

## บทที่ 4

### เกมคอมพิวเตอร์: ประวัติความเป็นมา ประเภท และระดับของเนื้อหา

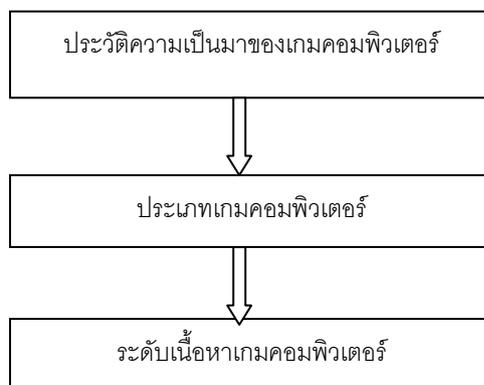
ก่อนจะกล่าวถึงความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ในด้านประโยชน์ที่มีต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์วัยรุ่น ในบทนี้จะเป็นการกล่าวถึงประวัติและเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอเป็น 2 ส่วน โดยในส่วนแรกจะเป็นการอธิบายถึง “ภาพรวมของเกมคอมพิวเตอร์” เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นร่วมกันทั้งในด้านประวัติความเป็นมา ประเภท และ ระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนหัวข้อต่อมาผู้วิจัยจะกล่าวถึง “เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ที่นำมาใช้วิเคราะห์ศึกษา” โดยใช้เกณฑ์นำเสนอ 3 ด้าน อันได้แก่ ประวัติความเป็นมา ประเภท และ เนื้อหาของเกมโดยสังเขป เพื่อเจาะลึกถึงเบื้องหลังรวมทั้งขยายภาพกระบวนการเล่นเกมเชิงสร้างสรรค์ที่นำมาวิเคราะห์ศึกษาให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น

#### ภาพรวมของเกมคอมพิวเตอร์

ในส่วนนี้เป็นการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในมุมกว้าง เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในองค์รวม โดยผู้วิจัยได้จำแนกการนำเสนอออกเป็น 3 ประเด็นหลัก ดังแผนภาพที่ 4.1 ต่อไปนี้

#### แผนภาพที่ 4.1

แสดงการนำเสนอข้อมูลในส่วนภาพรวมของเกมคอมพิวเตอร์



#### ประวัติความเป็นมาของเกมคอมพิวเตอร์

ในยุคแรกเกมคอมพิวเตอร์จะผลิตออกมาในรูปแบบของคอนโซลเกม<sup>1</sup> (console game) เสียเป็นส่วนมาก เนื่องจากการสร้างเครื่องคอมพิวเตอร์ยังมีข้อจำกัดในเรื่องของขนาดและราคาจึงเหมาะสำหรับการใช้ประโยชน์ทางการทหารหรือการค้าเชิงพาณิชย์เท่านั้น

ปี ค.ศ.1975 เมื่อบริษัท APPLE ผลิตเครื่อง APPLE II ซึ่งเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (personal computer) รุ่นแรกของโลกได้สำเร็จ นักพัฒนาเกมต่าง ๆ จึงเริ่มมองเห็นช่องทางที่จะขยายตลาดจากคอนโซลเกมมาสู่ตลาดของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่ใช้งานตามบ้าน แต่แม้จะมีการผลิตเกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลอย่างจริงจังอยู่หลายปี แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากภาพกราฟิกของเกมยังหยาบ ขาดความสมจริง การควบคุมตัวละครติดขัดและหน้าจอยังแสดงผลได้เพียงสองสีคือขาวกับดำเท่านั้น ทำให้ผู้ผลิตเกมต้องเปลี่ยนมาพัฒนาแนวคิดและเนื้อหาของเกมเป็นจุดขาย เกมคอมพิวเตอร์ที่รู้จักกันดีในยุคนี้ ได้แก่ เกม Space Invader และ Pac Man ซึ่งแม้จะไม่มีภาพกราฟิกสวยงามตระการตา แต่ก็สามารถสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เล่นจนแทบลืมกินลืมนอนเลยทีเดียว

<sup>1</sup>คอนโซลเกม จำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ เครื่องเล่นเกมกดแบบพกพา (hand held) และ เครื่องเล่นเกมที่ต้องใช้อุปกรณ์ต่อพ่วงเข้ากับโทรทัศน์ต่าง ๆ (video game) เช่น Game Boy, Nintendo, Play Station, Game Cube เป็นต้น

ปี ค.ศ. 1989 เกม Prince of Persia ภาคแรกออกวางจำหน่ายและสร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้กับวงการเกมอย่างมาก เพราะนอกจากเกมจะแสดงผลได้ถึง 16 สี แล้ว ยังสามารถแสดงเสียงได้ด้วย

ปี ค.ศ. 1990 ปัญหาเกี่ยวกับการขาดความสมจริงในเกมคอมพิวเตอร์เริ่มหมดไป เนื่องจากเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลได้ถูกพัฒนาให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ผนวกกับความสำเร็จในการคิดค้นสื่อที่ใช้ในการเก็บข้อมูลแบบใหม่คือดิสก์เก็ตขนาด 1.44 Mb. ซึ่งสามารถบรรจุฐานข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ขึ้น ส่งผลให้เกมคอมพิวเตอร์มีคุณภาพดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัดและถือเป็นจุดเริ่มต้นของเกมแนวสามมิติในเวลาต่อมา นอกจากนั้นในยุคนี้เทคโนโลยีได้ผลักดันให้เกมคอมพิวเตอร์เริ่มมีรูปแบบหลากหลาย จากที่เคยมีเพียงเกมการต่อสู้ (action game) เกมปริศนา (puzzle game) และเกมการผจญภัย (adventure game) ก็มีเกมแนวใหม่ ๆ เช่น เกมวางแผน (strategy game) เกมกีฬา (sport game) เกมแข่งขันความเร็ว (racing game) และเกมแสดงบทบาท (role-playing game) เพิ่มขึ้นมาเป็นต้น แต่เมื่อเปรียบเทียบยอดขายระหว่างเกมคอมพิวเตอร์และคอนโซลเกมในช่วงปี ค.ศ. 1990 - 1995 แล้ว เกมคอมพิวเตอร์ยังคงเป็นรองคอนโซลเกมอยู่มาก เนื่องจากระบบการประมวลผล 3 มิติอย่าง Play station ของ Sony และ Sega Saturn ของ Sega ยังมีความ สามารถเหนือกว่าเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหลายเท่าตัว

ปี ค.ศ. 1996 ความรุ่งโรจน์ของเกมคอมพิวเตอร์ได้เกิดขึ้นอย่างเต็มรูปแบบเมื่อบริษัท 3 Dfx. Interactive ได้ผลิตการ์ด 3 มิติ ที่ชื่อว่า "Voodoo" ออกมา เพื่อใช้สำหรับเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะ ส่งผลให้เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลมีความสามารถในการประมวลผลและแสดงภาพกราฟิกที่ละเอียดและมีสีสันที่สวยงามไม่น้อยไปกว่าคอนโซลเกม นอกจากนี้ค่ายเกมยอดนิยมอย่าง Eidos Interactive ก็ได้นำเกม Tomb Raider ซึ่งมีจุดเด่นทางด้านกราฟิกออกสู่ตลาดและเมื่อได้ผู้ช่วยมหัศจรรย์อย่างการ์ด 3 มิติเข้ามาเสริมด้วยแล้ว ก็ยิ่งทำให้ฉากต่าง ๆ ในเกมดูประณีตซับซ้อนและโดดเด่นสมจริงอย่างเหลือเชื่อจน Tomb Raider สามารถคว้ารางวัลเกมยอดเยี่ยมแห่งปีจากการลงคะแนนของนิตยสารเกมหลายฉบับ ส่งผลให้ค่ายเกมต่าง ๆ หันมาสนใจการพัฒนาภาพกราฟิกของเกมมากขึ้น

ปี ค.ศ. 1997 Intel เปิดตัวเทคโนโลยี MMX ทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถประมวลผลคำสั่งทางด้านคณิตมิติได้เร็วขึ้น เกมคอมพิวเตอร์จึงมีความงดงามตระการตากว่าเดิมอีกหลายเท่าตัว (ณัฐพงศ์ ลูติมานะกุล, 2544, น. 37-45)

ปี ค.ศ. 2000 - 2004 บริษัทผลิตเกมคอมพิวเตอร์ทั้งรายเล็กและรายใหญ่อีกต่างก็นำเอากลยุทธ์ต่าง ๆ ขึ้นมาต่อสู้กับเครื่องคอนโซลเกมอย่างเต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นการขยายรูปแบบบริการ

ไปสู่ผู้ใช้บริการโทรศัพท์มือถือ การขยายบริการเข้าสู่ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ผู้เล่นจากทั่วทุกมุมโลกสามารถร่วมเล่นด้วยกัน (multi - player) รวมไปถึงการคิดค้นอุปกรณ์เสริมใหม่ ๆ ที่ใช้ร่วมกับการเล่น ไม่ว่าจะเป็น Joystick, Joy Pad, Racing Wheel หรือ Joy Venture Gun นอกจากนี้เนื้อหาของเกมยังถูกพัฒนาให้มีลักษณะเป็นแบบ Non Linear หรือที่เรียกว่า “เกมไม่มีจุดจบ” มากขึ้น โดยผู้เล่นสามารถจินตนาการ รวมถึงออกแบบการเล่นให้เป็นไปตามที่ปรารถนา ยิ่งไปกว่านั้นแต่ละบริษัทยังได้ทุ่มเงินลงทุนเป็นจำนวนมหาศาล มีการนำเอาบุคลากรจากฝ่ายต่าง ๆ ในวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูดมาร่วมงาน เช่น การนำนักแต่งเพลงชื่อดังอย่าง นีล ยัง (Neil Young) มาเป็นโปรดิวเซอร์ดูแลระบบเสียงให้กับเกม The Lord of the Ring หรือการนำผู้สร้าง Visual Effect รางวัลออสการ์ จากภาพยนตร์เรื่อง Titanic มาเป็นผู้กำกับศิลป์ให้กับเกมโมห์ (MOH) กระบวนการสร้างเกมในยุคนี้จึงแทบจะไม่แตกต่างไปจากการสร้างภาพยนตร์ เพราะนอกจากจะต้องสร้างทีมงานขึ้นมาเพื่อรับผิดชอบหน้าที่ในแต่ละส่วนแล้ว ยังต้องมีฝ่ายวิจัยและจัดหาข้อมูลจากบุคคล สถานที่และเหตุการณ์จริงมาเสริมความแข็งแกร่งของเกมให้ใกล้เคียงกับความจริงมากที่สุด (“เกมไม่มีวันตาย,” ออนไลน์, 2546) ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ได้กลายเป็นตัวแปรสำคัญในการเพิ่มความนิยมให้กับฐานลูกค้าเก่า รวมถึงเป็นจุดดึงดูดใจสำหรับฐานลูกค้าใหม่ให้มีปริมาณเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งปัจจัยทางด้านความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและเงินลงทุนจำนวนมหาศาลนี้ทำให้ภาพการเติบโตของเกมคอมพิวเตอร์มีความชัดเจน ทั้งยังย้ำถึงการพัฒนาที่จะเกิดขึ้นต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง

### ประเภทเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบจนยากแก่การชี้ชัดลงไปว่ามีกี่ประเภท แต่โดยทั่วไปแล้วประเทศไทยจำแนกเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 11 ประเภทหลัก ๆ ดังนี้ (ณัฐพงศ์ ลีติมานะกุล, 2544, น. 85 - 155; นิตยสาร GAME COM, 2545, น. 11-13)

#### 1. Action Game หรือ เกมการต่อสู้

เกมการต่อสู้เป็นเกมการที่ต้องบังคับตัวละครให้เคลื่อนไหวเข้าต่อสู้กับศัตรู ผู้เล่นสามารถบังคับตัวละครให้ออกท่าทางได้อย่างอิสระโดยไม่ต้องผ่านคำสั่งใด ๆ บางครั้งอาจมีการสอดแทรกเนื้อเรื่องเพิ่มเติมเพื่อความสนุกสนาน ปัจจุบันนิยมเอาการฆ่าฟันกันอย่างรุนแรงมาเป็นจุดขายและมีรูปแบบของกราฟิก 3 มิติ เกือบทั้งหมด แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

- Action 3 มิติ มุมมองบุคคลที่ 1 ที่มุมมองเป็นระดับเดียวกับสายตาผู้เล่น เช่น Unreal, Half – Life

- Action 3 มิติ มุมมองบุคคลที่ 3 เป็นมุมมองที่ผู้เล่น สามารถเห็นตัวละครกระทำ กิริยาต่างๆจากข้างหลัง เช่น Residence Evil และ Tomb Raider

สำหรับ ฌ็องฟองส์ จูติมานะกุล (2544, น. 93) เกมการต่อสู้ (action game) สามารถ ออกเป็น 7 กลุ่ม ดังนี้

- แนวโหดทะลุจอ คือ เกมที่เน้นการยิงถล่มกันของผู้เล่น มีตั้งแต่ระดับความรุนแรงพอสมควรไปจนถึงเกมที่มีการใช้ปืนลูกซองยิงเข้าที่หัวกะโหลกแตกกระจายหายไปเป็นแถบ การบาดเจ็บของตัวละครก็จะมีรูปแบบที่สมจริงมาก เช่น หากถูกยิงขา ก็จะกระเผลก ถูกยิงที่ไหล่ ก็จะกระเด็นไปในทิศทางที่ถูกต้องตามหลักสรีระศาสตร์และกฎฟิสิกส์ เกมแนวนี้จึงเหมาะกับผู้ที่ชื่นชอบความรุนแรงโดยเฉพาะ

- แนวสงคราม คือ เกมที่นำเอาสถานการณ์สงครามต่าง ๆ ทั่วโลกมาทำเป็นเกม

- แนวปราบอาชญากรรม คือ เกมที่ผู้เล่นจะต้องบุกเข้าไปช่วยตัวประกันหรือ ทำภารกิจบางอย่างให้สำเร็จ เช่น ปราบผู้ก่อการร้ายในสถานทูต หรือ ถอดชนวนระเบิด เป็นต้น

- แนวก่ออาชญากรรม คือ เกมที่ผู้เล่นมักสวมบทบาทเป็นผู้ก่อการร้าย นักฆ่า หรือ หัวขโมย และต้องปฏิบัติภารกิจบางอย่างตามที่ได้รับมอบหมายเช่นเดียวกับแนวปราบอาชญากรรม

- แนว Doom คือ เกมที่สร้างขึ้นมาจากอิงรูปแบบมาจากเกม Doom เป็นเกมสามมิติ มุมมองแบบบุคคลที่ 1 ยกตัวอย่างเช่น Half – Life Counter Strike<sup>2</sup>

- แนวไซไฟ (sci-fi) ลักษณะเด่นของเกมแนวนี้ คือ จะที่นำเอาสถานที่ต่าง ๆ ที่อยู่ นอกเหนือความเป็นจริง เช่น โลกแฟนตาซี สมรภูมิต่างดาว หรือ บนยานอวกาศเข้ามาเป็นฉาก

- Multi-player Game เป็นเกมที่ต้องเล่นผ่านเครือข่าย (network) มีทั้งการเชื่อมต่อผ่านเครือข่ายภายในอาคาร (LAN) และการเชื่อมต่อผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (WAN) เช่น Half – Life Counter Strike และ Ragnarok

## 2. Role Playing Game (R.P.G) หรือ เกมแสดงบทบาท

เกมแสดงบทบาท คือ เกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครบางอย่างและ ร่วมผจญภัยไปกับตัวละครในเรื่องที่มีหลากหลายอาชีพ เช่น พ่อมด นักบวช อัศวิน พ่อค้า ขโมย

<sup>2</sup>Half – Life Counter Strike เคยได้รับรางวัลเกมยอดเยี่ยมในปี 1998

เนื้อหาของเกมประเภทนี้จึงมักจะมีเรื่องราวเกี่ยวกับความผูกพันและการช่วยเหลือระหว่างตัวละครในเกม โดยปกติแล้วเกม R.P.G มักจะออกมาในรูปแบบของเกมภาษา คือ มีคำสั่งขึ้นมาเพื่อให้เลือกปฏิบัติ เช่น พุดคุย เดิน หนี ขายของ ต่อสู้ ฯลฯ ซึ่งผู้เล่นจะต้องสะสมเงิน สะสมอุปกรณ์และประสบการณ์การต่อสู้ จนถึงระดับที่กำหนด จึงจะสามารถแก้ปริศนา กำจัดศัตรู และผ่านฉากนั้น ๆ ได้สำเร็จ ยกตัวอย่างเช่น Summoner และ Diablo

### 3. Action R.P.G หรือ เกมแสดงบทบาทการต่อสู้

เกมประเภทนี้มีลักษณะของการนำลักษณะของเกมต่อสู้ (action) และเกมแสดงบทบาท Role Playing Game (R.P.G) มาผสมผสานกัน เนื้อหาทั่วไปจะเน้นในเรื่องของการผจญภัย การต่อสู้ และการแก้ปริศนา ในสถานการณ์ปกติจะมีคำสั่งขึ้นมาเพื่อให้เลือกปฏิบัติ แต่สำหรับฉากต่อสู้ผู้เล่นจะสามารถบังคับการเคลื่อนไหวของตัวละครได้อย่างอิสระ เช่น Siege และ Dungeon

### 4. Strategy Game หรือ เกมวางแผน

เกมวางแผนเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องมีการวางแผนหรือกลยุทธ์เป็นขั้นตอนเพื่อให้บรรลุถึงจุดหมายหรือภารกิจที่เกมได้กำหนดไว้ ไม่ว่าจะเป็นการวางแผนการรบ วางแผนผังสร้างเมือง การกำหนดเส้นทางคมนาคม การวางแผนจัดการและบริหารงานโรงแรม เช่น เกมสามก๊ก, Civilization, Championship Manager และ Pharaoh ปัจจุบันเกมวางแผนแบ่งเป็น 3 กลุ่มใหญ่ได้แก่

- Real-Time Strategy คือ เกมวางแผนที่ระยะเวลาภายในเกมจะดำเนินไปเรื่อย ๆ เสมือนจริง ผู้เล่นจึงต้องคิดวางแผนไปพร้อมกับการบริหารเวลาในเกมที่มีอยู่อย่างจำกัด เช่น เกม War Craft และ Red Alert

- Turn-based Strategy คือ เกมที่ผู้เล่นต้องวางแผนการเล่นผลัดกันเล่นคนละครั้งกับคู่แข่งหรือคอมพิวเตอร์ โดยไม่มีข้อกำหนดหรือข้อผูกมัดทางด้านเวลาเหมือนกับ Real – Time Strategy กล่าวคือ ไม่ว่า ผู้เล่นจะใช้เวลาในการคิดวางแผนนานเท่าไร 1 นาที หรือ 10 นาที ก็ถือว่าเป็นการเล่น 1 ครั้ง เท่ากัน ยกตัวอย่างเช่น เกมหมากรุก

- Action-Strategy คือ เกมที่กำหนดให้ผู้เล่นจะต้องวางแผนการกระทำกิจกรรมหลายอย่างไปพร้อมๆกัน เช่น เกม Sims City ซึ่งเป็นเกมการสร้างเมืองที่ผู้เล่นจะต้องกำหนดว่าจะสร้างอะไรขึ้นมาบ้าง เช่น อาคารบ้านเรือน โรงเรียน โรงพยาบาล สถานีตำรวจ และกำหนดว่าจะให้สถานที่เหล่านั้นตั้งอยู่ที่ไหน เพียงพอกับความต้องการของประชากรหรือไม่และจะต้องบริหารค่าใช้จ่ายในการก่อสร้างให้เหมาะสมกับเงินงบประมาณที่มีอยู่

### 5. Sport Game หรือ เกมกีฬา

ปัจจุบันมีเกมกีฬาต่าง ๆ เกิดขึ้นอย่างมากมาย เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล ชกมวย ตกปลา ตีกอล์ฟ บิลเลียด ปาเป้า โบว์ลิ่ง เทนนิส หรือแม้แต่กระทั่งโอลิมปิกเกมที่มีกีฬาหลายประเภทเข้าด้วยกัน โดยรูปแบบกฎ กติกา และการลงโทษในเกมประเภทนี้จะมีลักษณะเช่นเดียวกับที่ใช้ในการแข่งขันจริง

### 6. Racing Game หรือ เกมแข่งขันความเร็ว

เกมการแข่งขันความเร็ว มีทั้งการแข่งขันของเรือ มอเตอร์ไซด์ จักรยานเสือภูเขา รถแข่ง โดยผู้เล่นจะต้องถึงเส้นชัยให้ทันระยะเวลาที่กำหนดจึงจะได้รับคะแนนสะสมหรือเงินรางวัล

### 7. Simulation Game หรือ เกมจำลองสถานการณ์

เกมจำลองสถานการณ์เป็นเกมที่จำลองเหตุการณ์ หรือ สิ่งต่าง ๆ ที่สามารถเกิดขึ้นจริงมาเป็นเกม เช่น การบริหารเมือง การสร้างฟาร์ม สร้างสวนสนุก สร้างบ้าน เกมจำลองสถานการณ์แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ Real time Simulation และ Fight Simulation

- แนว Real time Simulation ค่อนข้างให้ผู้เล่นใช้ความพยายามและความอดทนในการเล่นมากที่สุด เนื่องจากเนื้อหาของเกมมักจะเกี่ยวกับการพัฒนาสิ่งต่าง ๆ อย่างเป็นลำดับขั้น เช่น การพัฒนาชีวิต พัฒนาเมือง พัฒนาสวนสนุก ทำให้ต้องใช้เวลาในการเล่นเป็นอย่างมาก

- แนว Fight Simulation มักมีรูปแบบออกมาเกี่ยวกับการขับขี่ยานพาหนะที่ใช้ในการรบ เช่น เครื่องบิน เฮลิคอปเตอร์ รถถัง รถไฟ เรือดำน้ำ โดยผู้เล่นจะต้องใช้หลักเกณฑ์ทางฟิสิกส์และการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เพื่อควบคุมองค์ประกอบต่าง ๆ ในเกมเสมือนการขับขี่ยานพาหนะนั้นจริง ๆ เช่น ขับเครื่องบินก็ต้องพิจารณาอัตราการเร่ง ความกดอากาศ ระดับความสูง

### 8. Puzzle Game หรือ เกมปริศนา

เกมปริศนาเป็นเกมที่ต้องอาศัยไหวพริบและสมองขบคิดในการแก้ปัญหา เช่น Freecell Solitaire และ Hearts ที่แถมมากับโปรแกรม Window เพื่อช่วยผ่อนคลายความเครียดระหว่างการทำงาน ปัจจุบันเกมชนิดนี้แทบไม่มีวางขายเนื่องจากไม่เป็นที่นิยมในหมู่ผู้เล่น

### 9. Shooting Game หรือ เกมยานยิง

เกมยานยิงเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องอยู่บนยานพาหนะหรือเครื่องบินต่าง ๆ โดยมีเป้าหมายสำคัญคือ การไล่ยิงคู่ต่อสู้ ผู้เล่นมักสับสนในการแยกประเภทระหว่างเกมยานยิง (shooting) กับเกมจำลองสถานการณ์การต่อสู้ (fight simulation) และระหว่างเกมยานยิง (shooting) กับเกมการต่อสู้ (action) อยู่เสมอ ข้อสังเกตสำคัญในการจัดแบ่งประเภทของเกมเหล่านี้ก็คือ เกมยานยิง (shooting) ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการกำจัดศัตรูมาเป็นอันดับแรก

ส่วนเกมจำลองสถานการณ์การต่อสู้ (fight simulation) แม้จะมีการขับเคลื่อนพาหนะที่ใช้ในการรบ และมีการยิงต่อสู้กับศัตรูอยู่บ้าง แต่ก็ให้ความสำคัญเกี่ยวกับเทคนิคและวิธีการขับเคลื่อนพาหนะนั้น ๆ มากที่สุด นอกจากนี้การเล่นเกมนานยิง (shooting) ผู้เล่นจะต้องทำการยิงจากพาหนะที่ขับเคลื่อน ส่วนเกมการต่อสู้ (action) ผู้เล่นจะเป็นตัวละครต่าง ๆ ที่เข้าบุกทะลุกับสถานการณ์นั้นด้วยตนเอง

#### 10. Fighting Game หรือ เกมการต่อสู้แบบหมัดมวย

เกมการต่อสู้แบบหมัดมวยเป็นการต่อสู้แบบตัวต่อตัว มีทั้งการต่อสู้ด้วยมือเปล่าและแบบมีอาวุธ เช่น ดาบ แล่ กระบองสองท่อนเป็นเครื่องทุ่นแรง เนื้อหาเกมมีเรื่องราวไม่ซับซ้อน เพราะเป้าหมายของเกมอยู่ที่การล้มคู่ต่อสู้ให้สำเร็จเพียงเท่านั้น ฉากในการต่อสู้จึงมักเป็นฉากเดิมแต่จะเปลี่ยนคู่ต่อสู้ไปเรื่อย ๆ

#### 11. Adventure Game หรือ เกมการผจญภัย

เกมการผจญภัยเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องเข้าไปผจญภัยในดินแดนต่าง ๆ เพื่อทำการสืบหาข้อมูลหรือแก้ไขปริศนาตามจุดมุ่งหมาย เกมการผจญภัยแท้ ๆ จะไม่มีการใช้ความรุนแรงเข้าประหัตประหารกันอย่างเด็ดขาด แต่จะเป็นการใช้ไหวพริบ เทคนิคการเล่น ในการแก้ปัญหาหรือเจรจาต่อรองระหว่างตัวละครที่มีอยู่ ปัจจุบันเกมการผจญภัยแบบแท้ ๆ มีอยู่น้อยมากเพราะมักจะออกมาในรูปแบบของการผสมผสานระหว่างเกมการผจญภัยและเกมการต่อสู้ (action fighting) เพื่อเอาใจตลาด

อย่างไรก็ตามหากจัดแบ่งประเภทของเกมตามลักษณะของเนื้อหาแล้ว สามารถแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ได้เป็น 2 กลุ่ม คือ (สุชาติ สัจจสันถวไมตรี, 2542; ธเนศ เย็นบุญญานุสุข, สัมภาษณ์)

1. เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลกระทบทางบวกในด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เล่น เช่น ฝึกเทคนิคการเล่นกีฬา ฝึกการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ฝึกให้มีความพยายาม มีความสุขุมรอบคอบ ทำให้มีสุขภาพจิตดี มีการแสดงออกทางอารมณ์ที่เหมาะสม เนื่องจากเนื้อหาของเกมประเภทนี้ ส่วนใหญ่จะมีการสร้างเงื่อนไขให้ผู้เล่นต้องใช้ไหวพริบ ปฏิภาณและความพยายามเป็นหนทางสู่ความสำเร็จ เช่น เกม Sims City เกม Black and White และ เกม Age of Empire เป็นต้น

2. เกมคอมพิวเตอร์เชิงทำลายล้าง หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่จะส่งผลกระทบทางลบให้กับผู้เล่น เช่น การปลูกฝังความคิด ทัศนคติ และ พฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรง หรือพฤติกรรม

ต่อต้านสังคม เนื่องจากเนื้อหาของเกมจะมีการสร้างเงื่อนไขให้ผู้เล่นเกมใช้อาวุธ กำลัง การทำลายล้างเป็นหนทางสู่ความสำเร็จ เช่น Half-Life Counter Strike และ Grand Thief Auto

### ระดับความรุนแรงของเนื้อหา (rating)

เมื่อเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ถูกผลิตมาให้มีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อตอบสนองนโยบายทางการค้า องค์การอิสระซึ่งไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อแสวงหาผลกำไรของสหรัฐอเมริกาที่มีชื่อว่า Entertainment Software Rating Board หรือ E.S.R.B. จึงเข้ามาจัดระดับเนื้อหาของเกม เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ปกครองสามารถควบคุมและเลือกเนื้อหาของเกมให้กับบุตรหลานได้อย่างเหมาะสม ซึ่งองค์กร E.S.R.B. ได้จำแนกระดับเนื้อหาเกมเป็น 6 ระดับ ดังนี้ (“Game Rating & Descriptor Guide,” Online, 2003)

1. eC (early childhood) เป็นเกมสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป ส่วนใหญ่เป็นเกมการศึกษาที่เน้นไปในการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างการใช้มือและตา (eye – hand coordination) การสอนคำศัพท์และการคำนวณแบบง่าย ๆ มักจะมีเสียงเพลงและตัวการ์ตูนสีสันสดใส เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียกร้องความสนใจ เช่น เกม Lion King, Barbie

2. E (every one) เป็นเกมที่เหมาะกับผู้ที่อายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป ไม่มีเรื่องของความรุนแรงเนื้อหาทางเพศหรือภาษาที่ไม่เหมาะสมเข้ามาเจือปน ส่วนใหญ่จึงมักเป็นเกมกีฬาหรือเกมฝึกสมองต่างๆที่สามารถเล่นได้เรื่อยๆ เช่น เกม The Sims, Championship Manager และ FIFA

3. T (teens) เป็นเกมที่เหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป เนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับ การใช้สมองขบคิดปัญหาเพื่อเอาชนะในแต่ละด่าน สามารถมีความรุนแรง ศัพท์แสลง และภาษาหยาบคายประกอบได้บ้าง แต่ไม่มากนัก เช่น เกม War Craft, Red Alert

4. M (mature) เป็นเกมที่เหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 17 ปีขึ้นไป เนื่องจากเป็นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมากที่สุด ส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการทำลายล้าง การรบราฆ่าฟันกันอย่างไร้เหตุผล นอกจากนี้ยังอนุญาตให้ใช้ภาษาที่หยาบคาย คำสบถ และ ศัพท์แสลงได้เป็นจำนวนมาก บางเกมอาจมีภาพโป๊เปลือยไม่เหมาะสม ผู้ปกครองควรระมัดระวังการเลือกซื้อเกมประเภทนี้เป็นพิเศษ เช่น เกม Residence Evil, Silent Hill

5. Ao (adult only) เป็นเกมสำหรับผู้ใหญ่โดยเฉพาะ เนื่องจากเป็นเกมที่มีเนื้อหาไปในทางการข่มขู่ทางเพศเป็นหลัก เช่น ฉากการข่มขืน การมีเพศสัมพันธ์ ไม่สมควรอย่างยิ่งสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เช่น เกมลวนลามบนรถไฟ เกมจับสาว

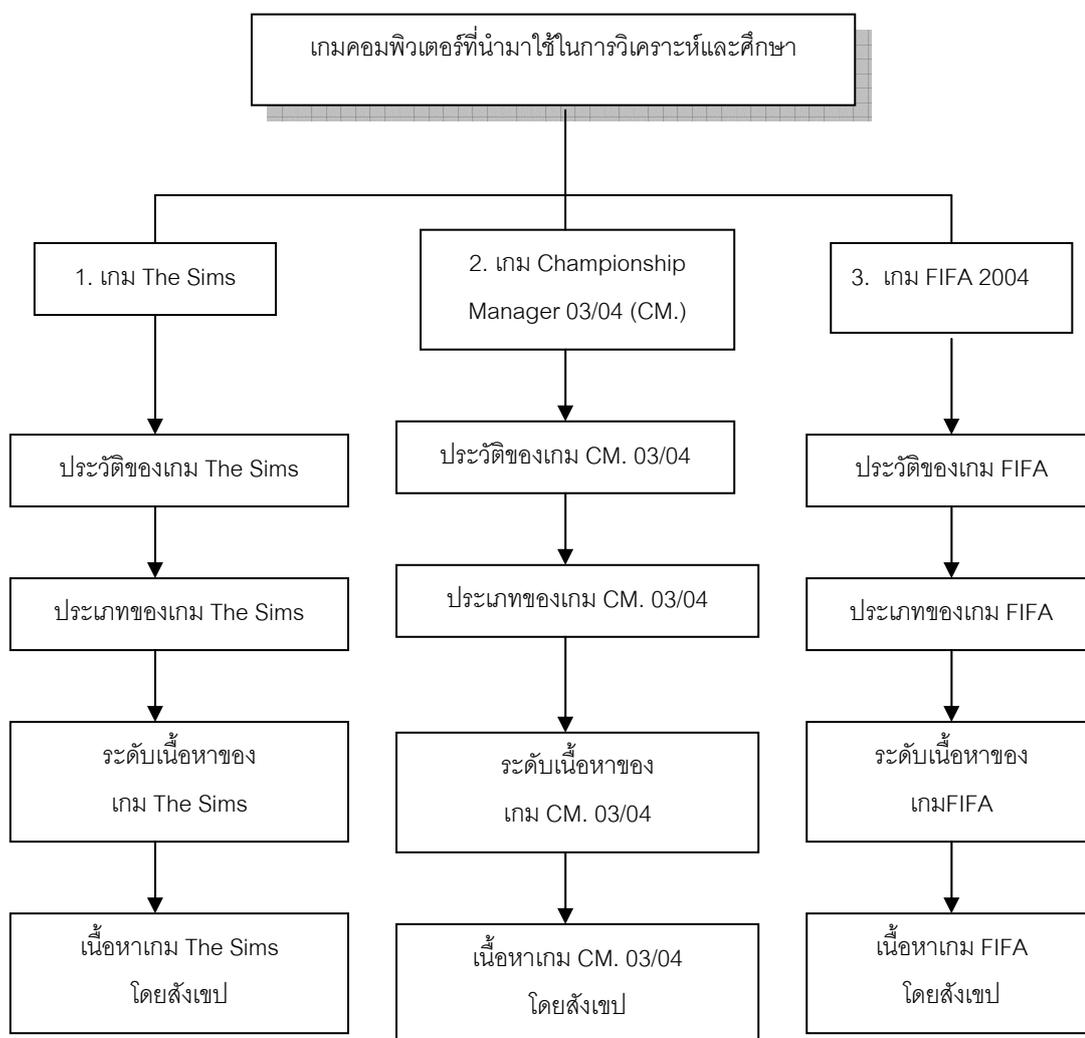
6. RP (rating pending) เป็นเกมที่อยู่ในระหว่างรอการจัดระดับเนื้อหาในขั้นสุดท้าย มักใช้ในเวลาของเกมถูกผลิตออกมาเป็นจำนวนมากในช่วงเทศกาลจน E.S.R.B. ไม่สามารถจัดระดับของเนื้อหาได้ทัน

### เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์และศึกษา

การนำเสนอข้อมูลในส่วนที่สอง เป็นการนำเสนอถึงเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์และศึกษา ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลโดยเรียงลำดับจากเกม The Sims เกม Championship Manager 03/04 และ เกม FIFA 2004 โดยมีรายละเอียดของการนำเสนอข้อมูลในแต่ละเกมจำแนกออกเป็น 4 ประเด็นด้วยกัน ได้แก่ ประวัติของเกม ประเภทของเกม ระดับความรุนแรงของเนื้อหา และ เนื้อหาของเกมที่นำมาเป็นกรณีศึกษาโดยสังเขป ซึ่งสามารถสรุปกระบวนการในการนำเสนอข้อมูลได้ดังแผนภาพที่ 4.2 ต่อไปนี้

## แผนภาพที่ 4.2

แสดงการนำเสนอข้อมูลถึงเกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์และศึกษา



### เกม The Sims

#### ประวัติของเกม The Sims

เกม The Sims เป็นเกม Real Time Simulation ชื่อที่ตั้งคิดค้นโดย Will Wright ผู้ก่อตั้งบริษัท Maxis ถือเป็นกาปฏิบัติทางด้านเนื้อหาเกมอีกครั้งหนึ่ง หลังจากที่เขาได้คิดค้นเกมแนวก่อสร้างชื่อ Sim City ขึ้นมา

แต่เดิม Will Wright มีอาชีพรับจ้างเขียนโปรแกรมให้กับบริษัทเกมต่าง ๆ จนได้ถูกว่าจ้างให้เขียนซอฟต์แวร์เป็นฉากบนเกาะแห่งหนึ่ง เพื่อเป็นเป้าหมายการทำลายล้างของ

เฮลิดอปเตอร์ (Raid of Bungeling Bay) เขามีความสุขกับการสร้างฉากภูมิประเทศและอาคารบ้านเรือนอย่างมาก จึงเกิดแนวความคิดที่ว่าเกมแนวก่อสร้างก็น่าที่จะสร้างความสนุกให้กับผู้เล่นได้เช่นกัน เขาจึงเริ่มทำการค้นคว้าด้วยตัวเองจากหนังสือเกี่ยวกับหลักการวางผังเมืองกว่า 20 เล่ม และนำหลักการเรื่อง “การนำภาพเสมือนจริงมาประยุกต์ใช้ในการสร้างและจัดองค์ประกอบเมือง” ของศาสตราจารย์ Jay Forrester แห่งคณะบริหารธุรกิจ สถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (MIT) มาเป็นฐานข้อมูลในการสร้างเกม Sim City ขึ้นมา แต่เมื่อเขาได้ติดต่อให้บริษัทซอฟต์แวร์เกมต่าง ๆ ซื้อลิขสิทธิ์ไปจำหน่ายก็ไม่มีบริษัทใดให้ความสนใจ ด้วยเหตุผลที่ว่าเกมแนวก่อสร้างไม่น่าจะขายได้ Will Wright จึงต้องก่อตั้งบริษัท Maxis ขึ้นมา เพื่อขายซอฟต์แวร์เกม Sim City ด้วยตัวเอง

แม้ในตอนแรกเกม Sim City ไม่เป็นที่นิยมนัก แต่เมื่อนักเล่นเกมได้ทดลองเล่นไปสักกระยะหนึ่งก็พบความจริงว่า เกมแนวก่อสร้างก็เป็นเกมที่มีความสนุกสนานอย่างมาก เกิดเป็นกระแสบอกเล่าปากต่อปากส่งผลให้นักเล่นเกมคนอื่น ๆ มาทดลองซื้อ และเมื่อนิตยสาร Time ได้ลงบทความถึงความน่าสนใจของเกมดังกล่าวก็ยิ่งเป็นการตอกย้ำถึงกระแสความนิยม ส่งผลให้ยอดขายของ Sim City เพิ่มขึ้นอย่างมหาศาลจนเป็นซอฟต์แวร์ที่ขายดีที่สุดในปี พ.ศ. 2533

แม้จะได้รับความนิยมอย่างมาก แต่เนื่องจากเนื้อหาและองค์ประกอบของเกมที่มีความยุ่งยากซับซ้อนทำให้ผู้เล่นต้องใช้เวลานานในการทำความเข้าใจ ข้อด้อยนี้ส่งผลให้ Sim City ไม่ประสบความสำเร็จในกลุ่มลูกค้าที่เป็นเด็กและสตรีมากนัก Will Wright จึงเกิดความคิดต่อมาว่าจะต้องสร้างเกมคล้าย Sim City ขึ้นมาอีกเกมหนึ่งและที่สำคัญคือต้องเล่นได้ทุกเพศทุกวัย เกิดเป็นเกม The Sims ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวและกิจกรรมภายในชีวิตประจำวันของมนุษย์

#### ภาพที่ 4.1

ภาพภายในเกม The Sims



เกม The Sims ได้รับการตอบรับอย่างเหนือความคาดหมายในทันทีที่วางตลาด นักเล่นเกมทั่วโลกต่างติดใจในองค์ประกอบที่เรียบง่ายแต่แฝงไว้ด้วยเนื้อหาอันซับซ้อน นอกจากนี้ยังสามารถสร้างปรากฏการณ์ในกลุ่มผู้เล่นอย่างที่ไม่เคยมีเกมใดทำมาก่อน กล่าวคือ ลักษณะของเกมได้กระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดแรงบันดาลใจที่จะสร้างโปรแกรมย่อยของตนขึ้นมา เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศภายในเกมให้เป็นที่ตนอยากให้เป็น ไม่ว่าจะเป็นการสร้างไฟล์ตัวละครไฟล์เฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ตกแต่งบ้าน อีกทั้งยังมีการเปิดเว็บไซต์ เพื่อให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ เข้ามาดาวน์โหลดไฟล์ ที่ตนสร้างขึ้นโดยไม่คิดค่าบริการเป็นจำนวนมาก จนทางบริษัท Maxis ต้องรีบระดมทีมงานคิดค้นภาคเสริม (add on) ของเกมออกมา เพื่อให้ทันต่อความต้องการของลูกค้

ปัจจุบันเกม The Sims มีทั้งหมด 14 ภาคด้วยกัน ได้แก่

1. The Sims ภาคแรก (The Sims) ถือเป็นพื้นฐานของเกมทุกภาค หากผู้เล่นไม่มีโปรแกรมภาคนี้จะไม่สามารถเล่นเกมในภาคอื่น ๆ ได้

2. The Sims สร้างชีวิต ลิขิตฝัน (The Sims: Living Large) เป็นส่วนเสริมของภาคแรกที่เพิ่มเติมอุปกรณ์ต่าง ๆ ขึ้นมา เช่น หมู่บ้าน เฟอร์นิเจอร์ อุปกรณ์ตกแต่งบ้าน และ อาชีพของตัวละคร

3. The Sims ปาร์ตี้สุดซสรรค์ บ้านพรรษา (The Sims: House Party) ในภาคนี้ผู้เล่นสามารถเชิญแขกมาบ้านเพื่อจัดงานเลี้ยงกระชับความสัมพันธ์ได้ โดยจะต้องเรียนรู้และค้นหาหลักการจัดเตรียมงานปาร์ตี้ให้สนุกและยังมีตัวละครใหม่ ๆ เกิดขึ้นด้วย

4. The Sims วิทยุรุ่นล้นรัก (The Sims: Hot Date) ผู้เล่นสามารถชวนตัวละครในเกมให้ออกไปเที่ยวด้วยกันตามสถานที่ต่าง ๆ ในเมือง เช่น ชายทะเล สวนอาหาร ร้านค้า และยังสามารถปรับแต่งอาคารหรือสถานที่ต่าง ๆ ในเมืองได้ด้วยตนเอง

5. The Sims วิทยุรักพักร้อน (The Sims: Vacation) ตัวละครสามารถหยุดงานไปพักผ่อนตามภูเขาหรือทะเลได้คราวละหลายวัน โดยมีอุปกรณ์และกิจกรรมใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นมากมาย

6. The Sims สัตว์เลี้ยงแสนรู้ (The Sims: Unleashed) เพิ่มตัวละครสัตว์หลายชนิดให้ผู้เล่นได้ทดลองเลี้ยง

7. The Sims ซุปเปอร์สตาร์ (The Sims: Super Star) เป็นภาคที่ได้รับความนิยมสูงสุดอีกภาคหนึ่ง เนื่องจากมีอุปกรณ์ ฉากใหม่ ๆ และอาชีพในสาขานบันเทิงเกิดขึ้นมากมาย ไม่ว่าจะป็น นักร้อง นักแสดง นางแบบ นายแบบ โดยผู้เล่นจะต้องหาหนทางไต่เต้าไปสู่ความมีชื่อเสียง

8. The Sims คาถามหาสนุก (The Sims: Making Magic) เป็นภาคที่เต็มไปด้วยอุปกรณ์แห่งเวทมนตร์ ผู้เล่นสามารถไปท่องเที่ยวยังโลกแห่งเวทมนตร์เพื่อซื้อสินค้าและเวทย์มนตร์คาถาบางอย่างกลับมาใช้ที่บ้าน

9. The Sims 2 เป็นภาคปรับปรุงครั้งใหญ่ของเกม The Sims โดยภาพรวมของเกมยังมีลักษณะเหมือนเดิม เพียงแต่เปลี่ยนโครงสร้างเกมให้เป็นภาพสามมิติ เพิ่มอุปนิสัยและความรู้สึกนึกคิดของตัวละครให้หลากหลาย ปรับปรุงเครื่องใช้ และ กิจกรรมให้มากขึ้น

10. The Sims 2 มหาลัยวัยฝัน (The Sims 2: University) เป็นส่วนเสริม The Sims 2 ที่ผู้เล่นจะได้ใช้ชีวิตอยู่ในมหาวิทยาลัย เพื่อศึกษาเล่าเรียนและทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อน เช่น จัดงานเลี้ยงสังสรรค์ ร่วมวงดนตรี รวมกลุ่มกันเพื่ออ่านหนังสือ การทำกิจกรรมช่วยเหลือสังคม

11. The Sims 2 ไนต์ไลฟ์คืนหรูหรา (The Sims 2: Night Life) เป็นภาคเสริมที่ทำให้ผู้เล่นสามารถออกจากบ้านหรือหอพักไปท่องเที่ยวดูตามสถานที่ต่าง ๆ ยามค่ำคืน เช่น รับประทานอาหารในโรงแรม ดูคอนเสิร์ต ร้องคาราโอเกะ เต้นดิสโก้

12. The Sims 2 สีสันวันหยุด (The Sims 2: Holiday Party) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการตกแต่งบ้าน การจัดงานปาร์ตี้ เพื่อเฉลิมฉลองเทศกาลคริสต์มาสและปีใหม่

13. The Sims 2 เปิดโลกธุรกิจ (The Sims 2: Business) ในภาคนี้ผู้เล่นสามารถเป็นเจ้าของกิจการได้ตามที่ใจปรารถนา เช่น เปิดร้านตัดเสื้อ ร้านขายดอกไม้ โรงงานผลิตของเล่น ร้านอาหาร จุดประสงค์ของเกม คือ ผู้เล่นต้องทำธุรกิจให้รุ่งเรือง ในขณะที่เด็กรักต้องคอยดูแลเอาใจใส่ลูกค้า ควบคุมความประพฤติ และ พัฒนาความสามารถของลูกจ้าง

14. The Sims 2 บ้านแฟนซี (The Sims 2: Family Fun) เป็นการย้อนกลับไปสู่เนื้อหาของ The Sims ภาคแรก และ The Sims 2 คือ มีเรื่องราวเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตประจำวัน การทำกิจกรรมร่วมกันของสมาชิกในบ้าน และ การสร้างครอบครัวที่อบอุ่น

สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เกม The Sims ภาคแรกมาเป็นตัวตั้งในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่น ผู้ปกครอง และนักวิชาการ เนื่องจากเป็นภาคพื้นฐานที่อธิบายหลักเกณฑ์และรายละเอียดทั้งหมดของเกมให้กับผู้เล่น นอกจากนี้ยังเป็นภาคที่สามารถครองสถิติเกมขายดีที่สุดตลอดกาลด้วยยอดขายกว่า 19 ล้านแผ่นทั่วโลก

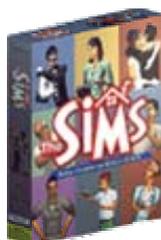
#### ประเภทของเกม The Sims

เป็นเกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวและ กิจกรรมภายในชีวิตประจำวันของมนุษย์

## เนื้อหาเกม The Sims โดยสังเขป

### ภาพที่ 4.2

ภาพจากปกเกม The Sims



เกม The Sims ภาคแรก เป็นการจำลองเอาสถานการณ์ภายในครอบครัวของมนุษย์ มาเป็นเนื้อหาเกม การดำเนินเรื่องในลักษณะเปิด (open text) กล่าวคือ เกมจะกำหนด กฎ กติกา เทคนิค รูปแบบการเล่น ตลอดจนผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจบางอย่างมาเป็นกรอบให้อย่างคร่าว ๆ โดยที่ผู้เล่นเป็นผู้มีอำนาจควบคุมสั่งการตัวละครได้ทุกอย่าง รวมถึงเป็นผู้กำหนดเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมด้วยตนเอง ในเกม The Sims จำแนกออกเป็น 3 หมวดหลักดังนี้

1. หมวดชีวิต ได้แก่ การรับผิดชอบดูแลชีวิตของตัวละครในทุก ๆ ด้าน เช่น การสร้างตัวละคร การกำหนดรูปร่าง หน้าตา สีผิว อุปนิสัย, การดูแลความต้องการ ชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครอย่างรอบด้าน เช่น อาหาร ความสะอาด การพักผ่อน การหาอาชีพให้รับผิดชอบ การฝึกฝนและพัฒนาทักษะ การพัฒนาความสามารถ การจัดการบัญชีรายรับรายจ่ายให้สมดุลกัน การดูแลความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในบ้านและนอกบ้าน ฯลฯ

### ภาพที่ 4.3

ภาพหมวดชีวิตในเกม The Sims



2. หมวดเครื่องใช้ ได้แก่ การเลือกซื้อเฟอร์นิเจอร์ที่มีอยู่อย่างมากมายมาตกแต่งบ้านให้สวยงามและเหมาะสมกับงบประมาณที่มีอยู่ เพื่อให้ตัวละครมีความสุขกับที่อยู่อาศัย ซึ่งจะนำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นตามลำดับ

หมวดเครื่องใช้แบ่งออกเป็นกลุ่ม ๆ ตามลักษณะของการใช้งาน ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ เครื่องครัว ของตกแต่งบ้าน เครื่องใช้ไฟฟ้า ระบบน้ำ ระบบไฟ และ ของใช้จิปาดะ ซึ่งผู้เล่นสามารถทำการขายสิ่งของทั้งได้ในภายหลังเมื่อไม่ต้องการหรือประสบกับปัญหาเรื่องค่าใช้จ่าย นอกจากนี้เครื่องใช้ต่าง ๆ ยังมีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะและสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับตัวละครได้ในระดับที่แตกต่างกันตามแต่อุปนิสัย ผู้เล่นจึงต้องประเมินคุณสมบัติของสินค้าและความคุ้มค่ากับราคาที่ตั้งอยู่เสมอ

#### ภาพที่ 4.4

ภาพหมวดเครื่องใช้ในเกม The Sims



3. หมวดหมู่สร้าง ได้แก่ การออกแบบและตกแต่งบ้านให้กับตัวละครจากอุปกรณ์และเครื่องมือที่เกมกำหนดมาให้ผู้เล่นสามารถสร้างบ้าน ต่อเติมบ้าน สร้างสระว่ายน้ำและจัดสวนได้ตามจินตนาการของตน ภายในเกมจะมีการประเมินถึงความพึงพอใจของผู้อาศัยที่มีต่อขนาดของบ้าน สภาพแวดล้อม และการตกแต่งทั้งภายในและภายนอกอยู่ตลอดเวลา หากไม่ถูกสุขลักษณะ คับแคบ หรือ ไม่สวยงาม จะส่งผลให้ตัวละครมีอาการหดหู่และมีพัฒนาการที่ล่าช้า ผู้เล่นจึงต้องรักษาความสะอาดและตกแต่งบ้านให้สวยงามอยู่เสมอ

## ภาพที่ 4.5

ภาพหมวดหมู่สร้างในเกม The Sims

เกม Championship Manager 03/04ประวัติเกม Championship Manager

เกม “CM” หรือ Championship Manager วางจำหน่ายครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2535 เป็นผลงานของสองพี่น้องชาวอังกฤษ “พอล” และ “โอลิเวอร์ คอลลีเออร์” ผู้ก่อตั้งบริษัทสปอร์ต อินเตอร์แอคทีฟ (Sport Interactive: SI.) ทั้งคู่ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างเกมมาจากความผิดหวังอย่างมาก เมื่อครั้งที่ผู้จัดการสโมสรฟุตบอลทีมโปรดบริหารงานไม่เข้าชั้น แต่ไม่รู้จะหาทางระบายออกอย่างไร

แม้เกม Championship Manager จะไม่มีภาพสามมิติหรือกราฟิกที่สวยงามเหมือนเกมอื่น ๆ อีกทั้งผู้เล่นยังต้องจัดการบริหารทีมและติดตามความเป็นไปทุกอย่างของเกมผ่านข้อความภาษาอังกฤษที่มีอยู่เป็นจำนวนมาก แต่ก็ยังสามารถสะกดให้ผู้เล่นชาวไทยนั่งติดหน้าจอ คอมพิวเตอร์กันข้ามวันข้ามคืน เพียงเพื่อให้ทีมที่ตนรักผิดชอบแข่งขันจนเสร็จสิ้นฤดูกาล

พอล ซาร์ป ผู้บริหารใหญ่บริษัทเซสต์เอนเตอร์เทนเมนต์ (Zest Entertainment) บริษัทนำเข้าเกมคอมพิวเตอร์รายใหญ่ที่สุดของประเทศไทย กล่าวถึงสาเหตุที่เกม Championship Manager ได้รับความนิยมไว้อย่างน่าสนใจว่า

กีฬาฟุตบอลเป็นกีฬาชนิดหนึ่งที่คนไทยชื่นชอบและคลั่งไคล้เอามาก ๆ ซึ่งอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกม CM. ได้รับความนิยมในเมืองไทย ด้วยความคิดที่ว่า การได้เข้าไปคุมทีมสโมสรฟุตบอลดัง ๆ ด้วยตัวเองอย่างที่ใจต้องการ ถือเป็นความฝันของเด็กไทยรวมถึงผู้ใหญ่อีกหลายคน แม้ว่าเกม CM. ที่เล่นอยู่อาจจะไม่ใช่ของลิขสิทธิ์ แต่ก็ถือว่าผู้ที่ผลิตเกมนี้ขึ้นมาได้เดินมาถูกทางจนคนไทย

อีกหลายคนติดเกมนี้กันงอมแงม และในความเป็นจริงแล้วระบบสามมิติไม่มีความจำเป็นสำหรับคนเล่นเกม CM. เลย ถือว่าเป็นเรื่องที่คุณเกะกะมากกว่าระยะแรก ๆ อาจจะมีรู้สึกตื่นเต้นแต่เมื่อเล่นไปได้ระยะหนึ่งจะรู้ว่าระบบภาพ 3D นั้นไม่มีความจำเป็นในการเล่นเพราะ CM. มีมนต์เสน่ห์ที่ครองใจคอลูกหนังอย่างเหนียวแน่น ด้วยข้อมูลนักเตะ การซื้อขายนักเตะ และ ระบบการจัดทีมที่สมจริงที่สุด (“CM.4 การรอคอยของสาวกลูกหนัง,” ออนไลน์, 2546)

เกม Championship Manager มีด้วยกันทั้งหมด 4 ภาค<sup>3</sup> คือ

1. Championship Manager 1 ประกอบด้วย Season 1993 – 1994 และ CM. Italia
2. Championship Manager 2 ประกอบด้วย Season 1996 – 1998
3. Championship Manager 3 ประกอบด้วย Season 1999 – 2000, 2000 -2001
4. Championship Manager 4 ประกอบด้วย Season 2003 - 2004

ด้วยความพยายามของคณะทำงานการวิจัยกว่า 2,500 คน ภาค 03/04 จึงมีลูกฟุตบอลให้ผู้เล่นเลือกบริหารถึง 43 ลีก 100 ดิวิชั่น จากประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกกว่า 96 ประเทศ มีข้อมูลนักเตะกว่า 200,000 คน นอกจากนี้ยังมีการปรับปรุงองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมอีกมากมายเพื่อเอาใจผู้เล่นไม่ว่าจะเป็นปรับปรุงการข่าวในเกมให้สื่อมวลชนบทบาทต่อการบริหารงานในสโมสรมากขึ้น ปรับความสัมพันธ์ระหว่างนักเตะให้มีความสมจริง มีการรายงานของแมวมอง (scout) ผู้ฝึกสอนและนักกายภาพบำบัดเกี่ยวกับรายละเอียดของนักเตะ ปรับปรุงอากรบาตเจ็บของนักเตะ ปรับปรุงระบบการพักฟื้นใหม่ เพิ่มรางวัลประตูยอดเยี่ยมประจำเดือน/ประจำฤดูกาล พร้อมทั้งระบบแสดงภาพการแข่งขันแบบสองมิติในขณะที่เกิดเหตุการณ์สำคัญ

สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เกม Championship Manager 03/04 มาเป็นตัวอย่างในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่น ผู้ปกครองและนักวิชาการ เนื่องจากเกม Championship Manager 03/04 สามารถครองสถิติเกมที่มียอดขายสูงสุดในประเทศไทยสูงสุดถึง 30,000 ก๊อปปี้และยังสามารถคว้ารางวัลเกมยอดเยี่ยมแห่งปีของอังกฤษประจำปี 2546 หรือ

---

<sup>3</sup>Championship Manager เป็นเกมซึ่งมีภาคต่อที่มีอายุยาวนานที่สุดในวงการเกม แต่หลังจาก Championship Manager 03/04 พอลและโอลิเวอร์ คอลลีเออร์ได้ถอนตัวออกจากบริษัทสปอร์ต อินเตอร์แอคทีฟ โดยได้นำฐานข้อมูลของเกม Championship Manager 03/04 ไปผลิตต่อและเปลี่ยนชื่อเป็น Football Manager

Golden Joystick Awards 2003 ในสาขา “PC Game of The Year” และ “The Daily Mirror Best of British”

#### ภาพที่ 4.6

ภาพจากปกเกม Championship Manager 03/04



#### ประเภทของเกม Championship Manager 03/04

เป็นเกมแนววางแผน (strategy game) เชิงบริหารจัดการสโมสรฟุตบอล

#### เนื้อหาเกม Championship Manager 03/04 โดยสังเขป

เกม Championship Manager เป็นเกมวางแผนการบริหารสโมสรฟุตบอลที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นผู้จัดการทีมฟุตบอลชั้นนำของโลก แนวคิดหลักของเกมคือทำให้ผู้เล่นได้ทดลองทำหน้าที่บริหาร จัดการสโมสรฟุตบอลอย่างครบทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการวางแผนการเล่น การจัดตารางการฝึก การต่อสัญญา การซื้อขายตัวนักเตะ การกำหนดรูปแบบการจ่ายค่าแรง อัตราค่าจ้าง การปั้นนักเตะขึ้นมาเสริมทีม การบริหารงบประมาณ ซึ่งในภาค 03/04 นี้ จะมีทีมให้ผู้เล่นบริหารถึง 3 ระดับ ได้แก่ ทีมตัวจริง ทีมสำรองและทีมเยาวชนอายุ 19 ปี โดยผู้เล่นสามารถเลือกได้ตามความต้องการและความสามารถของผู้เล่นว่าต้องการจะบริหารทีมในระดับใดบ้าง นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถพัฒนาทีมของตน เพื่อไต่ระดับของทีมขึ้นไป เช่น จาก Division 3 ไปสู่ Division 2 Division 1 และ Premier League และหากผู้เล่นบริหารจัดการทีมได้ไม่ดีก็มีโอกาสที่จะถูกลดชั้นได้เช่นเดียวกัน

การวางแผนการบริหารจัดการใน Championship Manager 03/04 จำแนกออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

#### 1. การวางแผนบริหารคน ได้แก่

1.1 การบริหารนักเตะ เป็นเรื่องของการดูแลนักเตะในทีมเป็นรายบุคคลให้มีความสุขและมีความรู้สึกร่วมว่าตนเป็นสมาชิกของทีมอยู่ตลอดเวลา ซึ่งจะเกิดจากองค์ประกอบ

ย่อยหลายอย่างประกอบกัน เช่น สถานะในสโมสร (นักเตะคนสำคัญของสโมสร นักเตะที่ต้องลงตัวจริงตลอด นักเตะตัวสำรอง นักเตะในระบบหมุนเวียน) จำนวนค่าจ้างที่ได้รับ การได้รับคำชมเชย การถูกตำหนิ การลงโทษ การให้รางวัล การถูกทีมอื่นยืมตัวไปเป็นเวลานาน ความสนิทสนมระหว่างเพื่อนนักเตะด้วยกัน และ ความสัมพันธ์ระหว่างนักเตะกับผู้จัดการ

1.2 การบริหารบุคลากร ประกอบด้วย ผู้ช่วยผู้จัดการทีม นักกายภาพบำบัด ผู้ฝึกสอนและแมวมองนักเตะ โดยผู้เล่นสามารถกำหนดหรือมอบหมายงานให้กับทีมงานเป็นรายบุคคลว่าจะให้ใครทำหน้าที่อะไร เช่น ให้ผู้ช่วยผู้จัดการทีมดูแลการต่อสัญญาแก่นักเตะ ให้ช่วยจัดการแข่งขันนัดกระชับมิตร ให้ผู้ฝึกสอนควบคุมตารางการฝึกซ้อม ดูแลทีมสำรองและทีมเยาวชน สั่งแมวมองให้ออกไปค้นหา เก็บรวบรวมข้อมูลและประเมินราคาตัวนักเตะในตำแหน่งที่ต้องการซื้อ หรือ สั่งให้จับตามองและคอยส่งรายงานเกี่ยวกับนักเตะของทีมคู่แข่ง

สำคัญอย่างยิ่งที่ผู้เล่นจะต้องมอบหมายงานให้บุคคลเหล่านี้ปฏิบัติ โดยพิจารณาจากคุณสมบัติและความสามารถที่แต่ละคนมีอยู่อย่างเหมาะสม เนื่องจากประสิทธิภาพในการทำงานของทีมงานจะมีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับความก้าวหน้าของทีม ซึ่งภายในเกมจะมีทั้งประวัติและมีการกำหนดค่าความสามารถของทีมงานมาให้ มีค่าจาก 1 ถึง 20 โดยแยกออกเป็นหมวดหมู่ ดังนี้

- ประวัติส่วนตัว (profile) ได้แก่ ชื่อ อายุ สัญชาติ อุบัติสัย ลักษณะการฝึกสอน ระบบการเล่นที่ชอบ

- ความสามารถในการฝึกสอน (coaching) เช่น ความสามารถในการฝึกสอนนักเตะ การฝึกสอนผู้รักษาประตู การทำกายภาพบำบัด การประเมินศักยภาพในอนาคตของผู้เล่น ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีการกีฬาและเทคนิค การทำงานร่วมกับเยาวชน

- ค่าความสามารถทางสภาพจิตใจ (mental) เช่น การปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น ความตั้งใจในการฝึกสอน ความมีระเบียบและความเข้มงวด การกระตุ้นจิตใจ และ ความสามารถในการประเมินผลนักเตะ

2. การวางแผนบริหารทีม ได้แก่ การดูแลบริหารสโมสรในภาพรวม แบ่งเป็น

2.1 การจัดตารางฝึกซ้อมของนักเตะ ผู้เล่นจะต้องสร้างตารางการซ้อมในแต่ละวันขึ้นมาจากรูปแบบการฝึกที่มีด้วยกันถึง 25 แบบ เพื่อให้เหมาะกับสภาพร่างกาย ความต้องการ และหน้าที่ของนักเตะแต่ละคน เช่น กำหนดให้ทีมตัวจริงฝึกการยิง การโหม่ง และ วิ่งระยะไกล กำหนดให้ผู้รักษาประตูฝึกการกระจายบอล การขว้างบอล การหยุดบอล รวมทั้งการกำหนดให้

นักเตะที่บาดเจ็บหยุดพัก นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถเรียกดูคำอธิบายได้ว่า รูปแบบการฝึกซ้อมแต่ละแบบ มีผลต่อการพัฒนาทักษะการเล่นในด้านใดบ้าง

ในส่วนท้ายของตารางการฝึกจะมีการแสดงผลลัพธ์ของการฝึกซ้อมอย่างชัดเจน รวมทั้งมีการแสดงระดับความถดถอยหรือความก้าวหน้าของนักฟุตบอลแต่ละคนที่เกิดจากการฝึกซ้อม ผู้เล่นจึงสามารถนำผลที่ได้ไปปรับปรุงการกำหนดตารางฝึกซ้อมครั้งต่อไปให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ภาพที่ 4.7

ภาพตารางการฝึกซ้อมในเกม Championship Manager 03/04



2.2 การวางแผนรูปแบบการเล่นและการวางกลยุทธ์ เริ่มต้นจากจัดทีมโดยทำการคัดเลือกนักเตะในตำแหน่งต่าง ๆ ทั้งตัวจริงและตัวสำรอง ให้สอดคล้องกับ อายุ สภาพร่างกาย สภาพจิตใจ ทักษะความสามารถที่นักเตะมีอยู่ ยกตัวอย่างเช่น การคัดเลือกนักเตะกองหน้าจะต้องพิจารณาจากนักเตะที่มีทักษะในการทำแต้ม การทรงตัว การโหม่ง การวิ่งและความคิดสร้างสรรค์ ในอัตราที่สูงเพื่อให้นักเตะทำประตูได้โดยง่าย นักเตะที่รับหน้าที่เป็นกัปตันทีม นอกจากจะมีความเก่งกาจแล้ว ยังต้องเป็นผู้ที่มีความมุ่งมั่น มีความเป็นผู้นำ มีน้ำใจนักกีฬา เพื่อสร้างแรงจูงใจ และเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับนักเตะคนอื่น ๆ ซึ่งในเกมจะมีทั้งประวัติและ มีการกำหนดค่าความสามารถของนักเตะมาให้ มีค่าจาก 1 ถึง 20 โดยแยกออกเป็นหมวดหมู่ ดังนี้

- ประวัติทั่วไป (profile) ได้แก่ ชื่อ นามสกุล อายุ ตำแหน่ง สัญชาติ ความรู้ลึกที่มีต่อสโมสร ประเภทของสัญญา จำนวนเงินค่าทำสัญญา ค่าจ้าง วันที่เริ่มสัญญา-วันหมดอายุของสัญญา สถานะภายในทีมของนักเตะ ข้อมูลทางสถิติเกี่ยวกับผลการเล่นใน 5 นัดที่ผ่านมา เช่น อัตราการผ่านบอล การส่งบอล การตัดบอลที่ประสบความสำเร็จ จำนวนการล้ำหน้า การทำฟาวล์ จำนวนใบเหลืองใบแดง จำนวนครั้งในการพยายามประตูและจำนวนประตูที่ทำได้

- ค่าความสามารถทางสภาพร่างกาย (physical) เช่น การเร่งความเร็วในการวิ่ง ความแข็งแกร่ง ความอดทน ความพร้อมของร่างกาย ทำซ้ำที่ถนัด

- ค่าความสามารถทางสภาพจิตใจ (mental) เช่น ความเป็นผู้นำ ความมุ่งมั่น ในเกมการควบคุมอารมณ์ ความมีน้ำใจนักกีฬา ความกล้าในการเล่น

- ค่าความสามารถทางการเล่น (ability) เช่น การประกบ การโหม่ง การกระโดด การยิงลูกระยะไกล การทุ่มไกล การส่งลูก การแย่งบอล เป็นต้น

เมื่อทำการจัดทีมโดยทำการคัดเลือกนักเตะในตำแหน่งต่าง ๆ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว จากนั้นจึงค่อยกำหนดรูปแบบการเล่น (formation) และกลยุทธ์ (tactic) ในการแข่งขันว่าจะใช้รูปแบบใด โดยจะต้องพิจารณาจากปัจจัยหลายอย่างด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นสภาพอากาศ ฟอर्मการเล่น แผนการเล่นของคู่แข่ง ความสำคัญของเกมการแข่งขัน คะแนนและลำดับของทีมในตาราง ต้องการเน้นเกมรุกหรือเกมรับ ในภาคนี้ผู้เล่นสามารถสั่งแผนการเล่นได้ทั้งในระดับทีม และในระดับบุคคล เช่น กำหนดรูปแบบการเล่น (formation) เอาไว้ก่อนว่าจะใช้สูตรใด เช่น 2-3-5 4-4-3 จากนั้นจึงกำหนดกลยุทธ์ (tactic) การประกบ การเสียบสกัด การบุก การตั้งรับของทีม แล้วค่อยออกคำสั่งต่อไปว่าจะให้นักเตะคนใดทำหน้าที่ทุ่มบอล เปิดบอล เตะมุม ยิงลูกโทษ หรือเมื่อได้ครอบครองบอลแล้วจะให้นักเตะส่งบอลต่อไปยังเพื่อนร่วมทีมคนไหนและจะต้องส่งแบบใด เช่น เน้นการส่งบอลสั้น ส่งบอลเร็ว เปิดบอลยาว ส่งไปให้นักเตะคนที่อยู่ใกล้ประตูที่สุด ส่งบอลกลับหลัง ฯลฯ

#### ภาพที่ 4.8

ภาพการจัดรูปแบบการเล่นและการวางกลยุทธ์ในเกม Championship Manager 03/04



ผลของการวางแผนทั้งหมดจะแสดงให้เห็นในรูปแบบของภาพสัญลักษณ์สองมิติ แถบคำบรรยายภาษาอังกฤษ ตารางสถิติ และบทสรุปเหตุการณ์สำคัญของเกม (สามารถเลือกชมได้) เพื่อให้ผู้เล่นสามารถวิเคราะห์ ทบทวนแต่ละจังหวะของเกมว่าวางแผนผิดพลาดอย่างไร

นักเตะเล่นได้มีประสิทธิภาพตามคำสั่งหรือไม่ ซึ่งจะมีประโยชน์อย่างยิ่งกับการวางแผนการแข่งขันในนัดต่อ ๆ ไป

ภาพที่ 4.9

ภาพสอมิติแสดงผลการแข่งขันในเกม Championship Manager 03/04



3. การวางแผนบริหารเงิน ได้แก่ การควบคุมงบประมาณรายรับรายจ่ายของสโมสรให้มีสถานะทางการเงินที่มั่นคง อยู่ในระดับที่ผู้บริหารสโมสร (board member) พอใจ มิฉะนั้นผู้เล่นอาจถูกตัดงบประมาณ ถูกบังคับให้ขายตัวนักเตะบางคนทิ้ง หรือ อาจถูกไล่ออกจากการเป็นผู้จัดการทีมก็ได้ การบริหารงบประมาณในเกมเกี่ยวข้องกับเรื่องหลัก ๆ ดังต่อไปนี้

3.1 การทำสัญญาซื้อนักเตะ ถือเป็นส่วนสำคัญมากที่สุดอย่างหนึ่งของเกม เพราะนอกจากผู้เล่นจะสามารถสร้างทีมในฝันของตนขึ้นมาจากการเล่นในสัปดาห์แล้ว การได้นักเตะเก่ง ๆ มาร่วมทีมโอกาสที่จะเอาชนะก็มีมาก โดยในที่นี้ผู้เล่นจะต้องเรียนรู้ถึงวิธีการกำหนดมูลค่าของสัญญาให้เป็นที่พอใจของทุกฝ่าย ยกตัวอย่างเช่น หากเสนอมูลค่าการทำสัญญาที่ต่ำเกินไปก็ยากที่จะตกลงกันได้สำเร็จ หรือ ถ้าหากเสนอมูลค่าของสัญญาสูงไปก็จะเป็นการสิ้นเปลืองเงินและอาจส่งผลกระทบต่อให้บัญชีของสโมสรติดลบหรืออาจถูกผู้บริหารสโมสรตำหนิเอาได้

สัญญาซื้อนักเตะ ประกอบด้วย การกำหนดจำนวนเงินและวิธีการที่จะจ่ายเงินให้กับสโมสรเดิม การเสนอให้ส่วนแบ่งเมื่อผู้เล่นขายตัวนักเตะต่อให้กับสโมสรอื่นในอนาคต การกำหนดอัตราค่าจ้างให้กับนักเตะ การให้เงินพิเศษ (โบนัส) ระยะเวลาของสัญญา อัตราการเพิ่มค่าจ้างต่อปี อัตราการลดค่าจ้างถ้าทีมตกชั้น ฯลฯ นอกจากนี้ เกมยังได้สร้างทางเลือกเพิ่มเติมอื่น ๆ ให้กับผู้เล่น (ขึ้นอยู่กับผู้เล่นว่าจะเลือกใช้หรือไม่) เช่น การขอผ่อนชำระเป็นงวด ๆ การยืมการกู้เงินจากธนาคาร การเรียกนักเตะมาทดสอบฝีเท้าก่อนยื่นข้อเสนอ การขอยืมตัวนักเตะ (ใช้งบประมาณต่ำกว่าการซื้อเพราะเสียเพียงค่าจ้างแทนสโมสรต้นสังกัด) การปั้นนักเตะเยาวชน

ขึ้นมาเสริมทีมนอกจากนี้การเลือกซื้อตัวนักเตะที่มีฝีมือแต่ยังไม่เป็นที่รู้จักก็เป็นอีกทางเลือกหนึ่ง ที่ผู้เล่นอาจจะทำกำไรได้อย่างมากมายในภายหลัง ซึ่งผู้เล่นสามารถติดต่อของซื้อนักเตะคนใดก็ได้จากนักเตะที่มีอยู่ทั้งหมด 200,000 คน

3.2 การขายนักเตะ การขายตัวนักเตะออกจากทีมมีหลายสาเหตุด้วยกัน เช่น นักเตะมีอาการบาดเจ็บยาวนาน มีฟอร์มการเล่นที่ไม่ดี มีความสามารถต่ำเกินไป มีนักเตะในตำแหน่งเดียวกันพร้อมกันหลายคน ซึ่งการขายนักเตะออกไปนี้จะช่วยลดรายจ่ายที่ไม่จำเป็นให้กับทีม รวมทั้งเป็นการเพิ่มรายได้ สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับการซื้อขายตัวนักเตะคือ ผู้เล่นจะต้องตั้งค่าตัวให้มีความเหมาะสมพอดี มิฉะนั้นอาจจะเสียโอกาสที่จะได้ขายนักเตะ ทำให้ได้มูลค่าของสัญญาต่ำกว่าที่ควรได้ หรือ หากผู้เล่นเลือกขายตัว นักเตะออกไปผิดคน เช่น เป็นนักเตะที่แฟนบอลชื่นชอบก็จะมีผลกระทบโดยตรงต่อรายได้ในการขายบัตรเข้าชมการแข่งขัน

3.3 การทำสัญญาจ้างทีมงาน มีลักษณะเดียวกันกับการซื้อนักเตะ ผู้เล่นจะต้องกำหนดอัตราค่าจ้างและระยะเวลาการทำสัญญาให้เหมาะสมกับทักษะความสามารถและผลงาน

3.4 การต่อสัญญา ผู้เล่นต้องหมั่นตรวจสอบและพยายามต่อสัญญากับนักเตะและทีมงานที่สำคัญ ๆ ให้ได้ก่อนหมดสัญญา มิฉะนั้นอาจต้องเสียนักเตะหรือทีมงานไปให้กับสโมสรอื่นนอกจากนี้ ช่วงเวลาการต่อสัญญายังถือเป็นโอกาสสำคัญที่ผู้เล่นจะได้ปรับเปลี่ยนเพื่อเพิ่มข้อเสนอในสัญญาเสียใหม่เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับลูกทีม หรือปรับลดมูลค่าหรือบอกเลิกสัญญากับนักเตะ-ทีมงานที่ไม่มีคุณภาพ

3.5 เงินรางวัลและรายได้อื่น ๆ เช่น ค่าสปอนเซอร์ ค่าบัตรเข้าชมการแข่งขัน ค่าขายของที่ระลึกโฆษณา ฯลฯ รายได้ในส่วนนี้ผู้เล่นไม่สามารถกำหนดได้โดยตรง แต่เกมจะทำการประเมินผลของรายได้มาให้โดยอัตโนมัติ จากการคำนวณองค์ประกอบหลาย ๆ ด้านด้วยกัน เช่น ความมีชื่อเสียง ผลงานที่ผ่านมาของสโมสร จำนวนนักเตะดาวรุ่งในทีม ผู้เล่นจึงต้องพยายามเล่นให้ชนะและสร้างชื่อเสียงให้กับทีมอยู่เสมอ เพื่อเพิ่มรายได้ในส่วนนี้

## เกม FIFA 2004

### ประวัติเกม FIFA 2004

เกม FIFA หรือ FIFA Soccer จัดว่าเป็นเกมกีฬาฟุตบอลที่ดีที่สุดของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล เนื่องจากเป็นเกมที่มีการพัฒนาในส่วนของภาพกราฟิกและเทคนิคต่าง ๆ ตลอดจนปรับปรุงข้อมูลนักเตะในเกมให้ทันสมัยอย่างสม่ำเสมอ ในการออกภาคต่อของเกมทุกปี มาตั้งแต่ภาคแรกในปี ค.ศ. 1997

สำหรับการสร้างเกม FIFA 2004 บริษัท Electronic Arts Sport หรือ EA Sports ได้มีการทำสัญญาซื้อข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ มากกว่า 500 ฉบับ เพื่อให้ฐานข้อมูลของเกมมีความสมบูรณ์สมจริงมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นสนามในเกมที่มีถึง 30 สนาม ทีมกว่า 300 ทีม จากลีกทั้งหมด 16 ลีก รวมถึงฐานข้อมูลที่มีข้อมูลของนักเตะมากกว่า 10,000 คน ยิ่งไปกว่านั้น ยังได้จ้างนักเตะระดับโลก 3 คน ได้แก่ เดล ปิเอโร (Del Piero) ทีมชาติอิตาลี จากสโมสร ยูเวนตุส (Juventus) โรนัลดีญโญ่ (Ronaldinho) ทีมชาติบราซิล จากสโมสร บาเซโลนา (Barcelona) และ เทียร์รี่ อองรี (Thierry Henry) นักเตะทีมชาติฝรั่งเศสจากสโมสรอาเซนอล (Arsenal) มาเป็นพรีเซ็นเตอร์ในการโฆษณาและให้ความช่วยเหลือในด้านเทคนิคต่าง ๆ นอกจากนี้ทาง EA Sports ยังได้พัฒนาระบบภาพเคลื่อนไหวแบบชีวภาค (organic animation engine) ขึ้นมา เพื่อที่จะทำให้น้ำตาการแสดงออกทางสีหน้า และทุกการเคลื่อนไหวของนักเตะในเกม ดูสมจริงและมีความหลากหลายยิ่งขึ้น

ภาพที่ 4.10

ภาพสามนักเตะพรีเซ็นเตอร์ในเกม FIFA 2004



#### ประเภทของเกม FIFA 2004

เป็นเกมการแข่งขันกีฬาฟุตบอล (sport game) ที่มีรูปแบบ กฎ กติกาและการลงโทษในเกมเช่นเดียวกันกับที่ใช้ในการแข่งขันจริง

#### เนื้อหาเกม FIFA 2004 โดยสังเขป

เป็นเกมกีฬาฟุตบอลที่ผู้เล่นสามารถเลือกรูปแบบการเล่นได้ทั้งเล่นคนเดียวโดยแข่งกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เล่นสองคนโดยแข่งกับเพื่อน หรือ เล่นแบบเป็นผู้จัดการทีม ทำหน้าที่วางแผนการเล่นเพียงอย่างเดียวก็ได้ตามความถนัด

วิธีการเล่นเริ่มจากเลือกลีกที่ต้องการเล่น เช่น F.A. Premier League, English Division 1, 2 3, German Bundesliga, Brazillian League จากนั้นจึงทำการเลือกทีมที่มีอยู่ในลีกนั้น ๆ ซึ่งจะมีรูปแบบการแข่งขันอยู่ 4 รูปแบบด้วยกัน คือ การแข่งแบบอาชีพ (career mode) การแข่งขันแบบแพ้คัดออกชิงถ้วยรางวัล (tournament mode) การแข่งขันแบบอิสระ (practice Mode) และการแข่งขันแบบเก็บคะแนน (ledge mode) โดยมีรางวัลให้แข่งขันกันถึง 17 ถ้วย เช่น F.A. Cup, Coupa League, Austrin OFB Cup, Netherlands Cup, American Club Championship เป็นต้น

ในส่วนของเทคนิคการเล่นจะมีหมวดการฝึกซ้อมให้ผู้เล่นได้ทดลองก่อนแข่งจริง โดยผู้เล่นสามารถตั้งค่าระดับความยากง่ายของการเล่น ระยะเวลาของการเล่น สนามที่ทำการแข่งขัน และ สภาพอากาศได้ด้วยตนเอง ขณะแข่งขันจะใช้กฎ กติกา การเล่นเช่นเดียวกับสนามจริง เช่น มีการเช็คล้ำหน้า ให้ใบเหลือง ใบแดง หรือ ไล่ออกจากสนามเมื่อผู้เล่นทำผิดกฎ กติกา ในภาคนี้ผู้เล่นจะต้องตรวจสอบระดับความสามารถของนักเตะแต่ละคน ซึ่งจะแตกต่างกันไปในรายละเอียดด้วยค่าความสามารถถึง 20 ค่า ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์ที่มีกับสภาพอากาศที่ต่างกันไปในเกม

การแข่งขันผู้เล่นจะต้องพยายามกดปุ่มบังคับตัวละครต่าง ๆ ให้มีการส่งบอล ผ่านบอล โยนบอล เรียกบอล สไลด์ ยิงประตู เข้าแย่งลูก ฯลฯ เพื่อยิงประตูให้ได้มากกว่าฝ่ายตรงข้ามจึงชนะ

ภาพที่ 4.11

ภาพภายในเกม FIFA 2004

