊ก (ค.ศ.220-280) ผู้เล่นจะต้องเลือกใช้สถานที่ ยุทธวิธีและ

การโจมตีแบบต่างๆ เพื่อที่จะตีฐานที่มั่นของฝ่ายตรงข้ามให้แตกและขยายกองกำลังออกไปได้ ในเกมนี้จะมีเงื่อนไขที่ได้รับชัยชนะจะแตกต่างกันไปตามแต่ละแผนที่ด้วย เหตุนี้เกมจึงมีความสนุกกับสภาพการรบที่มีความหลากหลาย³

- เกมจำลองการดำเนินชีวิตหรือใช้ชีวิต เกมประเภทนี้เหมือนชีวิตจริงที่เกิดขึ้นในสังคม โดยมีปัจจัยต่างๆที่เป็นองค์ประกอบต่อการใช้ชีวิตหรือดำรงชีวิตเหมือนของจริงแทบทุกประการ เช่น สภาพดินฟ้าอากาศ สภาพภูมิประเทศ ขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรม และค่านิยมเป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นตัวแปรที่สำคัญในการทำกิจกรรมต่างๆของมนุษย์ เช่น เกม *Bokujoo Monogatari (Harvest Moon)* เป็นเกมการจำลองใช้ชีวิตอยู่ในฟาร์มปศุสัตว์ โดยผู้เล่นจะเริ่มต้นสร้างขยายพื้นที่ของไร่ หาซื้อวัวพันธุ์ดีมาใช้งานในไร่ ทำการเพาะปลูกเลี้ยงสัตว์ ซึ่งต้องอาศัยปัจจัยของสภาพภูมิอากาศเป็นสิ่งสำคัญด้วยเสมอ และติดต่อสนทนากับผู้คนในเมือง เพื่อซื้อขายผลผลิตผลการเกษตร หารายได้เข้ามาในฟาร์มเป็นต้น นอกจากนี้เกม *Tokimeki Memorial Forever with you* เป็นเกมที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์กับหญิงสาวที่รู้จัก จนพัฒนาไปเป็นคนรัก โดยที่ต้องปฏิบัติตามกฎของการเล่น โดยการทำกิจกรรมต่างๆเพื่อพัฒนาตนเอง ซึ่งผู้เล่นโดยทั่วไปเรียกเกมนี้กันว่า "เกมจีบสาว" เกมนี้จะสมมุติให้ผู้เล่นเข้าไปใช้ชีวิตเป็นนักเรียนโรงเรียนมัธยมอเมริกา ซึ่งด้านหลังของโรงเรียนแห่งนี้มีต้นไม้ใหญ่ปลูกอยู่ ซึ่งมีตำนานเล่าว่า ถ้าหนุ่มสาวคู่ใดได้ไปสารภาพรักกันได้ต้นไม้ต้นนี้แล้ว ความรักก็จะสมหวัง ตลอดระยะเวลาสามปีของการศึกษาในโรงเรียนแห่งนี้ ผู้เล่นต้องวางแผนปฏิบัติการต่างๆภายในโรงเรียนเหมือนจริงคือ เรียนหนังสือ เข้าชมรมทำกิจกรรม ทำความรู้จักพูดคุยในการคบเพื่อนและจีบสาวที่หมายปอง ด้วยการนัดไปเที่ยวตามสถานที่ต่างๆภายในเมือง ถ้าเรามีแผนการใช้ชีวิตหรือดำเนินชีวิตที่ดี เมื่อจบการศึกษาผู้เล่นก็จะได้สมหวังทั้งในด้านการเรียนและความรัก

- เกมวางแผนการบริหาร โดยมากจะเป็นเรื่องของการลงทุนออกแบบสร้างพัฒนาหรือบริหารงาน เพื่อจัดการและดำเนินการต่างๆในเชิงธุรกิจ เกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม *Sim City* เป็นเกมที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบสร้างเมืองและบริหารพัฒนาเมืองที่ผู้เล่นได้สร้างขึ้นมา ให้มีความเจริญพร้อมทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นทางด้านสาธารณูปโภคต่างๆหรือสภาพแวดล้อมที่ดีสวยงามตามอุดมคติของผู้เล่น และเกม *Gakkoo Otsukurou* เป็นเกมที่ผู้เล่นเป็นเจ้าของและผู้อำนวยการโรงเรียน ทำการบริหารงานโรงเรียน ด้วยการรับฟังความต้องการของอาจารย์และนักเรียน แล้วใช้เป็นนโยบายเพื่อสร้างโรงเรียนในอุดมคติ คือการพัฒนาในระดับของโรงเรียน

³ MEGA, ปีที่ 13, (20 มิถุนายน 2546), หน้า 28-29.

เรียนให้สมบูรณ์แบบในด้านต่างๆ เช่น ระดับความรู้ กำลังกายสุขภาพพลานามัยและศีลธรรม มารยาทของพวกนักเรียน ให้เป็นที่หนึ่งของประเทศภายในระยะเวลาสามปี นอกจากนี้ยังมีในเรื่องของการให้อาจารย์ให้คอยรับมือกับพวกเด็กนักเรียนที่เกเร ด้วยการอบรมสั่งสอนให้กลับตัวเสียใหม่ เป็นต้น

- เกมจำลองเหตุการณ์แบบละครชีวิต (Dramatic Simulation) เกมลักษณะนี้จะเป็นเกมที่มีลักษณะแบบผสม ระหว่างเรื่องราวแบบนวนิยายกับการละเล่นวางแผน โดยเฉพาะเรื่องของการต่อสู้ เกมจำลองเหตุการณ์แบบละครชีวิตนั้นจะให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับเนื้อเรื่องที่หลากหลายอารมณ์ คือ มีทั้งเรื่องความรัก การใช้ชีวิตในโลกที่จำลองขึ้นมา และสงครามการต่อสู้ ซึ่งในเรื่องของความรักนั้นจะเป็นในลักษณะของเกมจีบสาว คล้ายกับเกม *Tokimeki Memorial* คือ มีการชวนหญิงสาวออกเดท นัดไปเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ พัฒนาความรักหรือความสัมพันธ์ที่แสดงค่าออกมาเป็นค่าระดับ (parameter) ซึ่งจะมีเนื้อเรื่องและภาพเคลื่อนไหว (animation) ประกอบเพื่อให้เกิดความสมจริง และเรื่องราวการต่อสู้จะออกมาในรูปแบบของการวางแผนรบ การจัดการกองทัพต่างๆ ซึ่งต่างจากเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นประเภทของเกมที่จะกล่าวถึงในหัวข้อต่อไป เกมวางแผนจำลองสถานการณ์ (Simulation) ในลักษณะนี้มีปรากฏไม่บ่อยมากนัก แต่ที่รู้จักกันมาก คือ

เกมที่มีชื่อว่า *สงครามซากุระ* หรือในชื่อภาษาญี่ปุ่นว่า *Sakura Taisen* เป็นเกมที่สร้างมาจากภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชันเรื่องยาว เป็นเรื่องเกี่ยวกับ สงครามต่อต้านกองทัพปีศาจของรัฐบาลญี่ปุ่น ในช่วงรอยต่อระหว่างยุคสมัยเมจิกับไทโช (ค.ศ. 1920-26) ได้มีการก่อตั้งหน่วยรบที่รวบรวมเอานักรบชั้นยอดมาเข้าร่วมทำสงคราม ซึ่งนักบินรบที่เลือกเข้ามานั้นเป็นกลุ่มหญิงสาว 6 คน โดยที่พวกเธอทั้งหมดเป็นนักแสดงในโรงละครแห่งจักรวรรดิ (The Imperial Theater) ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีในนามของคณะละครจักรวรรดิ (Imperial Performing Troupe) เมื่อพวกเธอมาเป็นหน่วยรบของกองทัพ บทบาทของพวกเธอจึงถูกขนานนามว่า "หน่วยบุปผาพิฆาต (Hanagumi หรือ Flower Division)" พระเอกของเกม คือ นายเรือตรี ไอคามิ อิจิโร่ เป็นผู้นำคนใหม่ของกลุ่มบุปผาพิฆาต และเป็นผู้ชักชวนพวกสาว ๆ เหล่านี้มาเข้าสังกัดในหน่วยรบ โดยที่หน่วยรบนี้ได้ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงทางพลังไอน้ำกับกลศาสตร์มาผลิตเป็นหุ่นยนต์รบ⁴ เกมนี้ผู้เล่นจะต้องวางแผนช่วยหน่วยบุปผาพิฆาตเอาชนะสงครามต่อกองทัพปีศาจที่มารุกรานโลก และพัฒนาความรักของไอคามิให้สมหวังกับสาวคนใดคนหนึ่งในกลุ่มบุปผาพิฆาต โดยเฉพาะชินงูจิ ซากุระ นางเอกของ

⁴ Available from: http://www.ex.org/2.4/40-sakura_taisen.html (on. 2004, February 11)

เกม เป็นผู้เชี่ยวชาญอาวุธดาบซามูไร เกมสงครามซากุระ (*Sakura Taisen*) ในปัจจุบันได้สร้างออกมาหลายภาค มีเนื้อหาของเรื่องราวที่แตกต่างกันไป แต่ยังคงรูปแบบการเล่น คือ การวางแผน ทำสงคราม การพัฒนาตัวละครและการสร้างความสัมพันธ์ของความรัก

เกม *Mitsumete Knight* หรือชื่อแปลเป็นภาษาไทยว่า "อัศวินที่ฉันท์เสียเวลา" เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องคอยช่วยทหารรับจ้างผู้หนึ่ง ที่เดินทางมาที่อาณาจักรดอลฟาน พร้อมกับนางฟ้าตัวน้อยชื่อปิโก้ โดยต้องพัฒนาฝึกฝนในเรื่องต่างให้สมบูรณ์สมกับเป็นอัศวินที่พิทักษ์ปกป้องอาณาจักรดอลฟานจากการถูกรุกรานของอาณาจักรโปรเคีย ซึ่งการฝึกฝนนั้น จะมีวิชาพื้นฐานของการเรียนรู้เพื่อเตรียมเป็นอัศวิน ได้แก่ การฝึกอาวุธดาบ การฝึกขี่ม้า วิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มคุณธรรม และฝึกมารยาท ในระหว่างการฝึกฝนจะมีเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆเกิดขึ้นในอาณาจักรดอลฟานมากมาย เช่น การพบเหตุการณ์ต่างๆ จากการได้พบกับผู้คนในงานเทศกาล โดยเฉพาะหญิงสาวที่มากหน้าหลายตา นำมาถึงเรื่องราวของความรัก และการเกิดสงคราม เหล่านี้เป็นต้น ซึ่งจุดมุ่งหมายผู้เล่น คือ สามารถที่ปกป้องอาณาจักรดอลฟานให้อยู่อย่างสงบสุข โดยการทำสงครามเอาชนะศัตรู ได้รับการแต่งตั้งจากกษัตริย์ดอลฟานให้เป็นอัศวินตำแหน่งสูงสุด และสมหวังในความรักกับหญิงสาวที่หมายปอง โดยเฉพาะนางเอกที่ชื่อว่า โซเฟีย โลเวริงเก้ นักเรียนของโรงเรียนไฮสคูลแห่งดอลฟาน

2.1.10. เกมผจญภัย (Adventure) เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นได้เผชิญเรื่องราวและเข้าไปพบกับเหตุการณ์ที่เป็นปัญหาต่างๆมากมาย ซึ่งภาพของเกมจะแสดงเหตุการณ์ในขณะนั้นพร้อมกับข้อความดำเนินเรื่องราวอยู่ด้านล่าง พร้อมทั้งบทพูดและเสียงพากย์จะดึงดูดอารมณ์ผู้เล่นให้คล้อยตามไปกับเหตุการณ์ ซึ่งบทพูดและเสียงพากย์นั้น ปัจจุบันได้เรียกกันว่า "ระบบ Sound Novel" ในการเล่นนั้นผู้เล่นต้องแก้ไขปัญหาเป็นในลักษณะของจุด (Shot) หรือฉาก (Scene) ของเรื่อง เมื่อถึงจุดทางแยกย่อยที่ผู้เล่นมีทางเลือกในการตัดสินใจที่ปฏิบัติ โดยจะต้องตอบคำถามผ่านทางบทสนทนา (Dialogue) ซึ่งจะส่งผลให้เนื้อเรื่องที่กำลังดำเนินอยู่เปลี่ยนแปลงไป ฉากตอนจบที่มีมากมายหลายแบบ และมีผลต่อการพบปะกับบุคคลในเรื่องที่ผู้เล่นปรารถนามุ่งหมายจะพบอีกด้วย เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในเกมประเภทนี้มักจะมาจากปัจจัยต่างๆ เช่น ช่วงระยะเวลาของเวลา ฤดูกาลและสภาพสถานการณ์ขณะนั้น เป็นต้น เกมผจญภัยนี้จะแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

- เกมผจญภัยกับเรื่องราวเขย่าขวัญ (Horror Adventure) เป็นเกมที่นำผู้เล่นเข้าไปผจญภัยกับเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่สยองขวัญ เกมชนิดนี้จะสร้างความตื่นเต้นระทึกใจแก่ผู้

เล่นเสมอ โดยจะใช้เทคนิคของการบรรยายเรื่องผ่านตัวหนังสือ การสร้างบรรยากาศในเกมและภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้ดูน่ากลัว เกมลักษณะนี้มักจะมีเนื้อหาที่ค่อนข้างรุนแรง เพราะมักจะนำผู้เล่นพบกับภาพความโหดร้ายในเหตุการณ์อันน่าสะพรึงกลัว ได้แก่ เกม *Juggernaut* เป็นเรื่องที่ตัวเอกได้ก่อความผิดพลาด โดยนำเอาขวดที่ซื้อจากร้านขายของเก่าให้แฟนสาว ทำให้ปีศาจร้ายเข้าไปแทนที่วิญญาณของแฟนสาวและนำเธอไปนรก ตัวเอกจึงต้องหาทางปลดปล่อยปีศาจร้ายออกจากตัวเธอให้ได้ โดยตัดสินใจเข้าไปในบ้านของเธอ เรื่องราวของขวัญจึงได้เริ่มขึ้น เกม *Kaerazu no mori* เป็นเกมแนวเขย่าขวัญที่ใช้ฉากเป็นคฤหาสน์ที่ถูกครอบงำไปด้วยความอาฆาตแค้น โดยที่ผู้เล่นสามารถเลือกตัวเอกที่มีอยู่สามตัวละคร เพื่อเข้าไปค้นหาความจริงในคฤหาสน์ เกม *Twilight Syndrome saikai* เป็นเกมเขย่าขวัญที่จะให้ผู้เล่นสัมผัสความน่ากลัวของเรื่องสยองขวัญที่เกิดกับกลุ่มนักเรียนสาวมัธยมปลายสามคนของโรงเรียนเอกชนซูเอย์ เริ่มต้นเกมคือ ยูรินางเอกของเกมเป็นนักเรียนมัธยมต้นปี 2 ซึ่งเธอเป็นสาวนักเที่ยวกำลังกลุ้มใจเพราะใช้เงินไปจนหมด จึงต้องการทำงานพิเศษเพื่อหาเงินไปเที่ยวต่อ วันหนึ่งเธอพบข่าวจากนิตยสารเกี่ยวกับเรื่องไสยศาสตร์ว่า ถ้าสามารถนำรูปจิตวิญญาณมาส่งและถูกนำมาลงนิตยสาร จะได้ค่าตอบแทนรูปละ 5,000 เยน เธอจึงชวนเพื่อนสนิทไปช่วยถ่ายภาพวิญญาณ แต่การหาภาพเหล่านี้ไม่ใช่เรื่องง่าย ทั้งสามจึงวางแผนทำพิธีในอาคารเรียนกลางดึกเพื่อเรียกวิญญาณออกมา แต่แล้วทั้งหมดจึงพบกับเหตุการณ์สยองขวัญ⁵

- เกมผจญภัยกับความรัก (Love Story Adventure) เป็นเกมนำผู้เล่นเข้าไปผจญภัยกับเรื่องราวและเหตุการณ์แห่งความรัก ซึ่งมีทั้งความรักที่สมหวังและไม่สมหวัง โดยที่แต่ละแบบจะมีเหตุการณ์ที่เป็นอุปสรรคของความรักเกิดขึ้นมากมาย หญิงสาวที่ผ่านเข้ามาในชีวิตแต่ละคนจะแสดงออกกับผู้เล่นแตกต่างกันออกไปตามลักษณะนิสัยท่าทาง ตัวละครเหล่านี้จะเป็นผู้นำเหตุการณ์ต่างๆมาให้ผู้เล่นได้ประสบ ดังนั้นผู้เล่นจึงต้องเลือกและตัดสินใจตอบบทสนทนาเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับหญิงสาว ซึ่งเป็นการเลือกบทของการกระทำโดยอาศัยบริบทตามสภาพหรือตามสถานการณ์ที่เป็นอยู่ ให้ดำเนินเรื่องอย่างเหมาะสมจึงจะผ่านจุดสำคัญของเรื่องและนำไปสู่ฉากจบที่งดงาม ตัวอย่างเช่น เกม *Snow* ตัวเอกได้ไปทำงานพิเศษที่โรงแรมบ่อน้ำร้อน ซึ่งบริหารงานโดยลูกพี่ลูกน้อง ณ หมู่บ้านเล็กๆที่เต็มไปด้วยหิมะตลอดปี ได้พบพวกเด็กสาวและจะต้องเผชิญเหตุการณ์ต่างๆที่เข้ามา⁶ เกม *Cafe' Little wish* เป็นเกมที่ผู้เล่นจะได้สร้างสายสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับนางเอกของเรื่องทั้งห้าคน โดยตัวเอกของเรื่องซึ่งสูญเสียความทรงจำได้บังเอิญไปอาศัย

⁵ MEGA, ปีที่ 10, (26 พฤษภาคม 2543), หน้า 16-17.

⁶ MEGA, ปีที่ 13, เล่มที่ 28, (13 มิถุนายน 2546), หน้า 31.

อยู่กับร้านกาแฟที่แสนแปลกประหลาด ในขณะที่คอยช่วยงานพวกสาว ๆ ทั้งห้าที่ทำงานอยู่ในร้าน พวกเธอก็ขอให้เขาทำอาหารในอุดมคติ เพื่อตอบสนองความปรารถนาของลูกค้า ดังนั้นนอกจากผู้เล่นต้องคอยช่วยตัวเองของเรื่องตบตบสนทนาเพื่อสร้างความรู้สึที่ดีกับพวกสาว ๆ แล้ว ยังต้องช่วยเขาทำอาหารตามที่พวกเธอขอร้องอีกด้วย⁷ เกม *Canvas* ตัวเอกเป็นนักเรียนทุนของโรงเรียนนาเดชิโกะ เขาเป็นคนที่มีความพรสวรรค์ในการวาดรูปและส่งการประกวดมาหลายครั้งแล้ว แต่ว่าเขากลับเกลียดการวาดรูปเมื่อได้รู้ความจริงว่าตนเองถูกหลอกใช้เป็นเครื่องมือของโรงเรียน แต่ใจจริงแล้วเขายังรักในการวาดรูปอยู่ ดังนั้นผู้เล่นจะได้เล่นเป็นตัวเขาและพบกับสาว ๆ มากมายที่อยู่เคียงข้าง พวกเธอรับรู้ถึงความอึดอัดใจของเขา และแน่นอนว่าความปรารถนาดีของพวกเธอต้องการที่จะเปลี่ยนจิตใจ ให้เขากลับมาวาดรูปให้ได้อีกครั้ง⁸ เกม *Love Hina smile again* หรือในชื่อภาษาไทยว่า "บ้านพักอลเวง" เป็นเกมที่สร้างจากการ์ตูนแนวรักขบขันจากนิตยสารโชเน็นแม็กกาซีนรายสัปดาห์ สำนักพิมพ์โคดันฉะ กล่าวถึงเรื่องราวในวันอันแสนตลกขบขันของตัวเอกชื่อเคทาโร่ เป็นชายหนุ่มมีอาชีพดูแลหอพักสตรีที่มีนิสัยตลกและเซ่อซ่า กับเด็กสาวอีกแปดคนที่เข้ามาพักอาศัย โดยที่เคทาโร่นั้นแอบหลงรักนางเอก ซึ่งเป็นหนึ่งในแปดสาวที่เข้ามาพักนั้นคือ นารุเซะคาว่า นารุ ดังนั้นผู้เล่นจึงต้องช่วยให้เคทาโร่มีความสัมพันธ์อันดีกับสาวทั้งเจ็ดคน ที่เป็นเพื่อนของนารุเซะคาว่า และสมหวังในความรักกับนางเอกให้ได้⁹

- เกมผจญภัยแนวสืบสวน (Suspense Adventure) เกมลักษณะนี้จะเน้นเผชิญเหตุการณ์ที่ซับซ้อนซ่อนเงื่อน โดยจะมีเรื่องราวที่แปลกประหลาดมากมายชวนให้ผู้เล่นติดตามและเกิดความกระหายใคร่รู้ ซึ่งมีเรื่องของปริศนาต่างๆ ให้แก้ไขเพื่อการค้นหาความจริงของคดีฆาตกรรมหรือเรื่องราวที่ลึกลับ จะเน้นในเรื่องของการสืบสวนสอบสวนไขความกระจ่างของคดี พร้อมทั้งหาตัวคนร้ายเพื่อนำไปสู่การปิดคดี เป็นต้น เช่น เกม *EVE the lost one* เป็นเรื่องของนักสืบซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่ข่าวกรองรัฐบาลสาวคนใหม่ของหน่วย JICA ชื่อเคียวโกะ เข้าไปมีส่วนพัวพันกับกรณีเหตุการณ์ระเบิดลึกลับอย่างต่อเนื่อง มีการเสียชีวิตอย่างแปลกประหลาดของเจ้าหน้าที่ ทำให้เธอต้องเผชิญหน้ากับเหตุการณ์อันน่ากลัวและตัวคนร้ายปริศนาชื่อสเนค ซึ่งเธอต้องพยายามหยุดยั้งเหตุการณ์เหล่านี้ โดยการไขความลึกลับของคดีให้ได้¹⁰ เกม *Konohana True Report* เป็นเกมสืบสวนคดีฆาตกรรมซ่อนเงื่อนที่เกี่ยวกับตำนานยมทูต เหตุการณ์ทั้งหมดเริ่มที่โรงเรียนมัธยมโคนาฮานะที่เกิดคดีฆาตกรรมขึ้นพร้อมกับเรื่องราวที่แฝงไปด้วยบรรยากาศของความ

⁷ MEGA, ปีที่ 13, เล่มที่ 26, (30 พฤษภาคม 2546), หน้า 37.

⁸ MEGA, ปีที่ 11, เล่มที่ 12, (2 มีนาคม 2544), หน้า 14.

⁹ MEGA, ปีที่ 11, เล่มที่ 19, (20 เมษายน 2544), หน้า 12-13.

¹⁰ MEGA, ปีที่ 7, (9 กุมภาพันธ์ 2541), หน้า 24.

ลึกลับ ในโรงเรียนโคโนฮานะจะมีตำนานเล่าขานอยู่หนึ่งเรื่อง มันคือ “ตำนานยมทูต” ซึ่งเล่าขานกันว่า ผู้ใดที่ถูกยมทูตหมายปองจะได้รับกระดาศที่เขียนหมายเลข “สาม” จากยมทูต และจะได้รับกระดาศเขียนหมายเลขในลักษณะนี้อยู่เรื่อยๆ โดยทุกครั้งตัวเลขจะลดลงทีละหมายเลขจนกระทั่งเหลือเลข “ศูนย์” คนผู้นั้นก็จะถูกยมทูตพาไปในที่สุด ดังนั้นผู้เล่นจำเป็นต้องทำหน้าที่เป็นนักสืบหาความจริงจากเรื่องลึกลับนี้ และหาคนร้ายที่สร้างเรื่องขึ้นมาให้ได้¹¹

2.1.11. เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) หรือ Role Playing Game

“เป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกของเรื่องนั้นๆ ประหนึ่งว่าตัวละครตัวนั้นเป็นตัวของตัวเอง สามารถบังคับหรือตัดสินใจกระทำตามความต้องการได้โดยอยู่ในกรอบของกฎของเกมที่กำหนดขึ้น มีลักษณะเหมือนกับการแสดงละคร โดยสมมติให้ผู้เล่นเข้าไปประสบกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งจินตนาการ มีการผจญภัยคลี่คลายปัญหาของเรื่องจนจบเรื่อง” ซึ่งเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ปัจจุบันมีมากมายหลายเกมและหลายแบบ แต่ที่เป็นที่นิยมสูงสุดได้แก่

เกม *Final Fantasy* ปัจจุบันมีถึงภาคที่ 12 ซึ่งในแต่ละภาคเป็นเรื่องราวของตัวละครเอกคนละตัวและคนละแบบ แต่จุดหลักสำคัญจะแสดงถึงเรื่องราวการต่อสู้ของยอดนักรบในโลกแห่งจินตนาการชั้นสูงที่เต็มไปด้วยวิทวิทยาการล้ำหน้าผสมกับโลกแห่งนิทานโบราณมหัศจรรย์ มีเรื่องราวการปกป้องรักษาผลึกแก้วคริสตัล การหยุดยั้งการสร้างพลังของอาวุธจากการแยกเซลล์เป็นต้น อย่างในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 1* เป็นเรื่องราวของพวกเขาเหล่านักรบแห่งแสง เดินทางมาปกป้องปราสาทโคเนเรียตามการนำทางของคริสตัล และไปช่วยเจ้าหญิงเซราที่ถูกกาลันด์ลักพาตัวไป เกม *Final Fantasy ภาคที่ 2* เป็นเรื่องราวของคนหนุ่มสาวกลุ่มหนึ่งที่หลบหนีเอาชีวิตรอดจากการโจมตีรุกรานของจักรวรรดิพาราเมเกีย แต่ได้เจ้าหญิงฮิลด้าแห่งราชอาณาจักรฟินมาช่วยต่อมาพวกเขาจึงเข้าร่วมกับกองทัพกบฏทำสงครามต่อต้าน หรือเกม *Final Fantasy ภาคที่ 7* เป็นเรื่องราวของพระเอกชื่อคลาวด์กับพวกกลุ่มแอฟวาลานซ์ ซึ่งเป็นกลุ่มต่อต้านกลุ่มองค์กรชินระ เดินทางไปปราบองค์กรชั่วร้ายชินระที่ต้องการรุกรานและครอบครองโลก โดยที่องค์กรนี้มีการสร้างอาวุธร้ายแรง และสร้างมนุษย์ทดลองจากชนเผ่าเซโทรามาใช้เสริมกำลังแก่กองทัพให้มีแสนยานุภาพที่มีความน่าเกรงขาม

¹¹ MEGA, ปีที่ 11, (23 มีนาคม 2544), หน้า 17.

เกม *Dragon Quest* ปัจจุบันมีถึงภาคที่ 8 ซึ่งในแต่ละภาคเป็นเรื่องราวการเดินทางผจญภัยของตัวละครเอกคนละแบบ โดยมีจุดมการณ์เหมือนกันคือ "การเป็นผู้กล้า" ในโลกแห่งจินตนาการแบบนิทานมหัศจรรย์แนวยุคโบราณ เช่น อย่งในเกม *Dragon Quest ภาคที่ 1-3* เป็นเรื่องราวการเดินทางต่อสู้ของทนายทนายกับผู้กล้าแห่งไรต์ไอร์แลนด์ในรุ่นต่างๆ เพื่อปกป้องโลกมนุษย์และโลกใต้พิภพอาเลฟการ์ด ส่วนเกม *Dragon Quest ภาคที่ 4 (เหล่าผู้กล้าที่ถูกชักนำ)* เป็นเรื่องราวการเดินทางไปปราบจอมมารเดอริซาเอไรซ์ของเหล่าผู้กล้าที่มีอาชีพต่างๆได้แก่ ทหาร พ่อค้า นักแสดงและชาวบ้าน ซึ่งมีชะตากรรมร่วมกัน เหล่านี้เป็นต้น

เกม *Gensosukoden* ปัจจุบันมีถึงภาคที่ 4 ซึ่งในแต่ละภาคจะมีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะเป็นคนละแบบ แต่ลักษณะของเรื่องราวเหมือนกัน คือ เกิดสงครามในดินแดนศักดิ์สิทธิ์ จากการกระทำของศัตรูที่ชั่วร้ายหมายจะครอบครองดินแดน พระเอกเป็นผู้นำของกองทัพปลดปล่อย ได้ออกเดินทางไปรวบรวมยอดฝีมือและผู้กล้าทั้งหมด 108 คนมาเข้าร่วมในกองทัพ เพื่อต่อสู้กับเหล่าศัตรูร้าย โดยมีการใช้ตราลัญจกรวิเศษ (Rune) ที่มีอยู่อย่างมากมายหลายชนิด ซึ่งตรานี้เป็นพลังเวทมนตร์ใช้ในการต่อสู้ อีกทั้งตราลัญจกรวิเศษบางตราเป็นต้นเหตุแห่งความหายนะในเรื่อง เนื่องจากมีการแย่งชิงเพื่อครอบครองใช้เป็นพลังอำนาจในการเป็นผู้ปกครองดินแดนศักดิ์สิทธิ์ เหล่านี้เป็นต้น รายละเอียดของเกมประเภทนี้จะได้กล่าวถึงในหัวข้อต่อไป

เกม *Tales of Phantasia* เป็นเรื่องราวการเดินทางของ พระเอกชื่อ "เครส" กับนางเอกชื่อ "มินต์" และพรรคพวกไปปราบจอมปีศาจดาออสที่ถูกปลดปล่อยจากการถูกกักขังในผืนภวังค์ ซึ่งครั้งหนึ่งได้ถูกผนึกไว้โดยผู้กล้าในอดีต ก็คือพ่อแม่ของพวกเขาทั้งสอง ต่อมาพ่อแม่ทั้งของเครสและมินต์ต่างถูกจอมปีศาจดาออสที่ฟื้นคืนชีพมาสังหารจนเสียชีวิต พวกเขาจึงออกเดินทางไปหาวิธีปราบเพื่อแก้แค้นและช่วยปกป้องโลกให้สงบสุข อีกทั้งเพื่อรักษาต้นไม้แห่งยุคตราซิลของเทพมาเทล อันเป็นแหล่งพลังชีวิตของสรรพสิ่งทั้งปวง

เกม *Tales of Destiny* ตัวเอกชื่อ "สตัน" ต้องการเป็นผู้กล้า ด้วยการออกเดินทางผจญภัยในโลกกว้าง ระหว่างทางได้มาพบกับดาบไซเดียนแห่งตำนานที่มีชีวิตชื่อ "ดิมรอส" ทำให้ชะตาชีวิตเขาเปลี่ยนไป เพราะได้ช่วยหยุดยั้งความทะเยอทะยานของฮิวโก้ ซิลคริสท์ หัวหน้าองค์กรโอเบอร์อน ซึ่งเป็นองค์กรขนาดใหญ่ที่ทำธุรกิจค้าเลนส์ โดยที่ฮิวโก้ได้ขโมยเลนส์ขนาดใหญ่ที่มีชื่อว่า "เนตรพระเจ้า" ไปจากวิหารสเตอร์ไลซ์ เพื่อนำไปใช้เป็นพลังงานในการยึดครองโลก สุดท้ายเนตรพระเจ้าถูกทำลายลงไปพร้อมกับดาบไซเดียนทั้งสี่เล่ม

เกม *Grandia* เป็นเรื่องราวการผจญภัยอันยิ่งใหญ่ของเด็กชื่อ "จัสติน" ที่อาศัยอยู่ในเมืองท่าปาล์ม เขาอยากออกเดินทางผจญภัยเพื่อจารึกชื่อไว้ในประวัติศาสตร์ตามรอยของบิดาผู้ล่วงลับไป และเมื่อก่อนหน้านั้นเขาเคยได้ยืมบิดาของเขาพุดถึงตำนานเศษศิลาวิญญาณ เขาจึงต้องการยืนยันว่าตำนานนี้เป็นเรื่องจริง จึงออกเดินทางไปพร้อมกับนางเอกชื่อ "ซู" ซึ่งเป็นเพื่อนบ้านไปที่ซากโบราณสถานซัลฟ์ ได้มาพบกับพวกกองทัพกาไลน์ที่ชั่วร้ายกำลังทำการขุดค้นอยู่ การผจญภัยของเขาจึงเริ่มต้นขึ้น

เกม *Thousand Arms* เป็นเรื่องราวการเดินทางผจญภัยของ พระเอกชื่อ "ไมล์" ทายาทตระกูลไทรอัมพ์ซิงตืออาวูธที่มีชื่อเสียงแห่งเมืองกันด์ กับ นางเอกชื่อ "โซติน่า" น้องสาวช่างตีอาวูธแห่งเมืองบอยซีบี ซึ่งได้สูญเสียครอบครัว จากการถูกคุกคามโจมตีของจักรวรรดิแห่งความมืด (Dark Side) ที่ต้องการยึดครองโลก เขาและเธอจึงออกเดินทางร่วมกับพรรคพวกไปค้นหาสัตว์อสูรตามสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ทั่วโลก เพื่อนำไปใช้ปราบพวกจักรวรรดิแห่งความมืด ที่อาศัยอยู่ในดินแดนเดียโนบ

เกม *Persona ภาค Tsumi Innocent Sin* เป็นเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่มีฉากและบรรยากาศเป็นแบบยุคสมัยปัจจุบัน เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเมืองซูบารุ ปี 1999 ณ โรงเรียนซิจิชิโม เป็นโรงเรียนที่พระเอก คือ "ทัตซึยะ ซูโอ" เรียนอยู่ แต่แล้วโรงเรียนนี้ได้เกิดข่าวลือเกี่ยวกับตราของโรงเรียนมีคำสาป และถ้าใครมีตราของโรงเรียนนี้ติดเอาไว้จะต้องถูกสังหารจากปีศาจร้าย แต่ไม่นานข่าวลือนี้กลับกลายเป็นความจริง และมีเรื่องราวๆเกี่ยวกับตราโรงเรียนเกิดขึ้นบ่อยๆ ซึ่งผู้ที่อยู่เบื้องหลังของคำสาปนี้ คือ พวกจักรวรรดิจักรกลนอกโลก ภายใต้การนำของฮิตเลอร์ได้เข้ามาก่อความวุ่นวายและรุกรานเมืองซูบารุ เพราะต้องการหวังครอบครองโลก ทัตซึยะกับพรรคพวก จึงออกเดินทางไปปราบเพื่อนำสันติสุขมาสู่โลก โดยได้รับพลังเพอร์โซน่า ซึ่งเป็นเทพอสูรในตำนานจากชายที่ชื่อว่าฟิรามอน

2.2. พัฒนาการของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)

สหรัฐอเมริกา

ในปี ค.ศ.1941 กล่าวกันว่าหนังสือที่เป็นต้นกำเนิดของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) คือหนังสือนิยายเรื่อง *The Ring Story* หรือที่รู้จักกันในนาม *The Lord of The Ring* ของ J.R.R. Tolkien ซึ่งใช้เวลาแต่ง 15 ปี และต่อมา ได้มีเด็กหนุ่มชาวอเมริกัน 2 คน ชื่อแกรี่ กายแจ็กซ์ (Gary Gygax) กับเดวิด อาร์เนสัน (David Arneson) ได้เริ่มความคิดมาจากความอยากเล่นสวม

บทบาท และอยากมีประสบการณ์ในการเดินทางร่วมต่อสู้เหมือนตัวละครเอกของเรื่อง "The Ring Story" ดังนั้นเขาทั้งสองจึงสามารถสร้างเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เกมแรกของโลกขึ้น และวางจำหน่ายในปี ค.ศ.1974 มีชื่อว่า เกม *Dungeons&Dragons (D&D)* * โดยตั้งบริษัทผลิตเกมอย่างเป็นทางการ คือ Gygax's Company¹² และสามปีหลังจากที่เกม *Dungeons&Dragons (D&D)* วางจำหน่ายบนเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) เกมชื่อว่า *Apple II* ก็ถือกำเนิดขึ้นมาในปี ค.ศ.1977 อีกสี่ปีต่อมาเกมประเภทสวมบทบาท (RPG) เริ่มได้รับความนิยมอย่างมาก จึงเกิดเกมที่มีชื่อว่า *Ultima* ขึ้น โดยวิวัฒนาการกราฟฟิกบนจอให้เป็นแบบสองมิติ (Second Dimension หรือ 2D) นับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของ เกมสวมบทบาทภาพสองมิติ (2D RPG) ในปีเดียวกันนั่นเอง แกร์กายแจ็กส์ กับเดวิด อาร์เนสัน ก็ได้พัฒนาสร้างเกมสวมบทบาท (RPG) ในลักษณะภาพกราฟฟิกใหม่ และเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างภาพออกมาเป็นลักษณะภาพสามมิติ (Third Dimension หรือ 3D) กับเกมที่มีชื่อว่า *Wizardry*¹³ เป็นเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) แรกที่มีรูปแบบของการให้ผู้เล่นสร้างกลุ่มตัวละครที่จะผจญภัยขึ้นมา เพื่อลงไปสำรวจในฉากทางวงกต (Dungeon) ซึ่งภายในนั้นจะมีศัตรูปรากฏตัวอย่างมากมาย เมื่อสังหารมันได้ก็จะได้รับค่าประสบการณ์ เงินและของวิเศษ (item) ต่างๆมาพัฒนาตัวละครในกลุ่มได้¹⁴

ญี่ปุ่น

ตลาดเกมของประเทศญี่ปุ่นเริ่มเป็นที่นิยมในปี ค.ศ.1983 หลังจากที่บริษัทนินเทนโดประสบความสำเร็จในการผลิตเครื่องวีดีโอเกม ชื่อว่า Family Computer และได้ผลิตเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เกมที่มีชื่อว่า *Kufuoh no Himitsu* ออกจำหน่ายในปี ค.ศ. 1983 นับเป็นเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เกมแรกของญี่ปุ่น หลังจากนั้นก็มีการผลิตออกมาเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

ในปี ค.ศ. 1985 เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่นิยมมากในการเปิดตัวคือ เกม *Faxanadu* ความสนุกของเกมนี้อยู่ที่การผจญภัยในปราสาทโบราณ ซึ่งมีฉากทางวงกตกว่า 10 ฉาก และยังมีมังกรยักษ์ให้ผู้เล่นได้ปราบอีกด้วย ในปี ค.ศ. 1986 เกมที่ชื่อว่า *Hydride* เป็นเกม

* เป็นเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) แรก ที่มีการผลักดันให้สร้างฉากและตัวละครเป็นแนวจินตนาการแบบเพ้อฝัน (Fantasy) มีการสร้างตัวละครที่มีทั้งพวกมนุษย์ อมนุษย์และสัตว์ประหลาดต่างๆมากมายตามแบบฉบับนิทานพื้นบ้าน เช่น พระราชา ขุนพลอัศวินพวกพาลาดิน พระนักบวช เทพีแห่งลมซิลฟ์ มังกร ตัวกริฟฟิน วิรุทธ ขโมย ม้ายูนิคอร์น คนแคระและตัวบาซิลิสส์ เป็นต้น

¹² Available from: http://en.wikipedia.org/wiki/role-playing_game (on. 2004, July 14)

¹³ GAMEMAG, ฉบับที่ 264, (March 2002), หน้า 17-19.

¹⁴ MEGA, ปีที่ 10, เล่มที่ 10, (18 กุมภาพันธ์ 2543), หน้า 15.

นิทานสวมบทบาท (RPG) ที่มีการใช้เทคนิคของ action จึงกลายมาเป็นเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) รูปแบบใหม่ชื่อ "Action RPG" ในปีเดียวกันนั้นเองบริษัทผลิตเกมของญี่ปุ่นชื่อว่า Enix ได้ผลิตเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) อย่างเต็มรูปแบบที่มีชื่อว่า *Dragon Quest* ออกมา โดยพัฒนาระบบมาจากเกม *Ultima* ที่มีภาพกราฟฟิกแบบสองมิติ โดยระบบที่เพิ่มเข้ามานั้นคือ ระบบการสนทนาในเกม (Conversation) เพราะต้องการให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการคลี่คลายปริศนาภายในเกมและหาเนื้อเรื่อง โดยการที่ใช้บทสนทนาพูดคุยกับผู้คนในเกม จึงกลายเป็นเอกลักษณ์พิเศษของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)

ในปีถัดมา ค.ศ.1987 บริษัทผลิตเกมที่มีชื่อว่า SquareSoft ได้สร้างเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ขึ้นและได้รับความนิยมมากไม่แพ้เกม *Dragon Quest* และได้กลายมาเป็นตัวแทนของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ต่อมา มีการสร้างออกมาอย่างต่อเนื่องหลายภาค นั่นคือเกมที่มีชื่อว่า *Final Fantasy* ลักษณะเกมจะต่างจากเกม *Dragon Quest* ตรงที่มีเนื้อเรื่องเป็นลักษณะการแสดงละคร (Drama) ผสมผสานกับความมหัศจรรย์ที่แปลกประหลาด ไม่ว่าจะเป็นตัวละครจากและบรรยากาศ ทำให้เกม *Final Fantasy* เป็นลักษณะเรื่องราวจินตนาการแบบแฟนตาซี (Fantasy) มากกว่า จึงทำให้ผู้เล่นชื่นชอบอย่างมากมาย หลังจากที่บริษัทนินเทนโด พัฒนาเครื่องวีดีโอเกมที่มีประสิทธิภาพทางด้านกราฟฟิกมากขึ้นชื่อว่า "Super Famicom" ในปี ค.ศ.1990 เกมประเภทเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ก็ต้องเปลี่ยนรูปแบบไปตามการพัฒนาของเทคโนโลยีด้วย เกม *Final Fantasy* ได้ผลิตออกมาจนถึงภาคที่ 6 และเกม *Dragon Quest* ได้ผลิตอย่างต่อเนื่องจนถึงภาคที่ 5 และตั้งแต่ปี ค.ศ. 1994 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน เครื่องวีดีโอเกมชื่อว่า Play Station ของบริษัท Sony Computer กับเครื่องวีดีโอเกม Sega Saturn ของบริษัท Sega ซึ่งมีประสิทธิภาพและความสามารถสูงที่จะทำให้เกมไปอยู่ในรูปแบบของแผ่น CD-ROM เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จึงมีการพัฒนาขึ้นไปอีกขั้นจนมีเอกลักษณ์โดดเด่นขึ้น คือ มีภาพกราฟฟิกที่สวยงามมากขึ้นและมีชีวิตชีวา ซึ่งภาพที่ถ่ายทอดออกมาจะมีลักษณะพิเศษคือ เป็นภาพสามมิติที่แสดงออกมารอบด้าน (Third Dimension Polygon) มีการสร้างตัวละครและฉากออกมาอย่างสวยงามและสมจริง¹⁵

¹⁵ GEMEMAG. ฉบับที่ 264, (March 2002), หน้า 19.

2.2.1. ประวัติของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่นำมาศึกษา

ประวัติการกำเนิดและพัฒนาของเกมที่นำมาศึกษาได้แก่

- เกม *Dragon Quest ภาคที่ 1* เกิดขึ้นในปี ค.ศ.1986 ของค่ายบริษัท Enix ในเครื่องวีดีโอเกม Family Computer
- เกม *Dragon Quest ภาคที่ 6* เกิดขึ้นในปี ค.ศ.1995 ของค่ายบริษัท Enix ในเครื่องวีดีโอเกม Super Famicom
- เกม *Dragon Quest ภาคที่ 7* เกิดขึ้นในปี ค.ศ.2000 ของค่ายบริษัท Enix ในเครื่องวีดีโอเกม Play Station
- เกม *Final Fantasy ภาคที่ 5* เกิดขึ้นในปี ค.ศ.1992 ของค่ายบริษัท Square Soft ในเครื่องวีดีโอเกม Super Famicom
- เกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* เกิดขึ้นในปี ค.ศ.2000 ของค่ายบริษัท Square Soft ในเครื่องวีดีโอเกม Play Station
- เกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* เกิดขึ้นในปี ค.ศ.2001 ของค่ายบริษัท Square Soft ในเครื่องวีดีโอเกม Play Station 2
- เกม *Tales of Phantasia* เกิดขึ้นในปี ค.ศ.1996 ของค่ายบริษัท Namco ในเครื่องเกม Super Famicom ได้ปรับปรุงพัฒนาภาพกราฟฟิกและเนื้อเรื่องบางส่วนในปี ค.ศ.1998 ในเครื่องเกม Play Station และปรับปรุงอีกครั้ง โดยเพิ่มบทบาทของตัวละครพิเศษเข้าไปในปี ค.ศ. 2003 ในเครื่องเกมมือถือ Game Boy Advance
- เกม *Tales of Symphonia* เกิดขึ้นในปี ค.ศ.2003 ของค่ายบริษัท Namco ในเครื่องเกม GameCube และปรับปรุงพัฒนาภาพกราฟฟิกให้สวยงามยิ่งขึ้น และเสริมเนื้อเรื่องพิเศษลงในเครื่องเกม Play Station 2 เมื่อปี ค.ศ. 2004
- เกม *Gensosukoden ภาคที่ 1* เกิดขึ้นในปี ค.ศ.1996 ของค่ายบริษัท Konami ในเครื่องเกม Play Station
- เกม *Gensosukoden ภาคที่ 2* เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1999 ของค่ายบริษัท Konami ในเครื่องเกม Play Station

2.3. องค์ประกอบของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)

องค์ประกอบของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ประกอบไปด้วย 6 องค์ประกอบที่สำคัญเหมือนกับนิทานและนวนิยายทั่วไป การแบ่งองค์ประกอบนั้นได้แบ่งตามหลักเกณฑ์ในหนังสือศิลปะการประพันธ์ ได้แก่

- 2.3.1. โครงเรื่อง
- 2.3.2. การเปิดเรื่อง
- 2.3.3. การปิดเรื่อง
- 2.3.4. ตัวละคร
- 2.3.5. ฉากและบรรยากาศ
- 2.3.6. กลวิธีในการดำเนินเรื่อง

2.3.1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่อง หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ในเรื่อง เหตุการณ์เหล่านั้นต้องมีความหมายต่อเนื่องรวมถึงบทบาททั้งหมดของตัวละครที่แสดงออกในเรื่อง ซึ่งซคัลีฟสก็นักรวิเคราะห์ชาวรัสเซียได้จำแนกความแตกต่างระหว่างตัวเรื่อง (Story) และโครงเรื่อง (Plot) กล่าวคือ **ตัวเรื่อง** หมายถึง การเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเรียงตามลำดับเวลา ส่วน**โครงเรื่อง** เป็นการเล่าเหตุการณ์โดยจัดลำดับของเหตุการณ์ใหม่ โดยเรียงตามลำดับเวลาที่เกิดหรือเรียงลำดับใหม่ก็ได้ โครงเรื่องจึงเป็นลักษณะการเล่าที่ผู้เขียนนำเสนอต่อผู้อ่าน ส่วนตัวเรื่องเป็นเพียงวัสดุหรือข้อมูลที่ผู้อ่านจะทราบได้ก็ต่อเมื่ออ่านทั้งเรื่องแล้วนำมาปะติดปะต่อเอาเอง¹⁶ ซึ่งการวิเคราะห์โครงเรื่องตามลักษณะโครงสร้างนั้นการแบ่งประเภทโครงเรื่องที่อ้างไว้ใน Dictionary of Narratology ได้แก่ โครงเรื่องเชิงเดี่ยว และโครงเรื่องเชิงซ้อน¹⁷

โครงเรื่องเชิงเดี่ยว มีเหตุการณ์ต่อเนื่องเป็นเหตุเป็นผลชุดหนึ่งที่เรียกว่า มีโครงเรื่องเดี่ยว ซึ่งเป็นโครงเรื่องของเรื่องสั้นต่างๆ ส่วน**โครงเรื่องเชิงซ้อน** มีเหตุการณ์ต่อเนื่องเป็นเหตุเป็นผลหลายชุดเกาะเกี่ยวกันอย่างหลวมๆที่เรียกกันว่า มีโครงเรื่องหลัก (Main Plot) และโครงเรื่อง

¹⁶ อีราวดี ไตลิ่งคະ, ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2543), หน้า 6.

¹⁷ เรื่องเดียวกัน, หน้า 21-22.

รอง (Sub Plot) แต่คำว่าโครงเรื่อง (Plot) มีความหมายไม่เหมือนกับคำว่า "เนื้อเรื่อง (Story)" เพราะแม้ว่าต่างก็เป็นการเล่าเหตุการณ์เหมือนกัน แต่เหตุการณ์ในเรื่องจะจัดเรียงตามลำดับเวลาที่เกิดขึ้น ส่วนเหตุการณ์ในโครงเรื่องอาจจัดเรียงตามลำดับเวลาหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องเป็นเหตุเป็นผลสัมพันธ์กัน ดังนั้นโครงเรื่องจะเป็นเหตุการณ์ต่างๆดำเนินติดต่อกันตามลำดับจากตอนเริ่มต้นไปสู่ตอนกลางและตอนจบ ซึ่งเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีโครงเรื่องลักษณะที่เป็นโครงเรื่องเชิงซ้อนแบบเชื่อมโยง คือการนำชุดเหตุการณ์ต่างๆมาต่อกัน โดยที่ชุดเหตุการณ์แรกทำให้เกิดชุดเหตุการณ์ถัดๆไป เนื่องจากว่าเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีเนื้อเรื่องมากมาย มีขนาดยาวและหลายตอน แต่เหตุการณ์ทั้งหมดก็สามารถมาเชื่อมโยงต่อกันเข้ามาสู่โครงเรื่องหลักและนำไปสู่การจบของเกมได้ จึงประกอบไปด้วยโครงเรื่องสำคัญดังนี้

2.3.1.1. **โครงเรื่องหลัก หรือโครงเรื่องใหญ่ (Main Plot)** คือ เค้าโครงของพฤติกรรมหลัก หรือเหตุการณ์หลักของเรื่อง เมื่อความขัดแย้ง (Conflict) หรือปมปัญหาของเหตุการณ์หลักนี้ยุติลง เรื่องก็จบ โครงเรื่องหลักของนิทานสวมบทบาท (RPG) ทุกเกม เป็นเนื้อเรื่องที่เป็นแก่นแท้และจุดมุ่งหมายของเรื่อง โดยจะผ่านการกระทำหลักของตัวละครเอกที่ผู้เล่นได้สวมบทบาทดำเนินเรื่อง โดยจะเริ่มต้นตั้งแต่ปัญหาที่เกิดขึ้นตอนต้นของเกมและดำเนินไปสู่กลางเรื่องโดยจะมีปมความขัดแย้งของตัวละครอยู่มากมายจนนำไปสู่ตอนจบของเรื่อง ซึ่งเป็นส่วนที่เกิดปมปัญหาใหญ่เกิดเป็นจุดสุดยอด (Climax) ของความขัดแย้ง ปริศนาที่ซ่อนไว้ในเรื่องจะค่อยๆเปิดเผยออกมาอย่างเข้มข้นให้ผู้เล่นกระหายอยากทราบความจริง และตัวละครเอกจะต้องตัดสินใจเลือกการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จุดสุดยอดจะอยู่ที่ตัวละครเอก(ผู้เล่น)กับพรรคพวกได้เดินทางบุกเข้ามาเผชิญหน้ากับหัวหน้าใหญ่ ที่เรียกกันว่า Boss เป็นผู้ที่อยู่เบื้องหลังเรื่องราวความชั่วร้ายทั้งหมด และเป็นต้นเหตุการเปลี่ยนแปลงชะตากรรมของตัวละครเอก ดังนั้นตัวละครเอกต้องตัดสินใจและปรารถนาให้ได้สำเร็จเพื่อคลี่คลายความขัดแย้ง เมื่อคลี่คลายแล้วเหตุการณ์ทุกอย่างก็จะสิ้นสุดลงเป็นอันจบเรื่อง ดังตัวอย่าง

โครงเรื่องหลักในเกม *Dragon Quest ภาคที่ 7* คือตัวเอกกับนางเอกชื่อมารีเบล ทั้งสองมีพ่อแม่เป็นชาวประมงอาศัยที่หมู่บ้านพิซเบลเหมือนกันและทั้งคู่ยังเป็นเพื่อนเล่นด้วยกันมาตั้งแต่เด็ก ทั้งสองได้มาเป็นเพื่อนกับเจ้าชายคิฟาแห่งปราสาทแกรนด์เอสตาร์ทของเกาะพิซเบล และได้ไปพบสมุดบันทึกโบราณ ซึ่งบันทึกเรื่องราวความลับของวิหารร้างและจอมปีศาจที่หวังจะยึดครองโลก เมื่อพวกเขาทั้งหมดเดินทางเข้าไปสำรวจวิหารร้างตามที่บ้านที่บอกกล่าวไว้ ได้มาพบแท่นใส่หินลับและได้ถูกดูดเข้าไปในโลกยุคอดีตจนพบกับเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้น เมื่อพวกเขากลับมายังโลก

ปัจจุบันจึงทราบว่า โลกที่เขาอยู่นั้น แต่เดิมในอดีตมีแผ่นดินและเกาะต่างๆอยู่เต็มไปหมด แต่ได้เกิดภัยพิบัติจากการกระทำของจอมปีศาจทำให้เมืองและดินแดนต่างๆหายไปจากโลกหมดสิ้น เหลือเพียงแต่เกาะพิชเบลที่พวกเขาอาศัยอยู่เท่านั้น ดังนั้นพวกเขาจึงต้องย้อนอดีตเพื่อไปจัดการแก้ไขเหตุการณ์แห่งความหายนะที่จอมปีศาจกระทำขึ้นให้ดินแดนต่างๆที่หายไปกลับคืนมา โดยการรวบรวมเศษหินที่ได้จากเหตุการณ์ที่สามารถแก้ไขได้สำเร็จ นำมาใส่ที่แท่นในวิหารให้ครบสมบูรณ์ เพื่อที่พวกเขาจะสามารถเดินทางไปยังอีกที่หนึ่งได้ สุดท้ายพวกเขาได้เดินทางไปปราบจอมปีศาจ ออลโก เดมิร่าที่วิหารของมัน เพื่อช่วยให้โลกกลับคืนสู่สันติสุข

จะเห็นได้ว่าเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เกม *Dragon Quest ภาคที่ 7* มีปมขัดแย้งใหญ่อยู่ปมเดียว ซึ่งเป็นปมขัดแย้งหลักเป็นปมขัดแย้งภายนอกระหว่างตัวละครฝ่ายที่เป็นมนุษย์กับตัวละครฝ่ายที่เป็นอมมนุษย์หรือปีศาจ คือ ตัวเอกกับพวกต้องไปเผชิญหน้าและกำจัดจอมปีศาจออลโก เดมิร่า เพื่อปกป้องโลกให้พ้นจากภัยพิบัติ และเพื่อกอบกู้ดินแดนที่หายสาบสูญในอดีตกลับคืนมา ในโครงเรื่องหลักของเกม *Dragon Quest ภาคที่ 7* มีจุดสุดยอดใหญ่ ที่เหตุการณ์ที่ตัวเอกกับพวกบุกเข้าไปในปราสาทลอยฟ้าของจอมปีศาจ พบกับจอมปีศาจออลโก เดมิร่า ที่เป็นศัตรูหัวหน้าใหญ่สุดของเกม เมื่อเอาชนะปราบมันได้เป็นปมปัญหาใหญ่ ก็คลี่คลายนำไปสู่การปิดเรื่อง

2.3.1.2. **โครงเรื่องรอง** คือชุดของพฤติกรรมหรือเหตุการณ์ที่แทรกอยู่ในโครงเรื่องหลัก ต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับโครงเรื่องหลักและไม่สามารถตัดออกได้ เพราะหากตัดออกจะทำให้เรื่องขาดความเป็นเหตุเป็นผลและความต่อเนื่อง จากการศึกษาโครงเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะพบว่านิทานประเภทนี้ถูกสร้างให้มีขนาดที่ยาวมาก มักจะมีเหตุการณ์ย่อยๆเกิดขึ้นแทรกอยู่มากมาย การดำเนินเรื่องจึงค่อนข้างซับซ้อนจนกลายเป็นลักษณะของนิทานซ้อนนิทาน ซึ่งเหตุการณ์ย่อยๆที่แทรกอยู่ในโครงเรื่องหลักนั้น จึงกลายเป็นโครงเรื่องรองที่มีมากมายแตกแขนงออกไป โดยมีทั้งที่จบในตัวแล้วเข้าสู่โครงเรื่องหลักต่อ แล้วก็เกิดเหตุการณ์โครงเรื่องรองเรื่องใหม่ต่อจนเมื่อทุกอย่างคลี่คลายจึงจะกลับไปสู่โครงเรื่องหลัก ต่อมาจึงพบกับปมความขัดแย้งใหญ่ที่สำคัญนำไปสู่จุดสุดยอดของเรื่อง เมื่อคลี่คลายลงจึงเป็นอันจบเรื่อง แต่บางครั้งมีโครงเรื่องรองที่เป็นเหตุการณ์แทรกแต่ไม่จบลงในทันที แต่อาศัยโครงเรื่องหลักช่วยดำเนินเรื่องต่อ ซึ่งโครงเรื่องรองทั้งสองแบบนี้ ถึงแม้ว่าเป็นการเกิดของเหตุการณ์ย่อยๆที่ซับซ้อนก็ตาม แต่ก็เป็นส่วนหนึ่งของโครงเรื่องหลักที่ไม่สามารถตัดออกได้ เพราะจะมีการส่งผลถึงโครงเรื่องหลักที่ทำให้เนื้อเรื่องทั้งหมดไม่สมบูรณ์

ในโครงเรื่องรองของเกม *Dragon Quest ภาคที่ 7* เป็นโครงเรื่องของเหตุการณ์ย่อย เมื่อจบแล้วก็เกิดเหตุการณ์ย่อยใหม่ต่ออีก เมื่อหมดจากเหตุการณ์ย่อยทั้งหมดแล้ว จึงนำไปสู่โครงเรื่องหลักทันที จึงทำให้มีโครงเรื่องรองมากมาย แต่ลักษณะของการดำเนินเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นั้น จะดำเนินเรื่องเป็นลำดับ ถึงแม้ว่าฉากของเกมจะเป็นการย้อนไปมาระหว่างโลกยุคอดีตกับโลกยุคปัจจุบันก็ตาม แต่ไม่ใช่เป็นการดำเนินเรื่องที่ย้อนไปมาเหมือนนวนิยาย คือการเล่าเรื่องย้อนต้น (flash-backs) เพราะเป็นการเดินทางของตัวเอกกับพรรคพวกไปในยุคอดีตและกลับมาที่ยุคปัจจุบัน จึงเป็นที่น่าสังเกตว่าเหตุการณ์ย่อยของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) บางเกมนั้น มีโครงเรื่องหลักในตัวของเหตุการณ์นั้นแฝงอยู่และดำเนินจนจบเหตุการณ์ โดยคลี่คลายปมปัญหาของเหตุการณ์นั้นลงในตัว โดยที่เหตุการณ์ในโครงเรื่องรองแต่ละเหตุการณ์ของเกมเป็นคนละเรื่องกัน แต่เกี่ยวพันนำไปสู่โครงเรื่องหลักเดียวกัน และแต่ละเหตุการณ์นั้นมีจุดสุดยอด คือ การเผชิญหน้ากับปีศาจหัวหน้าใหญ่ที่เป็นปีศาจตัวสำคัญของเหตุการณ์นั้น หากพิจารณาแล้ว การที่ตัวเอกกับพวกพบศัตรูหัวหน้าใหญ่ของแต่ละเหตุการณ์ ถือว่าเป็นจุดสุดยอดย่อยและมีการคลี่คลายนำไปสู่เหตุการณ์ใหม่ต่อไป ดังตัวอย่าง

โครงเรื่องรอง ซึ่งเป็นเหตุการณ์ย่อยของเกม *Dragon Quest ภาคที่ 7* เป็นดังนี้ ตัวเอกกับพวกเดินทางไปที่เกาะทะเลทรายที่เพิ่งปรากฏขึ้นมาใหม่ทางทิศเหนือของหมู่บ้านพิซเบล เมื่อเข้าไปในหมู่บ้านทะเลทราย พวกเขาทั้งหมดจะพบไหใบใหญ่อยู่ที่กลางหมู่บ้าน ซึ่งในนั้นจะมีเศษหินชิ้นใหม่ เมื่อเก็บมาแล้วจึงมาที่ปราสาทกลางทะเลทราย ได้พบว่ามิเหล่าผู้คนออกมาต้อนรับ เพราะในวันนี้เป็นวันที่องค์หญิงเนฟทิสออกมาพบปะกับประชาชน หลังจากนั้น องค์หญิงจะให้ตัวเอกกับพวกพักที่ปราสาทนี้ ขณะที่พวกตัวเอกเดินอยู่ในปราสาทจึงได้รู้ว่า ที่นี่คือปราสาทที่ยาตีทได้สร้างขึ้นมาจากรุ่งเรืองและอยู่มาจนถึงปัจจุบัน เมื่อพวกเขาเดินมาจนถึงที่เนินเล็กๆกลางทะเลทราย จะพบจุดวาร์ปที่ใช้ย้อนกลับมาที่วิหารในยุคปัจจุบัน เมื่อมาถึงวิหารแล้วพวกเขาได้ไปที่แท่นหินสีน้ำตาล หลังจากประกอบแท่นหินจนครบสมบูรณ์แล้ว ตัวเอกกับพวกสามารถเดินทางไปยังเกาะเล็กๆแห่งหนึ่ง

เมื่อวาร์ปมาที่เกาะและได้เดินทางไปทางทิศตะวันตก จึงพบหมู่บ้านชื่อว่าเครซุ ซึ่งทางทิศเหนือของหมู่บ้านมีต้นไม้เทพเจ้าอยู่ ขณะนั้นพวกชาวบ้านกำลังวางแผนจะไปตัดต้นไม้ต้นนั้น ผู้ใหญ่บ้านต้องการจะไปห้ามชาวบ้านแต่สุขภาพเขาไม่ค่อยดี จึงขอร้องให้ตัวเอกกับพวกไปแทน เมื่อไปถึงต้นไม้เทพเจ้า พวกเขาได้เข้าไปในบ้านเล็กๆข้างต้นไม้ ได้พบเด็กผู้หญิงคนหนึ่งนอนอยู่ มาริเบลบอกกับตัวเอกให้กลับไป

ที่หมู่บ้านเพื่อเล่าเรื่องให้ผู้ใหญ่บ้านฟัง เมื่อกลับจากบ้านผู้ใหญ่บ้าน พวกเขาได้ไปที่ ต้นไม้เทพเจ้า พบว่าชาวบ้านกำลังลงมือตัดต้นไม้และได้ทำร้ายเด็กผู้หญิง ขณะที่ตัวเอกกับพวกกำลังจะเข้าไปช่วย พวกชาวบ้านเกิดอาการผิดปกติ พวกเขาได้ร้ายเวทมนตร์มาทำร้ายตัวเอกกับพวกแต่ไม่สำเร็จ พวกตัวเอกได้ไล่ชาวบ้านไปหมด เด็กผู้หญิงคนนั้นได้บอกกับตัวเอกว่า ถ้าหากต้นไม้เทพเจ้าถูกตัด ทั้งเกาะแห่งนี้จะต้องตกอยู่ภายใต้คำสาปของจอมมารทันที เด็กผู้หญิงคนนั้นได้รับบาดเจ็บมาก เธอได้ขอร้องให้ตัวเอกนำเหยือกแห่งเอลฟ์ไปรองน้ำค้างจากต้นไม้เทพเจ้าเพื่อนำมารักษาเธอ แล้วเธอก็จะหายเป็นปกติ แต่เธอขอให้ตัวเอกกับพวกไปช่วยกันยับยั้งชาวบ้าน ก่อนที่พวกชาวบ้านจะตัดต้นไม้เทพเจ้าได้สำเร็จ ตัวเอกกับพวกจึงลงไปในหลุมตรงรากของต้นไม้เทพเจ้าเพื่อมายังบ่อน้ำในหมู่บ้าน

เมื่อมาถึงได้พบกับพวกปีศาจเฝ้าอยู่ที่บ่อน้ำ เมื่อเอาชนะพวกมันได้แล้ว ตัวเอกจึงได้ใช้น้ำค้างที่เก็บมาจากต้นไม้เทพเจ้าใส่ในบ่อน้ำ ทำให้คำสาปในหมู่บ้านสลายไปในทันที พวกชาวบ้านมีสติกลับคืนมาอีกครั้ง แต่เมื่อตัวเอกกับพวกออกมาจากบ่อน้ำ เขาได้เห็นชายสวมผ้าคลุมกำลังไล่ทำร้ายชาวบ้าน ต่อมามันได้เผยร่างที่แท้จริงออกมากลายเป็นปีศาจหมาป่า แต่ตัวเอกกับพวกสามารถปราบมันลงได้แล้ว หมู่บ้านเศรษฐกิจสงบสุขดังเดิมอีกครั้ง

วันต่อมาตัวเอกเข้าไปคุยกับชาวบ้านที่กำลังทำสวน เขาได้เศษหินหนึ่งชิ้นมา ต่อจากนั้นตัวเอกกับพวกกลับไปหาเด็กผู้หญิงที่ต้นไม้เทพเจ้าอีกครั้ง เธอจะขอบคุณพวกเขาที่ช่วยปกป้องต้นไม้เทพเจ้าไว้ได้ และได้มอบไม้เท้าวิเศษให้เป็นของรางวัล ตัวเอกกับพวกจึงย้อนกลับมาที่ยุคปัจจุบันได้พบว่าเกาะของหมู่บ้านเศรษฐกิจขึ้นทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือของหมู่บ้านพิซเบล

เมื่อพวกเขาเดินทางไปที่เกาะแห่งนี้จะพบว่าหมู่บ้านได้เจริญขึ้นมาก เมื่อตัวเอกกับพวกเดินไปถึงต้นไม้แห่งเทพเจ้า พวกเขาจึงพบเศษหินอีกชิ้นที่โคนต้นไม้ เมื่อเก็บมาแล้วพวกเขาจึงกลับไปวิหาร เพื่อไปประกอบหินในแท่นหินสีแดงตรงกลางจนสมบูรณ์แล้ว พวกเขาได้วาร์ปมายังเกาะแห่งใหม่ เมื่อเดินทางไปทางเหนือจะพบกับหมู่บ้านริทลูท โดยที่บรรยากาศของหมู่บ้านยังคงสงบสุขดี เมื่อตัวเอกกับพวกเข้าไปได้พบกับอาจารย์ครีนิกำลังคุยกับผู้หญิงที่ชื่อเอมี แล้วมีชายคนหนึ่งได้ทำรูปปั้นของหมู่บ้านหัก แล้วเขาได้นี้ไปทันที.....

จากที่ได้วิเคราะห์โครงเรื่องในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ตามลักษณะโครงสร้างแล้ว ทำให้เห็นว่าเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นโครงเรื่องบันเทิงคดีแนวผจญภัย ซึ่งเริ่มต้นด้วยจุดมุ่งหมายของการผจญภัย ซึ่งมักเป็นเรื่องของการค้นหา เช่น หาบุคคล หาของมีค่าหรือหาอาวุธและของวิเศษ และจะจบเรื่องเมื่อภารกิจทั้งหมดบรรลุความสำเร็จแล้ว การดำเนินเรื่องของเกมนั้น เป็นการผจญภัยแบบต่างๆที่ต้องอาศัยความสามารถ ไหวพริบ ในการเอาชนะอุปสรรคต่างๆให้ได้ ดังเช่น ในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 5* พระเอกชื่อเจรีนส์ออกเดินทางไปค้นหาความจริงของการปิดกั้นของแท่งผลึกแก้วคริสตัลที่เป็นสิ่งควบคุมธรรมชาติกับพรรคพวก จนมาพบกับจอมมารเอ็คส์เดสผู้อยู่เบื้องหลังทั้งหมด เขากับพวกจึงออกเดินทางไปค้นหาอาวุธและอุปกรณ์วิเศษในตำนาน เพื่อใช้ปราบจอมมาร เกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* พระเอกชื่อซีทาน ออกเดินทางไปกับพรรคพวกเพื่อไปหยุดยั้งแผนการชั่วร้ายของคูลากับกาแลนต์ชาวเผ่าเจโนมที่หวังจะยึดครองโลกไกอาของมนุษย์ แต่เบื้องหลังลึกลับๆของซีทานที่ออกเดินทางผจญภัยนั้น เพื่อต้องการค้นหาตัวเอง ซึ่งไม่เคยรู้ชาติกำเนิดมาก่อน แต่ในที่สุดเขาก็ทราบว่าแท้จริงแล้วเขาเองก็เป็นชาวเผ่าเจโนมที่อาศัยอยู่ที่โลกเทร่าเช่นเดียวกับคูลาและกาแลนต์ และบ่อเกิดของความชั่วร้ายทั้งหมดมาจากการกระทำของจอมมารแห่งความมืดซัวร์นันด์ และเกม *Dragon Quest ภาคที่ 7* พระเอกคือปีสูเกะกับนางเอกคือมารีเบลและเพื่อนสนิทคือเจ้าชายตีฟา ออกเดินทางไปค้นหาความจริงในวิหารโบราณ หลังจากที่เจ้าชายตีฟาได้นำบันทึกโบราณมาให้ ด้วยความอยากรู้อยากเห็นจึงทำให้พวกเขาทั้งหมดเข้าไปสู่เรื่องราวผจญภัยต่างๆ และได้พบความจริงของเบื้องหลังความหายนะของโลกจากฝีมือการกระทำของจอมปีศาจ ออลโก เดมิร่า เหล่านี้เป็นต้น ซึ่งหลักสามประการที่ทำให้เรื่องเล่าแนวผจญภัยมีความน่าสนใจ คือ ความลึกลับ (mystery) ความระทึกใจ (suspense) และการแฝงนัย (irony) คือ สิ่งที่เกิดขึ้นตอนต้นไปขัดแย้งกับตอนท้าย¹⁸

2.3.2. การเปิดเรื่อง (Exposition)

การเปิดเรื่องเป็นส่วนที่สำคัญมากในการเรียกร้อยความสนใจจากผู้เสพ ถ้าสามารถเปิดเรื่องได้สะดุดตาสะดุดใจ หรือยั่วให้ผู้เสพเกิดความอยากรู้อยากเห็นได้มากเท่าไรก็ยิ่งดีมากขึ้นเท่านั้น¹⁹ การเปิดเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ก็มีลักษณะที่เหมือนกับการเปิดเรื่องในวรรณกรรมประเภทบันเทิงคดีทั่วไปโดยจะมีลักษณะต่างๆดังนี้

¹⁸ อีราวดี ไตลังคะ, *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2543), หน้า 16.

¹⁹ ประทีป เหมือนนิล, *วรรณกรรมไทยปัจจุบัน*, (กรุงเทพมหานคร: เจริญวิทย์, 2523), หน้า 15-18.

2.3.2.1. **เปิดเรื่องด้วยการปรากฏตัวของตัวละครเอก** โดยแสดงให้เห็นถึงบุคลิกภาพและพฤติกรรมของตัวละครเอก สภาพเหตุการณ์จากการกระทำของตัวละครเอกและสถานการณ์ของตัวละครเอกในขณะนั้น เช่น ในเกม *Dark Chronicle*

2.3.2.2. **เปิดเรื่องด้วยเรื่องราวของตัวละครตัวอื่น** โดยแสดงให้เห็นถึงการกระทำของตัวละครตัวนั้น และเหตุการณ์ที่เกิดกับตัวละครตัวนั้น อันนำไปสู่การดำเนินเรื่องถัดไป ซึ่งเป็นการบอกกล่าวให้ผู้เล่นเห็นถึงเหตุการณ์อันเป็นป่อเกิดของเรื่องราวทั้งหมด เช่น

เกม *Final Fantasy ภาคที่ 5* ราชาแห่งอาณาจักรไทคูนได้สัมผัสถึงความเปลี่ยนแปลงของกระแสลม จึงได้ออกเดินทางมุ่งสู่วิหารแห่งสายลมเพื่อค้นหาต้นเหตุของความผิดปกตินี้ เมื่อเข้าไปในวิหารเขาจึงได้พบกับพลังลมอันรุนแรง และผลึกแก้วคริสตัลซึ่งคริสตัลนี้เป็นแหล่งแห่งพลังและเป็นสิ่งที่ค้ำจุนโลกนี้อยู่ ซึ่งมันได้แตกสลายไปแล้วพร้อมทั้งดูดเอาราชาแห่งไทคูนไปด้วย ดังนั้นเหล่าผู้ที่ถูกเลือกสรรไว้แล้วก็สัมผัสได้ถึงความเปลี่ยนแปลงนี้เช่นกัน โชคชะตาจึงนำพานักรบทั้งหมดมาพบกันและร่วมสร้างตำนานที่ยิ่งใหญ่

2.3.2.3. **เปิดเรื่องด้วยสถานที่** โดยส่วนใหญ่สถานที่ที่ใช้เปิดเรื่อง มักจะเป็นสถานที่อันเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวหรือปัญหาของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องทั้งหมด โดยแสดงให้เห็นเป็นนัยว่า เหตุการณ์สำคัญทั้งหมดนั้นเกิดขึ้นจากสถานที่แห่งนี้ หรือสถานที่ที่แห่งนี้เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ต่อมา เช่น ในเกม *Breath of Fire ภาคที่ 4*

2.3.2.4. **เปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์อันเป็นปัญหา** หรือเป็นเหตุการณ์เริ่มแรก ซึ่งเหตุการณ์ที่เปิดเรื่องนั้น จะแสดงเรื่องราวที่เป็นจุดเริ่มต้นของปัญหานั้นไปสู่เหตุการณ์ต่อมา โดยส่วนใหญ่มักจะเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีตจากการกระทำของตัวละครกลุ่มๆหนึ่ง โดยส่งผลมาถึงปัจจุบัน ภาพที่ปรากฏจึงออกมาเป็นการกล่าวทำความเดิมของเรื่อง เช่น

เกมเรื่อง *Tales of Phantasia* ในอดีตเหล่ากลุ่มผู้กล้าทั้งสี่ ได้รวมพลังกันปราบราชาจอมปีศาจดาออส จากการต่อสู้ที่ดุเดือดในที่สุดราชาปีศาจดาออสก็พ่ายแพ้ แต่ผู้กล้าทั้งหมดไม่สามารถฆ่ามันได้ ทำได้แต่เพียงผนึกมันไว้ในสร้อยสองเส้น โดยที่เส้นหนึ่งผนึกไว้ในปราสาทยุคริท ส่วนสร้อยอีกเส้น ผู้กล้ามิเกลซึ่งเป็นพ่อของเครสตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เก็บเอาไว้เอง โลกจึงได้กลับคืนสู่สันติสุขอีกครั้ง วันเวลาที่สงบสุขได้ผ่านพ้นไปสิบกว่าปี ผู้คนลืมเรื่องราวของราชาปีศาจดาออส จนกระทั่งมันเริ่มที่จะตื่นขึ้นมา

2.3.2.5. เปิดเรื่องด้วยการกล่าวนำความเป็นมาของเรื่อง หรือที่เรียกกันว่า “การบรรยายแบบอาร์มภบท (prologue)” บทบรรยายอาร์มภบทมีลักษณะสำคัญคือ จะแสดงเนื้อหาของรูปร่างหรือท่วงทำนองของเรื่องนั้นๆ เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ในช่วงหลังๆ นิยมการเปิดเรื่องแบบนี้ ก่อนจะเข้าสู่ตัวเรื่อง เป็นเพราะต้องการให้ผู้เล่นมีความเข้าใจความเป็นมาของเรื่องของเกมได้ชัดเจนยิ่งขึ้นส่วนหนึ่ง อีกส่วนหนึ่งต้องการให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วมในการเริ่มต้นดำเนินเรื่องไปพร้อมกับตัวละครเอกซึ่งผู้เล่นได้สวมบทบาทอยู่ ดังตัวอย่าง

เกมเรื่อง *Gensosuiikoden ภาคที่ 1* เปิดจากการบรรยายแบบอาร์มภบทดังนี้

ในจุดแรกเริ่มที่กำเนิดขึ้นนั้นมีเพียงความมืดมิดเท่านั้น ความมืดที่ใช้ชีวิตอยู่เพียงลำพังในรอยแตกของห้วงเวลา ในที่สุดความเจ็บปวดของการอยู่อย่างโดดเดี่ยวของความมืดก็ได้กลั่นตัวหยดลงมาเป็นหยาดน้ำตา สองพี่น้องผู้ซึ่งเกิดมาจากหยาดน้ำตา คือ ดาบแห่งความมืด และ โล่แห่งประกายแสง ดาบนั้นได้กล่าวว่าเขาจะทำหน้าที่ตัดทุกสิ่งทุกอย่างให้เป็นชิ้นๆ ส่วนโล่ก็กล่าวว่าเขาจะทำหน้าที่ป้องกันทุกสิ่งทุกอย่าง ต่อมาการต่อสู้ได้เกิดขึ้น ผลของการต่อสู้ดำเนินไปเจ็ดวัน เจ็ดคืน ดาบตัดโล่ขาดออกจากกัน แต่โล่ก็หักดาบออกเป็นชิ้นๆ ชิ้นส่วนของดาบตกลงมาและกลายเป็นห้องฟ้า ชิ้นส่วนของโล่ตกลงมาและกลายเป็นแผ่นดินประกายแสงจากการต่อสู้ของทั้งสองกลายเป็นดวงดาว 27 ดวงของอัญมณีที่ประดับดาบและโล่กลายเป็น 27 ตราลัญจกร (Rune) ที่แท้จริง จากนั้นโลกก็ได้เริ่มมีการเคลื่อนไหวขึ้น บัดนี้ตำนานการต่อสู้ของดาบแห่งความมืดและโล่แห่งประกายแสงกำลังจะเริ่มต้นขึ้นอีกครั้งหนึ่ง²⁰

เกมเรื่อง *Tales of Symphonia* เปิดจากการบรรยายแบบอาร์มภบท คือ

ในโลกแห่งหนึ่ง ซึ่งมีต้นไม้ใหญ่แห่งมาน่าได้แผ่กิ่งก้านสาขาและตั้งตระหง่านอยู่ ณ ใจกลางโลก ต้นไม้นี้มีชีวิตอยู่ได้ด้วยพลังแห่งความกล้า แต่แล้ววันหนึ่ง นางฟ้าที่สถิตอยู่ภายในต้นไม้ได้บินกลับสู่สรวงสวรรค์ไป พร้อมทั้งกล่าว

²⁰ MEGA, ปีที่ 10, ฉบับที่ 493, เล่มที่ 20, (28 เมษายน 2543), หน้า 33.

คำอำลาว่า เมื่อใดที่โลกมีภัยเกิดขึ้น เธอจะตื่นขึ้นมาอีกครั้ง และเมื่อนั้นตัวแทนแห่งเทพ มิโกะแห่งชีวิตจะเป็นผู้สานต่อ²¹

2.3.3. การปิดเรื่อง (Ending)

การปิดเรื่องตอนจบของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นอีกส่วนที่น่าสนใจและสำคัญมากไม่น้อยไปกว่าการดำเนินเรื่อง ผู้เล่นได้สวมบทบาทเข้าผจญภัย เพื่อปฏิบัติภารกิจตามบทบาทในเรื่องซึ่งได้ประสบกับเหตุการณ์ต่างๆมากมาย ในการเล่นเกมประเภทนี้จุดมุ่งหมายสำคัญที่ผู้เล่นปรารถนามากที่สุดคือ ได้เห็นภาพเหตุการณ์ของฉากจบที่ประทับใจและติดตรึงใจผู้เล่น ให้สมกับการเล่นผจญภัยที่ยาวนานและแสนยากลำบาก ซึ่งตอนจบของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มักจะให้ความรู้สึกถึงความสมบูรณ์ของเนื้อหาแก่ผู้เล่น การจบหรือปิดเรื่องที่ปรากฏในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้มีอยู่ 2 ลักษณะต่างๆดังนี้

2.3.3.1. การปิดเรื่องแบบปกติทั่วไป (Ordinary Ending) เป็นการจบเรื่องหลังจากผู้เล่นคลี่คลายปัญหาสำคัญของเรื่องได้แล้ว และเป็นภาพเหตุการณ์สุดท้ายของตัวละครแต่ละตัวก่อนที่เรื่องราวของเกมเรื่องนั้นๆทั้งหมดจะถูกปิดฉากลงอย่างสมบูรณ์ การปิดเรื่องแบบนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 แบบคือ

2.3.3.1.1. การปิดเรื่องแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) คือ การปิดเรื่องด้วยความสุข ความสำเร็จ ความสมหวังของตัวละครตัวเอก ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) โดยส่วนมากมักจะจบแบบสุขนาฏกรรมแทบทั้งหมด เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความพึงพอใจที่บรรลุผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายและให้เกิดความรู้สึกที่ดีแก่ผู้เล่นด้วย การปิดเรื่องแบบสุขนาฏกรรมของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นดังนี้

เกม *Tales of Phantasia* เมื่อพวกตัวเอกเอาชนะจอมราชาปีศาจดาออสได้แล้วก็จะเดินทางกลับสู่โลกมนุษย์ พวกเขาได้ไปที่ต้นไม้แห่งยุคดราซิล มินตีใช้เวทย์มนตร์ปกป้องต้นไม้ไว้ไม่ให้ใครมาทำลายได้อีก หลังจากที่สุขุขอลากลับไปที่หมู่บ้านนินจา เครสได้ใช้ดาบอีเทอร์นอลย้อนเวลากลับไปในยุคปัจจุบันแล้ว จะมอบดาบไว้ให้แก่คลาสเป็นคนเก็บรักษาดาบนี้เอาไว้ คลาสกับอาเซได้ย้อนเวลากลับไปยังยุคของตนเอง เซสเตอร์จะออกเดินทางตามหาอาเซ คนที่เขารัก

²¹ Game on MEGA Month Tales of Symphonia, ปีที่ 3, ฉบับที่ 27, (มีนาคม 2547), หน้า 6.

เพราะคิดว่าแม่อาเซ่จะย้อนกลับไปยังยุคอดีต ซึ่งเป็นยุคของเธอแล้ว แต่เธอก็คงจะมีอายุยืนยาว จนถึงยุคปัจจุบัน เซสเตอร์จะฝากหมู่บ้านไว้ให้เครสและมินต์เป็นคนดูแลและสร้างหมู่บ้านขึ้นใหม่ อีกครั้ง อีกด้านหนึ่งเทพมาเทลได้นำร่างของราชาปีศาจดาออสมาเปลี่ยนร่างกายเสียใหม่และส่งขึ้นไปยังสรวงสวรรค์ โลกนี้จึงกลับมาสู่ความสงบสุขอีกครั้งหนึ่ง

2.3.3.1.2. การปิดเรื่องแบบหักมุม (Twist Ending) หรือแบบพลิกความคาดหมาย (Surprise Ending) คือการปิดเรื่องแบบที่ทำให้ผู้เล่นประหลาดใจ เพราะคาดไม่ถึงหรือไม่เป็นไปตามที่คาดเอาไว้ ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) บางเกมมีการปิดเรื่องในลักษณะนี้ ซึ่งผู้เล่นเมื่อดำเนินเรื่องมาจนถึงตอนจบแล้วได้พบกับเหตุการณ์ที่ไม่ได้คาดคิดมาก่อน เพราะตลอดเวลาที่ต้องเผชิญกับเหตุการณ์ต่างๆ มากมายจนมาถึงตอนจบนั้น ทำให้ผู้เล่นอาจลืมในบางตอนของเหตุการณ์นั้นไป โดยมากมักจะเป็นเรื่องของการได้ตัวละครบางตัวที่หายไปหรือเสียชีวิตกลับคืนมา เช่น ในเกม *Dragon Quest ภาคที่ 4*

2.3.3.1.3. การปิดเรื่องแบบทิ้งปัญหาให้ขบคิด (Indeterminate Ending) คือการปิดเรื่องแบบที่ให้ผู้อ่านจินตนาการต่อหรือคิดหาคำตอบ ซึ่งในการปิดเรื่องลักษณะนี้ของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะใช้การสื่อออกมาโดยการทิ้งท้ายจากตัวหนังสือบรรยายพร้อมทั้งแสดงภาพ ซึ่งภาพที่ปรากฏจะทำให้ผู้เล่นได้คิดหาคำตอบเองต่อเกมเรื่องนั้นว่า เรื่องราวชีวิตของตัวละครตัวนั้นต่อจากนี้จะเป็นเช่นไร และเกมนี้จะมีภาคต่ออีกหรือไม่ ดังตัวอย่าง

เกม *Final Fantasy ภาคที่ 5* เมื่อพวกตัวเอกสามารถปราบจอมปีศาจเอดส์เดสได้แล้ว พวกเขาจะตกอยู่ในมิติแห่งความมืดที่ไม่มีทางออก เศษของคริสตัลที่อยู่กับพวกเขาก็จะหลุดออกไป และไปรวมตัวกันเป็นผลึกแห่งคริสตัลใหม่ในสถานที่ที่เก็บแผ่นศิลาทั้งสี่ เมืองต่างๆ ที่ถูกพลังแห่งความมืดดูดกลืนเข้าไปก็จะกลับคืนมาอีกครั้ง พวกเขาจะมองลงไปจากมิติแห่งความมืดเห็นสิ่งต่างๆ กลับสู่สภาพเดิมอีกครั้ง เหล่านักรบที่ล่องลับไปแล้ว ทั้งหมดก็จะมาหาพวกเขาและหายไป ในมิติแห่งความมืด มังกรบินก็จะมารับพวกเขากลับไปยังโลก วันเวลาผ่านไปพวกเขาทั้งหมดได้กลับมาสู่โลกอย่างปลอดภัย ผู้คนต่างใช้ชีวิตอยู่อย่างสงบสุข และตำนานการผจญภัยของพวกเขาจะกลายเป็นตำนานที่เล่าขานกันต่อไปอีกนานเท่านาน แต่การเดินทางของพวกเขายังไม่จบเพียงเท่านี้ พวกเขาทุกคนยังร่วมใจเดินทางผจญภัยกันต่อไป²²

²² MEGA, ปีที่ 9, ฉบับที่ 459, เล่มที่ 36, (20 สิงหาคม 2542), หน้า 35

2.3.3.2. การปิดเรื่องหลายแบบ (Multi Ending) การปิดเรื่องในลักษณะนี้เป็น การจบของเรื่องที่เกิดขึ้นเฉพาะแต่ในนิทานที่เป็นเกมคอมพิวเตอร์เท่านั้น โดยเฉพาะเกมนิทานสวม บทบาท (RPG) มักนิยมปิดเรื่องในลักษณะที่มีหลายแบบให้ผู้เล่นสามารถเลือกได้ เพื่อให้เกิด ความหลากหลายในการจบ มักจะแสดงภาพของฉากจบในบรรยากาศและเหตุการณ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งจะมีผลสืบเนื่องมาจากการดำเนินเรื่องในแต่ละเหตุการณ์ของผู้เล่นเป็นตัวแปรที่สำคัญ มักจะ เป็นเรื่องของ "เงื่อนไขหรือการตัดสินใจ" นอกจากนี้ยังมีบางเกม ซึ่งถ้าหากผู้เล่นต้องการได้จากจบ ที่สมบูรณ์ อาจจะต้องกลับมาเล่นใหม่อีกรอบ ดังนั้นเมื่อการปิดเรื่องของเกมมีหลายแบบ ผู้เล่นจึง ต้องมีความรอบคอบในการดำเนินเรื่องถึงจะได้ฉากจบที่เกิดความสมบูรณ์หรือพึงพอใจ

การปิดเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) สามารถเกิดขึ้นได้ในสองกรณี คือ

กรณีที่ 1 การเลือกแบบฉากจบโดยการปฏิบัติตามเงื่อนไข เงื่อนไขนี้เกมได้ วางเอาไว้ขณะเล่นดำเนินเรื่อง เมื่อพบกับเหตุการณ์ต่างๆและในเหตุการณ์นั้นๆมีเงื่อนไขกำหนด เอาไว้ ผู้เล่นต้องรู้จักสังเกตและปฏิบัติตาม เพื่อให้ได้ฉากจบที่ตนเองปรารถนา โดยส่วนใหญ่จะ เป็นการทำเหตุการณ์บางตอนหรือแต่ละตอนตามลำดับที่เกมได้กำหนดให้สมบูรณ์ กล่าวคือใน เหตุการณ์นั้นๆผู้เล่นต้องทำให้เกิดความกระฉ่างและเสร็จสิ้นอย่างสมบูรณ์ เช่น แก้ไขปริศนา หา ทางไปพบกับศัตรูและต่อสู้ให้ชนะ เหล่านี้เป็นต้น เช่นในเกม *Chrono Cross*

กรณีที่ 2 การเลือกแบบฉากจบโดยการเลือกบทสนทนา เป็นการเลือกตัด สิ้นใจจากบทสนทนา (Dialogue choice) เมื่อถึงการเลือกตอบบทสนทนาของฉากสุดท้ายกับตัว ละครตัวอื่นหรือจากบทบรรยายเหตุการณ์ ซึ่งเป็นการทดสอบถึงการตัดสินใจของผู้เล่นว่า จะให้ตัว ละครเอกที่ผู้เล่นสวมบทบาทนั้นปฏิบัติไปในทางใด หรือมีความคิดทัศนคติเช่นไรต่อเหตุการณ์ ขณะนั้น การตัดสินใจจากการเลือกตอบในบทสนทนานั้น จะส่งผลไปถึงการกระทำต่อจากนี้และนำ ไปสู่ฉากจบที่แตกต่างกัน เช่น

เกม *Gensosuiikoden ภาคที่ 2* หลังจากที่ฮิราเซะปราบเสนาธิการเลออนที่ ปราสาทเมืองลูลอนยดีได้แล้ว ในวันต่อมาเขาได้มาที่ห้องประชุมของกองทัพสาธารณรัฐทินใต้ใหม่ บรรดาเหล่าพรรคพวกของเขาได้อยู่พร้อมเพรียงกัน ต่างขอร้องให้เขาเป็นผู้นำในการสร้างประเทศ แห่งใหม่ โดยตอนนี้ได้มีข้อคำถามให้ผู้เล่นเลือกเพื่อให้ฮิราเซะตอบ คือ 1."เข้าใจแล้ว" 2."ไม่ตอบ ใดๆทั้งสิ้น" 3."ไม่สามารถได้" ถ้าผู้เล่นเลือกตอบข้อที่ 1 และ 2 ฮิราเซะจะกลายเป็นผู้นำคนใหม่ ของสาธารณรัฐ และในวันต่อมาเขาได้มานั่งอย่างเศร้าใจที่หน้าประตูเมือง เนื่องจากคิดถึงนานามิ

และโจวี ซึ่งเป็นฉากจบที่ไม่สมบูรณ์ แต่ถ้าเลือกข้อที่ 3 เขาจะไม่ยอมรับตำแหน่งผู้นำเนื่องจากได้สัญญาอยู่กับโจวีเพื่อนรักของเขาที่ให้ไว้แก่กันว่าจะมาพบกันที่หน้าผาบนภูเขาเทนชัน เมื่อเขามาพบกับโจวีแล้ว โจวีได้ทำให้อิราเซะต่อสู้กับเขาในฐานะผู้นำแห่งสาธารณรัฐใหม่กับกษัตริย์แห่งราชอาณาจักรไฮแลนด์ ตอนนี้ได้มีข้อความตอบให้ผู้เล่นเลือกตัดสินใจให้อิราเซะตอบกับโจวี คือ 1.“ตกลงรับคำท้า” 2.“ไม่จำเป็นต้องมาต่อสู้กัน” ถ้าเลือกข้อแรกเขาต่อสู้กับโจวีจนชนะ และโจวีได้เสียชีวิตลง ถ้าเลือกข้อที่สอง อิราเซะจะไม่ได้ตอบการโจมตีของโจวี เนื่องจากเขาทำเพื่อนรักไม่ลงจึงได้แต่ป้องกัน จนโจวีหมดแรงเนื่องจากได้ใช้พลังมากเกินไปในการหยุดพลังของตราลัญจกรแห่งสตราลด์วี่ที่เจ้าชายลูทัวพยายามปล่อยออกมา เขาจึงอยากมอบตราดาบแห่งความมืดของเขาให้รวมกับตราโล่ประกายแสงของอิราเซะให้เป็นหนึ่งเดียว แต่อิราเซะไม่ยอมรับจนกระทั่งได้มีแสงสว่างปรากฏขึ้น ตราทั้งสองกลับมารวมกันและช่วยให้โจวีมีพลังกลับคืนมา ซึ่งเป็นฉากจบที่สมบูรณ์

2.3.4. ตัวละคร (Character)

ตัวละคร หมายถึง ผู้ประกอบพฤติกรรมตามเหตุการณ์ในเรื่อง หรือผู้ที่ได้รับผลจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามโครงเรื่อง ตัวละครที่ดีต้องมีลักษณะสมจริง แม้ว่าตัวละครจะเกิดจากจินตนาการของผู้เขียน แต่ลักษณะสมจริงจะช่วยให้ตัวละครมีชีวิตจิตใจ²³ ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ตัวละครเป็นส่วนที่สำคัญมากที่สุด เพราะการเล่นที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเข้าไปดำเนินเรื่องผจญภัยในโลกแห่งจินตนาการ ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกของเรื่องเป็นสิ่งที่สำคัญ ซึ่งตัวละครของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นั้น มีมากมายหลายตัวหลายแบบล้วนแล้วแต่เป็นตัวละครที่สร้างมาจากจินตนาการ ดังจะได้กล่าวถึงดังต่อไปนี้

2.3.4.1. บทบาทของตัวละครที่ปรากฏในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่มดังนี้

2.3.4.1.1 กลุ่มตัวละครตัวเอก เป็นตัวละครที่สำคัญที่สุดของเรื่องเพราะเป็นตัวนำของเรื่องและเป็นผู้แก้ไขปัญหาหรือคลี่คลายปัญหาในเรื่องราวทุกอย่างที่เกิดขึ้น และเป็นตัวที่ให้ผู้เล่นเข้าไปสวมบทบาทดำเนินเรื่อง โดยมากจะเป็นตัวพระเอกและนางเอกซึ่งสร้างให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมบูรณ์แบบทุกด้านไม่ว่าทางด้านจิตใจที่ดีงาม ด้านรูปร่างที่สง่างามและเก่งกาจ

²³ ไพโรจน์ บุญประกอบ, การเขียนสร้างสรรค์เรื่องสั้น-นวนิยาย (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ดอกหญ้า, 2539), หน้า 76.

สามารถตามแบบฉบับของวีรบุรุษในอุดมคติ หรือได้รับอิทธิพลจากวีรบุรุษยุคโบราณในแต่ละชาติ มาผสมผสานกัน แต่ก็สร้างออกมาในลักษณะที่ค่อนข้างเป็นตัวละครที่สมจริง กล่าวคือเป็นตัว ละครตัวกลม (Round Character) คือตัวที่ผู้อ่านได้เห็นบุคลิกภาพหลายด้านและได้เห็น พัฒนาการของบุคลิกภาพ²⁴ ดังนั้นตัวละครเอกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จึงมีลักษณะท่า ทางและอุปนิสัยใจคอที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพราะโดยส่วนใหญ่แล้วตัวพระเอกกับนางเอกจะ แสดงออกทางอารมณ์ความคิดจากคำพูดในบทสนทนา และมีปฏิกิริยาตอบสนองถึงอารมณ์ใน ขณะนั้นกับตัวละครตัวอื่น ซึ่งมีทั้งอารมณ์รัก ขอบ กลัว เกลียดและโกรธเหมือนมนุษย์ปุถุชนทั่วไป

2.3.4.1.2. **กลุ่มตัวละครผู้ช่วยตัวเอง** เป็นตัวละครที่เป็นพรรคพวกของตัวเอง ซึ่งเป็นทั้งผู้ร่วมเดินทางผจญภัยและผู้ช่วยของพระเอกกับนางเอก มีหลายแบบหลายสถานภาพ และหลายอาชีพ มีทั้งตัวละครที่เป็นมนุษย์ อมนุษย์ สัตว์และสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ที่เรียก ว่าหุ่นยนต์ เป็นต้น ตัวละครในกลุ่มนี้จะมีเอกลักษณ์พิเศษประจำตัว โดยเฉพาะทางด้านพฤติกรรม และอุปนิสัยใจคอ ซึ่งจะแสดงออกถึงพฤติกรรมจากการแสดงท่าทาง และความคิดจากวาจาถ้อย คำในบทการพูดสนทนา เหมือนตัวละครเอก คือ พระเอกกับนางเอก ส่วนทางด้านความสามารถ เฉพาะตัวในเรื่องของการต่อสู้ ตัวละครผู้ช่วยของตัวเองนั้นจะมีฝีมือและวิชาการต่อสู้ที่เก่งกล้า สามารถไม่แพ้ตัวเองหรืออาจจะเก่งกว่า ความสามารถของตัวละครผู้ช่วยของตัวเองจะแตกต่างกันไป และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวตามความถนัดของการใช้อุปกรณ์หรือวิชาในการต่อสู้ เช่น ผู้ช่วย บางคนถนัดการต่อสู้ด้วยกำลังกาย ได้แก่ การใช้อาวุธดาบ กระบี่ ขวาน หรือปืน มักจะมีในเรื่อง ของการใช้ท่าไม้ตายจากอาวุธที่ถนัด บางคนถนัดการต่อสู้ด้วยการใช้เวทมนตร์ ซึ่งจะมีคาถาของ เวทมนตร์ที่ใช้หลายชนิดหลายประเภท และบางคนเชี่ยวชาญในการเรียกสัตว์อสูร โดยมีสัตว์อสูร หลายตัวและหลายชนิด เป็นต้น

2.3.4.1.3. **กลุ่มตัวละครปฏิกษ์** เป็นตัวละครที่สำคัญมากในเรื่องไม่แพ้ตัว ละครตัวเอง เพราะถ้าหากไม่มีตัวละครฝ่ายปฏิกษ์หรือฝ่ายไม่ดีที่อยู่ตรงข้ามกับตัวละครเอก เรื่องราวทั้งหมดก็ไม่เกิด ดังนั้นจึงถือว่ามีค่าสำคัญมากไม่น้อยกว่าตัวละครฝ่ายตัวเอง ซึ่งตัว ละครฝ่ายไม่ดีในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะสร้างออกมาเป็นตัวละครตัวแบน (flat character)²⁵ ที่เป็นตัวละครที่ไม่สมจริงเห็นเพียงด้านเดียวนั้นก็คือความเจ้าเล่ห์ ความชั่วร้าย

²⁴ ม.ล. บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, *วิเคราะห์วรรณคดีไทย* (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2522), หน้า 141.

²⁵ เรื่องเดียวกัน, หน้า 158.

ความโหดเหี้ยม และน่ากลัว มักมีการสร้างออกมาให้มีมากมายหลายตัว หลายแบบและหลายชนิด มีทั้งที่เป็นสัตว์ประหลาดน่ากลัว (monsters) ปีศาจหรืออสูร (demons) อมนุษย์หรืออสูรกาย (undead) สิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ เช่น หุ่นยนต์ (Robots) หรือมนุษย์ทดลอง มนุษย์ต่างดาว และมนุษย์ที่มีฝีมือ มีความสามารถสูงในด้านการรบที่เหนือมนุษย์ธรรมดา เป็นต้น

2.3.4.1.4. **กลุ่มตัวละครประกอบ** เป็นตัวละครที่ไม่มีบทบาทสำคัญในเรื่องหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) แต่ก็ถือว่ามีความสำคัญในฐานะที่ช่วยประกอบเรื่องให้มีลักษณะที่สมจริง และที่สำคัญคือ เป็นเครื่องมือให้ตัวละครเอกหรือผู้เล่นใช้สำหรับหาเนื้อเรื่องเพื่อดำเนินเรื่อง โดยเป็นผู้ให้ประโยชน์ในเรื่องของการให้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ผ่านจากคำพูดที่ตัวละครเอกหรือผู้เล่นเข้าไปพูดคุย เพื่อให้ทราบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเมืองหรือสถานที่ต่างๆ ที่อยู่ใกล้กับเมืองที่พวกเขาอาศัยอยู่ ทำให้ทราบว่าขณะนี้เกิดเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น และผู้เล่นได้ทราบว่าเนื้อเรื่องขณะนี้ถึงตอนไหนแล้ว กลุ่มตัวละครประกอบที่กล่าวถึงนั้น คือ ตัวละครพวกชาวบ้านหรือชาวเมือง และพวกทหารรักษาการณ์ในปราสาททั้งหลาย บางครั้งอาจเป็นสัตว์ที่อาศัยอยู่ในป่า หรือในหมู่บ้าน ที่สามารถพูดภาษามนุษย์ได้ เป็นต้น

2.3.4.2. **การสร้างตัวละครในเกมการเล่นสวมบทบาท** เนื่องจากเป็นการละเล่นที่ให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในการดำเนินเรื่อง โดยผ่านทางตัวละครเอกให้ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทแสดงเป็นตัวละครตัวนั้นได้ ลักษณะของตัวละครที่เป็นการเล่น จึงต้องมีการสร้างในลักษณะที่เหมือนตัวบุคคลจริงให้มีชีวิตชีวาอย่างสมจริง ซึ่งให้ผู้เล่นสามารถกระทำในตัวละครได้ ประหนึ่งว่าเป็นตัวของตัวเอง ดังนั้นองค์ประกอบของตัวละครจะมีดังนี้

2.3.4.2.1. **ข้อมูลเบื้องต้นของตัวละคร (Character Profile)** การสร้างตัวละครของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มักจะมีการออกแบบสร้างให้ตัวละครมีชีวิตชีวา เป็นรูปร่างที่ชัดเจนเหมือนตัวบุคคลจริง โดยการแสดงภาพถึงลักษณะท่าทางและรูปร่างหน้าตา นอกจากนี้ยังมีข้อมูลเรื่องราวส่วนตัว (Profile) ที่เป็นภูมิหลังของตัวละครแต่ละตัว รวมทั้งอุปนิสัยส่วนตัว ซึ่งโดยมากจะเป็นตัวละครที่สำคัญในเรื่อง เพื่อให้ผู้เล่นได้ทราบหรือรู้จักตัวละครตัวนั้นอีกด้วย ตัวอย่างเช่น

ข้อมูลของตัวละครเอกของเกมที่มีชื่อว่า *Tales of Symphonia* ซึ่งมีข้อมูลและประวัติส่วนตัวดังนี้

ชื่อ ลอยด์ เฮอร์วิง

อายุ 17 ปี

ส่วนสูง 173 เซนติเมตร

น้ำหนักตัว 58 กิโลกรัม

อาชีพ นักดาบ

ภูมิลำเนา เด็กกำพร้าที่ถูกชาวเผ่าคนแคระ (Dwarf) เก็บมาเลี้ยง เป็นคนที่มี ความคล่องแคล่วมาก แต่มีศิลปะการฝีมือในแบบชาวเผ่าคนแคระอยู่ติดตัว แม้จะอยากเป็นคนที่มีท่าทางสง่าและมีความองอาจ แต่กลับเป็นคนใจอ่อนและเลือ่ดร้อน ลอยด์เป็นคนหัวไว ตัดสินใจฉับพลันได้เป็นอย่างดี และเป็นที่รักของทุกคน²⁶

2.3.4.2.2. สถานภาพของตัวละคร (Status of Character) คือลักษณะสภาพทางกายและสภาพภายในของตัวละคร อันเป็นปัจจัยที่จะแสดงถึงความสามารถของตัวละครตัวนั้น ซึ่งประกอบไปด้วยข้อมูลต่างๆดังนี้

ก. ระดับความสามารถของตัวละคร (level) เป็นสิ่งที่จะบอกให้ผู้เล่นทราบว่าตัวละครตัวนี้มีศักยภาพเก่งมากน้อยแค่ไหน ถ้าหากระดับความสามารถเพิ่มขึ้นมาก ค่าพลังต่างๆในทุกด้าน และขีดค่าพลังความสามารถ (ability parameter) ต่างๆของตัวละครตัวนั้นจะมีมากขึ้นตาม ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ทุกเกม ได้กำหนดระดับความสามารถของตัวละครไว้สูงสุดคือ ระดับที่ 99

ข. ค่าประสบการณ์ (experience point) เป็นการเก็บสะสมค่าประสบการณ์ที่ได้รับจากการต่อสู้ ค่าประสบการณ์ที่ตัวละครเอก(ผู้เล่น)ได้รับจะมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับศักยภาพหรือความสามารถของศัตรูที่ตัวละครเอก(ผู้เล่น)ได้ต่อสู้และสามารถเอาชนะได้ เมื่อค่าประสบการณ์สะสมขึ้นจนถึงขีดจำนวนที่เกมได้กำหนดเอาไว้ ระดับความสามารถของตัวละครก็จะเพิ่มขึ้นมาอีกหนึ่งระดับ (level up) ถ้าตัวละครตัวนั้นมีระดับความสามารถสูงมากเท่าใด ค่าประสบการณ์ที่จะให้เก็บ เพื่อเพิ่มระดับความสามารถขึ้นอีกระดับต่อไปจะมีมากตาม

เนื่องจากเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นนิทานสมัยใหม่ที่ให้ผู้เล่นเข้าไปสวมบทบาทเล่นดำเนินเรื่องได้ การสร้างตัวละครจึงต้องมีความสมจริง แม้ว่าตัวละครเอกแต่ละตัวจะมีความสามารถเหนือมนุษย์ก็ตาม ผู้สร้างยังต้องยึดตามหลักความจริงที่ว่า การพัฒนาทักษะฝีมือและความสามารถให้เก่งขึ้นนั้น จำเป็นต้องอาศัยการฝึกฝนและเก็บเกี่ยวประสบการณ์ ถ้ายังต่อสู้

²⁶ MEGA, ปีที่ 13, เล่มที่ 22, (2 พฤษภาคม 2546), หน้า 28.

มากหรือได้ต่อสู้กับคนที่เก่งกว่า ความสามารถก็จะยิ่งเพิ่มและตัดเทียมตาม ซึ่งตรงข้ามกับนิทาน
 ทั่วๆไปในสมัยก่อน ที่ความสามารถของตัวละครเอกจะเกิดจากการที่ได้ร่ำเรียนวิชาจากอาจารย์
 หรือผู้เชี่ยวชาญในเรื่องศาสตร์การต่อสู้ประเภทนั้นๆ ตัวละครเอกยังอาศัยการที่มีบุญบารมีเข้ามา
 เกี่ยวข้อง ทำให้มีความสามารถที่ยอดเยี่ยมเหนือมนุษย์

ค. ขีดพลังชีวิตของตัวละคร (health point หรือ hit point) เป็นสิ่งที่กำหนดถึง
 ความเป็นและความตายของตัวละครในการต่อสู้ เพราะถ้าหากขีดพลังชีวิตหมดไปเหลือศูนย์ ตัว
 ละครตัวนั้นก็ จะไม่สามารถที่จะลุกขึ้นมาต่อสู้ได้อีกจึงต้องเสียชีวิตลง ซึ่งขีดช่วงจำนวน
 (parameter) พลังชีวิตของตัวละครจะมีขนาดมากหรือน้อยนั้น ขึ้นอยู่กับลักษณะของตัวละครแต่
 ละตัว เช่น ถ้าเป็นตัวละครที่มีอาชีพหรือพวกชำนาญทางการรบ การต่อสู้ทางกายภาพ คือ พวก
 ถนัดการใช้อาวุธ ขีดพลังชีวิต (HP) จะมีช่วงขนาดยาว โดยส่วนใหญ่ในเกมนิทานสวมบทบาท
 (RPG) ตัวละครที่เป็นผู้หญิงจะสร้างให้มีขีดพลังชีวิต (HP) น้อยกว่าตัวละครที่เป็นผู้ชาย นอกจากนี้
 นี้ตัวแปรที่ทำให้ขีดพลังชีวิตของตัวละครตัวนั้นมากขึ้น ได้รวมถึงระดับความสามารถ (Level) อีก
 ด้วย คือ ถ้าระดับค่าความสามารถเพิ่มขึ้น (Level up) ช่วงขีดพลังชีวิตจะมากขึ้นตาม

ง. ขีดพลังความสามารถพิเศษของตัวละคร (magic point) เป็นสิ่งที่กำหนด
 ถึงสภาวะของการใช้ความสามารถพิเศษจำพวกเวทมนตร์คาถา (Magic) จึงใช้ตัวอักษรย่อว่า MP
 หรือบางเกมใช้ว่า SP มาจากคำว่า spell point และในบางเกมอาจจะเป็นพลังพิเศษจำพวกพลัง
 จิต จึงใช้ TP มาจากคำว่า telepathy point ถ้าหากขีดพลังความสามารถพิเศษ (MP) หมดก็ไม่
 อาจใช้ได้อีก จึงต้องต่อสู้ตามปกติทางกายภาพแทน ซึ่งช่วงจำนวนขีดพลังความสามารถพิเศษ
 (MP) ของตัวละครจะมีขนาดมากหรือน้อยนั้น ก็มีปัจจัยต่างๆเหมือนขีดพลังชีวิต (HP) เช่นเดียว
 กัน คือ ถ้าเป็นตัวละครที่เก่งชำนาญหรือมีอาชีพทางสายเวทมนตร์ ช่วงจำนวนของขีดพลังความ
 สามารถพิเศษ (MP) จะมาก โดยเฉพาะตัวละครที่เป็นผู้หญิง ส่วนใหญ่จะสร้างให้มีขีดพลังความ
 สามารถพิเศษ (MP) ที่ยาวและมากกว่าตัวละครผู้ชาย และตัวแปรที่ทำให้ขีดพลังความสามารถ
 พิเศษ (MP) ของตัวละครเปลี่ยนแปลง ขึ้นอยู่กับระดับความสามารถด้วยเช่นกัน ในส่วนนี้ผู้วิจัยพบ
 ว่าการสร้างตัวละครในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีความสมจริงในเรื่องของการใช้พลังความ
 สามารถของตัวละคร ถึงแม้ว่าจะเก่งขนาดไหน แต่ภาวะของการใช้ความสามารถพิเศษ โดยเฉพาะ
 จำพวกเวทมนตร์ต่างๆ ต้องมีขีดจำกัดในการใช้เสมอ หากใช้ไปมากก็ต้องสูญเสียพลังตามไปด้วย

จ. **ค่าพลังการโจมตี (attack power)** เป็นขีดความสามารถของการโจมตีทางกายภาพในท่าการต่อสู้ปกติ ถ้าค่าพลังการโจมตียิ่งสูงการโจมตีก็ยิ่งหนักและรุนแรง ซึ่งค่าพลังโจมตีนี้จะรวมกันระหว่างค่าพลังกำลังของตัวละครตัวนั้น กับค่าพลังประสิทธิภาพของอาวุธที่ใช้

ฉ. **ค่าพลังการป้องกัน (defend power)** เป็นขีดความสามารถในการป้องกันทางกายภาพจากการโจมตีแบบปกติของศัตรู ถ้าค่าพลังการป้องกันยิ่งสูงจะสามารถป้องกันและทนทานต่อการโจมตีได้ดี ซึ่งจะลดความเสียหายของค่าพลังชีวิต (HP) ได้มาก ซึ่งค่าพลังป้องกันนี้จะรวมกันระหว่างค่าความทนทานทางกายของตัวละครตัวนั้น กับค่าพลังประสิทธิภาพของชุดป้องกันที่สวมใส่ในส่วนต่างๆของร่างกาย

ช. **ค่าพลังความเร็ว (speed power)** เป็นขีดความสามารถในเรื่องทักษะความเร็วหรือความคล่องแคล่วว่องไวของตัวละคร ถ้าค่าพลังความเร็วยิ่งสูงจะมีผลต่อลำดับการโจมตีศัตรู คือ สามารถที่จะเข้าโจมตีได้ก่อนศัตรู ทำให้ได้เปรียบในการต่อสู้มาก และมีประสิทธิภาพในการหลบหลีกการโจมตีของศัตรูได้ดี

ซ. **ค่าพลังโจมตีเวทมนตร์ (magic attack power)** เป็นขีดศักยภาพของการใช้พลังเวทมนตร์คาถาในการโจมตีศัตรู ถ้าค่าพลังโจมตีเวทมนตร์ยิ่งสูง ระดับของเวทมนตร์คาถาที่ใช้จะสูงขึ้นตาม ซึ่งมีผลทำให้การโจมตีด้วยเวทมนตร์รุนแรง สร้างความเสียหายให้กับศัตรูได้มาก ถ้าเป็นเวทมนตร์ชนิดการรักษาฟื้นฟูพลังชีวิต (HP) จะมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ด. **ค่าพลังป้องกันเวทมนตร์ (magic defend power)** เป็นขีดศักยภาพของการใช้พลังของเวทมนตร์เพื่อป้องกันการโจมตีของศัตรู หรือประสิทธิภาพที่ตัวละครตัวนั้น สามารถทนทานป้องกันต่อการถูกโจมตีด้วยเวทมนตร์จากศัตรู และถ้าค่าพลังป้องกันเวทมนตร์สูงขึ้น ประสิทธิภาพการใช้เวทมนตร์คาถาประเภทป้องกันจะสูงมากขึ้นตาม และเมื่อศัตรูใช้เวทมนตร์โจมตีมาก็จะสามารถทนทานลดความเสียหายของค่าพลังชีวิต (HP) ได้

ณ. **ค่าพลังแห่งโชค (lucky point)** เป็นขีดค่าแห่งโชคของตัวละคร ถ้าตัวค่าพลังแห่งโชคนี้สูงขึ้น จะมีผลต่างๆเกิดขึ้นที่ไม่คาดคิดมากมาย เช่น ในเรื่องของการต่อสู้เมื่อตัวละครใช้ท่าการโจมตีแบบปกตินั้น บางครั้งจะเข้าโจมตีได้รุนแรงกว่าปกติ และมักจะมีความแม่นยำบ่อยครั้งถึงแม้ว่าศัตรูตัวนั้นจะมีความสามารถในการหลบหลีกสูงก็ตาม หรือมีผลต่อการใช้ท่าโจมตีต่อเนื่องด้วย และถ้าหากตัวละครตัวใดมีค่าพลังแห่งโชคสูง เวลาที่ศัตรูใช้เวทมนตร์โจมตีใส่ทั้งกลุ่ม

บางครั้งอาจจะไม่ถูกโจมตีไปด้วย ขณะเดินทางมักจะไม่ค่อยพบกับศัตรู เวลาเล่นการพนันมักจะชนะเสมอ บางครั้งจะมีผลต่อการพบของวิเศษที่ซ่อนอยู่ในที่ลับอีกด้วย

2.3.5. ฉากและบรรยากาศ (Setting)

ฉาก หมายถึง เวลาและสถานที่ รวมทั้งสิ่งแวดล้อมที่ตัวละครแสดงบทบาทอยู่ ทั้งหมดยังเป็นสิ่งที่เกิดเหตุการณ์ต่างๆในโครงเรื่อง โดยที่ฉากจะประกอบไปด้วยส่วนต่างๆดังต่อไปนี้²⁷

1. เวลา หมายถึง ช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องขึ้น ไม่ว่าจะเป็นนาที่ ชั่วโมงวัน เดือน ปี ยุคสมัยหรือภพชาติ
2. สถานที่ หมายถึง ที่ที่เกิดเหตุการณ์ ผู้แต่งต้องระบุสถานที่และบรรยายลักษณะทางกายภาพ รวมทั้งเครื่องประกอบฉากที่มีความจำเป็นต่อการแสดงเหตุการณ์ในเรื่อง
3. สภาพแวดล้อม หมายถึง รายละเอียดต่างๆของสถานที่ที่แวดล้อมตัวละครอยู่ รวมทั้งสภาพสังคม การเมือง การประกอบอาชีพ การดำเนินชีวิต และวัฒนธรรมของคนในสถานที่นั้นด้วย
4. บรรยากาศ หมายถึง กลิ่น สี แสง เสียง และสัมผัส ที่สามารถทำให้ผู้อ่านเห็นสภาพเหตุการณ์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้นหรือเกิดอารมณ์คล้อยตามได้

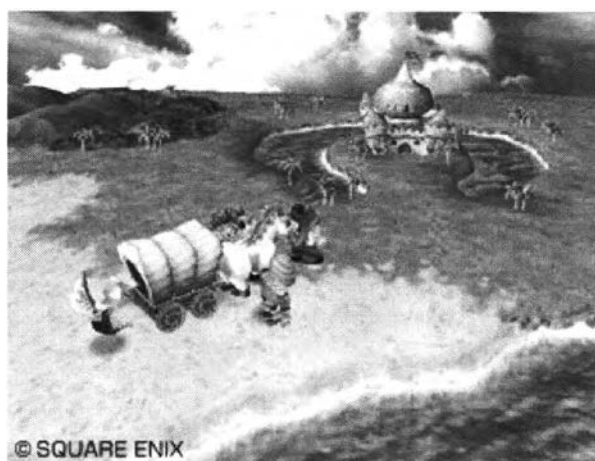
เนื่องจากเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นนิทานสมัยใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ ดังนั้นฉากจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นมากที่จะแสดงภาพให้แก่ผู้เล่น โดยที่สร้างฉากออกมาเป็นลักษณะภาพ graphic ที่มีความละเอียดอ่อนและมีสีสันเป็นรูปร่าง มีทั้งที่เป็นแบบสองมิติและสามมิติ ฉากที่ปรากฏออกมาจึงมีลักษณะที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น มีความสมจริงให้ทั้งอารมณ์และบรรยากาศ ถึงแม้ว่าการออกแบบสร้างฉากของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะมาจากจินตนาการของผู้สร้าง มีสภาพเป็นโลกแห่งจินตนาการความเพ้อฝันก็ตาม แต่สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์ร่วมตามสภาพของฉากที่มีลักษณะของบรรยากาศที่แตกต่างกัน โดยที่ฉากของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะมีอยู่ 3 แบบใหญ่ๆดังต่อไปนี้

2.3.5.1. ฉากที่เป็นสถานที่ คือ สภาพของสถานที่ต่างๆในเรื่อง ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมและสภาพของภูมิประเทศต่างๆ ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นั้น ภาพ

²⁷ ปวีวัฒน์ คำเจริญ, "นวนิยายรูปแบบจดหมายของไทย" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาวรรณคดีไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543), หน้า 63-64.

ของฉากที่ถูกออกแบบสร้างอย่างสมจริงที่สุด มักจะเป็นฉากของสถานที่ต่างๆ ซึ่งเป็นที่ที่เกิดเหตุการณ์ทั้งหมดของเรื่องราวต่างๆที่ปรากฏในโครงเรื่องของเกม ในปัจจุบันฉากที่เป็นสถานที่ต่างๆในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มักจะถูกออกแบบให้มีความสวยงามมากขึ้น มีความแปลกและน่าตื่นตาตื่นใจ ราวกับเป็นของจริง ฉากสถานที่ที่ปรากฏในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้

ก. **ฉากแผนที่การเดินทาง (World map)** มักจะเรียกกันว่า "ฉากเดินทุ่ง (Field)" เพราะจะมีลักษณะการแสดงผลพื้นที่ทั้งหมด เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเห็นทั่วทุกส่วนของบริเวณที่ตั้งในสถานที่ต่างๆ ซึ่งมีทั้งในส่วนของผืนแผ่นดินที่ประกอบไปด้วยบริเวณที่เป็นท้องทุ่ง ป่า เทือกเขา และบริเวณที่ตั้งของเมืองหรือหมู่บ้านหรือสถานที่ก่อสร้างต่างๆ ในส่วนของผืนมหาสมุทรจะประกอบไปด้วยชายฝั่ง ผืนน้ำและเกาะต่างๆ การเดินทางของตัวละครเอกในฉากแผนที่ ก็จะมีการพบกับศัตรูตามเส้นทางด้วย



ภาพที่ 1 ฉากแผนที่ (World Map) หรือที่เรียกกันว่าฉากเดินทุ่ง เนื่องจากเป็นฉากที่แสดงภูมิประเทศทุกส่วน ขณะที่ตัวละครเอกคือผู้เล่นออกเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ

ข. **ฉากเมืองหรือหมู่บ้าน** เป็นฉากที่ถือว่ามีค่าความสำคัญมากของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เพราะเป็นจุดสำคัญให้ตัวละครเอกคือผู้เล่นเข้าไปพูดคุย สอบถาม เก็บข้อมูลจากชาวเมืองหรือชาวบ้าน เพื่อให้ได้ทราบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น เพราะเป็นสถานที่ที่เป็นจุดดำเนินเรื่องและเกิดเหตุการณ์ต่างๆด้วย นอกจากนี้ตัวละครเอกกับพรรคพวกยังได้ใช้ประโยชน์ในการเดินทางผจญภัย เพราะจะมีร้านค้าประเภทต่างๆ เช่น

- **โรงแรม** เป็นสถานที่ที่ให้ตัวละครเอกและพรรคพวกได้ใช้เป็นที่พักฟื้นค่าพลังชีวิต (HP) และค่าพลังความสามารถพิเศษหรือเวทมนตร์ (MP) อัตราค่าที่พักของโรงแรมในเมืองหรือหมู่บ้านต่างๆ มักจะมีราคาไม่เท่ากันตามสภาพของโรงแรมหรือสถานที่ คือ ถ้าเป็นโรงแรมที่อยู่ในเมืองใหญ่ค่าที่พักจะสูงกว่าที่อยู่ในหมู่บ้าน

- **ร้านขายของวิเศษ (Item)** เป็นที่สำหรับให้ตัวละครเอกและพรรคพวกได้เลือกซื้อของวิเศษประเภทต่างๆ โดยมากเป็นของใช้ที่จำเป็นพื้นฐานกับตัวละครในการออกเดินทางผจญภัย เช่น น้ำอมฤต (Elixir) หรือ น้ำยาวิเศษ (Potion) เพื่อใช้ฟื้นฟูพลังชีวิต (HP) และฟื้นฟูพลังความสามารถพิเศษ (MP) และยาวิเศษที่ใช้รักษาความผิดปกติทางร่างกายและจิตใจ ได้แก่ ยาแก้พิษ ยาแก้อาการเป็นหิน ยาแก้จิตใจที่สับสนจากการติดเสน่ห์ของศัตรู เป็นต้น

- **ร้านขายอาวุธวิเศษ** เป็นที่สำหรับให้ตัวละครเอกและพรรคพวกเลือกซื้ออาวุธวิเศษต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการต่อสู้กับศัตรู อาวุธวิเศษที่มีขายในเมืองหรือหมู่บ้านยังไม่ถือว่าเป็นอาวุธที่ดีที่สุด แต่ก็ยังเป็นอาวุธที่ดีในระดับหนึ่งพอที่จะเสริมพลังในการต่อสู้ได้ ซึ่งเมืองหรือหมู่บ้านแต่ละแห่งจะขายอาวุธวิเศษที่มีประสิทธิภาพแตกต่างกันไป โดยราคาที่ยากก็แตกต่างกันตามประสิทธิภาพและพลังของอาวุธด้วย

- **ร้านขายเครื่องป้องกันวิเศษ** เป็นที่สำหรับให้ตัวละครเอกและพรรคพวกเลือกซื้อเครื่องป้องกันจำพวกหมวกวิเศษ ปลอกแขน ชุดเกราะ ผ้าคลุม โล่และรองเท้าต่างๆ เป็นต้น ซึ่งเครื่องป้องกันวิเศษบางอย่างจะมีผลต่อขีดความสามารถในด้านต่างๆ ของตัวละคร เช่น รองเท้าวิเศษของชาวเอลฟ์จะเพิ่มพลังความเร็วแต่ลดค่าแห่งโชคลง เป็นต้น การขายเครื่องป้องกันวิเศษในร้านค้าของเมืองหรือหมู่บ้านที่ต่างๆ ก็มีความแตกต่างกันไปเช่นเดียวกับอาวุธวิเศษตามประสิทธิภาพและพลังป้องกันหรือความวิเศษบางอย่างที่แฝงอยู่ เช่น อาจมีพลังของธาตุบางอย่างแฝงอยู่

- **ร้านขายเครื่องประดับวิเศษ** เป็นที่สำหรับให้ตัวละครเอกและพรรคพวกเลือกซื้อเครื่องประดับวิเศษ เพื่อเสริมค่าพลังความสามารถในด้านต่างๆ และเครื่องประดับสามารถใช้เป็นอุปกรณ์ที่รักษา หรือป้องกันสภาวะของตัวละครในอาการผิดปกติจากการถูกโจมตีด้วยเวทมนตร์ของศัตรูได้อีกด้วย ร้านขายเครื่องประดับในแต่ละสถานที่มักจะมีเครื่องประดับแตกต่างกันไปหลายประเภท บางร้านอาจมีเครื่องประดับพิเศษที่มีประสิทธิภาพสูงช่วยเพิ่มค่าพลังในหลายด้านให้กับตัวละคร แต่ราคาก็อาจจะสูงตามลักษณะของชนิดเครื่องประดับนั้นๆ

- **ร้านขายตำราหรือวัตถุมงคล** ร้านค้าประเภทนี้ของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) บางเกมอาจจะเป็นร้านขายลูกแก้วแห่งธาตุพิเศษ (Element) ตราลัญจกรวิเศษ (Runes) หรือวัตถุมงคลพิเศษ (Materia) โดยที่ราคาของตำราเวทมนตร์หรือวัตถุมงคล จะขึ้นอยู่กับชนิดและพลังศักยภาพของเวทมนตร์เป็นส่วนสำคัญ

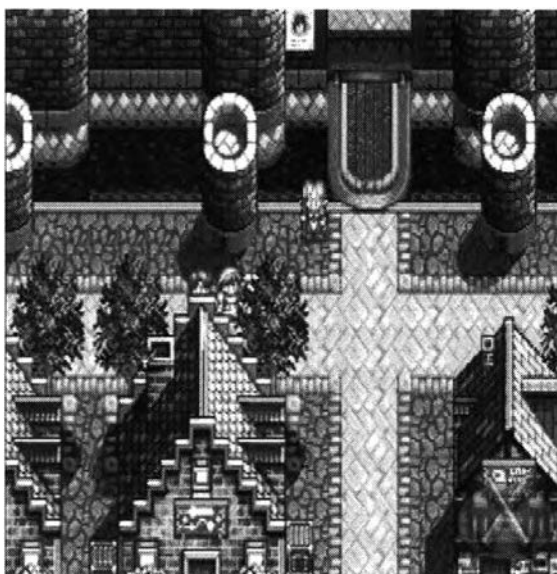
- **ร้านตีอาวุธ** ร้านประเภทนี้มีอยู่ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) บางเรื่อง เป็นร้านที่รับตีอาวุธเพื่อเพิ่มพลังหรือเพิ่มขีด (parameter) พลังประสิทธิภาพให้กับอาวุธให้มีความแข็งแกร่ง ทนทานและมีพลังโจมตีที่รุนแรง ซึ่งอัตราค่าตีส่วนมากจะขึ้นอยู่กับระดับความสามารถของตัวละคร (level) ในขณะนั้นหรือระดับของอาวุธที่จะตี และร้านประเภทนี้ยังรับบริการติดตั้งลูกแก้วแห่งธาตุ (Element) หรือตราลัญจกรวิเศษ (Runes) ประเภทต่างๆให้กับอาวุธอีกด้วย

- **ร้านขายเหล้า หรือ ร้านขายอาหาร** ร้านนี้จะมีประโยชน์ให้กับตัวละครเอกตรงที่เป็นแหล่งสำคัญในการพูดคุย เพื่อเก็บข้อมูลและทราบข่าวสารต่างๆจากผู้คนที่มาใช้บริการอยู่ในร้าน บางครั้งมักจะมีเหตุการณ์สำคัญต่างๆเกิดขึ้น โดยที่ร้านเหล้านั้นถือว่าเป็นศูนย์กลางชุมนุมพบปะของพวกชาวบ้านในเมืองหรือหมู่บ้านนั้นๆ ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) บางเรื่องร้านเหล้าจะเป็นที่ชุมนุมของเหล่านักรบผู้กล้าที่มีฝีมือดี ซึ่งตัวละครเอกสามารถมาหาเอาไปเป็นพรรคพวกได้ รวมทั้งใช้เลือกหรือเปลี่ยนตัวเข้ากลุ่มในการเดินทางผจญภัยได้อีกด้วย

ฉากในเมืองและหมู่บ้านในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) แต่ละแห่งนั้น นอกจากจะมีร้านค้าที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินเรื่องของตัวละครเอกแล้ว บ้านเรือนที่อยู่อาศัยของชาวบ้าน โบสถ์และศาลเจ้าก็ยังมีประโยชน์ให้กับผู้เล่น คือ ใช้ในการหาเนื้อเรื่องจากข้อมูลข่าวสารของผู้คนที่อาศัยอยู่ ซึ่งบางครั้งอาจมีของวิเศษหรือของสำคัญต่างๆซ่อนอยู่ข้างในอีกด้วย โดยให้ตัวละครเอกคือผู้เล่นเข้าไปสำรวจ ส่วนโบสถ์และศาลเจ้านั้น เป็นสถานที่ให้ตัวละครเอกคือผู้เล่นใช้บันทึกข้อมูลการเล่น หรือที่เรียกว่าเซฟ (Save Data) เพื่อใช้เก็บข้อมูลต่างๆที่ผู้เล่นได้เล่นมา โดยไม่ต้องมาเริ่มเล่นใหม่ตั้งแต่ต้นเกม เหมือนกับที่คั่นหนังสือที่ใช้พักเนื้อเรื่องเอาไว้ และเป็นสถานที่ใช้แก้ไขสภาวะผิดปกติของตัวละครเอกและพวก เช่น แก้วคำสาป แก้วพิษที่รุนแรง และซุบซิบชีวิต อย่างในเกม *Dragon Quest* โบสถ์และศาลเจ้าเป็นสถานที่สำหรับให้ตัวละครเอกกับพวกเข้าไปเปลี่ยนอาชีพเพื่อเพิ่มความสามารถในการต่อสู้

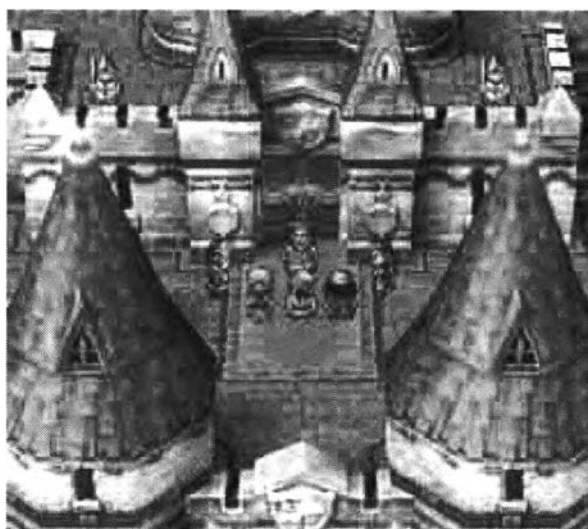


ภาพที่ 2 ตัวอย่างของฉากหมู่บ้านในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์และความรู้สึกกับภาพทิวทัศน์ของบ้านไร่ที่แสนสงบที่มีบรรยากาศแบบร่มรื่น



ภาพที่ 3 ตัวอย่างของฉากเมืองในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีลักษณะเป็นเมืองที่สงบ มีอาคารบ้านเรือนต่างๆ และปราสาทที่มีคูน้ำล้อมรอบ มีถนนเป็นพื้นหินซึ่งเป็นย่านของการค้าขาย มีร้านขายอาวุธกับร้านขายของวิเศษ โดยที่มีป้ายรูปดาบกับรูปขวดยาแขวนอยู่หน้าร้าน

ดังนั้นความแตกต่างระหว่างเมืองกับหมู่บ้านของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะมีในเรื่องขนาดและจำนวนของอาคารบ้านเรือน ซึ่งถ้าหากเป็นเมืองนั้นจำนวนอาคารบ้านเรือนจะมากและมีอาณาเขตกว้างใหญ่กว่าหมู่บ้าน ซึ่งถ้าเป็นเมืองใหญ่หรือเมืองสำคัญ จะมีทั้งท่าเรือขนาดใหญ่ โรงละคร โรงเรียน หอสมุด ภัตตาคาร บ่อนกาสิโน และปราสาทของพระราชผู้ปกครองเมืองอีกด้วย ซึ่งการสร้างฉากเมืองหรือหมู่บ้านของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ในระยะหลังมักจะถูกออกแบบให้เกิดความสมจริง ภาพที่สร้างจะเป็นภาพ graphic ที่สวยงาม จึงช่วยสร้างอารมณ์และบรรยากาศแก่ผู้เล่นเป็นอย่างมาก เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) บางเกมนั้น ได้แสดงออกถึงบรรยากาศในภาพฉากประเภทเมืองหรือหมู่บ้านเอาไว้ อย่างในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่มีชื่อว่า *Dragon Quest ภาคที่ 7* ภาพของฉากเมืองถูกพัฒนาสร้างออกมาอย่างสมจริงและได้สัดส่วน จากภาพลายเส้นธรรมดาปรับให้เป็นภาพที่มีมิติรอบด้าน โดยมีลักษณะเป็นภาพสามมิติและใช้ความละเอียดของเนื้อภาพ (Texture) เล่นเงา ทำให้ผู้เล่นได้เห็นภาพที่สวยงามของฉากและได้รับความรู้สึกในบรรยากาศที่สมจริงของฉากเมือง



ภาพที่ 4 การแสดงภาพฉากปราสาทที่มีชื่อว่า "แกรนเอสตาร์ด" ซึ่งเป็นของพระราชที่ครองเมืองว่า "ปราสาทนี้ถูกสร้างออกมาเป็นรูปทรงแบบยุโรปมีความโอ่อ่าสวยงาม พื้นหลังคานอคอยของปราสาทมีสีแดงเป็นเอกลักษณ์ มีน้ำพุตั้งอยู่บนดาดฟ้าของปราสาท นอกจากนี้ยังมีคูน้ำล้อมรอบตัวปราสาทอีกด้วย ซึ่งปราสาทแห่งนี้ประตูด้านหน้าและด้านหลังจะมีทหารยามรักษาอย่างหนาแน่น ภายในตัวปราสาทบนระเบียงถ้าสังเกตให้ดี จะมียูนนางยืนชมวิวยู²⁸”

²⁸ เรื่องเดียวกัน, หน้า 18.

ค. ฉากทางวงกต (Dungeon) เป็นฉากที่มีความสำคัญไม่น้อยในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เพราะความสนุกและการได้อารมณ์ความตื่นเต้นของผู้เล่น จะอยู่ที่การเดินทางผจญภัยไปในสถานที่แปลกๆและน่ากลัว และเผชิญหน้ากับอันตรายทั้งปวง ซึ่งฉากทางวงกตในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นั้น จะจัดอยู่ในประเภทสถานที่อันตราย มีความลึกลับและน่ากลัว เนื่องจากมีศัตรูปรากฏอยู่มากมายและเป็นสถานที่ลึกลับซับซ้อน ฉากทางวงกตปรากฏเป็นสถานที่ต่างๆ เช่น มีจำพวกถ้ำประเภทต่างๆ วิหารร้าง หอคอยลึกลับ ปราสาทของพวกปีศาจและป่าดงดิบ เป็นต้น จะสร้างให้มีความแปลกทั้งในตัวสถานที่และบรรยากาศ ซึ่งมีการจินตนาการออกแบบสร้างที่หลากหลายในลักษณะสภาพของสถานที่ รวมถึงการตั้งชื่อก็มีความแปลกสมกับเป็นโลกแห่งจินตนาการ เช่น หอคอยฝันสีดำ ถ้ำลึมเลื่อน หุบเขามังกรบิน เป็นต้น

ฉากทางวงกตนั้นเป็นสถานที่ที่ตัวละครเอกจะต้องเดินทาง เพื่อเข้าไปปราบศัตรูหรือค้นหาของสำคัญ ซึ่งมีศัตรูระดับหัวหน้า (Boss) รออยู่ที่ทางออก ขณะที่เดินทางอยู่ข้างในจะพบกับศัตรูจำพวกปีศาจและสัตว์ประหลาดที่ดุร้ายค่อนข้างบ่อยมาก อีกทั้งผู้เล่นต้องเผชิญกับความซับซ้อนของเส้นทาง ซึ่งเป็นทางวกวนเมื่อเข้าไปแล้วจะออกยากเหมือนเขาวงกต ผู้เล่นต้องอาศัยความจำหรือจุดที่สังเกตเป็นหลักในการเดินทาง เพื่อไม่ให้เกิดการหลงทาง เนื่องจากขณะที่อยู่ในทางวงกตนั้น ผู้เล่นไม่สามารถที่จะเรียกแผนที่ขึ้นมาดูได้และบันทึกการเล่นเกมได้ นอกจากนี้ภายในฉากทางวงกตจะมีปริศนาต่างๆให้ผู้เล่นคอยแก้ไขอย่างมากมาย ถ้าสามารถแก้ไขได้จึงสามารถผ่านไปได้ เช่น เกมที่มีชื่อว่า *Final Fantasy ภาคที่ 9* ฉากทางวงกตของเกม คือ ปราสาททะเลทราย จะมีปริศนาให้ตัวละครของเรื่องคือ ซีทาน(ผู้เล่น)แก้ไขจึงจะสามารถหาทางไปต่อได้ เช่น

"เมื่อเดินขึ้นบันไดมาจะพบกับรูปปั้นทั้งสาม โดยให้สำรวจรูปปั้นทั้งสามแล้วเดินไปมาบริเวณนั้น ก็เกิดสะพานแสงขึ้น แล้วให้เดินขึ้นไปจุดเทียนข้างบน จากนั้นย้อนกลับลงมา แล้วไปทางซ้าย ต่อมาให้ขึ้นไปจุดคบเพลิงสามอัน แล้วจะมีทางเปิดไปอีกทางเพื่อจุดอีกสามดวงที่เหลือ ก็จะทำให้รูปปั้นทางฝั่งซ้ายหายไป ต่อมาให้ดับคบเพลิงฝั่งขวา โดยให้เหลือจุดบริเวณใกล้ดอกไม้แล้วย้อนกลับมาจุดไฟตรงกลางสองดวง ก็จะทำให้รูปปั้นทางขวาหายไป จากนั้นให้ไปจุดไฟทางด้านขวาหมดไปแล้ว จึงจะสามารถจุดไฟดวงที่เก้าได้ ก็จะทำให้ประตูด้านขวาสุดเปิดทาง²⁹" เหล่านี้เป็นต้น

²⁹ MEGA, ปีที่10, เล่มที่36,(18 สิงหาคม 2543), หน้า 34-35.

การแก้ไขปริศนาในฉากทางวงกตของตัวละครเอกหรือผู้เล่นนั้น นอกจากเพื่อผ่านทางหรือหาทางไปต่อได้แล้ว แต่ผลอีกอย่างก็คือว่าเป็นสิ่งสำคัญกับตัวละครของเกมเรื่องนั้นก็คือ การได้ของวิเศษที่ทรงอำนาจหรือมีประสิทธิภาพ เป็นของวิเศษในตำนานไม่มีขายตามร้านค้าทั่วไป ส่วนใหญ่มักจะถูกซ่อนอยู่ในหีบหรือที่ใดที่หนึ่ง

นอกจากนี้แล้วสิ่งอันตรายในฉากทางวงกตที่ตัวละครเอกคือผู้เล่นต้องเผชิญ นอกจากศัตรูร้ายประเภทต่างๆแล้ว ก็คือกับดักจำพวกต่างๆ ทั้งที่เกิดจากธรรมชาติ เช่น หินลาวา แ่งน้ำแข็งหรือหินบนผนังถ้ำที่หล่นลงมา หนามจากต้นไม้ พื้นที่เป็นทรายดูด เหล่านี้เป็นต้น และที่เกิดจากศัตรูสร้างเอาไว้ เช่น บ่อพิษ เครื่องยิงลูกดอก สายไฟฟ้าแรงสูง และหนามเหล็ก เหล่านี้เป็นต้น ถ้าหากตัวละครเอกคือผู้เล่นไปถูกเข้าจะเป็นอันตราย เสียค่าพลังชีวิต (HP) มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับ ความรุนแรงของกับดักนั้น ซึ่งถ้าค่าพลังชีวิตหมดลงก็จะเสียชีวิตทันที ดังนั้นขณะที่เดินทางต้องมีความระมัดระวังเป็นอย่างมาก หรือพยายามเตรียมของวิเศษ (item) ประเภทฟื้นฟูพลังชีวิตให้พร้อมเสมอ

ฉากทางวงกตของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะให้อารมณ์และบรรยากาศที่สมจริงแก่ผู้เล่น ซึ่งทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกที่ตื่นเต้นและน่าสะพรึงกลัวต่อภาพที่ปรากฏ และสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในฉากทางวงกตที่ได้พบเห็น เพราะมีการสร้างได้อย่างสวยงามสมกับเป็นโลกแห่งจินตนาการ ดังที่มีการแสดงภาพฉากและบรรยากาศของฉากทางวงกตดังนี้



ภาพที่ 5 ฉากทางวงกตในเกมเรื่อง *Dragon Quest ภาคที่ 7* แสดงถึงภาพและบรรยากาศของฉากทางวงกต คือ ภูเขาไฟ ที่ตัวเอกกับพวกเข้าไปปราบปีศาจดังนี้ "ข้างในจะมีแท่งเสาร้อนแรงจากไฟผุดขึ้นมาจากพื้นหิน เมื่อเดินต่อไปจะพบกำแพงไฟพวยพุ่งขึ้นมาขวางทางข้างหน้า³⁰"

2.3.5.2. ฉากการต่อสู้ (Battle) เป็นฉากที่ถือว่ามีความสำคัญไม่น้อยของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) คือ การเผชิญหน้าต่อสู้กับศัตรูที่มีอยู่อย่างมากมายหลายประเภท ผู้เล่นจะต้องใช้ความสามารถทางสติปัญญาเพื่อที่จะเอาชนะศัตรูที่ปรากฏขวางหน้า โดยการคิดวางแผนเลือกวิธีใช้ต่อสู้ ในฉากต่อสู้ของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะให้บรรยากาศที่เร้าใจแก่ผู้เล่น รวบรวมว่าเข้าไปมีส่วนร่วมในการต่อสู้จริง ด้วยการที่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สร้างขึ้นมาจากภาพที่สวยงามและสมจริงแล้ว ยังมีการใช้เสียงเพลงประกอบ (sound effect) เพื่อสร้างบรรยากาศให้อารมณ์แก่ผู้เล่น ซึ่งฉากการต่อสู้ของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีลักษณะดังนี้

ก. ภาพการเผชิญหน้าต่อสู้ ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เมื่อตัดเข้าฉากต่อสู้มุมมองของฉากจะมีการจัดเรียงตำแหน่งแบ่งฝ่ายการต่อสู้ โดยให้ฝ่ายศัตรูพวกสัตว์ประหลาดหรือปีศาจ อยู่คนละด้านกับฝ่ายของพวกเขาตัวละครเอก ซึ่งการยืนเรียงตำแหน่งของฝ่ายพวกเขาตัวละครเอกขึ้นอยู่กับการจัดตำแหน่งของผู้เล่น โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะจัดให้ตัวเอกกับพวกที่ชำนาญในเรื่องของอาวุธอยู่แถวหน้า ส่วนพวกตัวละครที่เป็นผู้หญิงหรือชำนาญในเรื่องการใช้เวทมนตร์

³⁰ MEGA, ปีที่10, เล่มที่23, (19 พฤษภาคม 2543), หน้า 24.

คาถาอยู่แถวหลังเพื่อสนับสนุนในการโจมตี และฉากที่อยู่รอบตัวจะเป็นภาพฉากของสถานที่ที่เรา อยู่ในขณะนั้น จะแสดงออกมาเป็นลานกว้างเหมือนสนามรบ



ภาพที่ 6 ภาพการเผชิญหน้าต่อสู้ ได้มีการยื่นแบ่งฝั่งเผชิญหน้า โดยฝ่ายของพวกตัวเอกจะอยู่ทางด้านซ้าย ส่วนศัตรูจะอยู่ทางด้านขวามือ และมีการแสดงค่าพลังชีวิต (HP) กับค่าพลังความสามารถพิเศษ (MP) ของฝ่ายตัวเอกในแต่ละคนอยู่ข้างล่างของหน้าจอ พร้อมทั้งลูกศรเลือกเป้าหมายโจมตีศัตรู

ข. การต่อสู้ วิธีการต่อสู้ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นั้น จะมีการกำหนดให้แต่ละฝ่ายคือฝ่ายพวกตัวละครเอกกับฝ่ายของพวกศัตรู ผลัดกันโจมตีเป็นรอบ (turn) ถ้าฝ่ายใดมีค่าพลังความเร็ว (speed power) มากกว่าก็จะเคลื่อนที่เข้าหา (dash) โจมตีได้ก่อน ขณะที่ตัวละครกำลังต่อสู้อยู่นั้น ภาพของฉากจะแสดงชื่อของศัตรูที่ปรากฏและชื่อของพวกตัวละครเอกที่เข้าร่วมในการต่อสู้แต่ละตัว บางเกมมีภาพหน้าของพวกตัวละครเอกแต่ละตัวพร้อมทั้งค่าพลังชีวิต (HP) และค่าพลังความสามารถพิเศษ (MP) เมื่อเวลาที่ตัวละครตัวใดถูกโจมตี จะมีการแสดงความเสียหายออกมา เป็นตัวเลขของจำนวนค่าพลังชีวิต (HP) ที่เสียไปให้เห็น ถ้าหากค่าพลังชีวิต (HP) ตัวละครตัวใดของฝ่ายผู้เล่นหมดลงจนเหลือศูนย์ ตัวละครตัวนั้นจะเสียชีวิตลง ไม่สามารถต่อสู้ได้อีก แต่ถ้าเสียชีวิตหมดทุกตัวเป็นอันจบเกม



ภาพที่ 7 การต่อสู้ แต่ละฝ่ายจะพลัดกันโจมตีเป็นรอบ เมื่อฝ่ายใดถูกโจมตี จะมีตัวเลขแสดงค่าเสียหายออกมา เมื่อฝ่ายตัวเอกใช้เวทมนตร์หรือทำไม้ตาย ด้านบนของฉากจะปรากฏชื่อคาถาของเวทมนตร์หรือทำไม้ตายที่ใช้

2.3.5.3. ฉากที่เป็นเวลาหรือบรรยากาศ

ฉากของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ไม่สามารถระบุเวลาที่เกิดเรื่องราวได้ เพราะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกแห่งจินตนาการ ถึงแม้ว่าในหลายๆเรื่องจะมีเรื่องราวและเหตุการณ์ที่เป็นที่ย้อนเวลาจากโลกปัจจุบันกลับไปสู่โลกอดีต แล้วเดินข้ามเวลาไปยังโลกอนาคต เพื่อไปคลี่คลายปัญหาในเหตุการณ์ต่างๆในช่วงเวลาของโลกที่เกิดภัยพิบัติก็ตามที และถึงแม้ว่าภาพของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เรื่องนั้น จะแสดงภาพให้ผู้เล่นได้รับบรรยากาศของห้วงเวลาจากฉากที่ปรากฏว่าเป็นโลกแห่งอดีต, โลกปัจจุบันหรือโลกแห่งอนาคต ซึ่งมีฉากของเมืองที่แตกต่างกันไปตามกาลเวลาหรือยุคสมัย แต่ก็ไม้อาจระบุได้อย่างชัดเจนว่าเป็นโลกอดีตในสมัยไหนหรือยุคอนาคตอีกกี่ปีข้างหน้า และเมื่อปีพุทธศักราชหรือคริสตศักราชที่เท่าใดตามประวัติศาสตร์จริง แต่ฉากในเรื่องของเวลาและบรรยากาศในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ในช่วงระยะหลังมักจะมี ความสำคัญต่อการให้อารมณ์และบรรยากาศแก่ผู้เล่นมากขึ้น เพราะมีการเปลี่ยนแปลงเวลาหรือฤดูกาลให้สมจริง ระบบที่สร้างออกมาเรียกว่า "Real Time" ซึ่งไม่ใช่เวลาที่เกิดขึ้นในโลกจริง แต่เป็นเวลาที่เกิดขึ้นในเกมอย่างสมจริง

ระบบเวลาจริง (Real Time) นอกจากจะเปลี่ยนเวลาหรือฤดูกาลที่ให้บรรยากาศอย่างสมจริง เพื่อสร้างอารมณ์ให้แก่ผู้เล่นรู้สึกร่วมไปกับเกมแล้ว ระบบเวลาจริงยังส่งผลต่อฉากในเหตุการณ์ต่างๆด้วย เช่น ในเรื่องของฉากต่อสู้จะเปลี่ยนไปตามอิทธิพลของเวลา ศัตรูที่ปรากฏจะเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา รวมทั้งความสามารถของเหล่าศัตรูนั้นจะเก่งกาจขึ้น หรืออ่อนแอแล้วแต่ความถนัดของพวกเขาด้วย อย่างเช่นถ้าเป็นศัตรูที่ออกหากินกลางคืน ในเวลากลางวันจะเคลื่อนไหวไม่ได้หรือช้าลง เป็นต้น

2.3.6. กลวิธีในการดำเนินเรื่อง

เนื่องจากเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นนิทานสมัยใหม่ที่รวมนิทานกับการละเล่นเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งสามารถให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกดำเนินเรื่อง ดังนั้นการดำเนินเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จึงมีการดำเนินเรื่องเป็นแบบนิทาน คือ ดำเนินไปตามลำดับของเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ โดยผ่านตัวละครเอกอาจเป็นพระเอกหรือนางเอกคนใดคนหนึ่ง แต่ส่วนใหญ่แล้วมักเป็นพระเอก ซึ่งเหมือนกับกลวิธีในการนำเสนอดำเนินเรื่องในการเขียนนวนิยายแบบการสร้างตัวละคร

2.3.6.1. การใช้บทสนทนา (Dialogue) บทสนทนา หมายถึง คำพูดโต้ตอบของตัวละครในเรื่อง เพราะตัวละครจำเป็นต้องมีการสื่อสารระหว่างกันและกัน เพื่อแสดงความรู้สึกนึกคิด อารมณ์และทัศนคติ บทสนทนาเป็นตัวแสดงบุคลิกลักษณะและอุปนิสัยที่ไม่เหมือนกันของตัวละคร รวมทั้งอารมณ์และความรู้สึกในขณะที่แสดงบทบาทนั้นๆในเรื่อง บทสนทนาที่ดีนอกจากมีความสมจริง สอดคล้องกับฐานะและลักษณะนิสัยของตัวละคร ยังต้องมีส่วนช่วยในการดำเนินเรื่อง³¹ ซึ่งบทสนทนาเป็นสิ่งสำคัญของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เพราะเป็นสิ่งที่ตัวละครใช้เป็นสื่อถ่ายทอดเรื่องราวทั้งหมด เพื่อให้ผู้เล่นได้อ่านทราบเนื้อเรื่องของเกมจากการกระทำและความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเช่นเดียวกับนวนิยาย และสามารถทราบเนื้อเรื่องของเกมจากข้อมูลข่าวสารที่ตัวละครคือผู้เล่นได้ไปพูดคุยสนทนากับตัวละครตัวอื่น เพื่อที่จะดำเนินเรื่องต่อไป นอกจากนี้ระหว่างการดำเนินเรื่อง ผู้เล่นสามารถเลือกบทสนทนาที่จะตอบกับตัวละครอื่นได้ ซึ่งอาจจะส่งผลต่อการดำเนินเรื่องต่อไปและนำมาถึงฉากจบที่มีหลายแบบ หรือสร้างความรู้สึกที่ดีให้กับตัวละครตัวนั้น เช่น

³¹ เถกิง พันธุ์เถกิงอมร. นวนิยายและเรื่องสั้น การศึกษาเชิงวิเคราะห์และวิจารณ์ (สงขลา : สถาบันราชภัฏสงขลา, 2541), หน้า 14.

เกม *Tales of Symphonia* เมื่อพระเอกคือลอยด์และพวกของเขาเข้าไปค้นหาประวัติเรื่องราวของผู้กล้ามีทอสในหอสมุดเมืองไซแบ็ค และพบว่าวิธีรักษาอาการประหลาดของนางเอกคือโคเล็ตนั้น ต้องขอความช่วยเหลือจากหญิงสาวที่ได้รับการยอมรับจากยูนิคอร์นและใช้เขาของยูนิคอร์นมาช่วยรักษา ลอยด์จึงนึกถึงคำที่คราทอสได้เคยบอกกับเขาไว้ ซึ่งคราทอสได้แนะนำให้ลอยด์ไปหาข้อมูลในเมืองเมลโทคิโอ ส่วนตัวเขาจะขอกลับไปบ้านที่อัลเทสต้า พอลอยด์บอกเรื่องนี้แก่พวกของเขา และพวกเพื่อนจึงถามเขาว่า "ตกลงจะทำอะไรต่อไป" จึงมีข้อความตอบที่จะให้ลอยด์หรือผู้เล่นได้เลือก มีอยู่สองข้อคือ 1. "เอาล่ะ เราเชื่อในคำพูดของคราทอส" ซึ่งถ้าเลือกข้อนี้ ความรู้สึกที่ดีของโคเล็ต จีเนียสและครูรีฟิลจะเพิ่มขึ้นสองระดับ 2. "ที่จริงความเป็นไปได้ยังไม่เท่ากับศูนย์นี้" ซึ่งถ้าเลือกข้อนี้ ความรู้สึกที่ดีของโคเล็ต จีเนียส ครูรีฟิลและคราทอสจะเพิ่มขึ้นระดับเดียว โดยที่ความรู้สึกที่ดีของชินะ เฟรเซียและริกัลจะเพิ่มขึ้นสองระดับ แต่ความรู้สึกที่ดีของเซรอสจะเพิ่มขึ้นสามระดับ เป็นต้น

2.3.6.2. การใช้เหตุการณ์ (Event)

การดำเนินเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะเป็นไปตามลำดับต่างจากการดำเนินเรื่องของนวนิยายที่มีการเล่าเรื่องย้อนต้น (Flash-Back) คือ การเปิดเรื่องในตอนที่ไม่ใช่เหตุการณ์ตอนเริ่มเรื่อง อาจเป็นตอนกลางเรื่อง ตอนจบเรื่องหรือตอนใดตอนหนึ่งในเรื่องแล้วจึงเล่าย้อนต้น³²

การดำเนินเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะเป็นไปตามลำดับเวลาเหมือนนิทาน เป็นการแสดงบทบาทต่อเนื่องเกี่ยวพันกันตั้งแต่ต้นจนจบ อาจจะพิเศษต่างจากงานเขียนบันเทิงคดีตรงที่ว่า มักจะใช้เหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์ซ้อนกัน แต่ดำเนินเรื่องไปตามลำดับ โดยที่เหตุการณ์ย่อยนั้นบางเหตุการณ์ไม่ได้เกี่ยวข้องกับโครงเรื่องหลัก เหตุการณ์ย่อยที่กล่าวถึงนี้มีประโยชน์ตรงที่ว่า เนื่องจากเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นนิทานที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเข้าไปละเล่นดำเนินเรื่องได้ ซึ่งเหตุการณ์ย่อยแต่ละเหตุการณ์นั้น ผู้เล่นต้องดำเนินให้ครบถ้วนสมบูรณ์ เพราะมีผลต่อเนื้อเรื่องทั้งหมด แต่เหตุการณ์ย่อยบางเหตุการณ์นั้น ไม่มีผลต่อการดำเนินเรื่องในโครงเรื่องหลัก แต่มีไว้เพื่อให้เกิดความสนุกสนานแก่ผู้เล่น ให้ได้อรรถรสในการเล่นหรือภาพฉากที่

³² วนิดา บำรุงไทย, ศาสตร์และศิลป์แห่งนวนิยาย (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สุวีริยาสาส์น, 2526), หน้า 121.

สวยงามน่าประทับใจ โดยที่เหตุการณ์ย่อยนี้จะเกิดขึ้นได้นั้น ตามแต่เงื่อนไขที่กำหนด เช่น ในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* มีลักษณะดังนี้

หลังจากที่พระเอก คือ ซีทานกับพวกกลับไปยังมหานครอเล็กซานเดรีย เพื่อจัดงานพระบรมศพของราชินีบราเน่ พระมารดาของนางเอก คือ เจ้าหญิงการ์เน็ต ที่ถูกคูกาชาวเผ่าเจนอมที่มารุกรานทำร้ายจนสิ้นพระชนม์แล้ว ระหว่างที่ทุกคนกำลังรอวันที่เจ้าหญิงการ์เน็ตทำพิธีการสืบทอดบัลลังค์อยู่นั้น ที่ในร้านเหล้า ซีทานกำลังกลุ่มใจต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ที่คูกาได้บุกมาทำร้ายราชินีบราเน่จนสิ้นพระชนม์ ทำให้เจ้าหญิงการ์เน็ตโคกเศร้าเสียใจเป็นอย่างมาก จึงไม่มีอารมณ์ที่จะไปชมละครของคณะละครบู๊ตามคำชวนของแบลิ่งค์ แบลิ่งค์จึงไปเล่าเรื่องของซีทานให้วีวีฟัง ซึ่งตอนนี้ผู้เล่นที่สวมบทบาทเป็นซีทาน จะเปลี่ยนมาสวมบทบาทเป็นวีวีพวกของซีทาน เพื่อทำเหตุการณ์ย่อยที่มีชื่อเรียกว่า "Active Time Event" ต่างๆตามเงื่อนไขดังนี้

Event ชื่อว่า ทำไมปราสาทช่างใหญ่โตเช่นนี้ เงื่อนไขคือ เดินไปเกือบออกนอกตัวเมืองจะพบเรื่องราวคือ ได้มาพบเอนโก้ที่มีความรู้สึกว่ปราสาทเมืองอเล็กซานเดรียนี้ใหญ่โตจริงๆ และเหล่าบรรดาพ่อครัวจะเข้ามาล้อเลียนเอนโก้ที่ทำท่าทางชมปราสาท เหมือนหิวอาหารมาก

Event ชื่อว่า ไม่ได้เจอตั้งนาน เงื่อนไขคือ ให้เดินจากตัวเมืองมุ่งหน้าไปยังปราสาทของเมืองอเล็กซานเดรีย จะพบเรื่องราวคือ พบพวกคณะละครทาร์สมาทักทาย เพราะไม่ได้เจอกันมาตั้งนาน พอเจอหน้ากันต่างฝ่ายต่างทักทายซึ่งกันและกัน

Event ชื่อว่า นกที่จะบินสูงที่สุด เงื่อนไขคือ เดินออกไปยังลานกว้างหน้าปราสาทของเมืองอเล็กซานเดรีย จะพบเรื่องราวคือ ได้พบแบลิ่งค์กับมาคัสมาแล้วเรื่องที่พวกเขาารู้สึกว่า ซีทานเปลี่ยนไป เนื่องจากเวลาซีทานคบกับผู้หญิงแล้ว ตามปกติจะคบแบบเล่นๆ แต่รู้สึกว่คราวนี้ที่เขาคบกับเจ้าหญิงการ์เน็ตนั้น เป็นการคบกันแบบจริงจังเป็นครั้งแรก ซึ่งถึงจะเอาจริงอย่างไรอีกฝ่ายก็เป็นถึงราชินี ซีทานเองน่าจะทราบได้อยู่แล้ว เพราะฉะนั้นควรจะพยายามปลงในเรื่องนี้ให้ได้ ถ้าหากซีทานมัวแต่มาลุ่มใจแบบนี้ คงไม่สามารถที่จะบินข้ามภูเขาแห่งความทุกข์นี้ไปได้แน่ๆ

Event ชื่อว่า อัลติมิเชียน เงื่อนไขคือ เดินออกไปยังลานกว้างหน้าปราสาทของเมืองอเล็กซานเดรียอีกครั้ง จะพบเรื่องราวคือ พบตัวสัตว์มือคมาส่งของที่ชื่อ "อัลติมิเชียน" มาให้ซึ่งได้เข้ามาส่งพัสดุไปรษณีย์ที่เมืองอเล็กซานเดรีย

ในปัจจุบันนี้การดำเนินเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีการพัฒนามากขึ้น มีการใช้ในเรื่องของเวลาจริง (Real Time) ของเกมเกิดขึ้นในฉาก เช่น การเกิดเวลาเช้า เวลากลางวัน เวลาเย็น และเวลากลางคืน เพื่อให้ดูอย่างสมจริงและตัวละครมีการเติบโตเปลี่ยนแปลงในเรื่องของทัศนคติและบทบาท เป็นต้น

2.4. อิทธิพลของนิทานพื้นบ้านประเภทต่างๆกับการสร้างเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)

เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นเกมประเภทหนึ่งที่ใช้เนื้อเรื่องประกอบการเล่น โดยให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกดำเนินเรื่อง ดังนั้นการสร้างเนื้อเรื่องในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จึงมาจากจินตนาการของผู้สร้าง ซึ่งใช้พื้นฐานในนิทานพื้นบ้านประเภทต่างๆมาผูกเป็นเรื่องราวเพื่อให้เกิดบันเทิงใจแก่ผู้เล่น จึงมีความสัมพันธ์กับนิทานพื้นบ้าน (Folktale) ประเภทต่างๆ ที่เป็นอิทธิพลในการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

2.4.1. นิทานมหัศจรรย์ (fairy tale หรือ marchen) เป็นนิทานเกี่ยวกับเทพธิดานางฟ้า อิทธิปาฏิหาริย์และความมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติ⁵ นิทานมหัศจรรย์มีลักษณะสำคัญ 4 ประการคือ

1. เป็นเรื่องค่อนข้างยาว มีหลายอนุภาคหรือหลายตอน ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีขนาดเรื่องยาวมาก เพราะต้องการให้ผู้เล่นสนุกไปกับการดำเนินเรื่องผจญภัย โดยมีเหตุการณ์ต่างๆมากมายและซับซ้อน เช่น ในเกม *Dragon Quest ภาคที่ 7* ตัวเอกของเรื่องกับพวกต้องไปผจญภัยค้นหาความจริงของเรื่องราวที่เกิดความหายนะในสถานที่ต่างๆถึง 20 กว่าแห่ง ส่วนอนุภาคนั้นมีปรากฏอยู่มากมายหลายอนุภาคไม่ว่าจะเป็นเรื่องของของวิเศษ ความมหัศจรรย์ อนุภาคเกี่ยวกับสัตว์ การทดสอบ รางวัลผลตอบแทน เป็นต้น

2. ดำเนินเรื่องอยู่ในโลกของจินตนาการ (Fantasy) ไม่บ่งสถานที่หรือเวลาที่แน่นอน ถึงบ่งบอกสถานที่ แต่ก็ยังเป็นสถานที่สมมุติขึ้นไม่มีจริง เช่น เกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* กล่าวถึงเมืองซานอาร์คานด์ ที่ติดสรวงของเรื่องอาศัยอยู่ โดยเป็นเมืองที่สมมุติขึ้นไม่ได้มีอยู่จริงในโลก และการกล่าวถึงเหตุการณ์ที่ติดสรวงส่งข้ามเวลาไปในอนาคตอีก 1,000 ปีข้างหน้า ถึงระบุเวลาแต่ไม่ได้เป็นเวลาชัดเจนว่า 1,000 ปีนั้นเริ่มขึ้นเมื่อไรและไปสิ้นสุดเมื่อใด

⁵ ประคอง นิมมานเหมินท์, นิทานพื้นบ้านศึกษา (กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย), หน้า 9.

3. ตัวละครเอกของเรื่องต้องผจญภัยหรือชะตากรรม เมื่อได้รับความช่วยเหลือจากมนุษย์หรืออมมนุษย์จนได้รับชัยชนะ เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่ผู้เล่นสวมบทบาทออกผจญภัย โดยมีจุดมุ่งหมายคือการจบเรื่องที่สามารถเอาชนะอุปสรรคต่างๆ และปราบศัตรูได้เป็นผลสำเร็จ ในการผจญภัยนั้นตัวละครเอกจะได้รับการช่วยเหลือจากตัวละครอื่นที่มีหลายสถานภาพหลายอาชีพมาเข้าร่วมเป็นพวกเดินทาง เช่น เกม *Gensosouikoden ภาคที่ 2* ตัวละครเอกชื่ออิราเซะกับโจวีเพื่อนรัก ถูกแม่ทัพเลานตีไล่ร้ายป้ายสีหาว่าเป็นกบฏต่อราชอาณาจักรไฮแลนด์เพราะต้องการละเมิดสนธิสัญญากับสาธารณรัฐทินโต้ เขาทั้งสองจึงหนีไปรวบรวมพรรคพวกบรรดาเหล่าผู้กล้าที่มีสถานภาพต่างๆ เช่น ลีน่าและเอรี่สองนักรบสาว คาห์นนักล่าเวมไพร์ บิกกี้ปรมาจารย์เวทมนตร์สาว สตาริออนชาวเผ่าเอลฟ์ พุซอ็ควินมังกร วาคาเบะนักกังฟู เหล่านี้เป็นต้น

4. เกี่ยวข้องกับอมมนุษย์ อิทธิปาฏิหาริย์ หรือสิ่งมหัศจรรย์เหลือวิสัยมนุษย์ เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีเนื้อเรื่องเป็นแนวจินตนาการเพื่อฝัน ซึ่งอิทธิปาฏิหาริย์ของเกมจะปรากฏออกมาหลายอย่าง เช่น การใช้พลังเวทมนตร์หรือทำให้ตายที่ล่าแดงพลังเหนือมนุษย์และการเรียกสัตว์อสูรเพื่อมาช่วยต่อสู้ การล่าแดงพลังของของวิเศษ การถูกดูดข้ามมิติกาลเวลา เป็นต้น ส่วนในเรื่องของสิ่งมหัศจรรย์นั้นจะมีในเรื่องของสถานที่ เช่น เกม *Tales of Symphonia* มีหอคอยแห่งความสัจธรรม ซึ่งภายในหอนี้มีประตูมิติเชื่อมต่อกับโลกทั้งสอง คือ โลกซิลวาแลนด์กับเทเซียรา เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีสิ่งมหัศจรรย์ที่เป็นวิทยาการของวิทยาศาสตร์ คือ ยานพาหนะต่างๆ เช่น เรือเหาะ ยานรบ แท่นวาร์ป สำหรับใช้ย้ายคนและวัตถุเคลื่อนไปอีกที่หนึ่งอย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องอาศัยเวลาและไทม์แมชชีน (Time Machine) ใช้สำหรับพาข้ามเวลาไปยังยุคอดีตและยุคโลกอนาคต เป็นต้น

จะเห็นว่าเนื้อหาของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีลักษณะตรงกับนิทานพื้นบ้านประเภทนิทานมหัศจรรย์ ในบางเกมนั้นมีการตั้งชื่อเรื่องให้สอดคล้องว่าเนื้อหาของเกมนั้นเป็นเรื่องราวของนิทานมหัศจรรย์ ได้แก่ เกม *Tales of Phantasia* เกม *Tales of Destiny* เกม *Tales of Eternia* และเกม *Tales of Symphonia* แต่ก็มีบางชื่อเป็นภาษาญี่ปุ่นมีความหมายเช่นเดียวกับ "Tale" อ่านว่า "Monogatari (โมโนกาตารี)" ได้แก่ เกม *Tamamayu Monogatari* (นิทานรังไหมหยก)

2.4.2. นิทานวีรบุรุษ (hero tale) เป็นนิทานที่มีขนาดค่อนข้างยาว ประกอบด้วยอนุภาคหลายตอนเป็นนิทานชุดเล่าถึงการผจญภัยของวีรบุรุษที่มีความสามารถเหนือมนุษย์หลาย

ครั้งหลายหน³³ ความสัมพันธ์ของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) กับนิทานพื้นบ้านประเภทนิทานวีรบุรุษ (hero tale) คือ นอกจากเนื้อหาของเกมสวมบทบาท (RPG) เป็นนิทานมหัศจรรย์ แต่การดำเนินเรื่องทั้งหมดเกิดจากตัวละครเอกที่ผู้เล่นสวมบทบาทผจญภัย คล้ายการกระทำของตัววีรบุรุษ (hero) ในนิทาน เช่น

เกม *Dragon Quest* ในทุกภาคเป็นชุดการผจญภัยของนักรบผู้กล้าที่มีการสืบทอดกันเป็นผู้กล้าออกเดินทางไปปราบจอมปีศาจที่หมายจะมายึดครองโลก ได้แก่ เกม *Dragon Quest ภาคที่ 1-3* เป็นเรื่องราวการผจญภัยของผู้กล้าแห่งโรไต่ในรุ่นต่างๆ ส่วนภาคที่ 4-7 เป็นการผจญภัยของผู้กล้าคนละแบบ หรือ เกม *Gensosoukoden ภาคที่ 1-3* เป็นเรื่องของวีรบุรุษรวบรวมพรรคพวกรักษาสันติภาพในดินแดนศักดิ์สิทธิ์ฮาริมเนียบที่เต็มไปด้วยสงคราม โดยที่ตัวละครเอกมีความสามารถเหนือมนุษย์ เพราะได้รับตราลัญจกรวิเศษ (Rune) อันเป็นบ่อเกิดแห่งพลังเวทมนตร์ ซึ่งเกมนี้ได้รับอิทธิพลจากนิยายจีนโบราณ เรื่องผู้ยิ่งใหญ่แห่งเขาเหลียงซานมาสร้างเป็นเนื้อเรื่องใหม่ โดยยึดเอาเรื่องราวรวบรวมเหล่าผู้กล้าและยอดฝีมือ 108 คน ที่เป็นแก่นสำคัญมาเท่านั้น ซึ่งเรื่องผู้ยิ่งใหญ่แห่งเขาเหลียงซานนั้น เป็นนิยายอิงประวัติศาสตร์จีน โดยที่เหตุการณ์และตัวละครนั้นมีอยู่จริงในประวัติศาสตร์ เมื่อเป็นนิยายจึงใช้ชื่อภาษาจีนว่า “สุ่ยหู่จ้วน” หรือในชื่อภาษาญี่ปุ่นว่า “เก็นโซสุยโคเด็น (Gensosoukoden)” ซึ่งแปลว่า “นิทานแห่งริมฝั่งน้ำ³⁴” ที่เป็นเช่นนั้นเพราะวีรบุรุษกลุ่มนี้รวมตัวกันบริเวณที่เรียกว่าทะเลสาบเหลียงซานป้อนั่นเอง วีรบุรุษแห่งเขาเหลียงซานตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์นั้นมีทั้งหมด 36 คนที่สำคัญได้แก่ ช่งเจียง (ซ่งกั๋ง) ซึ่งเป็นผู้นำ ฉาวไก้ อู่ซง (บู๊ซง) หลี่ซวย หลินซง หลู่ตี๋ซิม เองจิน ซือจิน และเอี้ยจี้ เป็นต้น ต่อมาได้เพิ่มตัวละครจาก 36 คน ซึ่งเป็นบุคคลจริงในประวัติศาสตร์ที่เชื่อกันว่าเป็นดาวจากสวรรค์เป็น 108 คน โดยตัวละครที่เพิ่มเข้าไปนี้เชื่อกันว่าเป็นดาวจากโลกมนุษย์³⁵

2.4.3. นิทานประจำถิ่น (saga หรือ legend) เป็นนิทานที่มีเรื่องแปลกพิสดาร ซึ่งเชื่อว่าเคยเกิดขึ้นจริง ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ตัวละครและสถานที่บ่งไว้ชัดเจน อาจเป็นเรื่องของบุคคลในประวัติศาสตร์หรือคนสำคัญของเมือง³⁶ ความสัมพันธ์ระหว่างเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) กับนิทานพื้นบ้านประเภทนี้มีไม่มาก แต่มีบางเกมนำนิทานประจำถิ่นมาสร้างได้แก่

³³ เรื่องเดียวกัน, หน้า 13.

³⁴ วินัย สุกใส, *ยุทธจักรชิงบัลลังก์มังกร* (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นาคร 2538), หน้า 209.

³⁵ เรื่องเดียวกัน, หน้าเดียวกัน.

³⁶ ประคอง นิมมานเหมินทร์, *นิทานพื้นบ้านศึกษา* (กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย), หน้า 15.

เรื่อง Momotaro Densetsu (ตำนานเด็กลูกท้อ) เป็นเรื่องที่น่ามาจากนิทานพื้นบ้านที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่น ที่ตัวละครเอกของเรื่องชื่อ "โมโมทาโร่" เกิดมาจากผลลูกท้อยักษ์ที่สองตายายเก็บได้ที่ลำธารขณะที่กำลังซักผ้าอยู่ เมื่อเติบโตขึ้นจึงขอตายายออกเดินทางไปปราบยักษ์ที่มาปล้นทรัพย์สมบัติและสร้างความเดือดร้อนแก่พวกชาวบ้านที่เกาะอสุริ³⁷ โดยที่ได้สัตว์ทั้งสามชนิดมาเป็นเพื่อนร่วมเดินทาง คือ ลิง สุนัขและไก่ฟ้า แต่เมื่อนำมาสร้างเป็นเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ซึ่งมีหลายชื่อเรื่องหลายสำนวน (Version) ทำให้เนื้อเรื่องได้เปลี่ยนไป คือ

เกม *Momotaro Densetsu Ichigarani* (ตำนานเด็กลูกท้อ) ซึ่งเรื่องราวของเกมเหมือนกับนิทานดั้งเดิม และเรื่องการเดินทางไปปราบยักษ์ที่มาก่อความวุ่นวายให้กับชาวบ้านยังคงมีอยู่เหมือนเดิม แต่โมโมทาโร่นั้นมีผู้ช่วยเพิ่มขึ้นมานอกจากลิง สุนัขและไก่ฟ้าแล้ว ยังมีผู้ช่วยเป็นตัวสไลม์ (Slime) ซึ่งเป็นตัวสัตว์ประหลาดที่มีลักษณะเหมือนหยดน้ำ และผู้ช่วยของโมโมทาโร่ในการเดินทางผจญภัยที่เป็นมนุษย์นั้น ได้มีการนำเอาตัวละครเอกของนิทานพื้นบ้านเรื่องอื่นๆ ที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่นได้แก่ คินทาโร่* อูราชิมาทาโร่* และเจ้าหญิงเทพอสุริ (ยาอะฮิเมะ)* มาร่วมอีกด้วย และเกม *Momotaro Matsuri* (งานเทศกาลหรรษาโมโมทาโร่) เนื้อเรื่องของเกมถูกนำมาสร้างใหม่ ซึ่งเป็นตอนต่อจากเกม *Momotaro Densetsu Icigarani* หลังจากที่โมโมทาโร่และพวกสามารถปราบราชาอสุริเอ็นม่า และรักษาโลกให้พ้นจากการครอบครองของราชาแห่งอเวจีได้แล้ว เมื่อโลกได้สันติภาพกลับคืนมา เมืองและหมู่บ้านทุกแห่งได้มีการจัดงานประจำเมืองและหมู่บ้าน

³⁷ Sayumi Kawauchi, Ralph F. McCarthy, *Once Upon a Time in Japan* (Tokyo: Kodansha, 1997), pp. 30-44.

* เกิดและอาศัยอยู่กับแม่ที่บ้านเชิงภูเขาอาชิการะ เมื่อเกิดมาเป็นเด็กที่มีพลังกำลังที่แข็งแรงเหนือมนุษย์ ขณะที่แม่ของเขาพาไปอาบน้ำที่สระในป่าใกล้บ้าน เหล่าบรรดาสัตว์ป่าทั้งหลายได้ขอมาเป็นเพื่อนเล่นกับเขา ต่อมาคินทาโร่ต้องการเข้าไปผจญภัยในป่าพร้อมกับพวกเพื่อนสัตว์ป่า แม่ของเขาจึงมอบขวานขนาดยักษ์ให้ใช้เป็นอาวุธ และเขาได้ช่วยเหลือพวกสัตว์ป่าในการหาอาหารและปราบหมียักษ์ที่มาก่อวุ่นวายสัตว์ทั้งปวง

* เป็นชาวประมง มีความฝันอยากเป็นปลาเมื่อเห็นท้องทะเลที่สวยงาม มาวันหนึ่งพบกลุ่มเด็กกำลังทำร้ายเต่าตัวน้อยอยู่ จึงเข้าไปห้ามและปล่อยเต่าลงสู่ทะเล ต่อมาได้พบกับเต่าตัวใหญ่ก็คือเต่าตัวที่เคยช่วยชีวิตเอาไว้มาตอบแทน ด้วยการพาไปพระราชวังของราชามังกรที่ได้ทะเลเล็ก จนมาเข้าเฝ้าเจ้าหญิงโอะโตะพระธิดาของราชามังกร เจ้าหญิงโอะโตะซาบซึ่งความมีเมตตาของอูราชิมาทาโร่ จึงจัดงานเลี้ยงต้อนรับอย่างใหญ่โต เมื่อเขากลับขึ้นมาจากใต้ทะเลพบว่าเวลาได้ผ่านไปหลายปี เขาจึงเปิดกล่องไม้ที่เจ้าหญิงโอะโตะให้มา ทำให้เขากลายเป็นคนแก่ไป

* พระธิดาของราชาแห่งอเวจี บาชาระ มีพระอนุชาคือ อสุริอาซูรา

ขึ้น แต่กลับมีพวกที่มาคอยก่อกวนงานเทศกาลคือ สองพี่น้องคาเคทาโรกับคูริทาโร่ได้ปลอมตัวเป็น โมโมทาโร่กับพวกไปทำลายงาน ทำให้โมโมทาโร่กับพวกถูกชาวบ้านทั้งหมดเข้าใจผิด

ส่วนการตั้งชื่อเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่มีความสอดคล้องกับนิทานพื้นบ้านนั้น หลายเรื่องมีการตั้งชื่อโดยใช้คำว่า "Legend" และ "Saga" หรือ "Densetsu" อ่านว่าเดินเซทสึในภาษาญี่ปุ่น ซึ่งมีความหมายเช่นเดียวกับ Legend แต่เมื่อสังเกตจากเนื้อหาไม่สอดคล้องกับคำว่า "Legend" "Saga" หรือ "Densetsu" ได้แก่ เกม *The Legend of Zelda* เกม *The Legend of Dragoon* เกม *Saga Frontier* และ เกม *Seiken Densetsu (Legend of Mana)* เป็นต้น ซึ่งเกมเหล่านี้เข้าข่ายเป็นนิทานวีรบุรุษและนิทานมหัศจรรย์มากกว่า ถึงแม้ว่าจะเป็นนิทานที่สร้างขึ้นใหม่ แต่เป็นเรื่องที่สมมุติขึ้นและเป็นเรื่องราวจินตนาการเพื่อฝัน ซึ่งมีเรื่องราวของอิทธิปาฏิหาริย์กับความมหัศจรรย์ต่างๆมากมาย

2.4.4. **ตำนานปรัมปรา (myth)** เป็นเรื่องอธิบายถึงกำเนิดของจักรวาลโครงสร้างและระบบของจักรวาล มนุษย์ สัตว์ ป्राกฏการณ์ทางธรรมชาติ นอกจากนี้เป็นเรื่องราวอธิบายถึงความเชื่อทางศาสนา จึงมีเรื่องของเทพเจ้าหรือบุคคลประเภทกึ่งคนกึ่งเทพด้วย³⁸ ซึ่งเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีความสัมพันธ์กับนิทานพื้นบ้านประเภทตำนานปรัมปราทั้งทางตรงและทางอ้อม ถ้าเป็นทางตรงมีการสร้างเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเทพ โดยมากจะเป็นเรื่องของเทพเจ้าในแถบสแกนดิเนเวีย คือ เกม *Valkyrie Profile* เริ่มต้นจัดสร้างจากจากนิทานปรัมปรา (Mythology) ชาวนอร์เวย์โบราณ ซึ่งเกม *Valkyrie Profile* กำหนดบทบาทแก่ผู้เล่นเข้าไปสู่บทบาทของเลนเนท วาลคีรี (Lenneth Valkyrie) เป็นกึ่งเทพีและทูตสวรรค์แห่งความตาย ซึ่งเทพโอดิน (Odin) ผู้นำของเหล่าทวยเทพนอร์เวย์โบราณ สั่งให้ไปรวบรวมวิญญาณของคนตายที่เป็นเหล่านักรบยอดฝีมือในแต่ละที่ เพื่อนำมาใช้เสริมกำลังกองทัพต่อต้านเหล่าบรรดาอำนาจแห่งความมืดอันชั่วร้าย ที่จัดกำลังวางแผนใช้ดินแดนเร็คนาร์อค (Ragnarok)* ไปทำลายโลกมนุษย์ ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นวาลคีรี ออกเดินทางไปเกณฑ์วิญญาณนักรบและฟื้นฟูกำลังของนักรบที่เกณฑ์มา พร้อมทั้งฝึกฝนเหล่าบรรดานักรบที่ถูกสังหารเหล่านั้นให้เป็นระดับสูง โดยการให้เข้าร่วมออกเดินทางผจญภัยไปต่อสู้ และเก็บโอกาสการเลือกประสบการณ์ที่จำเป็นอย่างหนึ่งให้ปรับปรุงความสามารถ หรือลักษณะเฉพาะของ

³⁸ ประคอง นิมมานเหมินทร์, **นิทานพื้นบ้านศึกษา** (กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย), หน้า 18.

* มักเรียกกันว่าดินแดนสนธยาของทวยเทพ (Twilight of the gods)

นักรบผู้นั้น เพื่อส่งรวมเข้าเป็นกองทัพชั้นยอดของเทพเจ้าไอดินที่ปราสาทวาลฮาล่า (Valhala)³⁹ ส่วนทางอ้อมนั้นเรื่องของเหล่าเทพต่างๆจะแทรกอยู่ในเรื่อง อาจปรากฏเป็นเทพผู้ช่วย หรือมนตร์ อสูร เป็นต้น

2.5. การผสมผสานระหว่างนิทานกับการเล่นเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)

นิทานกับการเล่นเกมต่างเป็นวัฒนธรรมการแสดงออก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิงตอบสนองความต้องการทางจิตใจของคนในสังคม การเล่นเกมของเด็กเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมพื้นบ้านที่มีอยู่ในท้องถิ่นต่างๆและสืบทอดกันมาในวิถีชีวิตของคนไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การเล่นเกมต่างๆเริ่มต้นด้วยลักษณะที่เป็นธรรมชาติก่อน เช่น การวิ่งเล่น การเคลื่อนไหวร่างกายในอิริยาบถต่างๆ การเก็บชิ้นส่วนของพืชและสิ่งๆที่พบเห็นใกล้ตัวในธรรมชาติมาใช้เป็นของเล่น ต่อมาการเล่นเหล่านั้นก็มีวิวัฒนาการคลี่คลายขยายตัวจากลักษณะง่ายๆตามธรรมชาติมาเป็นลักษณะซับซ้อนขึ้น มีการรับเอาการเล่นของชาติอื่นๆที่ได้คบหาสมาคมกันเข้ามาปะปนอยู่ในการเล่นของเด็กไทยด้วย แสดงว่ามีความเจริญงอกงามไปตามกาลเวลา⁴⁰ พอมาถึงปัจจุบันยุคแห่งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์จึงเป็นของเล่นรูปแบบใหม่แก่เด็ก ซึ่งมีขีดความสามารถและประสิทธิภาพที่สูงในการสร้างการเล่นต่างๆให้กับเด็กที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังเป็นการเล่นที่ผ่อนคลาย เพราะสามารถเล่นได้ในขณะที่พักผ่อนอยู่กับบ้าน

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นใช้อวัยวะนิ้วมือเพื่อกดปุ่มเครื่องบังคับควบคุมกับประสาทสายตาในการมองไปที่จอโทรทัศน์ ซึ่งจากเดิมการเล่นพื้นบ้านจะเป็นการเล่นโดยใช้อวัยวะเกือบทุกส่วน มีทั้งในเรื่องของความคิดและพลังกำลังที่มาจากมือ แขนและขา ส่วนการแบ่งฝ่ายในการเล่นนั้น การเล่นเกมพื้นบ้านจากเดิมที่ต้องแบ่งออกเป็นสองฝ่ายๆละหลายๆคน เมื่อกลายมาเป็นเกมคอมพิวเตอร์ การเล่นจึงมีทั้งการเล่นคนเดียวและสองคนในสองฝ่าย คือ เล่นแข่งขันกันเองกับผู้เล่นคนอื่นและแข่งขันกับคอมพิวเตอร์ที่ผู้สร้างได้ตั้งโปรแกรมเอาไว้ แต่สิ่งที่ทั้งสองมีความสัมพันธ์ที่เหมือนกันคือ การเป็นเกมการแข่งขัน มีกติกา มีวิธีการเล่นทำให้สนุกสนาน ตื่นเต้น ชิงไหวชิงพริบ และใช้กลยุทธ์ต่างๆ นอกจากนี้การเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับการเล่นเกมพื้นบ้านยังมี

³⁹Available from: http://www.Japanhero.com/game/Valkyrie_profile.htm. (on. 2004, September 9)

⁴⁰โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทยกระทรวงศึกษาธิการ, การเล่นเกมของเด็กภาคกลาง (กรุงเทพมหานคร: สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2522), หน้า 83-84.

สิ่งที่เหมือนกัน คือ การใช้สมองในการขบคิดแก้ไขปริศนาต่างๆ ซึ่งเป็นเรื่องของการใช้สติปัญญาไหวพริบ

เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นการผสมผสานระหว่างการละเล่น (Game) กับนิทาน (Tale) เข้าด้วยกันจึงกลายเป็นการละเล่นในรูปแบบใหม่ จากเดิมซึ่งเป็นการแสดงละครสวมบทบาท เล่นเป็นตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง ตามบทที่กำหนดให้ ในปัจจุบันความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีมีมากขึ้น จึงเปลี่ยนรูปแบบเป็นการละเล่นในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ คือ เครื่องคอมพิวเตอร์แบบใช้งานส่วนบุคคลและวีดีโอเกมมาใช้เป็นอุปกรณ์การเล่น การออกท่าทาง การแสดงออกของตัวละครก็ได้ถูกกำหนดเอาไว้แล้วเช่นกัน ผู้เล่นมีหน้าที่บังคับให้ตัวละครเดินไปตามเนื้อเรื่อง เมื่อถึงจุดของเหตุการณ์ในฉากและตัวเนื้อเรื่องหลัก ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะตัดสินใจกระทำได้ตามเงื่อนไขที่เกมได้วางเอาไว้ โดยมีผลต่อการเปลี่ยนโครงเรื่องหรือเหตุการณ์ในตอนท้ายเรื่อง นอกจากนี้บางเกม หากผู้เล่นสามารถเก็บเหตุการณ์ย่อยในเกมได้ครบ จะสามารถพบกับภาพเคลื่อนไหว (animation) ในเกมที่เป็นภาพยนตร์มาให้ชมได้

การเล่นเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ผู้เล่นจึงสามารถแสดงออกเหมือนกับการละเล่นเลียนแบบของเด็ก (games of mimicry) เช่น การเล่นเกมชิงบอล โปลิศจับขโมย เป็นต้น ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวเอกของเกม สามารถที่จะบังคับตัวละครได้ และที่สำคัญคือจะเน้นการต่อสู้กับศัตรูดังมีระบบในการต่อสู้กับศัตรูอีกด้วย ก่อนเริ่มการต่อสู้จะมีตารางรายการ (Menu) เป็นระบบคำสั่ง (Command) ที่ให้ผู้เล่นจัดการตัดสินใจและเลือกใส่ เพื่อใช้ออกคำสั่งให้กับตัวละครในการต่อสู้ โดยส่วนใหญ่ระบบคำสั่งที่ใช้ในการต่อสู้มีดังนี้

1. ต่อสู้ (Fight) คือ คำสั่งให้ตัวละครตัวนั้นใช้อาวุธหรือทำต่อสู้ปกติต่อสู้ศัตรู
2. ป้องกัน (Defend) คือ คำสั่งให้ตัวละครตัวนั้น ป้องกันการโจมตีทางกายภาพจากศัตรู
3. เวทมนตร์ (Magic) คือ คำสั่งให้ตัวละครตัวนั้นใช้เวทมนตร์โจมตีศัตรู โดยที่คำสั่งนี้เมื่อเลือกแล้ว จะมีการแสดงรายการเวทมนตร์คาถาของตัวละครตัวนั้น ที่มีอยู่ออกมาให้เลือกอีกทีว่าจะใช้คาถาชนิดใดประเภทไหน
4. ทำไม่ตาย (Inevitable Killing หรือ Overdrive) คือ คำสั่งให้ตัวละครตัวนั้นใช้ทำไม่ตาย ซึ่งเป็นท่าการโจมตีที่ใช้อิทธิฤทธิ์หรือกระบวนทักษะขั้นสูงสุดเด็ดจี้ก เมื่อเลือกคำสั่งนี้แล้วก็จะมีการแสดงรายการของทำไม่ตายของตัวละครตัวนั้นที่มีอยู่ออกมาให้เลือกอีกที

5. สัตว์อสูร (Spirit Animal) คือ คำสั่งที่ให้ตัวละครตัวนั้นเรียกสัตว์อสูรออกมาช่วยโจมตีศัตรู เมื่อเลือกคำสั่งนี้แล้วก็จะมีการแสดงรายการชื่อตัวสัตว์อสูรที่ได้มาหรือที่มีอยู่ออกมาให้เลือกใช้

6. ของวิเศษ (Item) คือ คำสั่งที่ให้ตัวละครตัวนั้นใช้ของวิเศษในระหว่างการต่อสู้ ซึ่งเมื่อเลือกคำสั่งนี้แล้ว ก็จะมีการแสดงรายการของวิเศษที่มีติดตัวอยู่ทั้งหมดออกมาให้เลือก เพื่อใช้ช่วยเหลือหรือสนับสนุนการโจมตี

7. หนี (Avoid) คือ คำสั่งที่ให้ตัวละครในกลุ่มทุกตัวหนีออกจากการต่อสู้ ซึ่งคำสั่งนี้จะใช้ก็ต่อเมื่อ ผู้เล่นมีความรู้สึกหรือคิดว่าสู้กับศัตรูตัวนั้นไม่ไหว แต่คำสั่งนี้ไม่อาจจะใช้ได้ทุกครั้งเสมอไป ถ้าหากเป็นศัตรูระดับหัวหน้าหรือมีความสามารถสูง พวกตัวละครเอกก็ไม่สามารถหนีได้

คำสั่ง (Command) ที่ใช้ในการต่อสู้โจมตีกับศัตรูในฉากต่อสู้ของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นั้น ในระยะหลังมักจะมีระบบต่างๆเสริมเข้ามาอย่างมากมาย เพื่อให้เกิดความสมจริงและความสนุกสนานที่หลากหลายแก่ผู้เล่น อย่างเช่น ในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 8* มีคำสั่งที่เรียกว่า "Draw" เป็นคำสั่งที่ใช้ในการดึงหรือดูดเวทมนตร์ชนิดต่างๆจากศัตรู และคำสั่งการติดตั้งศูนย์รวมพลัง (Junction) เป็นการเรียกพลังที่ได้จากการมีพลังงานอิสระภายใต้จิตสำนึกของมนุษย์ (Guardian Force) เพื่อให้ตัวละครตัวนั้นดึงพลังแฝง และความสามารถพิเศษต่างๆออกมาใช้ในการต่อสู้

เป็นที่น่าสังเกตว่าในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ตัวเอกจะไม่มี การเสียชีวิต แสดงให้เห็นว่าเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นเกมการเล่นที่รวมเข้ากับนิทาน การเสียชีวิตในการเล่นจึงเป็นคนละส่วนกับเนื้อเรื่องที่กำหนดให้ตัวเอกเป็นผู้ชนะเสมอ และสามารถปฏิบัติภารกิจจนบรรลุผลสำเร็จ นอกจากนี้ถ้าหากพวกตัวเอกเสียชีวิตในการต่อสู้หมด และเป็นอันจบเกมนั้น แต่ในเกมคอมพิวเตอร์สามารถให้ผู้เล่นสามารถกลับมาเล่นใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง โดยการใช้คำสั่ง Continue จากที่ผู้เล่นได้บันทึกข้อมูลลงในตลับบันทึก (Memory Card) เป็นการสะท้อนว่า ความปรารถนาในการเล่นเพื่อให้เกิดบรรลุผล และเป็นสิ่งที่เติมเต็มกับความสุขในชีวิตของผู้เล่นที่เรียกกันว่า "wishfulfilment" ดังนั้นเพราะเมื่อเกิดความผิดพลาดแล้ว สามารถกลับไปแก้ตัวใหม่ได้ ซึ่งในความเป็นจริงของชีวิตไม่อาจเกิดขึ้นได้ เทคโนโลยีจึงช่วยสร้างสรรคความปรารถนานี้ให้กับผู้เล่นเกม

