

## บทที่ 4

### วิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นตามที่ได้ศึกษามาจำนวน 5 เกม ได้แก่เกม Seiken Densetsu 3, Saga Frontier, Breath of Fire 2, Pokemon Fire Red และ Final Fantasy 6

ในส่วนของโครงสร้าง ผู้วิจัยได้ประมวลรูปแบบ function พฤติกรรมของตัวละครทั้งหมด เพื่อให้ง่ายแก่การเข้าใจ โดยอ้างอิงจากทฤษฎีโครงสร้างของ V.Propp ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

$\alpha$	หมายถึง	ความเป็นมาของตัวละคร เหตุการณ์เริ่มต้น
$\beta^1$	หมายถึง	สมาชิกของครอบครัวที่มีอายุมากกว่าออกไปจากบ้าน
$\beta^2$	หมายถึง	ความตายของพ่อกับแม่
$\beta^3$	หมายถึง	สมาชิกคนหนึ่งของครอบครัวที่มีอายุน้อยกว่าออกไปจากบ้าน
$\beta^4$	หมายถึง	ความตายของตัวละครอื่น*
$\delta^1$	หมายถึง	ข้อห้ามนั้นถูกละเมิด
$\varepsilon^2$	หมายถึง	ตัวเอกพยายามสืบหาข้อมูลของตัวโกง
$\varepsilon^3$	หมายถึง	ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ
$\zeta^1$	หมายถึง	ตัวโกงได้รับข้อมูลของตัวเอก
$\zeta^2$	หมายถึง	ตัวเอกได้รับข้อมูลของตัวโกง
$\zeta^3$	หมายถึง	ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ
$\eta^1$	หมายถึง	ตัวโกงพยายามที่จะตบตาเหยื่อ
$\eta^3$	หมายถึง	รูปแบบต่างๆ ของการโกหกหลอกลวง
$\eta^4$	หมายถึง	ตัวละครอื่นหลอกลวงตัวโกง
$\theta^1$	หมายถึง	ตัวเอกหลงเชื่อตัวโกง
$\theta^2$	หมายถึง	ตัวเอกหลงเชื่อตัวโกงเนื่องจากถูกเวทมนตร์ของตัวโกง
$\theta^3$	หมายถึง	ตัวเอกมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อการโกหกหลอกลวงของตัวโกง
$\theta^4$	หมายถึง	ตัวละครอื่นมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อการโกหกหลอกลวงของตัวโกง*
$\lambda$	หมายถึง	เหตุการณ์ที่นำไปสู่ความเลวร้าย
A	หมายถึง	พฤติกรรมของตัวโกง

A <sup>2</sup>	หมายถึง	ตัวโกงใช้เวทมนตร์คาถา
A <sup>3</sup>	หมายถึง	ตัวโกงทำลายพืชผล
A <sup>5</sup>	หมายถึง	รูปแบบต่างๆ ของการขโมย
A <sup>6</sup>	หมายถึง	ตัวโกงทำร้ายตัวเองจนบาดเจ็บหรือพิการ
A <sup>11</sup>	หมายถึง	ตัวโกงใช้คำสาปและแปลงร่างตัวเอง
A <sup>13</sup>	หมายถึง	ตัวโกงสั่งฆ่าตัวเอง
A <sup>19</sup>	หมายถึง	ตัวโกงประกาศสงคราม
A <sup>20</sup>	หมายถึง	ตัวละครอื่นหลอกลวงตัวโกง*
A <sup>21</sup>	หมายถึง	ตัวเองหรือตัวละครที่ไม่ใช่ตัวโกงทำการขโมย*
A <sup>22</sup>	หมายถึง	ตัวโกงลักพาตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอง*
A <sup>23</sup>	หมายถึง	ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเองถูกคนในครอบครัวจับได้*
A <sup>24</sup>	หมายถึง	ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเองโดนจับขัง*
A <sup>25</sup>	หมายถึง	ตัวโกงวางยาพิษ*
A <sup>26</sup>	หมายถึง	ตัวโกงสังหารตัวละครอื่น*
a	หมายถึง	การขาด ความขาดแคลน
a <sup>2</sup>	หมายถึง	การไม่มีผู้วิเศษหรือของวิเศษคอยช่วยเหลือ
a <sup>5</sup>	หมายถึง	การขาดเงินทองหรือความหมายของชีวิต
a <sup>6</sup>	หมายถึง	การขาดในรูปแบบอื่นๆ
B	หมายถึง	การใกล้เกลี่ย เหตุการณ์เชื่อมโยง
B <sup>1</sup>	หมายถึง	ขอความช่วยเหลือ
B <sup>3</sup>	หมายถึง	การให้อิสราภาพ
C	หมายถึง	ตัวเองยินยอมที่จะไปเสาะหา
↑	หมายถึง	ตัวเองเดินทางจากบ้าน
D	หมายถึง	พฤติกรรมแรกของผู้ช่วยเหลือ
D <sup>1</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษทดสอบตัวเอง
D <sup>2</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษตั้งคำถามตัวเอง
D <sup>3</sup>	หมายถึง	ช่วยเหลือให้ตัวเองมีชีวิตอีกครั้ง
D <sup>5</sup>	หมายถึง	ร้องขอความเมตตา
D <sup>6</sup>	หมายถึง	การโต้แย้ง
D <sup>7</sup>	หมายถึง	คำร้องขออื่นๆ
D <sup>8</sup>	หมายถึง	ความพยายามที่จะทำลาย

D <sup>10</sup>	หมายถึง	ข้อเสนอแลกเปลี่ยนของผู้วิเศษ
D <sup>11</sup>	หมายถึง	การช่วยเหลือของผู้วิเศษผิดพลาด ไม่ประสบผลสำเร็จ หรือไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้*
D <sup>12</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษสอนคาถาอาคมให้ตัวเองหรือพรรคพวก*
E <sup>2</sup>	หมายถึง	ตอบสนองด้วยมิตรไมตรี
E <sup>7</sup>	หมายถึง	ให้ความช่วยเหลือ (E <sup>7</sup> )
E <sup>8</sup>	หมายถึง	พยายามทำลาย
E <sup>9</sup>	หมายถึง	ได้รับชัยชนะ
E <sup>10</sup>	หมายถึง	การหลอกลวงในสิ่งแลกเปลี่ยน
F	หมายถึง	ตัวเองได้ของวิเศษ
F <sup>4</sup>	หมายถึง	ของวิเศษถูกนำไปขายหรือเป็นสินค้า
F <sub>9</sub> <sup>6</sup>	หมายถึง	ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ
F <sup>7</sup>	หมายถึง	ของวิเศษถูกตีหรือกิน
F <sup>8</sup>	หมายถึง	ของวิเศษถูกคว่ำไป
F <sup>9</sup>	หมายถึง	ผู้วิเศษได้ให้ความช่วยเหลือ เมื่อได้รับการร้องขอ
G	หมายถึง	การพาตัวเองไปยังจุดหมาย
G <sup>1</sup>	หมายถึง	ตัวเองเหาะไป
G <sup>2</sup>	หมายถึง	ตัวเอง(ขี่)ม้าไป เดินทางทางบกหรือทางน้ำ
G <sup>3</sup>	หมายถึง	ตัวเองถูกพาไป
G <sup>4</sup>	หมายถึง	ตัวเองไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ
G <sup>5</sup>	หมายถึง	ตัวเองทำการสื่อสารบางประการ
G <sup>7</sup>	หมายถึง	การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ*
H	หมายถึง	ตัวเองต่อสู้กับตัวโกง
H <sup>2</sup>	หมายถึง	ต่อสู้กันด้วยการทดสอบ การแข่งขัน
H <sup>5</sup>	หมายถึง	พรรคพวกของตัวเองต่อสู้กับตัวโกง*
H <sup>6</sup>	หมายถึง	พนันกันด้วยการโยนเหรียญ*
I	หมายถึง	ตัวเองชนะตัวโกง
I <sup>2</sup>	หมายถึง	ชัยชนะจากการแข่งขัน
I <sup>6</sup>	หมายถึง	เนรเทศตัวโกง
I <sup>7</sup>	หมายถึง	พรรคพวกของตัวเองชนะตัวโกง*
I <sup>8</sup>	หมายถึง	ชนะการโยนเหรียญ*

J	หมายถึง	ตัวเองได้รับบาดเจ็บ
$J^3$	หมายถึง	ตัวละครอื่นได้รับบาดเจ็บ*
K	หมายถึง	ความโชคร้ายหรือความขาดแคลนนั่นหมดไป
$K^1$	หมายถึง	ได้รับการช่วยเหลือโดยใช้พลังกำลังหรือใช้เล่ห์เหลี่ยม
$K^2$	หมายถึง	ได้รับการช่วยเหลือโดยตัวละครอื่น
$K^3$	หมายถึง	ได้รับการช่วยเหลือโดยมีนกดต่อ
$K^4$	หมายถึง	ความโชคร้ายหมดไปเพราะเหตุการณ์ที่มาก่อน
$K^5$	หมายถึง	ความโชคร้ายหมดไปเพราะการใช้ของวิเศษ
$K^7$	หมายถึง	สิ่งที่ถูกตามหาถูกจับ
$K^8$	หมายถึง	เวทมนตร์หรือคำสาปถูกทำลาย
$K^9$	หมายถึง	การชุบชีวิต
$K^{10}$	หมายถึง	ได้รับการปล่อยให้เป็นอิสระภาพ
↓	หมายถึง	ตัวเองกลับบ้าน
Pr	หมายถึง	ตัวเองถูกตามล่า
$Pr^1$	หมายถึง	การเหาะไปในอากาศ
$Pr^2$	หมายถึง	ต้องการตัวคนผิด
Rs	หมายถึง	การช่วยตัวเองจากการตามล่า
o	หมายถึง	ตัวเองซึ่งไม่มีใครรู้จักกลับบ้านหรือไปยังเมืองอื่น
$L^1$	หมายถึง	ตัวโกงปลอมเป็นตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอง*
M	หมายถึง	งานยากที่ตัวเองถูกทดสอบให้ทำ
$M^1$	หมายถึง	ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเองถูกให้ทำงานยาก*
N	หมายถึง	ตัวเองทำงานสำเร็จ
Q	หมายถึง	ตัวเองเป็นที่รู้จัก*
Ex	หมายถึง	คนที่ปลอมเป็นตัวเอกถูกเปิดเผย
T	หมายถึง	ตัวเองในโฉมหน้าใหม่
$T^1$	หมายถึง	มีรูปร่างใหม่
$T^5$	หมายถึง	ตัวละครอื่นมีรูปร่างใหม่*
$W^0$	หมายถึง	ตัวเองได้รับเงินหรือสิ่งของอื่นๆ ตอนท้ายเรื่อง

หมายเหตุ (\*) คือ function ที่เป็นของเดิม แต่เปลี่ยนผู้กระทำ หรือรายละเอียดของเหตุการณ์

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบ Function ใหม่ ที่ไม่เคยปรากฏนิทานพื้นบ้านรัสเซีย แต่พบในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นดังนี้

Fr	หมายถึง	ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Friend)
Hp	หมายถึง	ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างมีความสุข โดยไม่แต่งงาน หรือครองบัลลังก์ (Happy)
Lm	หมายถึง	ตัวเอกความจำเสื่อมหรือสูญเสียความทรงจำ (Lost memory)
May	หมายถึง	ตัวเอกขออนุญาตพ่อแม่ หรือผู้บังคับบัญชาเพื่อออกเดินทาง (May)
Yi	หมายถึง	ตัวโกงที่พ่ายแพ้ยอมทำตามคำสั่งของตัวเอก (Yield)
Sc	หมายถึง	การเจ็บไข้ได้ป่วย (Sick)
Cu	หมายถึง	การหายจากโรค (Cure)
St	หมายถึง	การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (Stray)
Met	หมายถึง	การกลับมาพบกัน (Meet)

โดย function การกระทำที่ผู้วิจัยนำเสนอไปข้างต้นนั้น เมื่อปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทที่นำมาศึกษา ก็จะมีลักษณะการเรียงตัวคร่าวๆ ดังนี้

ตารางที่ 4.1: การเรียงตัวของ function ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

เรื่อง	การเรียงลำดับของ function
นิทานพื้นบ้านรัสเซีย (พรอเพิร์ต)	$ABC \uparrow DEFGHJK \downarrow Pr - Rs^* LQ Ex TUV^*$ $LMJNK \downarrow Pr - Rs$
เกม Seiken Densetsu 3	$\alpha A \beta B \uparrow Fr DMC [H-I] [F N] A^5 HI \downarrow$
เกม Breath of Fire 2	$\alpha A \beta o \uparrow J G \uparrow Fr [H-I] [M-N] \zeta^3 DHI \downarrow$
เกม Final Fantasy 6	$\alpha A \uparrow D^4 Fr \zeta^3 [H-I] \lambda St A^2 Met HI \uparrow$
เกม Saga Frontier	$\alpha D^3 \uparrow Fr \zeta^3 [H-I] T^1 (H = M) (I = N) \downarrow$
เกม Pocket Monsters Fire Red	$\alpha Fr D^7 \uparrow E^7 E^2 D^1 FAHI Q \downarrow$
โครงสร้างโดยสรุปของ เกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น	$\alpha A \uparrow D Fr [H-I] [M-N] \zeta^3 HI \downarrow$

## 4.1 เกม Seiken Densetsu 3

Seiken Densetsu 3 เป็นเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นที่วางจำหน่ายเมื่อปี ค.ศ. 1995 ให้กับเครื่อง Super Famicom เป็นเรื่องราวการผจญภัย และต่อสู้ของตัวละคร 6 ตัวที่มีจุดมุ่งหมายแตกต่างกันออกไป โดยเกมจะให้ผู้เล่นเลือกตัวละครเอก 1 ตัว และตัวละครผู้ช่วยอีก 2 ตัวจากทั้ง 6 ตัว และเนื้อเรื่องของเกมก็จะดำเนินไปโดยขึ้นอยู่กับตัวเอกที่ผู้เล่นเลือก

ในฉากเปิดเกมจะมีการเกริ่นนำเรื่องราวซึ่งเป็นตำนานโบราณในเกม โดยมีใจความว่า ในสมัยโบราณ โลกถูกปกคลุมด้วยความมืดมิด และถูกปกครองโดยเทพอสูร 8 ตน แต่ก็มีเทพธิดาองค์หนึ่งชื่อว่า “เทพธิดาแห่งมาน่า” ปรากฏตัวขึ้นต่อสู้กับเทพอสูรเหล่านั้น และจับพวกเทพอสูรผนึกไว้ในหินที่เรียกว่า “มาน่าสโตน” จากนั้นเทพธิดาก็รวบรวมพลังแห่งมาน่า ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของชีวิต เพื่อสร้างโลกมนุษย์และสิ่งมีชีวิตขึ้นมา หลังเสร็จสิ้นการสร้างโลก เทพธิดาก็กลับไปยังแดนศักดิ์สิทธิ์และเข้าสู่นิทราโดยกลายร่างเป็นต้นไม้ขนาดใหญ่ซึ่งถูกขนานนามว่า “พฤกษาแห่งมาน่า”

จวบจนเวลาผ่านไปหลายพันปี อยู่มาวันหนึ่ง “พฤกษาแห่งมาน่า” ก็เกิดเหี่ยวเฉา ส่งผลให้พลังแห่งมาน่าบนโลกมนุษย์ก็เริ่มเหือดแห้ง และผนึกของเทพอสูรทั้ง 8 ก็อ่อนกำลังลง อีกด้านหนึ่งก็มีกลุ่มคนที่ชั่วร้าย คอยยุแหยงให้อาณาจักรต่างๆ บนโลกมนุษย์รบราฆ่าฟันกัน เพื่อแย่งชิงพลังของ “มาน่าสโตน” ซึ่งแต่ละอาณาจักรครอบครองอยู่ ท่ามกลางกลียุคนี้เอง การเดินทางของบรรดาตัวเอกทั้ง 6 คน ก็ได้เริ่มต้นขึ้น

### 4.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

ในเกม Seiken Densetsu 3 จะมีตัวละครที่เลือกถึง 6 ตัว เป็นชาย 3 คนและหญิง 3 คน สำหรับสาเหตุที่ต้องเป็นชาย 3 หญิง 3 ผู้วิจัยคิดว่าน่าจะเป็นเพราะผู้ผลิตเกมต้องการนำเสนอความเท่าเทียมกันระหว่างหญิงและชาย สำหรับตัวละครที่มีให้เลือก ได้แก่

1. ดูรัน นักดาบหนุ่มจากอาณาจักรทุ่งหญ้าฟอลเซน่า ที่ออกเดินทางเพื่อหาประสบการณ์และเพิ่มพูนความสามารถ
2. แองเจล่า เจ้าหญิงแห่งอาณาจักรเวทมนตร์อัลเทน่า ผู้สืบทอดบัลลังก์ราชินี แต่ไม่สามารถใช้เวทมนตร์ได้ เธอจึงออกเดินทางเพื่อจะหาทางเรียนรู้เวทมนตร์ด้วยตนเอง
3. เควิน เจ้าชายแห่งอาณาจักรปีสต์คิงด้อม ลูกครึ่งมนุษย์และเผ่ามนุษย์หมาป่า ที่ออกเดินทางเพื่อหาวิธีคืนชีพให้กับสุนัขป่าเพื่อนยาก ที่ตายด้วยน้ำมือของตน

4. ซาร์ลีส หลานสาวของสังฆราชแห่งเวเนเดิล ผู้ออกตามหาชายที่เธอเคารพรัก
5. ฮอว์คอาย สมาชิกกองโจรแห่งนาวาล ผู้ออกเดินทางเพื่อหาทางถอนคำสาปให้กับน้องสาวของเพื่อนรัก
6. รัส เจ้าหญิงแห่งอาณาจักรโรแลนด์ ผู้ออกเดินทางเพื่อตามหาน้องชายและกอบกู้อาณาจักรที่ล่มสลาย

โดยแต่ละตัวจะมีเส้นทางหลักในการดำเนินเรื่องเหมือนกัน แต่จะแตกต่างกันเพียงรายละเอียดปลีกย่อยบางส่วน ได้แก่ เนื้อเรื่องในช่วงเริ่มต้น ซึ่งแต่ละตัวละครจะมาจากสถานที่แตกต่างกัน แต่จะมีจุดหมายเดียวกันคือ การเดินทางไปยังเมืองศักดิ์สิทธิ์เวเนเดิล หลังจากนั้น เนื้อเรื่องจะดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน จนกระทั่งช่วงกลางและท้ายของเรื่อง ตัวละครเอกแต่ละตัวจะต้องเดินทางไปยังดินแดนที่แตกต่างกัน เพื่อกำจัดคู่ปรปักษ์

แม้เนื้อเรื่องของเกมจะมีลักษณะเป็นเส้นตรง แต่การมีตัวละครให้เลือกก็ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้มากกว่า 1 รอบโดยไม่รู้สึกเบื่อหน่ายจนเกินไป เพราะในแต่ละรอบ ผู้เล่นจะต้องเลือกตัวละคร 3 ตัว จาก 6 ตัว เป็นตัวเอก 1 ตัว และตัวละครผู้ช่วยอีก 2 ตัว หากเลือกตัวละครที่แตกต่างกันออกไปก็ทำให้รูปแบบในการเล่นแตกต่างกันออกไปด้วย นอกจากนี้การเลือกตัวละครยังเป็นการให้อิสระผู้เล่นในการเลือกสวมบทบาท (Identify) เป็นตัวละครต่างๆ ซึ่งไม่มีในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น นักรบ หรือผู้วิเศษ ซึ่งเป็นการตอบสนองความต้องการของผู้เล่น ที่ไม่อาจเป็นตัวเอกหรือ Hero ในโลกจริงได้ ให้กลายเป็นตัวเอกที่มีความสามารถในเกมแบบสวมบทบาท

ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์เพียง 1 ตัวละคร เท่านั้นคือ เนื้อเรื่องของรัส ซึ่งเป็นเจ้าหญิงแห่งอาณาจักรโรแลนด์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2: โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Seiken Densetsu 3

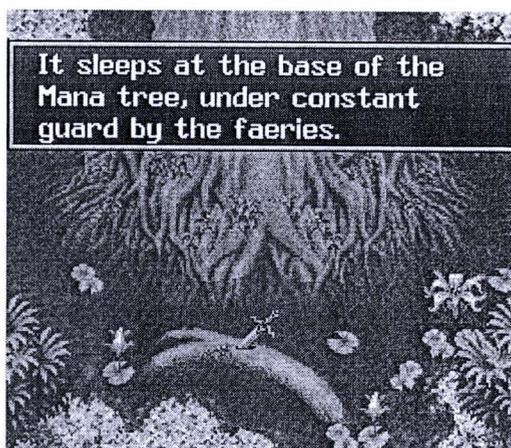
เนื้อเรื่อง	ไวยากรณ์นิทานขอพรอภัพ
- เจ้าหญิงรัส เป็นธิดาของกษัตริย์ โจสตาห์ แห่งอาณาจักรสายลมโรแลนด์ มีน้องชายคือ เจ้าชาย เอลิออต แม่ของเจ้าหญิงเสียชีวิตไปตั้งแต่ตอนที่เจ้าหญิงยังเด็ก เนื่องจากการให้	- ความเป็นมาของตัวละคร เหตุการณ์เริ่มต้น ( $\alpha$ )

<p>กำเนิดพระโอรส เจ้าหญิงจึงตัดสินใจจะเลี้ยงดูน้องชายให้ดีที่สุด เพื่อชดเชยความรักที่น้องชายไม่เคยได้รับจากแม่ (<math>\alpha</math>)</p>	
<p>- อยู่มาวันหนึ่ง นินจา 2 คนจากอาณาจักรทะเลทรายนาวาล ได้ลักลอบเข้ามาในปราสาทโรแลนท์ และหลอกเจ้าชายเอลิออทว่าจะพาพระมารดาที่เสียชีวิตไปแล้วมาพบ (<math>\eta^3</math>) โดยให้ปลดม่านลมซึ่งเป็นเครื่องป้องกันการรุกรานที่อยู่รอบๆ อาณาจักรออก แต่เจ้าชายไม่ยอม (<math>\theta^1</math>) นินจาทั้งสองจึงใช้กำลังบังคับ จนเจ้าชายต้องยอมทำตาม ส่งผลให้กองกำลังของนาวาลบุกเข้าโจมตี (<math>A^{19}</math>) และยึดครองโรแลนท์ได้สำเร็จ (<math>\lambda</math>) กษัตริย์โจรสลัดรุกราน (<math>\beta^2</math>) ส่วนเจ้าชายเอลิออทก็หายสาบสูญ (<math>\beta^3</math>)</p>	<p>- รูปแบบต่างๆ ของการโกหกหลอกลวง (<math>\eta^3</math>)</p> <p>- ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอกมีปฏิสัมพันธ์กับการหลอกลวงของตัวโกง (<math>\theta^1</math>)</p> <p>- ตัวโกงประกาศสงคราม (<math>A^{19}</math>)</p> <p>- เหตุการณ์ที่นำไปสู่ความเลวร้าย (<math>\lambda</math>)</p> <p>- ความตายของพ่อ (<math>\beta^2</math>)</p> <p>- สมาชิกคนหนึ่งของครอบครัวที่มีอายุน้อยกว่าออกไปจากบ้าน (<math>\beta^3</math>)</p>
<p>- รัสเซียตัดสินใจออกตามหาเอลิออท และหาทางนำอาณาจักรที่ถูกช่วงชิงไปกลับคืนมา (<math>a^6</math>) จึงเดินทางไปยังเมืองศักดิ์สิทธิ์เวเนเดล เพื่อขอคำชี้แนะจากสังฆราชแห่งแสงสว่าง (<math>B^1</math>), (<math>\uparrow</math>) โดยนั่งเรือ (<math>G^2</math>) จากเมืองท่าปาโล ไปลงที่เมืองจาด แต่เมื่อไปถึงก็พบว่าเมืองจาดถูกเผ่ามนุษย์หมาป่าบุกยึด เพื่อใช้เป็นที่พักก่อนบุกไปโจมตีเมืองเวเนเดล</p>	<p>- การขาดในรูปแบบอื่นๆ(สูญเสียบ้านเมือง)(<math>a^6</math>)</p> <p>- ขอความช่วยเหลือ (<math>B^1</math>)</p> <p>- ตัวเอกเดินทางจากบ้าน (<math>\uparrow</math>)</p> <p>- ตัวเอกเดินทางทางทางน้ำ (<math>G^2</math>)</p>
<p>- รัสเซียลักลอบออกจากเมืองในเวลากลางคืน (<math>\uparrow</math>) แล้วมุ่งหน้ายังเมืองเวเนเดล โดยต้องผ่านถ้ำน้ำตก แต่ปากทางเข้าถ้ำกลับมีพลังบางอย่างปิดกั้นอยู่ จึงตัดสินใจไปแวะพักแรมที่เมืองทะเลสาบอัสเทรียซึ่งอยู่ใกล้ๆ และได้ฟัง</p>	<p>- ตัวเอกเดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</p>

<p>เรื่องราวแปลกๆ จากชาวบ้าน เกี่ยวกับแสงสว่างลึกลับที่ปรากฏในยามค่ำคืน (<math>\zeta^3</math>)</p>	
<p>- ในคืนนั้น ขณะที่ริสนอนหลับ ก็ปรากฏดวงไฟสีฟ้าสว่างกลางหมู่บ้าน ดวงไฟนั้นลอยหายเข้าไปในป่าราบี้ ริสจึงตามไปและพบว่าดวงไฟนั้นคือ แฟรี่(นางฟ้า) จากแดนศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งกำลังจะบินไปยังเมืองเวนเดล แต่หมดแรงเสียก่อน เธอจึงขอให้ริสพาเธอไปด้วยและขอพักอยู่ในร่างของริสชั่วคราว (<math>B^1</math>) โดยยื่นข้อเสนอว่าจะช่วยปลดปล่อยพลังที่กั้นทางเข้าถ้ำน้ำตกให้ (<math>D^{10}</math>) ซึ่งริสก็ยินดี (<math>E^2</math>) ขณะที่ทั้งคู่กำลังสนทนากัน ก็เกิดไฟลุกโชนทางฝั่งหมู่บ้านอัสเทรีย เมื่อริสกลับไปก็พบว่าเมืองทั้งเมืองถูกเผ่ามนุษย์หมาป่าเผาทำลายจนสิ้น จากนั้นริสกับแฟรี่ก็รีบไปยังเมืองเวนเดลทันที (<math>\uparrow</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การขอความช่วยเหลือ (<math>B^1</math>)</li> <li>- ข้อเสนอแลกเปลี่ยนของผู้วิเศษ (<math>D^{10}</math>)</li> <li>- ตัวเอกตอบสนองด้วยมิตรไมตรี (<math>E^2</math>)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.1: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- ในถ้ำน้ำตก ริสได้พบกับเด็กผู้หญิงคนหนึ่งร้องขอความช่วยเหลือ เพราะกำลังจะตกหน้าผา (<math>B^1</math>) จึงเข้าไปช่วย (<math>E^7</math>) และได้รู้ว่าเธอคือ ซาร์ลีสต หลานสาวของสังฆราชแห่งแสงสว่าง ซึ่งลักลอบออกจากเมืองเพื่อตามหา ฮีท นักบวชที่เธอนับถือ แต่ฮีทกลับถูกชายลึกลับจับตัวไป ส่วนตัวเธอก็ไม่สามารถกลับเวนเดลได้ เพราะม่านพลังที่ปิดทางเข้าถ้ำน้ำตก จนมาเจอกับริสและแฟรี่ จึงแอบตามมา แต่ก็หลงทางจนเกือบพลัดตกหน้าผา (<math>E^3</math>) แล้วซาร์ลีสต ก็ขอติดตามริสกลับไปยังเวนเดลด้วย (Fr)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การขอความช่วยเหลือ (<math>B^1</math>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ(<math>E^7</math>)</li> <li>- รับรู้ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (<math>E^3</math>)</li> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> </ul>

- เมื่อไปถึงเวเนเดล ชาร์ลลอตต์ได้แยกตัวออกไป โดยอ้างว่าปู่ของเธอคงโมโหมากที่เธอหนีออกจากบ้าน และรอริสอยู่ที่หน้าวิหาร ริสเข้าไปพบสังฆราชกับแฟรี่ และเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นที่โรแลนทให้สังฆราชฟัง แต่สังฆราชกลับบอกว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นชะตากรรม (D<sup>11</sup>) และคงมีแต่เทพธิดาแห่งมาน่าเท่านั้นที่จะช่วยได้ แฟรี่ปรากฏตัวขึ้นและเล่าว่า พกษานแห่งมาน่ากำลังเหี่ยวเฉา และพลังแห่งมาน่ากำลังเหือดแห้ง หากปล่อยไว้แบบนี้เทพอสูรทั้ง 8 จะต้องหลุดจากมาน่า สโตนและทำลายล้างโลกเป็นแน่ สังฆราชบอกว่า วิธีเดียวที่จะช่วยได้ คือผู้ที่ถูกเลือกโดยแฟรี่จะต้องไปดึง ดาบแห่งมาน่า ซึ่งปักอยู่ใต้พกษานแห่งมาน่าออกมา ซึ่งวิธีก็คือผู้ที่ถูกเลือก (M) แตรีสปฏิเสธ (D<sup>6</sup>) เพราะเธอต้องออกตามหาเอลิออต แฟรี่จึงบอกว่า ดาบแห่งมาน่ามีพลังวิเศษ และจะช่วยให้ริสสมปรารถนาในสิ่งที่ต้องการ ทั้งการฟื้นฟูอาณาจักร และการตามหาเอลิออตด้วย (D<sup>10</sup>) ริสจึงยอมตกลง (C) แต่ก็เกิดปัญหาขึ้นอีก เพราะตอนนี้แฟรี่ไม่มีพลังพอที่จะเปิดประตูกลับไปยังแดนศักดิ์สิทธิ์ได้ สังฆราชเล่าว่าสมัชชโบริอันมีเวทมนตร์ที่สามารถควบคุมพลังของมาน่าสโตน และใช้เปิดประตูสู่แดนศักดิ์สิทธิ์ได้ แต่เวทมนตร์ดังกล่าวก็ก่อให้เกิดสงครามครั้งใหญ่เพื่อชิงพลังของมาน่าสโตน จึงได้มีการลงคำสาปให้กับเวทมนตร์ดังกล่าวว่าจะคร่าชีวิตของผู้ใช้ไปด้วย เป็นเหตุให้เวทมนตร์โบริอันนั้นหายสาบสูญไป แต่ก็ยังมีอีกวิธีคือการขอความช่วยเหลือจากภูติแห่งมาน่าทั้ง 8

- ผู้วิเศษไม่สามารถช่วยตัวเองได้ (D<sup>11</sup>)
- งานยากที่ตัวเองถูกทดสอบให้ทำ (M)
- เกิดการโต้แย้ง (D<sup>6</sup>)
- ข้อเสนอแลกเปลี่ยนของผู้วิเศษ (D<sup>10</sup>)
- ตัวเอกยินยอมที่จะไปเสาะหา (C)
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)
- ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (ε<sup>3</sup>)
- ตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)



ภาพที่ 4.2: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3

<p>ตน ให้ช่วยรวมพลังกับแฟรี่ ก็น่าจะสามารเปิดประตูไปยังแดนศักดิ์สิทธิ์ได้ (ζ<sup>3</sup>) โดยญาติทั้ง 8 นั้นทำหน้าที่ปกป้องมาน่า สโตนแต่ละก้อนอยู่ หากไปตามที่ตั้งของมาน่า สโตนก็น่าจะเจอ ซึ่งบริเวณถ้ำน้ำตกที่พวกคริสเพิ่งจะผ่านมานั้น มีข่าวลือว่า มีคนเห็นญาติแห่งแสงสว่าง วิล โอ วิสปี ปรากฏตัวอยู่บ่อยๆ (ε<sup>3</sup>) รีส์จึงรีบกลับไปถ้ำน้ำตก โดยมีชาร์ลีสอดขอติดตามไปด้วยอีกครั้ง เพราะเธอต้องการจะตามหาฮีท ด้วยตัวเอง (↑)</p>	 <p>ภาพที่ 4.3: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- ที่ด้านในของถ้ำน้ำตก แฟรี่ลองบินสำรวจรอบๆ และพบว่า ฝั่งตรงข้ามหน้าผาที่ชาร์ลีสอดตกลงมานั้น มีถ้ำอีกแห่งอยู่ จึงใช้อำนาจวิเศษส่งพวกคริสเหาะข้ามไปยังถ้ำอีกฝั่ง (G<sup>1</sup>) ด้านในของถ้ำแห่งใหม่ พวกคริสได้พบและต่อสู้กับสัตว์ประหลาดฟูลเมทัลฮักเกอร์ (H) เมื่อกำจัดมันลงได้ (I) ก็พบกับญาติแห่งแสงสว่าง วิล โอ วิสปี ซึ่งถูกกักไว้ในตัวของฟูลเมทัลฮักเกอร์ (K<sup>7</sup>) วิล โอ วิสปี ได้รับฟังเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากแฟรี่ จึงยินดีเดินทางไปกับพวกคริสด้วย (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเหาะไป (G<sup>1</sup>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- สิ่งที่ถูกตามหาถูกจับ (K<sup>7</sup>)</li> <li>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</li> </ul>
<p>- ขณะที่เดินกลับออกมาจากถ้ำ พวกคริสก็ถูกเผ่ามนุษย์หมาป่าลอบทำร้ายจนสลบและตกลงไปในน้ำตก (A<sup>6</sup>) และถูกจับตัวกลับไปยังเมืองจ๊าด (A<sup>1</sup>) ขณะที่ถูกคุมขังอยู่นั้นเอง รีส์ก็ฝันเห็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับแดนศักดิ์สิทธิ์ (ζ<sup>3</sup>) เมื่อพฤษษาแห่งมาน่าเริ่มเหี่ยวเฉา แฟรี่ทั้ง 4 ตนก็บินจากแดนศักดิ์สิทธิ์มายังโลกมนุษย์ เพื่อมาขอความช่วยเหลือจากสังฆราชแห่งแสง แต่แฟรี่</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวโกงทำร้ายตัวเอกจนบาดเจ็บ (A<sup>6</sup>)</li> <li>- ตัวโกงลักพาตัวตัวเอก (A<sup>1</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> </ul>

<p>3 คนก็หมดพลังตายไปเสียก่อน เหลือเพียงแฟรี่ที่อยู่กับริสเพียงคนเดียว</p>	 <p>ภาพที่ 4.4: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- เมื่อได้สติ ริสและซาร์ลิตก็พบว่าพวกตัวเอง ถูกคุมขังอยู่ในคุกแห่งหนึ่ง ในห้องขังข้างๆ กันมีชายหนุ่มคนหนึ่งถูกคุมขังอยู่ และบอกพวกริสว่า ที่นี่คือคุกใต้ดินของเมืองจาคัด (ζ<sup>3</sup>) ขณะนั้นก็มีมนุษย์หมาป่าตัวหนึ่งลงมาตรวจตราความเรียบร้อย ชายหนุ่มจึงออกอุบายหลอกมนุษย์หมาป่าจนออกมาจากที่คุมขังได้สำเร็จ (η<sup>4</sup>) และให้การช่วยเหลือพวกริสด้วย (*D<sup>4</sup>) จากนั้นทั้ง 3 ก็หลบหนีออกจากเมืองโดยนั่งเรือโดยสาร ไปยังเมืองไมอา (G<sup>2</sup>) ระหว่างทางชายหนุ่มได้แนะนำตัวว่าชื่อ ดูรัน เป็นนักดาบจากอาณาจักรฟอลเซน่า กำลังอยู่ระหว่างเดินทางฝึกวิชา เพื่อเอาชนะจอมเวทย์ดอกบัวแดงแห่งอาณาจักรเวทมนตร์ อัลเทน่า ก่อนหน้านั้นเขาได้ไปพบกับสังฆราชแห่งแสงและขอคำแนะนำ แต่เขาก็กลับก็ถูกพวกมนุษย์หมาป่าทำร้ายเช่นเดียวกับพวกริส (ε<sup>3</sup>) เมื่อได้ยินเรื่องราวการเดินทางของพวกริส ดูรันจึงขอติดตามไปด้วย (1)</p>	<p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p> <p>- ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอกหลอกหลวงตัวโกง (η<sup>4</sup>)</p> <p>- ช่วยเหลือให้ได้รับอิสรภาพรอดพ้นจากการคุมขัง (*D<sup>4</sup>)</p> <p>- ตัวเอกเดินทางทางน้ำ (G<sup>2</sup>)</p> <p>- ได้รับข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (ε<sup>3</sup>)</p> <p>- การได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</p>

- ที่เมืองไมอา พวกคริสลองหาข่าวสารในเมือง เมื่อพวกเขาบ้านรู้ว่าพวกคริสกำลังตามหา มาน่าสโตน ก็แนะนำให้ไปพบกับ กษัตริย์ริชาร์ด แห่งฟอลเซนา ซึ่งรู้เรื่องมาน่า สโตนเป็นอย่างดี (๕<sup>3</sup>) ขณะที่กำลังจะออกจากเมือง ก็มีชาวเมืองจับคนหนึ่งที่โดยสารเรือมาด้วยแล้ว ว่า สังฆราชทางแสงกำลังป่วยหนัก เนื่องจากใช้เวทมนตร์สร้างม่านพลังป้องกันการรุกรานของเผ่ามนุษย์หมาป่า ซึ่งผู้ที่รักษาสังฆราชได้ในเวลานี้ ก็มีแต่นักบวชฮีท ผู้เดียวเท่านั้น (๕<sup>3</sup>) ริชาร์ดอดได้ยินดังนั้นก็ต้องการจะกลับไปเวเนเดล แต่ริสห้ามได้ห้ามเธอ และบอกว่าถ้าริชาร์ดต้องการจะช่วยปู่ของเธอก็ควรจะไปนำดาบแห่งมาน่ามา และตามหาฮีสจะดีกว่า ริชาร์ดจึงต้องตัดใจ แล้วทั้ง 3 ก็ออกเดินทางไปตามถนนสายทองคำ เพื่อมุ่งหน้าไปยังฟอลเซนา (↑)

- พวกคริสเดินทางไปถึงถ้ำแห่งพสุธา ซึ่งเป็นทางเชื่อมต่อไปยังอาณาจักรฟอลเซนา ซึ่งที่นั่น กองทหารของอาณาจักรเวทมนตร์อัลเทน่า กำลังเตรียมการบุกอาณาจักรฟอลเซนา และคิดว่าพวกคริสเป็นศัตรู จึงส่งแมชินโกเลม มาต่อสู้กับพวกคริส (H), (I) เมื่อพ่ายแพ้ แมชินโกเลมก็ระเบิดตัวเอง ทำให้สะพานข้ามหน้าผาไปฟอลเซนาเกิดขาด พวกคริสจึงต้องกลับไปตั้งหลักที่เมืองไมอาอีกครั้ง

- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (๕<sup>3</sup>)

- ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (๕<sup>3</sup>)

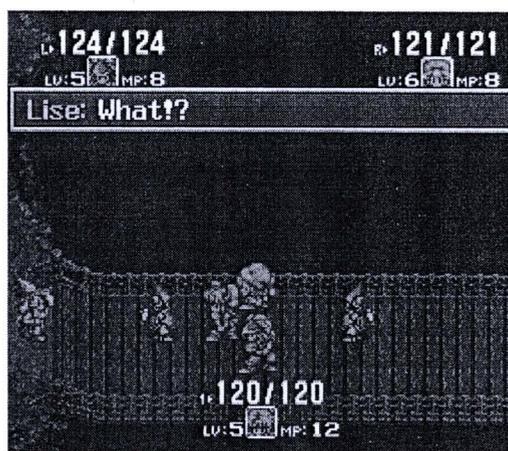
- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)



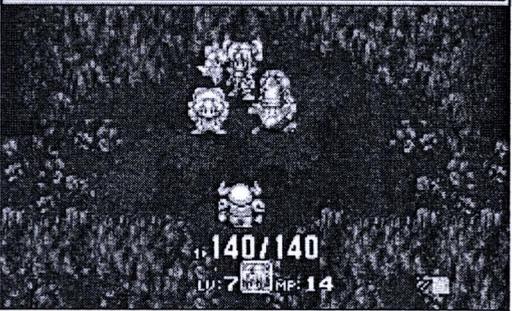
ภาพที่ 4.5: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3

- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)

- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)



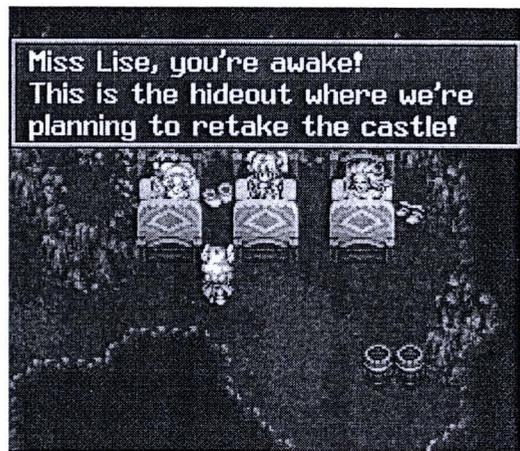
ภาพที่ 4.6: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3

<p>- เมื่อกลับไปถึงไมอา รัสได้พบกับ บอนไวยาจ นักวิทยาศาสตร์สติเฟื่อง ซึ่งมีปืนใหญ่สำหรับยิงส่งคนไปตามที่ต่างๆ ได้ บอนไวยาจเสนอตัวจะช่วยเหลือพวกคริสไปยังฟอลเซนา (<math>F_9^6</math>) แต่ก็ประสบปัญหาเพราะไม่มีดินปืน (<math>a^2</math>) พวกคริสจึงลองหาข่าวสารในเมือง ทำให้รู้ว่าพวกเผ่าดวาร์ฟมีดินปืนที่พวกคริสต้องการอยู่ โดยเผ่าดวาร์ฟที่เวลานี้ อาศัยอยู่ในถ้ำแห่งพสุธา (<math>\zeta^3</math>)</p> <p>พวกคริสจึงมุ่งหน้ากลับไปถ้ำพสุธาอีกครั้ง (<math>\uparrow</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (<math>F_9^6</math>)</li> <li>- การไม่มีของวิเศษ (<math>a^2</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> </ul>
<p>- เมื่อไปถึงถ้ำพสุธา พวกคริสกลับหาหมู่บ้านของเผ่าดวาร์ฟไม่พบ จึงขอความช่วยเหลือจากภูติแห่งแสงสว่าง วิล โอ วิสปี ให้ช่วยหาทางเข้าหมู่บ้านของพวกดวาร์ฟ (<math>D^7</math>) ในหมู่บ้านของเผ่าดวาร์ฟ พวกคริสได้ลองสอบถามชาวบ้านเกี่ยวกับดินปืน และได้รับคำแนะนำให้ไปหาเจ้าของร้านขายอุปกรณ์ที่ชื่อ วัตส์ แต่เมื่อไปร้านขายอุปกรณ์ ก็พบว่าวัตส์ไม่อยู่ เนื่องจากไปสำรวจความผิดปกติในอุโมงค์ (<math>\zeta^3</math>) พวกคริสจึงตามเข้าไปจนพบกับวัตส์เพื่อขอดินปืน โดยวัตส์จะขายดินปืนให้กับพวกคริสในราคา 5000 Luc (<math>F^4</math>) และได้รู้ว่าวัตส์กำลังตามหา นอร์ม ซึ่งเป็นภูติแห่งดินอยู่ พวกคริสจึงตามวัตส์ไป จนถึงห้องๆ หนึ่ง จู่ๆ สัตว์ประหลาด จีเวลอิทเตอร์ก็ปรากฏตัวขึ้น พวกคริสจึงกำจัดมัน (H), (I) และได้พบกับนอร์ม ภูติแห่งดิน ซึ่งเพิ่งตื่นจากการนอนหลับ แฟร์จึงชวนให้นอร์มออกเดินทางไปด้วยกัน ซึ่งนอร์มก็ยินดี (<math>F_9^6</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คำร้องขออื่นๆ (<math>D^7</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- ของวิเศษถูกนำไปขายหรือเป็นสินค้า (<math>F^4</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (<math>F_9^6</math>)</li> </ul> <div data-bbox="683 1440 1195 1884" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">140/140      140/140</p> <p style="text-align: center;">Faerie: Gnome... can you help us? Gnome: Well, hey there, pretty lady!</p>  <p style="text-align: center;">140/140 LU: 7 MP: 14</p> </div> <p>ภาพที่ 4.7: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>

<p>- หลังจากได้รับดินปืนและได้นอร์มมาร่วมกลุ่มแล้ว พวกคริสจึงมุ่งหน้ากลับไปยังเมืองไมอา และมอบดินปืนให้กับบอนไวยาจ (K<sup>5</sup>) เพื่อใช้บรรจุลงในปืนใหญ่และส่งพวกคริสไปยังเมืองฟอลเซน่า (G) แต่เกิดเหตุผิดพลาด (D<sup>11</sup>) ทำให้พวกคริสไปตกอยู่ที่ ที่ราบสูงมอลแบร์ และต้องเดินเท้าต่อไปยังเมืองฟอลเซน่า</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความโชคร้ายหมดไปเพราะการใช้ของวิเศษ (K<sup>5</sup>)</li> <li>- การพาตัวเอกไปยังจุดหมาย (G)</li> <li>- การช่วยเหลือของผู้วิเศษผิดพลาด (D<sup>11</sup>)</li> </ul>
<p>- เมื่อไปถึงฟอลเซน่า พวกคริสก็พบว่าเมืองทั้งเมืองได้กลายเป็นสภาพเป็นสนามรบ เนื่องจากเกิดการต่อสู้ระหว่างกองกำลังของอาณาจักรอัลเทน่าที่ยกทัพมากับกองทหารของฟอลเซน่า พวกคริสจึงรีบเข้าไปในปราสาท และพบว่ากษัตริย์ริชาร์ดกำลังจะถูกจอมเวทย์ดอกบัวแดงจากอัลเทน่าสังหาร จึงรีบเข้าไปช่วย (E<sup>7</sup>) จนจอมเวทย์ดอกบัวแดงหนีไป กษัตริย์ริชาร์ดขอบคุณพวกคริส และให้ข้อมูลเกี่ยวกับมาน่า สโตนแห่งลม (ζ<sup>3</sup>) ซึ่งซ่อนอยู่บนหุบเขาโรแลนท์ อาณาจักรของคริส</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้ความช่วยเหลือ(E<sup>7</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <p>ภาพที่ 4.8: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>พวกคริสได้รับการช่วยเหลือจาก บองชู น้องชายของบอนไวยาจ ใช้ปืนใหญ่อีกเครื่องส่งตัวกลับไปไมอา (G) แล้วก็ออกเดินทางไปยังไบเซล เมืองแห่งการค้า เพื่อจะต่อเรือกลับไปยังเมืองปาโล (↑)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การพาตัวเอกไปยังจุดหมาย (G)</li> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> </ul>
<p>เมื่อถึงเมืองพวกคริสก็ไปหาชาวสวรรค์ร้านเหล้า และได้พบกับ ไรซ่า ลูกน้องของคริสได้ปลอมตัวมาเป็นคนเสิร์ฟเพื่อรอคอยการกลับมาของคริส และบอกว่าพวกพ่อคนอื่น ๆ ก็ยังมีชีวิตอยู่ และ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> </ul>

ให้บอกรีสเดินทางไปที่สวนดอกไม้บนภูเขา (ζ<sup>3</sup>)  
 พวกกรีสจึงมุ่งหน้าขึ้นสู่ยอดเขาโรแลนด์เพื่อไปที่  
 สวนดอกไม้ (↑),(G<sup>4</sup>) แต่เมื่อไปถึงพวกกรีสก็สลบ  
 ไป เพราะฤทธิ์ของดอกไม้มนิตรา เมื่อฟื้นขึ้นกรีสก็  
 พบว่าพวกตัวเองถูกพาตัวมายังสถานที่ซ่อน  
 ของชาวโรแลนด์ที่ยังมีชีวิตอยู่ (G<sup>3</sup>) ซึ่งตอนนั้นทุก  
 คนกำลังหาทางชิงปราสาทโรแลนด์ที่กลับคืนมา  
 แต่ติดอยู่ตรงที่มีกำลังไม่เพียงพอ (a<sup>6</sup>) ผู้อาวุโส  
 จึงแนะนำให้กรีสเดินทางไปขอความช่วยเหลือ  
 จาก ดอนเบรี ซึ่งเป็นนักปราชญ์ของเผ่าคน  
 แคระ โคโรบ็อกเคิล ซึ่งอาศัยอยู่ในปราสาท (ε<sup>3</sup>)  
 แต่เนื่องจากเผ่าโคโร บ็อกเคิล ไม่ค่อยจะชอบ  
 มนุษย์ พวกกรีสจึงต้องไปหาสิ่งวิเศษคือ ค้อนคน  
 แคระ มาใช้ในการปลอมตัวเพื่อไปพบกับ  
 ดอนเบรี ซึ่งผู้ครอบครองค้อนที่ว่านี้ อยู่ที่แบล็ค  
 มาร์เก็ตในเมืองไบเซล (ζ<sup>3</sup>)

- ตัวเอกไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ (G<sup>4</sup>)
- ตัวเอกถูกพาไป (G<sup>3</sup>)
- การขาดในรูปแบบอื่นๆ(ขาดกำลังคน)(a<sup>6</sup>)
- ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (ε<sup>3</sup>)
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)



ภาพที่ 4.9: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3

- หลักจากได้ข้อมูลเรื่องที่อยู่ของดอนเบรีและ  
 ค้อนคนแคระแล้ว เมลซี ซึ่งเป็นลูกน้องใต้บังคับ  
 บัญชาของกรีส และเป็นญาติของบอนไวยาจ ได้  
 ใช้ปืนใหญ่ส่งพวกกรีสกลับไปยังไบเซล (G) เมื่อ  
 ถึงไบเซล กรีสจึงไปที่แบล็คมาร์เก็ต และได้รับ  
 ค้อนคนแคระจากหญิงชราคนหนึ่ง (F)  
 นอกจากนี้ยังได้รับข้อมูลแปลกๆ จากพ่อค้า  
 ทาส เกี่ยวกับเด็กชายคนหนึ่งซึ่งอ้างตัวว่าเป็น  
 เจ้าชาย กรีสคิดว่าเด็กคนนั้นต้องเป็นเอลิออต  
 แน่ๆ แต่พ่อค้าทาสก็ได้ขายเด็กคนนั้นให้กับชาย  
 ผู้มีดวงตาสีแดงไปแล้ว (ζ<sup>3</sup>)

- การพาตัวเอกไปยังจุดหมาย (G)
- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)

- พวกรีสจึงโดยสารเรือจากไบเซล ไปยัง  
เมื่อจาด ( $G^2$ ) เพื่อไปตามหาดอนเบรี ที่ป่าราบี้  
ในป่า พวกรีสได้พบทางเข้าหมู่บ้านของพวกโค  
โรบ็อกเคิล และใช้ค้อนคนแคระเพื่อปลอมตัว  
( $T^1$ ) เข้าไปพบกับดอนเบรี โดยอ้างว่าตนเป็น  
เผ่าโคโร บ็อกเคิลที่อาศัยอยู่ในโรแลนท์ แต่  
หมู่บ้านของพวกตนถูกหนูกทำลาย จึง  
เดินทางมาขอคำแนะนำ ( $E^{10}$ ) ดอนเบรีก็จับ  
โกหกพวกรีสได้ แต่ก็ยอมให้ความช่วยเหลือ  
โดยบอกให้พวกรีสไปตามหามาน่าสโดนแห่ง  
ลม ซึ่งซ่อนอยู่ในสถานที่ๆ เรียกว่าระเบียงแห่ง  
สายลมบนภูเขาโรแลนท์ ที่นั่นจะมี จิน ภูติแห่ง  
ลม ซึ่งสามารถช่วยเหลือพวกรีสได้ ( $\zeta^3$ )

- ตัวเอกเดินทางทางน้ำ ( $G^2$ )
- มีรูปร่างใหม่ ( $T^1$ ) (ปลอมตัวเป็นคนแคระ)
- การหลอกลวงในสิ่งแลกเปลี่ยน ( $E^{10}$ )
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ ( $\zeta^3$ )



ภาพที่ 4.10:

ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3

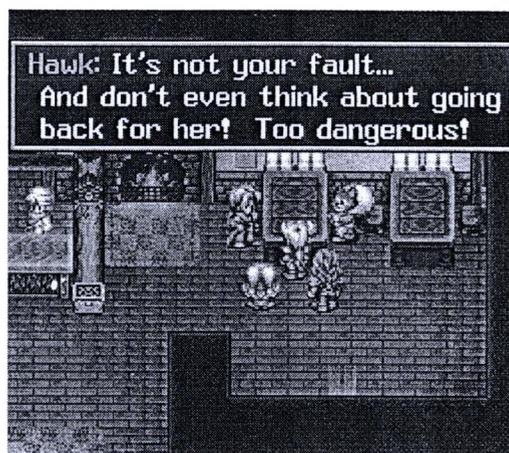
- หลังได้ข้อมูลจากดอนเบรีแล้ว พวกรีสก็มุ่ง  
หน้ากลับไปยังภูเขาโรแลนท์ ( $\uparrow$ ) เพื่อตามหา  
มาน่าสโดนและจิน ภูติแห่งลม ที่ด้านในสุดของ  
ระเบียงสายลม พวกรีสพบว่ามาน่าสโดนแห่ง  
ลมถูกใครบางคนปลดปล่อยพลัง เพื่อใช้สำหรับ  
เปิดประตูสู่แดนศักดิ์สิทธิ์ และจินก็ถูกอัศวิน  
สวมเกราะสีดำทำร้าย เมื่อริสจะเข้าไปช่วย  
อัศวินชุดดำก็ดูพลังของจิน และเรียกสัตว์อสูร  
ออกมาสู้กับพวกรีส (H) จากนั้นก็หายตัวไป  
เมื่อริสเอาชนะสัตว์อสูรได้แล้ว (I) แพรี่ก็ทำการ  
รักษาจินที่บาดเจ็บ ( $E^7$ ) และได้จิน ภูติแห่งลม  
ร่วมเดินทางไปด้วยอีกตน ( $F_9^6$ )

- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ ( $\uparrow$ )
- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)
- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)
- ให้ความช่วยเหลือ ( $E^7$ )
- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ ( $F_9^6$ )

<p>- เมื่อได้เงินมาร่วมกลุ่มแล้ว รีบจึงกลับไปหาพรรคพวกที่รออยู่ที่สวนดอกไม้ และขอให้เงินมัดเอาดอกไม้นี้ทราไปที่ปราสาทโรแลนด์ ทำให้พวกนินจาที่ยึดครองปราสาทอยู่สลับไปเกือบหมด (F<sup>9</sup>) จากนั้นพวกริสก็ยกทัพกลับไปปราสาทโรแลนด์ (↓) เพื่อชิงปราสาทกลับคืนในปราสาท ริสได้พบกับโจรชื่อ ฮอว์คอาย ซึ่งแฝงตัวเข้ามาที่กองทัพอากาศของนาวาล ฮอว์คอายเล่าว่า เรื่องวุ่นวายทั้งหมดมีสาเหตุมาจากหญิงสาวชื่อ อีซาเบลล่า ซึ่งยุยงให้เฟลมคาน หัวหน้ากองกำลังนาวาลบุกมาโจมตีโรแลนด์ นอกจากนี้ อีซาเบลล่ายังฆ่าอีเกิ้ล เพื่อนรักของเขา และสวมสร้อยคอแห่งความตายให้กับเจซิก้า น้องสาวของอีเกิ้ล ซึ่งคนที่จะถอดสร้อยคอออกได้ มีแต่อีซาเบลล่าเพียงคนเดียว (ζ<sup>3</sup>) ฮอว์คอายเข้าใจดีว่าริสก็แค่นอีซาเบลล่าไม่ต่างจากตน แต่ก็ขอร้องว่า หากเจออีซาเบลล่า ให้ช่วยจับตัวไว้ อย่าได้ฆ่า ซึ่งริสก็ตอบตกลง (E<sup>7</sup>)</p> <p>พวกริสบุกไปถึงหอคอยของปราสาท และได้ต่อสู้กับบิลและเบ็น ซึ่งเป็นนินจาที่จับตัวเอลิออตไป (H) หลังจากเอาชนะทั้งคู่ได้ (I) อีซาเบลลาก็ปรากฏตัวขึ้น และบอกว่าตนไม่ต้องการปราสาทหลังนี้แล้ว และยินดีจะคืนให้พวกริส เมื่อพูดจบ เธอก็หายตัวไป หลังจากขับไล่กองกำลังนาวาล (I<sup>6</sup>) และได้อาณาจักรกลับคืนมา (K) ริสก็ตัดสินใจออกเดินทางต่อ (↑) เพื่อตามหาเอลิออต และทำตามสัญญาที่ให้ไว้กับแพร์รี่</p>	<p>- ผู้วิเศษได้ให้ความช่วยเหลือ เมื่อได้รับการร้องขอ (F<sup>9</sup>)</p> <p>- ตัวเอกกลับบ้าน (↓)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p> <p>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- เนรเทศตัวโกง (I<sup>6</sup>)</p> <p>- ความโชคร้ายหรือความขาดแคลนนั่นหมดไป (K) (ได้ปราสาทกลับคืน)</p> <p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p>
<p>- พวกริสลงจากภูเขามาที่เมืองปาโล และพบ</p>	<div data-bbox="669 1246 1184 1694" data-label="Image"> </div> <p>ภาพที่ 4.11: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p>

มนุษย์แมวชื่อนิกิต้า ซึ่งติดตามองกำลังนาวาล มา กำลังถูกชาวเมืองทำร้าย ฮอว์คอายุปรากฏตัวขึ้นและก้มหัวให้พวกชาวเมืองเพื่อเป็นการขอโทษ หลังจากนั้น นิกิต้าก็เล่าสถานการณ์ที่เกิดขึ้นที่นาวาลให้พวกริสและฮอว์คอายุฟัง (๕<sup>3</sup>) ว่าเฟลมคาน ถูกอิซาเบล่าคุมขังพร้อมกับเจซีก้า ฮอว์คอายุจึงรีบเดินทางกลับไปยังนาวาลเพื่อช่วยเหลือทั้งคู่ ส่วนริสก็ตัดสินใจโดยสารเรือ (G<sup>2</sup>) กลับไปพบกับกษัตริย์ริชาร์ดที่ฟอลเซนา เพื่อรับฟังข้อมูลเกี่ยวกับมานาสโตน และญาติที่เหลือ

- ตัวเอกเดินทางทางน้ำ (G<sup>2</sup>)



ภาพที่ 4.12:

ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3

- ริสตื่นขึ้นมาบนเรือ ก็รู้สึกถึงความผิดปกติ เพราะยังไม่ถึงฝั่งที่เมืองไบเซลเซียที่ แล้วจู่ๆ ก็มีเสียงกรีดร้องดังขึ้น พวกริสจึงทำการสำรวจบนเรือก็และว่าเรื่องที่พวกตนโดยสารมาเป็นเรือผีสิง แพ้ริบอกว่า เธอสัมผัสได้ถึงพลังของภูตบนเรือลำนี้ เมื่อทำการสำรวจจนทั่ว พวกริสก็ได้พบกับไดอารี่เล่มหนึ่ง เมื่อเปิดอ่าน วิทยุญาณของกัปตันเรือก็ปรากฏขึ้น เขาเล่าว่าเรือลำนี้โดนคำสาปลึกกลับบางอย่าง ทำให้เขากลายเป็นวิทยุญาณอยู่ติดกับเรือและไปสุดไปเกิดไม่ได้ จนริสมาเปิดไดอารี่เล่มนี้ คำสาปจึงถูกส่งต่อไปยังริส (A<sup>11</sup>) และเขากำลังจะไปสู่สุคติ แพ้ริบอกกับชาร์ลิตและดูรันว่าต้นตอของคำสาปน่าจะอยู่บนเรือ หากสามารถทำลายคำสาปได้ ริสก็จะกลับมาเป็นเหมือนเดิม (๕<sup>3</sup>) ทั้งคู่จึงตามหาต้นตอคำสาป จนได้พบกับปีศาจโกวบบนดาตฟ้าเรือ หลังจากต่อสู้และกำจัดโกวาได้ (H<sup>5</sup>), (I<sup>7</sup>) ริสก็หลุดพ้นจากคำสาป (K<sup>8</sup>) และญาติแห่ง

- ตัวโกงใช้คำสาปและแปลงร่างตัวเอก (A<sup>11</sup>)

- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (๕<sup>3</sup>)

- พรรคพวกของตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)

- พรรคพวกของตัวเอกชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)

- เวทมนตร์หรือคำสาปถูกทำลาย (K<sup>8</sup>)

- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (๕<sup>3</sup>)

ความมืด เข็ด ก็ปรากฏตัวขึ้น เข็ดแล้วว่าตัวเองก็โดนคำสาปให้อยู่ติดกับเรือลำนี้เหมือนกัน แพรี่แปลกใจที่เข็ดอยู่บนเรือลำนี้ เพราะปกติภูติจะต้องอยู่ใกล้ๆ กับมาน่า สโตนที่ตนคอยดูแลอยู่ เข็ดจึงบอกว่ามาน่า สโตนแห่งความมืดที่ตนดูแลอยู่ได้หายไปแล้ว เพราะเมื่อหลายพันปีก่อน บนโลกเกิดสงครามครั้งใหญ่และมีผู้นำพลังของมาน่าสโตนแห่งความมืดมาใช้ จนเทพอสูรแห่งความมืดหลุดออกมาอาละวาด แต่जूเทพอสูรแห่งความมืดก็หายตัวไปโดยไม่ทราบสาเหตุ แต่อย่างไรก็ดี สักวันหนึ่งเทพอสูรก็อาจปรากฏตัวขึ้นอีกครั้งในรูปของมาน่าสโตนก็เป็นได้ (๕<sup>3</sup>) แพรี่สันนิษฐานว่าการหายไปของมาน่าสโตนแห่งความมืดอาจเป็นสาเหตุให้พลังงานมาน่าบนโลกเสียดูดจนพฤษาแห่งมาน่าเหี่ยวเฉา ขณะนั้นเองเรือผีสิงที่พวกคริสโดยसारอยู่ก็กำลังจะหายไป เพราะคำสาปได้ถูกทำลายลง



ภาพที่ 4.13:

ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3



ภาพที่ 4.14:

ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3

- หลังจากที่เรือผีสิงหายไป พวกคริสก็ลอยทะเลไปติดอยู่ที่เกาะภูเขาไฟบูก้า (G)<sup>(7)</sup> ซึ่งขณะนั้นกำลังจะระเบิด พวกคริสได้พบกับหมู่บ้านของเผ่าดาร์คพริสต์ ซึ่งอาศัยอยู่บนเกาะ ซึ่งพวกเขาก็ได้แนะนำให้พวกคริสลงไปสำรวจที่หน้าผาริมทะเล (๕<sup>3</sup>) เพราะสมัยก่อนที่นั่นมีทางเข้าถ้ำสำหรับไปพบกับ ผู้อาศัยในท้องทะเล ซึ่งจะสามารถพาพวกคริสออกจากเกาะได้ แต่เมื่อไปถึงก็พบว่าทางเข้าถ้ำถูกปิดไปแล้ว

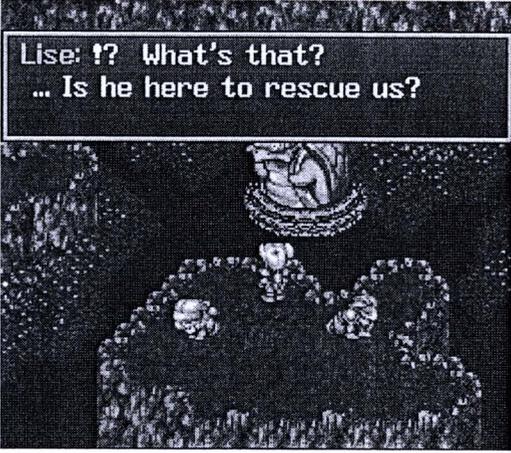
- การลอยไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ (G<sup>7</sup>)

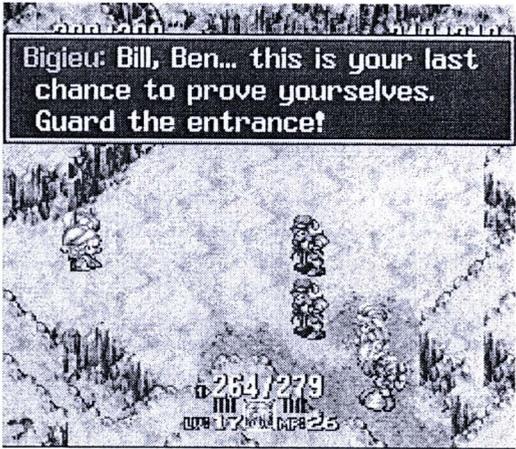
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (๕<sup>3</sup>)

- ตัวเอกไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ (G<sup>1</sup>)

- พฤติกรรมแรกของผู้ช่วยเหลือ (D)

- ตัวโกงสั่งฆ่าตัวเอก (A<sup>13</sup>)

<p>(G<sup>1</sup>) รีส์จึงขอให้มนอร์ม ซึ่งเป็นญาติที่มีพลังแห่งดินช่วยเปิดทางให้ (D) ที่ด้านในสุดของถ้ำ รีส์ได้พบกับชายลึกลับที่มีดวงตาสีแดง ซึ่งเป็นคนซื้อตัวเอลิอทไปจากพ่อค้าทาส ชายผู้นั้นบอกว่าเขามาคำจัดพวกกรีสตามคำสั่งของ เจ้าชายแห่งความมืด (A<sup>13</sup>) แต่ก่อนที่จะลงมือ ภูเขาไฟก็เกิดการระเบิดขึ้น ชายผู้นั้นจึงหนีไป ขณะที่พวกกรีสกำลังเข้าตาจน ผู้อาศัยในท้องทะเล ก็ปรากฏตัวขึ้นและพาพวกกรีสออกจากเกาะไปส่งที่ชายฝั่งใกล้ๆ กับเมืองไมอา (G<sup>3</sup>)</p>	<p>- ตัวเอกถูกพาไป (G<sup>3</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.15: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- หลังจากมาถึงไมอา พวกกรีสก็รีบเดินทางต่อไปพบกับกษัตริย์ริชาร์ดที่ฟอลเซนา (↑) โดยกษัตริย์ริชาร์ดได้บอกที่ตั้งของมานาสโตนอีก 4 ก้อนคือ น้ำ, ไฟ, ดวงจันทร์ และต้นไม้ ให้กับพวกกรีส (ζ<sup>3</sup>) และยังสามารถมอบขลุ่ยวิเศษ (F) ซึ่งสามารถเป่าเรียกเต่า บุษคาปู หรือ ผู้อาศัยในท้องทะเล ให้พาพวกกรีสไปตามสถานที่ต่างๆ บนโลกได้ (G)</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p> <p>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</p> <p>- การพาตัวเอกไปยังจุดหมาย (G)</p>
<p>- เมื่อได้บุษคาปูเป็นพาหนะ พวกกรีสก็มุ่งหน้าไปยังอาณาจักรอัลเทน่า ซึ่งเป็นที่ตั้งของมานาสโตนแห่งน้ำ (↑) เพื่อตามหาอุนดีเน่ ญาติแห่งน้ำระหว่างทาง พวกกรีสได้พบกับอัศวินเกราะดำ ซึ่งเคยทำร้ายจินที่โรแลนด์ โดยเขาได้ส่งแมชชีนโกเลมออกมาต่อสู้กับพวกกรีสแล้วก็หายตัวไป (H) หลังเอาชนะแมชชีนโกเลมได้ (I) พวกกรีสก็ได้พบกับอุนดีเน่ และมานาสโตนแห่งน้ำที่ถูกปลดปล่อยพลังแล้วภายในถ้ำวงกตน้ำแข็ง</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p>

<p>เมื่อแฟรี่เล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นให้ฟัง เธอก็ยอมเดินทางไปพร้อมกับพวกริสด้วย (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p>	
<p>- หลังจากได้อุ่นดีเน่เป็นพวกแล้ว พวกริสก็เดินทางต่อไปยังดินแดนแห่งทะเลทรายนาวาลเพื่อตามหาน่าสโตนและภูติแห่งไฟ (↑) ซึ่งตั้งอยู่ในหุบเขาแห่งเปลวเพลิง เมื่อไปถึงด้านหน้าหุบเขา พวกริสก็พบกับอริซาเบลล่ากำลังพาตัวเด็กสาวคนหนึ่งไปบูชายันเพื่อปลดปล่อยพลังของมาน่าสโตน เมื่อเห็นพวกริสเธอก็ส่งนินจา 2 คนคือบิลและเบ็นมาต่อสู้ (H) เพื่อถ่วงเวลาแล้วริซาเบลล่าก็เข้าไปในหุบเขา เมื่อพวกริสเอาชนะบิลและเบ็นสำเร็จ (I) ก็รีบตามไป และพบว่าอริซาเบลล่ากำลังจะลงมือฆ่าเด็กสาวคนนั้น แต่ฮอว์คคอยก็ปรากฏตัวขึ้นและช่วยเธอเอาไว้ ซึ่งเด็กสาวคนนี้ก็ชื่อเจซิก้า เพื่อนของเขานั่นเอง เมื่อไม่มีตัวเจซิก้าแล้ว อริซาเบลล่าจึงใช้วิญญาณของบิลและเบ็นที่ถูกพวกริสสังหารเป็นเครื่องสังเวทเพื่อปลดปล่อยพลังของมาน่า สโตน จากนั้นเธอก็หายตัวไป ขณะที่พวกริสทำการสำรวจมาน่าสโตนอยู่ ซาลามันเดอร์ภูติแห่งไฟก็ปรากฏตัวขึ้น แฟรี่จึงเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นให้ฟัง เขาจึงยอมเดินทางไปกับพวกริสด้วย (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.16: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- ต่อจากนั้นพวกริสก็เดินทางต่อไปยังป่าแสงจันทร์ในอาณาจักรปีสต์คิงด้อม (↑) เพื่อตามหาน่าสโตนและภูติแห่งดวงจันทร์ ในป่าพวกริสได้พบกับ หอคอยอ่านจันทรภาพ ซึ่งเป็นที่ตั้งของมาน่าสโตนแห่งดวงจันทร์ แต่ก็ถูกขัดขวางโดยลูเกอร์ แม่ทัพของปีสต์คิงด้อม จนเกิดการ</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p>

<p>ต่อสู้กัน (H) เมื่อเอาชนะลูเกอร์ได้ (I) ลูน่า ภูติแห่งดวงจันทร์ก็ปรากฏตัวขึ้น แพร์ริธบายเรื่องราวต่างๆ ให้ลูน่าฟัง เธอจึงยอมเดินทางไปด้วย (F<sub>9</sub><sup>6</sup>) หลังจากนั้น พวกคริสก็เข้าไปสำรวจมานาสโตนที่ตั้งอยู่ในหอคอย และพบว่ามานาสโตนแห่งดวงจันทร์ก็ถูกปลดปล่อยพลังไปแล้วเหมือนกัน</p>	 <p>ภาพที่ 4.17: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- หลังจากได้ลูน่าเข้าร่วมกลุ่มแล้ว พวกคริสก็เดินทางต่อไปยังป่าดอกตะเกียง (↑) เพื่อพบกับราชาแห่งภูติของเผ่าเอลฟ์ แต่ทางเข้าป่าดอกตะเกียงกลับถูกพีชประหลาดขวางอยู่ ริสจึงลองปรึกษากับลูน่า เธอจึงบอกว่าพีชชนิดนี้มาจากป่าจันทรา และใช้พลังทำให้พีชดังกล่าวยอมเปิดทางให้ (F<sup>9</sup>) พวกคริสเดินทางผ่านป่าตะเกียงจนถึงเมืองดิโอส ซึ่งเป็นเมืองของพวกเอลฟ์ และได้พบกับราชาแห่งภูติซึ่งเป็นตาของชาร์ลีสต พวกคริสจึงลองสอบถามเกี่ยวกับภูติแห่งไม้ราชาแห่งภูติจึงบอกให้ลองไปสำรวจบริเวณรูปปั้นของเทพธิดาแห่งมาน่าที่อยู่ทางตะวันตกเฉียงเหนือของป่าตะเกียง และใช้พลังของลูน่าก็จะสามารถเปิดทางไปหาภูติแห่งไม้ได้ (ζ<sup>3</sup>) หลังได้รับข้อมูลแล้ว พวกคริสก็รับไปยังสถานที่ที่ราชาแห่งภูติบอก และขอให้ลูน่าเปิดทางให้ (F<sup>9</sup>) แต่แทนที่จะได้พบกับภูติแห่งไม้ กลับมีสัตว์ประหลาดโผล่ออกมา หลังจากกำจัดสัตว์ประหลาดได้แล้ว โดเรียด ภูติแห่งไม้ก็ปรากฏ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ผู้วิเศษได้ให้ความช่วยเหลือ เมื่อได้รับการร้องขอ (F<sup>9</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ผู้วิเศษได้ให้ความช่วยเหลือ เมื่อได้รับการร้องขอ (F<sup>9</sup>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</li> </ul>

<p>ตัวขึ้น หลังจากรับฟังเรื่องราวจากแฟรี่แล้ว โดเรียดก็ตัดสินใจเดินทางไปกับพวกคริสด้วย (F<sub>9</sub>)</p>	 <p>ภาพที่ 4.18: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- เมื่อรวบรวมภูติทั้ง 8 คนได้แล้ว พวกคริสก็ เดินทางไปยังเกาะที่ถูกลิ้ม (↑) ซึ่งตั้งอยู่ ตอนกลางของโลกตามคำแนะนำของแฟรี่ (ζ<sup>3</sup>) เพื่อเปิดประตูแดนศักดิ์สิทธิ์ เมื่อไปถึง แฟรี่ และภูติทั้ง 8 คนก็รวมพลังกันเพื่อเปิดประตู แดนศักดิ์สิทธิ์ แต่ไม่สำเร็จเพราะพลังไม่พอ แต่ จู่ๆ ก็มีพลังลึกลับมาช่วยให้ประตูเปิดออก แฟรี่ บอกว่า สาเหตุน่าจะมาจากการที่มานาสโดน ทั้งหมดถูกปลดปล่อยพลังไปแล้ว เมื่อประตูเปิด ออกอาณาจักรต่างๆ ก็รีบส่งกองกำลังเข้าไปยัง แดนศักดิ์สิทธิ์เพื่อช่วงชิงดาบแห่งมาน่า พวกคริส ต้องเจอปัญหาอีกครั้ง เมื่อประตูลอยอยู่บนฟ้า จึงไม่สามารถเข้าไปได้ (a<sup>6</sup>) แต่จู่ๆ ริสก็นึกถึง บิดาแห่งปีก ซึ่งว่ากันว่าเป็นเทพพิทักษ์ของโร แลนต์ จึงชวนเพื่อนๆ ไปพบ เผื่อจะสามารถ ช่วยพวกตนได้</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑) - ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>) - การขาดในรูปแบบอื่นๆ (ไม่มีพาหนะ)(a<sup>6</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.19: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- พวกคริสย้อนกลับไปปราสาทโรแลนต์อีกครั้ง (↓) และได้ให้ทหารเปิดทางที่จะไปยัง เส้นทางสู่สวรรค์ ซึ่งเป็นที่พำนักของบิดาแห่งปีก</p>	<p>- ตัวเอกกลับบ้าน (↓) - ตัวเอกทำการสื่อสารบางประการ (G<sup>5</sup>)</p>

<p>แต่สิ่งที่พวกริสได้พบ กลับเป็นมอนสเตอร์ตัวเมียขนาดยักษ์สีขาว ริสจึงตั้งชื่อให้มันว่า ฟลามี่ และขอให้มันช่วยพาเธอกับพรรคพวกบินไปยังแดนศักดิ์สิทธิ์ (G<sup>5</sup>) , (K), (Pr<sup>1</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความโชคร้ายหรือความขาดแคลนนั่นหมดไป (K)</li> <li>- การเหาะไปในอากาศ (Pr<sup>1</sup>)</li> </ul>
<p>- ที่แดนศักดิ์สิทธิ์ กองกำลังจากอาณาจักรต่างๆต่อสู้กันเพื่อแย่งชิงดาบศักดิ์สิทธิ์จนล้มตายเป็นจำนวนมาก พวกริสรีบไปที่พิภพซาแห่งมาน่า และตั้งดาบแห่งมาน่า ซึ่งปักอยู่ใต้ต้นไม้ออกมาได้สำเร็จ (N) ทำให้วิญญาณของเทพธิดาปรากฏออกมา และบอกว่าแพร่ถูกใครบางคนจับตัวไป แต่ตนเองในขณะนี้ไม่มีพลังพอจะช่วยเหลือได้ จึงขอให้พวกริสรีบไปช่วยแพร่ (D<sup>7</sup>) และมอบกล่องวายุสำหรับใช้เรียกฟลามี่ให้กับพวกริสด้วย (F) พวกริสรีบเดินทางออกจากแดนศักดิ์สิทธิ์ ระหว่างทางได้พบกับจอมเวทย์ดอกบัวแดง อัศวินเกราะดำ และบรุษผู้กินความตาย ซึ่งทั้ง 3 ได้ยุติการแย่งชิงดาบแห่งมาน่าเนื่องจากผู้นำของพวกตนถูกลอบสังหาร และบอกว่าคนที่จับแพร่ไป รอพวกริสอยู่ที่ทางออกของแดนศักดิ์สิทธิ์ (ζ<sup>2</sup>) จากนั้นทั้ง 3 ก็หายตัวไป เมื่อมาถึงปากทางออกของแดนศักดิ์สิทธิ์ พวกริสก็พบกับอิช่าเบล่าและชายผู้มีดวงตาสีแดง ซึ่งจับตัวแพร่ไป อิช่าเบล่าบอกว่า ถ้าอยากได้แพร่และเจ้าชายเอลิออคติน ก็ให้นำดาบศักดิ์สิทธิ์ไปแลกที่ป้อมปราการของกองโจรนาวัล (A) จากนั้นทั้งคู่ก็หายตัวไป ริสไม่มีทางเลือกจึงรีบตามไปที่นาวัลทันที (↑)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกทำงานสำเร็จ (N)</li> <li>- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ตัวเอกได้รับข้อมูลของตัวโกง (ζ<sup>2</sup>)</li> <li>- พฤติกรรมของตัวโกง (A)</li> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> </ul> <div data-bbox="669 976 1184 1425" style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">ภาพที่ 4.20: ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3</p>
<p>- เมื่อถึงนาวัล ริสจำใจต้องมอบดาบศักดิ์สิทธิ์ให้กับอิช่าเบล่าและชายผู้มีดวงตาสีแดง (A<sup>5</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ของวิเศษถูกชิงไป (A<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้รับข้อมูลของตัวโกง (ζ<sup>2</sup>)</li> </ul>

หลังจากได้ดาบแล้วทั้งคู่ก็หายตัวไป ขณะเดียวกันมานาสโตนที่อยู่ตามจุดต่างๆ บนโลกซึ่งถูกปลดปล่อยพลังแล้วก็เริ่มแตกสลาย ทำให้เทพอสูรที่ถูกผนึกไว้ภายในหลุดออกมา แพร่หรือบรรยายว่าเทพอสูรแต่ละตัวจะมีพลังของธาตุที่แตกต่างกัน ซึ่งหากทั้งหมดรวมพลังกันโลกก็จะถึงกาลวิบัติ ( $\zeta^2$ ) เธอจึงขอให้พวกคริสรี่ไปกำจัดพวกมัน ก่อนที่จะรวมตัวกัน (M) พวกคริสรี่จึงให้ฟลามี่พาไปกำจัดเทพอสูรตามสถานที่ต่างๆ ระหว่างทางพวกคริสรี่ได้พบกับมนุษย์แมวชื่อโจเซฟิน และได้ฟังเรื่องเกี่ยวกับเมืองโบราณเปตัน ( $\zeta^3$ ) ซึ่งตั้งอยู่ทางตอนใต้ของเกาะภูเขาบู๊ก้า พวกคริสรี่กำจัดเทพอสูรไป 7 ตน (H)  $\times$  7, (I)  $\times$  7 เหลือเพียงเทพอสูรแห่งความมืดที่หายสาบสูญไป แพร่จึงแนะนำให้ลองไปสืบหาข้อมูลที่เมืองโบราณเปตันดู พวกคริสรี่จึงเดินทางไปที่นั่น ( $\uparrow$ ) และได้ข้อมูลเกี่ยวกับมานาสโตนแห่งความมืด ว่าตั้งอยู่ที่ถ้ำแห่งความมืดทางทิศเหนือของอาณาจักรโรแลนด์ รวมถึงข้อมูลของสถานที่ที่ชื่อว่าปราสาทแห่งแสงสว่าง ซึ่งตั้งอยู่ในละแวกเดียวกัน แต่ล่มสลายไปนานแล้ว ( $\zeta^3$ )

- งานยากที่ตัวเองถูกทดสอบให้ทำ (M)
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ ( $\zeta^3$ )
- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)  $\times$  7
- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)  $\times$  7
- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ ( $\uparrow$ )
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ ( $\zeta^3$ )



ภาพที่ 4.21:

ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3

- พวกคริสรี่เดินทางไปที่ถ้ำแห่งความมืด ( $\uparrow$ ) และได้พบกับมานาสโตนแห่งความมืดที่กำลังแตกสลาย และเทพอสูรแห่งความมืดก็ปรากฏตัวขึ้นต่อสู้กับพวกคริสรี่ (H) เมื่อกำจัดเทพอสูรตนสุดท้ายลง (I) แพร่จึงบอกว่าทั้งหมดเป็นกับดักที่ศัตรูวางไว้ตั้งแต่แรก เพราะการกำจัดเทพอสูรทั้ง 8 ทำให้พลังของพวกมันไปตกอยู่กับดาบ

- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ ( $\uparrow$ )
- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)
- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)
- ตัวเอกได้รับข้อมูลของตัวโกง ( $\zeta^2$ )
- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ ( $\uparrow$ )

แห่งมาน่า ซึ่งตอนนี้ดาบก็ตกอยู่ในมือของ  
เจ้าชายแห่งความมืดแล้ว (ζ) พวกคริสจึงรีบ  
เดินทางฝ่าถ้ำแห่งความมืดไปยังดาร์คคาสเซิล  
เพื่อยับยั้งเจ้าชายแห่งความมืดก่อนที่จะดูดซับ  
พลังจากดาบแห่งมาน่า (↑) ระหว่างทางชายผู้  
มีดวงสีแดงก็ปรากฏตัวขึ้นเพื่อสังหารพวกคริส  
ตามคำสั่งของเจ้าชายแห่งความมืด และยัง  
บอกอีกว่าเจ้าชายจะใช้ร่างของเอลิออตเป็นร่าง  
ใหม่เมื่อร่างเดิมสิ้นอายุขัย แต่พวกคริสก็สามารถ  
สังหารชายผู้มีดวงสีแดงลงได้ (H), (I)

- ตัวโกงสังฆ่าตัวเอก (A<sup>13</sup>)
- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)
- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)



ภาพที่ 4.22:

ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3

- เมื่อฝ่าถ้ำแห่งความมืดออกมา พวกคริสก็พบ  
กับดาร์คคาสเซิล ซึ่งเป็นที่อยู่ของเจ้าชายแห่ง  
ความมืด ด้านในคริสได้พบกับอิซาเบลล่า ผู้สังหาร  
พ่อของเธอ อิซาเบลล่าได้แปลงร่างเป็นสัตว์อสูร  
มาต่อสู้กับพวกคริส (H) แต่ก็พ่ายแพ้ (I) ก่อน  
ตายเธอจึงเล่าเรื่องเจ้าชายแห่งความมืดและ  
ความเป็นมาของดาร์คคาสเซิลให้พวกคริสฟัง ว่า  
แต่เดิมดาร์คคาสเซิลก็คือปราสาทแห่งแสงสว่าง  
และเป็นอาณาจักรที่สงบสุข จนวันหนึ่งพระ  
ราชาของอาณาจักรให้กำเนิดเจ้าชาย แต่โหร  
กลับทำนายว่าเจ้าชายจะเป็นผู้ทำลาย  
อาณาจักรด้วยมือของตนเอง พระราชา  
หวาดกลัวต่อคำทำนาย จึงจับเจ้าชายน้อยขังไว้  
ในคุกใต้ดิน เจ้าชายจึงเติบโตมาในคุกและถูก  
ผู้คนรังเกียจ อยู่มาวันหนึ่งราชาปีศาจแห่งความ

- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)
- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)
- ตัวเอกได้รับข้อมูลของตัวโกง (ζ<sup>2</sup>)



ภาพที่: 4.23

ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3

<p>มิดได้มาหาเจ้าชายและเสนอว่าจะมอบพลังอันยิ่งใหญ่ให้ โดยแลกกับการที่เจ้าชายต้องยอมขายวิญญาณให้กับปีศาจ เจ้าชายได้ตกลงและใช้พลังนั้นทำลายอาณาจักรของตนเองตามคำทำนาย ส่วนตัวของเธอก็หลงรักเจ้าชายมาตั้งแต่ต้น จึงยอมเป็นทาสรับใช้เจ้าชาย และหวังจะทำให้เจ้าชายกลับเป็นมนุษย์ได้อีกครั้ง แต่สุดท้ายก็ไม่สำเร็จ (<math>\zeta^2</math>)</p>	
<p>- หลังจากอิซาเบลล่าตาย พวกวีรก็บุกไปพบเจ้าชายแห่งความมืดซึ่งจับตัวเอลิออตไว้ และกำลังดูดซับพลังของเทพอสูรทั้ง 8 จากดาบ แต่ก็ถูกขัดขวางโดยเทพธิดาแห่งมาน่า เจ้าชายแห่งความมืดจึงไปที่แดนศักดิ์สิทธิ์เพื่อสังหารเทพธิดาแห่งมาน่า แพรี่จึงบอกให้พวกวีรรับตามไป แต่เมื่อไปถึงพวกวีรก็พบว่าเจ้าชายแห่งความมืดได้ทำลายพฤษาแห่งมาน่าซึ่งเป็นร่างของเทพธิดาไปแล้ว (<math>A^3</math>) แพรี่รู้สึกเสียใจมากจึงพุ่งเข้าไปโอบกอดเจ้าชายแห่งความมืด แต่ก็ถูกสังหาร หลังจากนั้นเจ้าชายก็ได้พลังของเทพอสูรทั้ง 8 กลายร่างเป็นอาร์คเดมอน และทำร้ายพวกวีรจนบาดเจ็บสาหัส (<math>A^6</math>) แต่วิญญาณของแพรี่ก็ช่วยรักษา (<math>D^3</math>) และให้กำลังใจพวกวีรในการต่อสู้ จนเอาชนะอาร์คเดมอนได้สำเร็จ (H), (I) จากนั้นวิญญาณของแพรี่ก็ปรากฏตัวขึ้นและบอกว่า หลังจากพฤษาแห่งมาน่าได้ตายไปพลังแห่งมาน่าจะหายไปจากโลก ซึ่งเธอก็จะต้องหายไปด้วยเหมือนกัน เธอกล่าวขอบคุณพวกวีรสำหรับการเดินทางที่ผ่านมา และบอกว่าไม่ต้องห่วงเรื่องเอลิออต เพราะเธอได้ส่งตัวเขากลับไปทีไรแลนท์แล้ว วีร</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวโกงทำลายพีชผล(ต้นไม้) (<math>A^3</math>)</li> <li>- ตัวโกงทำร้ายตัวเอกจนบาดเจ็บ (<math>A^6</math>)</li> <li>- ผู้วิเศษช่วยเหลือให้ตัวเอกมีชีวิตอีกครั้ง (<math>D^3</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (<math>E^3</math>)</li> <li>- ตัวเอกกลับบ้าน ( ↓ )</li> <li>- ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างมีความสุข โดยไม่แต่งงานหรือครองบัลลังก์ (Ha)</li> </ul>

ขอบคุณแฟรี่ และขอให้เธออย่าจากพวกตนไป แต่แฟรี่บอกว่าไม่ต้องกังวล เพราะซักวันหนึ่ง เธอจะกลับมาในร่างของเทพธิดาแห่งมาน่าองค์ใหม่ ทันใดนั้นวิญญาณของแฟรี่ก็กลายเป็นเทพธิดาแห่งมาน่า เธออธิบายว่าแฟรี่ก็คือเมล็ดของพฤกษาแห่งมาน่า เมื่อไหร่ที่เธอได้พบกับผู้กล้าหาญ 3 คนที่เชื่อมั่นในตัวเธอ เธอก็จะกลายเป็นเทพธิดาองค์ใหม่ (E<sup>3</sup>) แฟรี่ในร่างของเทพธิดาขอให้พวกกรีสจดจำเธอ รวมถึงเล่าเรื่องของเธอให้ลูกหลานได้ฟัง และซักวันหนึ่งพลังของมาน่าก็จะกลับมาสู่โลกอีกครั้ง เมื่อรำลึกกันแล้ว พวกกรีสก็กลับสู่โลกมนุษย์และแยกย้ายกันกลับไปตามบ้านเกิดเมืองนอนของตนและใช้ชีวิตอย่างสงบสุข ดูวันกลับไปทีฟอลเซนาและได้รับการแต่งตั้งเป็นอัศวินทองคำ ชาร์ล็อตกลับไปหาปู่ของเธอที่เวเนเดล และพบว่าฮีทที่เธอตามหามาตลอดรอดชีวิตกลับมาด้วยความช่วยเหลือของเทพธิดาแห่งมาน่า ส่วนกรีสก็กลับไปทีโรแลนด์ (↓) และคอยช่วยเหลือเอลิออปปกครองอาณาจักรให้สงบสุขสืบไป (Ha)



ภาพที่ 4.24:

ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3



ภาพที่ 4.25:

ภาพจากเกม Seiken Densetsu 3

### 1. ไวยากรณ์นิทานในเกม Seiken Densetsu 3 เปรียบเทียบกับของพรอพท์

วลาดิเมียร์ พรอพท์ ได้ทำการศึกษาโครงสร้างนิทานรัสเซียและพบว่าเนื้อเรื่องมักมีการเรียงลำดับดังนี้ คือ

- พงศัตถกรรมตัวโกง (A)
- ความโชคร้ายของตัวเอก (B)
- ตัวเอกต้องเดินทางออกจากเมือง (↑)



- ตัวเอกได้ของวิเศษมาซึ่งเท่ากับเป็นการทำงานยากสำเร็จ (F), (N)
- ของวิเศษก็ถูกตัวโกงช่วงชิงไป (A<sup>5</sup>)
- ตัวเอกจึงต้องต่อสู้กับตัวโกงจนได้รับชัยชนะ (H), (I)
- ตัวเอกกลับไปยังอาณาจักร ( ↓ ) และใช้ชีวิตอย่างมีความสุข

โดยพฤติกรรมที่ปรากฏสามารถนำมาเรียงได้ดังนี้

$\alpha A \beta B \uparrow Fr D M C [H-I] [FN] A^5 H I \downarrow$

จากการเรียงของพฤติกรรมจะพบว่าช่วงแรกมีลักษณะเดียวกับไวยากรณ์นิทานของพรอพท์ คือเริ่มจากเหตุการณ์เริ่มต้น ( $\alpha$ ) ซึ่งเป็นการแนะนำตัวละคร ตามด้วยพฤติกรรมตัวโกง (A) เป็นเหตุให้ตัวเอกต้องออกเดินทางเพื่อไปขอความช่วยเหลือ (B,  $\uparrow$ ) แต่มีข้อแตกต่างคือการทำงานยากหรือการทดสอบ (M) ได้เกิดขึ้นก่อนการต่อสู้กับตัวโกง โดยรูปแบบการเรียงมีลักษณะเป็น (M H I N H I) ซึ่งในไวยากรณ์ของพรอพท์ มีการต่อสู้กับตัวโกงมักจะเกิดขึ้นก่อนการทดสอบและมีลักษณะเป็น (H I M N) จากนั้นจึงเป็นตอนจบของเรื่องคือการทำงานที่ตัวเอกได้กลับบ้านเมือง ( ↓ ) และใช้ชีวิตอย่างมีความสุข แสดงให้เห็นว่ารูปแบบของพฤติกรรมที่ปรากฏในเกม Seiken Densetsu 3 มีการรักษารูปแบบ (Sequence) การเล่าเรื่องแบบเดิมเป็นหลัก เพียงแต่มีการสลับที่พฤติกรรมบางจุดเท่านั้น

สำหรับสาเหตุการสลับที่ของ function พฤติกรรมการทำงานยากหรือพฤติกรรมทดสอบที่มาก่อนพฤติกรรมต่อสู้กับตัวโกงในเกม Seiken Densetsu 3 นั้น ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า รูปแบบดังกล่าวน่าจะได้รับแนวคิดมาจากโครงสร้างของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นสังคมที่มีการแข่งขันสูงทั้งในเรื่องของการสอบเข้าเรียนต่อในมหาวิทยาลัยดีๆ และการเข้าทำงานในบริษัทต่างๆ การทดสอบหรือการทำงานยากจึงเปรียบได้กับการฝึกฝนตนเองของคนญี่ปุ่น ก่อนที่จะไปทำการแข่งขันกับผู้อื่นซึ่งเปรียบได้กับการต่อสู้กับตัวโกงในโลกจริงนั่นเอง

ซึ่งลักษณะการเดินทางเรื่องดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง “การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย” ของ ภัทรหทัย มังคะदानะรา ที่พบว่าตัวเอกในการ์ตูนญี่ปุ่นจะต้องฝึกวิชา และเก็บเกี่ยวประสบการณ์ ก่อนที่จะไปต่อสู้กับตัวร้ายในตอนจบของเรื่อง

## 2. ประเภท function ที่พบบ่อย

สำหรับ function ที่พบบ่อย 3 อันดับแรก ได้แก่ การได้รับข้อมูล ( $\zeta$ ) ปรากฏ 26 ครั้ง, การต่อสู้กับตัวโกง (H) ตัวเอกชนะตัวโกง (I) ปรากฏ 21 ครั้ง และการออกเดินทางไปตามสถานที่ต่างๆ ( $\uparrow$ ) พบ 20 ครั้ง จากความถี่ของ function ที่ปรากฏ ได้สะท้อนให้เห็นว่าการติดต่อสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นถือเป็นสิ่งสำคัญ แม้แต่ในเกม หากไม่มีการหาข้อมูล ผู้เล่นก็จะไม่สามารถหาทางไปต่อได้ ในสังคมของญี่ปุ่นที่เป็นประเทศผู้ผลิตเกมประเภทสวมบทบาท ก็เป็นประเทศที่ให้ความสำคัญกับการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยเป็นปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบของการต่อสู้ สังเกตได้จากการที่ญี่ปุ่นเป็นประเทศผู้นำด้านเศรษฐกิจประเทศหนึ่ง ทำให้ต้องติดต่อสื่อสารกับชาติอื่นๆ รวมทั้งมีการพัฒนาระบบการสื่อสารทั้งโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ เพื่อให้ข้อมูลเข้าถึงประชาชนในวงกว้าง ส่วน function ที่ตัวเอกต่อสู้และเอาชนะตัวโกง ถือว่าเป็นฟังก์ชันสากลที่สะท้อนแนวคิดที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” นอกจากนี้การต่อสู้ยังเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเอกและตัวโกงรูปแบบหนึ่ง โดยเป็นปฏิสัมพันธ์ในเชิงการแข่งขันเพื่อจุดมุ่งหมายของตนเอง ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นวิถีคิดแบบทุนนิยมที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน

เมื่อเปรียบเทียบกับไวยากรณ์ของพรอพพ์ ผู้วิจัยสังเกตว่าพฤติกรรมการเดินทางของตัวเอก ( $\uparrow$ ) และพฤติกรรมต่อสู้และการเอาชนะตัวโกง (H-I) เป็นพฤติกรรมที่พรอพพ์ให้ความสำคัญและถือเป็นพฤติกรรมหลักของนิทานแทบทุกเรื่องเช่นเดียวกับในเกมแบบสวมบทบาท จึงอาจกล่าวได้ว่าการเดินทางของตัวละครเปรียบเสมือนหัวใจหลักของการเล่าเรื่องทั้ง 2 ประเภท แต่มีพฤติกรรมอีกประเภทคือ การได้รับข้อมูล ( $\zeta$ ) ซึ่งปรากฏบ่อยในเกม Seiken Densetsu 3 แต่กลับไม่ค่อยถูกกล่าวถึงในไวยากรณ์นิทานของพรอพพ์ ซึ่งผู้วิจัยมองว่าสาเหตุที่พฤติกรรมดังกล่าวไม่ค่อยปรากฏอาจเพราะ Scale จากของนิทานสมัยก่อนเป็นเพียงหมู่บ้าน หรือเมืองเล็กๆ ที่มีคนอยู่ไม่มาก เวลาอะไรคนก็จะรู้จักกันทั้งหมู่บ้าน หรือข้อมูลบางอย่าง ตัวเอกอาจรู้อยู่แล้ว เช่น ที่อยู่ของตัวร้าย หรือที่ซ่อนของวิเศษ เป็นต้น ต่างกับฉากในโลกของเกมสวมบทบาทที่มีฉากเป็นโลกทั้งใบ ตัวเอกต้องเดินทางไปยังสถานที่ๆ ไม่รู้จักมาก่อน การหาข้อมูลจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ

## 3. ประเภท function ที่มากกว่าทฤษฎี

ผู้วิจัยยังพบอีกว่า ในเกม Seiken Densetsu 3 มี ฟังก์ชันพฤติกรรมที่ไม่ปรากฏในไวยากรณ์นิทานของพรอพพ์จำนวน 8 อย่าง โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือฟังก์ชันแบบ convention คือเป็นพฤติกรรมดั้งเดิมตามโครงสร้างของพรอพพ์ แต่เปลี่ยนตัวผู้กระทำ หรือมี

รายละเอียดปลีกย่อยต่างไปจากเดิม และ ฟังก์ชันแบบ invention คือฟังก์ชันใหม่ที่ไม่เคยมีปรากฏมาก่อน โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 พฤติกรรมที่มีลักษณะแบบ Convention แต่เปลี่ยนตัวผู้กระทำ หรือมีรายละเอียดบางอย่างต่างไปจากเดิม พบทั้งสิ้น 5 พฤติกรรม ได้แก่

- ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอกมีปฏิสัมพันธ์กับการหลอกลวงของตัวโกง ( $\theta^4$ )
- ตัวละครอื่นหลอกลวงตัวโกง ( $\eta^4$ )
- พฤติกรรมการช่วยเหลือของผู้วิเศษเกิดข้อผิดพลาด หรือไม่ประสบผลสำเร็จ ( $D^{11}$ )
- พฤติกรรมพรรคพวกของตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง ( $H^5$ ) และพรรคพวกของตัวเอกชนะตัวโกง ( $I^7$ )
- การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ ( $G^7$ )
- ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอกมีปฏิสัมพันธ์กับการหลอกลวงของตัวโกง ( $\theta^4$ ) เป็นพฤติกรรมที่พัฒนามาจากต้นแบบของ Propp ซึ่งเป็นการที่ตัวเอกมีปฏิสัมพันธ์ตอบสนองต่อการโกหกหลอกลวงของตัวโกง ( $\theta^3$ ) พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นในช่วงแรกของเรื่อง ที่กลุ่มนินจาของนาวาลส่งคนมาลอบให้เจ้าชายเอลิออสซึ่งเป็นน้องชายของตัวเอกทำการปลดமானสายลมที่ป้องกันอาณาจักรโรแลนด์ แต่เจ้าชายก็ไม่หลงกล จึงถูกนินจาทั้ง 2 ใช้กำลังบังคับ เป็นการสะท้อนให้เห็นวิธีคิดเกี่ยวกับมุมมองของผู้ใหญ่บางคนที่มีต่อเด็ก ว่าเด็กน่าจะโอนอ่อนผ่อนตาม หรือถูกหลอกได้ง่าย แต่ในเนื้อเรื่อง ตัวละครก็ไม่ยอมถูกหลอก สะท้อนให้เห็นว่า จริงๆ แล้วเด็กในปัจจุบันก็มีความเฉลียวฉลาด และไม่ถูกหลอกง่ายๆ
- ตัวละครอื่นหลอกลวงตัวโกง ( $\eta^4$ ) พฤติกรรมการโกหกหลอกลวง  $\eta$  เป็นพฤติกรรมดั้งเดิมของตัวโกง แต่ในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น บางครั้งตัวเอกหรือตัวละครอื่นๆ ก็สามารถหลอกลวงตัวโกงได้ พฤติกรรมดังกล่าวเกิดขึ้นเมื่อตัวเอกคือวีรบุรุษตัวโกงที่เป็นทหารของบีสต์คิงด้อมทำร้ายจนบาดเจ็บและนำตัวไปขัง ทำให้เธอได้พบกับคูรันนักดาบจากฟอลเซนาที่ถูกจับตัวมาก่อน คูรันจึงคิดอุบายแกล้งทำเป็นขอประลองกับผู้คุมนักโทษตัวต่อตัว เมื่ออีกฝ่ายหลงกล คูรันจึงจับผู้คุมขังไว้ในคุกแทน เป็นการสะท้อนให้เห็นการใช้ปฏิภาณไหวพริบ ของตัวละครฝ่ายคุณธรรม ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับตัวเอกในนิทานไทยเรื่อง ศรีธนญชัย ที่มีลักษณะแบบ จอมเจ้าเล่ห์

(Trickster) คือเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีปฏิภาณไหวพริบที่สูงกว่าคนทั่วไป (อริยชัย อรรคอุดม, 2009)

- พฤติกรรมความช่วยเหลือของผู้เชี่ยวชาญเกิดข้อผิดพลาด หรือไม่ประสบผลสำเร็จ (D<sup>11</sup>) เป็นพฤติกรรมที่พัฒนามาจากการช่วยเหลือของผู้เชี่ยวชาญ (D) เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้น 2 ครั้งคือครั้งแรกที่ริสไปขอความช่วยเหลือจากสังฆราชแห่งแสงให้หาวิธีช่วยนำอาณาจักรของเธอคืนมาตาสังฆราชกลับบอกว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นชะตากรรมที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ และเสนอให้ริสไปตามหาดาบแห่งมาน่าและอาศัยพลังของดาบเพื่อทำความปรารถนาของตนให้เป็นจริง เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าอำนาจของผู้เชี่ยวชาญบางครั้งก็ไม่สามารถแก้ปัญหาบางอย่างได้ ขณะเดียวกันก็เป็นการเปิดโอกาสให้ตัวเองได้แสดงความสามารถและศักยภาพของตนเอง ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวจะเชื่อมโยงไปถึงพฤติกรรมการทำงานยากหรือการทดสอบต่อไป ครั้งที่ 2 คือตอนที่บอนไวอาจ ซึ่งเป็นนักประดิษฐ์ใช้ปืนใหญ่ส่งพวกริสไปยังเมืองฟอลเซนา แต่เพราะทิศทางลมหรือความผิดพลาดบางอย่าง ทำให้พวกริสไปตกในที่ราบสูงซึ่งอยู่ห่างออกไป สะท้อนให้เห็นว่า ผู้เชี่ยวชาญหรือคนที่มีความสามารถก็ทำผิดพลาดได้เช่นเดียวกับคนธรรมดา เหมือนในสุภาษิตที่ว่า “สี่ตีนยังรู้พลาด นักปราชญ์ยังรู้พลั้ง” หรือที่ปัจจุบันเรามักใช้คำว่า “ผิดพลาดทางเทคนิค” อีกทั้งหากผู้เชี่ยวชาญช่วยตัวเองได้ทุกครั้งไป เกมก็จะจบเร็ว ผู้เล่นก็จะไม่ได้ทำอะไร

- พฤติกรรมพรรคพวกของตัวเองต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>) และพรรคพวกของตัวเองชนะตัวโกง (I<sup>1</sup>) พฤติกรรมนี้ตามหลักไวยากรณ์ของพรอพท์ จะเป็นพฤติกรรมของตัวเองเพียงคนเดียว ซึ่งตามเนื้อเรื่อง ตัวเอกคือริสถูกคำสาป เพื่อนอีก 2 คนคือชาร์ลิตและดูรันจึงต้องต่อสู้กับปีศาจเพื่อช่วยให้ริสพ้นจากคำสาป เป็นพฤติกรรมที่สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับมิตรภาพ ว่าเมื่อตกที่นั่งลำบาก เพื่อนก็ต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังเป็นการนำเสนอว่า ในโลกของเกมสวอมบทบาท ตัวเอกไม่ใช่คนที่เก่งที่สุด แต่เพื่อนๆ ของตัวเอกก็มีความสามารถไม่แพ้กัน ซึ่งเป็นการต่อต้านแนวคิดแบบ วีรบุรุษแบบเดี่ยว (Individual Hero) แต่สนับสนุนแนวคิด วีรบุรุษแบบกลุ่ม (Collective Hero) ซึ่งเป็นการที่วีรบุรุษนั้นไปรวมกับเพื่อนๆ (Companion)

- การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ (G<sup>7</sup>) รูปแบบพฤติกรรมที่ต่อยอดมาจากการเดินทางทางน้ำ (G<sup>2</sup>) เป็นอุปสรรคของการเดินทาง สะท้อนถึงสิ่งที่ไม่คาดคิด เหมือนกับปัญหาในชีวิตหรือความเป็นจริง ที่อาจจะเกิดขึ้นโดยไม่ทันตั้งตัว นอกจากนี้พฤติกรรมดังกล่าวยังอาจเป็นการสะท้อนถึงภูมิประเทศของญี่ปุ่นซึ่งเป็นประเทศผู้ผลิตเกมสวอมบทบาท เพราะเป็นประเทศขนาดเล็ก มีสภาพเป็นเกาะและรายล้อมด้วยทะเล ต่างกับรัสเซียที่เป็นประเทศขนาดใหญ่ เต็มไปด้วยป่าไม้และภูเขา ซึ่งอาจเป็นสาเหตุที่พฤติกรรมดังกล่าวไม่ปรากฏในนิทานรัสเซีย

3.2 พฤติกรรมที่มีลักษณะแบบ Invention หรือพฤติกรรมใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน  
ได้แก่

- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) เป็นฟังก์ชันที่แตกต่างจากนิทานสมัยโบราณที่  
ตัวเอกมักมีลักษณะฉายเดี่ยวหรือ"วีรบุรุษแบบเอกบุรุษ/วีรชนเอกชน" (Individual Hero) สะท้อน  
ให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับ Team หรือ Teamwork ที่จะต้องคอยช่วยเหลือกันในระหว่างการผจญภัย  
เพราะบางครั้งตัวเอกคนเดียวก็อาจจะคิดอะไรไม่ออก แต่เมื่อมีกลุ่ม ก็จะช่วยกันคิดช่วยกันแก้ไข  
จนสามารถผ่านอุปสรรคไปได้ เหมือนอย่างคำพังเพยที่ว่า "คนเดียวห้วยหาย สองคนเพื่อนตาย สาม  
คนกลับบ้านได้" สำหรับพฤติกรรมนี้เกิดขึ้นในช่วงต้น 2 ครั้งคือตอนที่ตัวเอก(ริส) ได้พบกับชาร์ลอต  
และดูรัน

- ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างสงบสุขแต่ไม่ได้แต่งงานหรือครองบัลลังก์ (Hp) ปกติตาม  
โครงสร้างของพรอพท์ ตัวเอกมักเป็นชาย ในตอนจบมักจะแต่งงานและครองบัลลังก์แต่ในเกม  
Seiken Densetsu 3 ตัวเอกของเรื่องเป็นหญิงและไม่มีคู่ครอง จึงไม่สามารถสืบทอดราชบัลลังก์  
สะท้อนให้เห็นว่า บางสังคมยังให้การยกย่องเพศชายมากกว่าเพศหญิง รวมถึงการสืบสันตติวงศ์ที่  
มักถือธรรมเนียมให้ฝ่ายชายเป็นผู้สืบราชบัลลังก์ ซึ่งในประเทศญี่ปุ่นที่เป็นผู้ผลิตเกมประเภทสวม  
บทบาทนี้ ก็มีลักษณะแบบเดียวกัน เช่นเดียวกับพฤติกรรมแต่งงานที่หายไป เป็นการสะท้อนว่าใน  
ปัจจุบันผู้หญิงญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการพึ่งพาตนเองมากขึ้นและมีการแต่งงานน้อยลง

#### 4.1.2 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องที่ปรากฏในเกม Seiken Densetsu 3 คือ "การมีความหวังและไม่ละทิ้ง  
ความพยายาม ย่อมจะทำให้ได้มาซึ่งผลสำเร็จ" โดยแก่นความคิดดังกล่าวได้สะท้อนผ่านตัวเอก  
ของเรื่องคือริส ซึ่งต้องสูญเสียพ่อและบ้านเมือง ส่วนน้องชายก็หายสาบสูญ เธอจึงโยนความเศร้า  
โศกทั้งและออกเดินทางไปหาผู้วิเศษเพื่อขอความช่วยเหลือ แต่ผู้วิเศษก็ทำได้เพียงให้คำแนะนำ  
และมอบภารกิจซึ่งเป็นงานที่ยากเกินกว่ามนุษย์ธรรมดาจะทำได้ให้แก่เธอ แต่เธอก็ไม่ละทิ้ง  
ความหวังและความพยายาม เพราะเชื่อมั่นว่าหากภารกิจนั้นสำเร็จลง เธอก็จะได้สมหวังในสิ่งที่  
ปรารถนา ซึ่งในตอนจบของเรื่องเธอก็ได้น้องชายและอาณาจักรของตัวเองกลับคืนมา

จากแก่นเรื่องดังกล่าวยังสะท้อนให้เห็นว่า บางครั้งอำนาจของผู้วิเศษก็ไม่เพียง  
พอที่จะช่วยคลี่คลายปัญหาได้ สุดท้ายแล้วทุกอย่างก็ขึ้นอยู่กับความพยายามของตัวเอกเป็นหลัก  
นอกจากนี้ แนวคิดดังกล่าวยังมีปรากฏอยู่ในนิทานญี่ปุ่นที่เป็นที่รู้จักหลายเรื่อง เช่น นิทานเรื่องโม

โมทาโร่ ที่ตัวเอกเดินทางไปปราบยักษ์พร้อมกับเพื่อนที่เป็นสัตว์ 3 ตัว หรือ คินทาโร่จอมพลัง ที่สามารถเอาชนะหมียักษ์ได้ ตามเนื้อเรื่องก็ไม่ปรากฏว่ามีผู้วิเศษแต่อย่างใด

เมื่อเปรียบเทียบกับในนิทานไทยจะพบว่ามีความแตกต่างกันมาก เพราะในนิทานไทย การที่ตัวเอกต้องพึ่งพาผู้วิเศษเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ เช่น ในจันทโครพ ที่ตัวเอกถูกโจรป่าสังหาร พระฤาษีที่เป็นอาจารย์ก็ต้องมาช่วยชุบชีวิต หรือในพระอภัยมณีที่เมื่อเกิดศึกใหญ่ พระฤาษีจากเกาะแก้วพิสดารก็ต้องมาเทศน์ให้ทุกคนยอมสงบศึก เป็นต้น เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าตัวเอกในนิทานไทย ไม่มีความสามารถในการแก้ปัญหา

แก่นเรื่องอีกอย่างที่พบคือแก่นเรื่องที่มีลักษณะแบบภาพยนตร์จีนคือ “บุญคุณต้องทดแทน ความแค้นต้องชำระ” ซึ่งจะสะท้อนผ่านพฤติกรรมของตัวเอกคือริสที่เคียดแค้นอิซาเบล่าที่สังหารพ่อของตน เธอจึงออกเดินทางเพื่อสังหารอิซาเบล่า ซึ่งในท้ายที่สุดเธอก็ทำสำเร็จ

#### 4.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งที่ปรากฏตามเนื้อเรื่องในเกม Seiken Densetsu 3 มี 3 ลักษณะ ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร/ ความขัดแย้งระหว่างอาณาจักร (กลุ่มหรือเพื่อนมนุษย์คนอื่น ๆ)/ ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3: ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Seiken Densetsu 3

ตัวละครคู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- ริส กับ อิซาเบล่า (ศัตรู)	อิซาเบล่ายกทัพของนาวาลเข้าโจมตีอาณาจักรโรแลนด์ของริส เป็นเหตุให้เธอต้องสูญเสียพ่อและอาณาจักร รวมถึงเอลิอัทผู้เป็นน้องชายก็หายสาบสูญ เธอจึงต้องการแก้แค้นอิซาเบล่า และในตอนท้ายของเรื่อง ริสก็สามารถสังหารอิซาเบล่าได้สำเร็จ
- ริส กับ เจ้าชายแห่งความมืด (ศัตรู)	เจ้าชายแห่งความมืดคือผู้ที่บงการอิซาเบล่า ให้บุกโจมตีโรแลนด์และจับตัวเอลิอัท น้องชายของริสมาเพื่อใช้เป็นร่างใหม่แทนร่างของตนเองเมื่อสิ้นอายุขัย นอกจากนี้ เขายังคิดจะ

	<p>ครอบครองพลังของเทพอสูรทั้ง 8 เพื่อให้โลกมนุษย์ตกอยู่ในความมืดมิด ไร้อำนาจพรคพวกจึงต้องต่อสู้กับเจ้าชายแห่งความมืด เพื่อปกป้องโลก</p>
--	---

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เด่นชัดและดำเนินมาแต่ต้นเรื่อง คือความขัดแย้งระหว่างริส และอิซาเบลา ซึ่งนอกจากการเป็นปฏิปักษ์กันแล้ว ทั้งคู่ยังเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม ซึ่งเกมได้นำเสนอประเด็นนี้ผ่านการกระทำของตัวละครทั้ง 2 โดยจะเห็นได้ว่าริสมีพฤติกรรมที่คอยช่วยเหลือผู้อื่นอยู่เสมอ ขณะที่อิซาเบลาเป็นผู้ก่อสงคราม และทำให้ผู้คนล้มตายเป็นจำนวนมาก ซึ่งสุดท้ายเธอก็ต้องรับผลกระทบที่ตัวเองก่อขึ้น โดยถูกริสซึ่งเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะสังหาร ซึ่งตรงกับแนวคิดที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

สำหรับความขัดแย้งระหว่างริสกับเจ้าชายแห่งความมืดก็มีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน คือการเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะและอธรรม นอกจากนี้ตัวละครทั้ง 2 ยังมีลักษณะความขัดแย้งที่เห็นได้ชัดอีกประการคือ ความขัดแย้งด้านเพศของตัวละคร โดยริสซึ่งเป็นตัวเอกเป็นเพียงมนุษย์เพศหญิงธรรมดา แต่ตัวร้ายเป็นเพศชายและมีพลังเหนือมนุษย์ แต่สุดท้ายริสก็สามารถเอาชนะเจ้าชายแห่งความมืดได้สำเร็จ เป็นการสะท้อนแนวคิดที่ว่า “ผู้หญิงก็มีความสามารถไม่แพ้ผู้ชาย” ซึ่งหากตอนเริ่มเกม ผู้เล่นเลือกตัวเอกที่เป็นเพศชาย แนวคิดนี้ก็อาจจะไม่ปรากฏออกมา ดังนั้นแนวคิดนี้จึงเป็นแนวคิดที่เกิดจาก “การมีส่วนร่วม” ของผู้เล่น

นอกจากนี้ยังสะท้อนให้เห็นว่าเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น มีลักษณะเป็นสื่อเย็น (cool media) ที่ให้ผู้เล่นใช้อัตลักษณ์ทางเพศเข้าไป Identify กับตัวละคร คล้ายกับในภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter ที่นอกจากแฮร์รี่แล้วยังมีตัวละครอื่นอีกหลายตัว หลายบุคลิก เช่น เฮอร์ไมโอนี่ ตัวละครผู้ช่วยของแฮร์รี่ ซึ่งมีลักษณะเฉลียวฉลาด หรือรอน ซึ่งเป็นตัวละครผู้ช่วยที่มีคุณสมบัติตรงข้ามกับแฮร์รี่ คือมีความเก่งอยู่ในระดับปานกลาง แต่มีความมั่นใจในตนเอง ฯลฯ

ตารางที่ 4.4: ความขัดแย้งระหว่างอาณาจักรในเกม Seiken Densetsu 3

อาณาจักรที่เป็นคู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- อาณาจักรนาวาล และอาณาจักรโรแลนท์	อาณาจักรนาวาลตั้งอยู่ในเขตทะเลทรายที่แห้งแล้ง และมีแหล่งน้ำเหลืออยู่เพียงน้อยนิด อีกทั้งอาหารการกินก็ขาดแคลน อิซาเบลาจึงใช้เรื่องนี้

	เป็นข้ออ้างยุ้งให้หัวหน้ากองโจรนาวาลยกทัพไปตีอาณาจักรโรแลนด์ เพื่อนำมาเป็นเมืองขึ้นซึ่งกลายเป็นสาเหตุที่ทำให้ริสต้องพบกับความสูญเสีย แต่เมื่อถึงตอนกลางของเรื่อง พวกริสก็ได้รับการช่วยเหลือจาก จิน ภูติแห่งลม ทำให้ได้อาณาจักรคืน และขับไล่กองกำลังของนาวาลไปได้สำเร็จ
--	--

ความขัดแย้งระหว่างอาณาจักรมีสาเหตุมาจากสภาพแวดล้อมด้านที่อยู่อาศัยซึ่งไม่เอื้ออำนวยต่อการดำรงชีพ ทำให้อาณาจักรนาวาลที่ขาดแคลนทั้งน้ำและอาหาร บุกโจมตีโรแลนด์ที่อุดมสมบูรณ์กว่า ลักษณะความขัดแย้งดังกล่าวเป็นการสะท้อนความจริงที่เกิดขึ้นบนโลกมาแต่สมัยโบราณ ซึ่งมนุษย์ได้ทำสงครามแย่งชิงดินแดน เพื่อจะได้อาศัยอยู่ในที่ๆ อุดมสมบูรณ์ แต่ตอนกลางของเรื่อง ริสกับพรรคพวกก็ได้รับความช่วยเหลือจากจิน ภูติแห่งลม ทำให้ช่วงชิงอาณาจักรกลับคืนมาได้สำเร็จ เป็นการแสดงให้เห็นถึงการทำสงครามโดยใช้สติปัญญาแทนการใช้กำลัง และทำให้เกิดความสูญเสียน้อยกว่า

#### ตารางที่ 4.5: ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ในเกม Seiken Densetsu

3

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
อิซาเบลล่า	- ยอมเสียสละเพื่อความรัก แม้ต้องขายวิญญาณให้กับปีศาจ เพราะหวังจะทำให้คนรักกลับมาเป็นมนุษย์อีกครั้ง	- ยอมทำทุกอย่างเพื่อความรัก โดยไม่เลือกวิธีการ ยุ้งให้เกิดสงคราม ทำให้คร่ำชีวิตผู้คนเป็นจำนวนมาก

ความขัดแย้งภายในจิตใจของอิซาเบลล่า สะท้อนถึงลักษณะของมนุษย์ที่ยอมทำทุกอย่างเพื่อความรัก แม้จะต้องทำในสิ่งที่ผิด แต่สุดท้ายเธอก็ไม่ได้รับความรักจากคนที่หมายปอง และต้องรับกรรมที่ตัวเองก่อ โดยจบชีวิตลงอย่างน่าอนาถ ซึ่งความรักรูปแบบนี้ สเติร์นเบิร์ก (Sternberg, 1986) ได้ให้คำจำกัดความว่าเป็น Fatuous love คือความรักหลงที่คิดไปเอง เป็นความรักที่มีพื้นฐานมาจากความใคร่ปรารถนาและการปกป้องใจยอมรับ ความรักแบบนี้เป็นความรักที่

คนเราเกิดความรู้สึกกลุ่มหลงในความมีเสน่ห์ ยั่ววนใจจนปักใจยึดมั่นในคนคนนั้นแต่เพียงผู้เดียว คิดว่าตนเองต้องซื่อสัตย์รักเดียวใจเดียว และรอคอยเขาคนนั้นไปเรื่อยๆ จนกว่าสักวันหนึ่งความรักของเราคงสมหวัง (ที่มา: <http://gotoknow.org/blog/sakdina/208903>) ตรงข้ามกับตัวเอกคือริส ที่ทุ่มเทความรักให้กับประเทศชาติและครอบครัว ซึ่งเป็นการแบ่งการสั่งสอนให้ผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชนให้ความสำคัญกับครอบครัวและชาติบ้านเมืองเป็นหลัก ซึ่งหลักความคิดดังกล่าวมีลักษณะคล้ายกับสมัยสงครามโลก ที่ญี่ปุ่นสนับสนุนให้เยาวชนเป็นทหารเพื่อปกป้องประเทศชาติ

จากความขัดแย้งดังกล่าว ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า ในเกมสวมบทบาทที่มีส่วนในการอบรมบ่มเพาะผู้เล่นในเรื่องความรัก 2 ประเด็นคือ ประเด็นแรกเป็นการสอนให้รู้ว่า การทุ่มเทความรักแบบเปล่าประโยชน์เป็นสิ่งที่ไม่ดี ส่วนอีกประเด็นคือ ผู้เล่นควรให้ความสำคัญกับครอบครัวและประเทศชาติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นความเป็นชาตินิยมและการให้ความสำคัญกับครอบครัว ซึ่งเป็นลักษณะที่แตกต่างระหว่างญี่ปุ่นและชาติตะวันตก

#### 4.1.4 ตัวละคร (Character)

1. ริส ตัวละครเอก (heroine) ของเรื่อง อายุ 16 ปี เป็นเจ้าหญิง (princess) ของอาณาจักรโรแลนด์ และดำรงตำแหน่ง “แม่ทัพ” ของกองกำลัง “อามาซอนส” ซึ่งทำหน้าที่ปกป้องอาณาจักร สมัยที่เธอยังเด็ก แม่ของเธอได้ให้กำเนิดเอลิออตผู้เป็นน้องชายและเสียชีวิตไป เธอจึงต้องดูแลน้องชายแทนแม่และรับภาระในการเป็นแม่ทัพของอาณาจักร ทำให้เธอเติบโตมาเป็นคนเข้มแข็ง มีความรับผิดชอบสูงและเอาจริงเอาจังกับทุกเรื่อง ริสมีลักษณะเป็น Round Character คือปกติจะเป็นคนสุภาพเรียบร้อย แต่ขณะเดียวกันก็เข้มงวดกับน้องชายและผู้ใต้บังคับบัญชา

ลักษณะนิสัยของริส เป็นการสะท้อนภาพลักษณ์ของผู้หญิงสมัยใหม่ ที่สามารถเป็นผู้นำได้ และยังเข้มแข็งไม่แพ้ผู้ชาย ในขณะที่เดียวกันการที่เธอเลี้ยงดูเอลิออตแทนแม่ของตัวเอง ก็เป็นการสะท้อนสัญชาตญาณของความเป็นแม่ที่มีอยู่ในตัวผู้หญิงทุกคน

ในช่วงต้นเรื่องเธอเป็นฝ่ายถูกกระทำ (Passive) เนื่องจากการรุกรานของนาวาล ทำให้เธอต้องสูญเสียพ่อและอาณาจักร ส่วนน้องชายก็หายสาบสูญ เธอจึงเปลี่ยนมาเป็นตัวละครที่มีลักษณะเป็นผู้กระทำ (Active) โดยการออกตามหาน้องชาย และช่วงชิงอาณาจักรกลับคืน รวมถึงแก้แค้นให้กับพ่อของเธอด้วย

อาวุธประจำตัวของริสคือหอก และเธอก็สามารถใช้มันได้อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งอาวุธประเภทหอกนี้มีความยาวและน้ำหนักมากกว่าอาวุธประเภทดาบ แสดงให้เห็นว่าเธอเป็นตัวละครที่มีพลังกำลังพอสมควร

อาชีพของวีรียจะมีอยู่ทั้งหมด 7 อาชีพ โดยทั้ง 7 อาชีพจะมีลักษณะร่วมกัน คือเป็น นักรบหญิงที่ใช้หอกเป็นอาวุธหลัก แต่เมื่อพัฒนาไปเป็นอาชีพระดับกลางและสูง ก็จะมี ความสามารถด้านเวทมนตร์เพิ่มเข้ามา โดยอาชีพเริ่มต้นคืออาชีพ อามาซอนเนส ซึ่งเป็นนักรบที่ทำ หน้าที่ปกป้องอาณาจักร และเมื่อทำการเก็บเลเวลจนถึง 18 และ 38 ผู้เล่นก็จะสามารถเลือก เปลี่ยนอาชีพให้กับวีรียได้ โดยอาชีพที่เปลี่ยนจะมีความสามารถสูงขึ้นเรื่อยๆ

การเก็บค่าประสบการณ์เพื่อเพิ่ม Level และเปลี่ยนเป็นอาชีพที่มีความสามารถ สูงขึ้นนั้น เป็นการสะท้อนความเป็นจริงในสังคมอย่างหนึ่ง คือคนที่มีประสบการณ์ ผ่านงานมา มาก ก็สามารถเลือกงานได้มากขึ้น หรือได้เลื่อนตำแหน่งสูงขึ้น เช่นเดียวกับการเปลี่ยนอาชีพในเกม ที่ จะเปลี่ยนไปเป็นอาชีพที่เก่งขึ้น ตามเลเวลที่มากขึ้น

โดยรายละเอียดอาชีพของวีรีย จะดังต่อไปนี้

1. อามาซอนเนส (Amazons) อาชีพระดับต้นของวีรีย หมายถึงนักรบเพศหญิงที่ ปรากฏในเทพนิยายกรีกหรือเทพนิยายยุคคลาสสิก มีความสามารถหลักเพียงอย่างเดียวคือการใช้ อาวุธหอก เมื่อผู้เล่นทำการเก็บเลเวลให้วีรียจนถึงเลเวล 18 และไปสำรวจมาน่าสโตน ก็จะสามารถ เลือกเปลี่ยนอาชีพให้ตัวละครได้อีก 2 อาชีพคือ วัลคีรี และ รูนเมเดน

2. วัลคีรี (Valkyrie) อาชีพระดับกลางที่พัฒนามาจาก Amazons มีความสามารถ ด้านการต่อสู้สูงขึ้น และสามารถใช้เวทมนตร์เพิ่มค่าความสามารถเช่น พลังโจมตี หรือความเร็ว ให้กับตนเองหรือพรรคพวกได้

คำว่า Valkyrie เป็นชื่อเทพธิดาในเทพนิยายของพวกนอร์สหรือยุโรปทางตอน เหนือ มีหน้าที่นำดวงวิญญาณของผู้ที่ตายในสนามรบไปเฝ้าเทพโอดินที่ วัลฮาล่า (Valhalla) เมื่อผู้ เล่นเก็บเลเวลให้อาชีพวัลคีรีจนถึงเลเวล 38 จะสามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพได้อีก 2 อาชีพคือ วานา ดิส และ สตาร์แลนเซอร์

3. รูนเมเดน (Rune Maiden) อาชีพระดับกลางที่พัฒนามาจาก Amazons ทาง ผู้ผลิตเกมได้ให้คำจำกัดความอาชีพนี้ว่า เป็นหญิงพรหมจรรย์ที่รับใช้เทพแห่งสงคราม นอกจาก ความสามารถด้านการสู้รบด้วยหอกแล้ว ยังสามารถใช้เวทมนตร์เพื่อลดค่าความสามารถของฝ่าย ตรงข้ามได้ เช่น ทำให้ค่าพลังป้องกันของศัตรูลดลง เป็นต้นเมื่อผู้เล่นเก็บเลเวลให้อาชีพ รูนเมเดน จนถึง 38 จะสามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพได้ 2 อาชีพคือ ดราก้อนมาสเตอร์ และ เฟนริร์ไนท์

4. วานาดิส (Vanadis) อาชีพระดับสูง ที่พัฒนามาจาก Valkyrie มีความสามารถด้านการต่อสู้ที่เพิ่มสูงขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถใช้เวทมนตร์เรียกเทพริดาเฟรย่า (Freyja) ออกมาช่วยโจมตีศัตรูได้

คำว่า Vanadis เป็นชื่อหนึ่งในหลายๆ ชื่อของเทพริดา Freyja เทพริดาแห่งความรักในเทพนิยายของนอร์ส

5. สตาร์แลนเซอร์ (Star Lancer) อาชีพระดับสูงที่พัฒนามาจาก Valkyrie ทางผู้ผลิตเกมให้คำจำกัดความอาชีพนี้นี้ว่าหมายถึง นักรบหญิงที่มีพลังแห่งดวงดาว มีความสามารถใกล้เคียงกับ Vanadis แต่สามารถใช้เวทมนตร์ประเภทเพิ่มค่าความสามารถให้ตนเองและเพื่อนๆ ร่วมกันได้ นอกจากนี้ยังมีเวทมนตร์เรียกเทพมัลดัก (Marduk) ออกมาช่วยโจมตีศัตรูได้ Marduk เป็นชื่อของเทพเจ้าโบราณในวัฒนธรรมเมโสโปเตเมีย

6. ดราก้อน มาสเตอร์ (Dragon Master) อาชีพระดับสูงที่พัฒนามาจาก Rune Maiden กลายเป็นนักรบหญิงที่มีพลังแห่งมังกร นอกจากนี้จะมีค่าความสามารถที่เพิ่มขึ้นแล้ว ยังสามารถใช้เวทมนตร์เรียก โยมุนกันด์ (Jörmungandr) มังกรร้ายในเทพนิยายของนอร์สให้ออกมาโจมตีศัตรูได้

7. เฟนริร์ไนท์ (Fenrir Knight) อาชีพระดับสูงที่พัฒนามาจาก Rune Maiden เป็นนักรบหญิงที่ได้รับพลังจากหมาป่าที่กลืนกินได้แม้กระทั่งเทพเจ้า มีความสามารถด้านหอกและเวทมนตร์ประเภทลดค่าความสามารถของศัตรูเป็นกลุ่ม นอกจากนี้ยังสามารถใช้เวทมนตร์เรียกอสูรโบราณ ลาเมียนาก้า (Lamia Naga) ออกมาโจมตีศัตรูได้

จากลักษณะของอาชีพที่ปรากฏจะพบว่าแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคืออาชีพที่มีนำมาจากเทพนิยาย ได้แก่ Amazons ที่นำมาจากเทพนิยายกรีก, Valkyrie, Vanadis, Dragon Master และ Fenrir Knight ที่มีความเกี่ยวข้องกับเทพนิยายนอร์ส และอาชีพที่ผู้ผลิตเกมคิดขึ้นมาเองแต่มีคอนเซปต์ที่ใกล้เคียงกับของเดิม ได้แก่ Rune Maiden และ Star Lancer นอกจากนี้ความสามารถในการเรียกเทพเจ้าหรือสัตว์ประหลาดออกมาช่วยโจมตีศัตรู ก็น่าจะได้แนวคิดมาจากนิทานเรื่องอาละดินกับตะเกียงวิเศษ ที่ตัวเอกสามารถเรียกยักษ์ (Jinny) ออกมาจากตะเกียงเพื่อขอพร แสดงให้เห็นว่าเกมประเภทสวมบทบาทของญี่ปุ่น มีการนำเสนอเรื่องเล่าโดยใช้วัตถุดิบจากเทพนิยายจากหลายๆ ประเทศมาผสมกับแนวคิดของผู้ผลิต ซึ่งเป็นแนวคิดแบบ Intertext และการใช้เนื้อหาจากเทพนิยายก็จะช่วยให้ผู้เล่นในประเทศที่เป็นต้นแบบของเทพนิยายเหล่านี้สามารถ Identify หรืออ่านความหมายในเกมได้ง่ายขึ้น

ในแง่ของคุณธรรม และลักษณะของความเป็นตัวเอก ที่พบในตัวละครคริส ได้แก่

1. มีความสามารถด้านการใช้อาวุธ (หอก) และเวทมนตร์ (หลังการเปลี่ยนอาชีพ)
2. เป็นคนสุภาพ มีจิตใจเมตตา ชอบช่วยเหลือผู้อื่น
3. รักครอบครัว และให้ความสำคัญกับบ้านเมือง
4. มีความพยายาม ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค
5. มีความกล้าหาญ เป็นผู้นำเพื่อนๆ ต่อสู้กับปีศาจร้ายที่คิดจะครอบครองโลก

2. **ชาร์ลोट** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นเด็กสาวที่ออกเดินทางไปกับคริสมีอายุ 15 ปี แต่เพราะเป็นลูกครึ่งมนุษย์กับเอลฟ์ ทำให้ร่างกายของเธอเติบโตช้ากว่าความเป็นจริง เธอสูญเสียพ่อแม่ไปตั้งแต่วัยแบเบาะ เพราะการแต่งงานของมนุษย์กับเอลฟ์เป็นสิ่งต้องห้าม และทำให้คู่สมรสอายุสั้น เธอถูกเลี้ยงดูโดยสังฆราชแห่งแสงซึ่งเป็นปู่ และเนื่องจากปู่ของเธอมีภารกิจค่อนข้างมากจึงเลี้ยงดูเธอมาแบบตามใจ จนมีนิสัยกร่าง เอาแต่ใจ และชอบอวดเบ่งกับคนที่อายุน้อยกว่า ในเนื้อเรื่องช่วงแรก เธอได้บังคับให้เด็กคนหนึ่ง ไปหาแท่นกระโดดมาให้ เพื่อเธอจะได้หนีออกไปนอกวิหารจนได้พบกับคริสและร่วมทางกันในเวลาต่อมา อาชีพของชาร์ลोटคือพระ (Cleric) เธอจึงสามารถใช้เวทมนตร์รักษาอาการบาดเจ็บและรักษาโรคได้ อาวุธที่เธอใช้เป็นกระบองตีลูกตุ้มขนาดเล็กเรียกว่า Flail ซึ่งเหมาะกับคนตัวเล็กและพลังกำลังน้อยอย่างเธอ

ตอนเริ่มเรื่อง ชาร์ลोटเป็นฝ่ายถูกกระทำเหมือนกับคริส เพราะถูกชายลึกลับลักพาตัวฮิท ซึ่งเป็นคนที่เธอนับถือไป แต่เธอก็ไม่สามารถทำอะไรได้ จนเมื่อได้เจอกับคริส จึงขอร่วมเดินทางพร้อมกับออกตามหาฮิทไปด้วย บทบาทของเธอในการผจญภัยคือคอยใช้เวทมนตร์ฟื้นฟูพลังสนับสนุนพวกคริส

3. **ดูรัน** ตัวละครผู้ช่วย (helper) อายุ 17 ปี เป็นนักดาบหนุ่มแห่งอาณาจักรฟอลเซนา ดูรันมีชีวิตที่คล้ายคลึงกับคริส คือกำพร้าทั้งพ่อและแม่ อีกทั้งยังมีน้องสาวกับหน้าที่ต้องดูแล เขาจึงเติบโตมาด้วยความเข้มแข็ง และใฝ่ฝันจะเป็นนักดาบที่เก่งกาจอย่างพ่อของตน ด้วยความพยายาม ทำให้ดูรันผ่านการทดสอบเข้าเป็นทหารได้สำเร็จ แต่ในคืนแรกที่เข้าประจำการ เขาก็ได้ประมือและพ่ายแพ้ให้กับจอมเวทย์ดอกบัวแดงจากอัลเทน่าที่มาสอดแนม จนสูญเสียความมั่นใจ แต่เมื่อรู้สึกตัว เขาก็ตัดสินใจออกเดินทางเพื่อฝึกวิชาเอาชนะจอมเวทย์ดอกบัวแดง และโชคชะตาก็ทำให้เขาได้มาพบกับคริสขณะถูกคุมขังที่คุกใต้ดิน เมืองจาค และได้ร่วมทางกันในเวลาต่อมา

ดูรันมีลักษณะเป็นผู้กระทำ เพราะตั้งแต่ต้นเขาได้พยายามฝึกฝนตนเองเพื่อจะได้เข้าเป็นทหาร แต่เมื่อพ่ายแพ้ เขาก็ตัดสินใจที่จะออกเดินทางเพื่อพัฒนาความสามารถด้วยตนเอง สำหรับอาวุธที่ใช้คือดาบ เป็นอาวุธพื้นฐานที่ใช้ง่ายและปรากฏในเกมประเภทสวมบทบาทแทบทุกเกม

4. **อิซาเบลล่า** ตัวละครผู้ร้าย (villain) หญิงสาวลึกลับที่หัวหน้ากองโจรเฟลมคานไปพบเข้าและนำกลับมาเป็นนางบำเรอ เบื้องหลังเธอคือซาร์บใช้ของเจ้าชายแห่งความมืด ที่วางแผนช่วงชิงอาณาจักรโรแลนด์ เพื่อนำร่างของเจ้าชายเอลิออปทไปใช้เป็นร่างใหม่ให้กับเจ้าชายแห่งความมืด โดยพื้นฐานเธอไม่ใช่คนเลว แต่เพราะความรักที่เธอมีต่อเจ้าชาย และอยากจะทำให้เขาได้วิญญูณที่มีความมณุษย์กลับคืนมา จึงยอมเป็นซาร์บใช้ แต่เธอก็ไม่เคยได้รับความรักจากเจ้าชายเลยแม้แต่นิดเดียว

อิซาเบลล่าเป็นตัวละครที่มีลักษณะเป็นผู้กระทำ โดยการกระทำทุกอย่างของเธอล้วนแต่เป็นสิ่งที่เลวร้าย เริ่มตั้งแต่การยุยงให้อาณาจักรนาวาลยกทัพไปตีโรแลนด์และสังหารกษัตริย์โจสตาร์ ลักพาตัวเจ้าชาย รวมถึงใช้ชีวิตลูกน้องของตนเองเป็นเครื่องสังเวยมาน่าสโตนแห่งไฟ ฯลฯ หากมองในแง่ของกฎแห่งกรรม เธอเป็นตัวละครที่สะท้อนแนวคิดตามหลักพุทธศาสนาที่ว่า “กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นย่อมคืนสนอง” ได้ดีที่สุดใน

ผู้วิจัยคาดว่า ต้นแบบของตัวละครอิซาเบลล่า น่าจะมาจากตัวละครหญิงที่เป็นสาวกของแดริคควิลล่า ในวรรณกรรมเรื่อง แดริคควิลล่า ของบราม สโต๊กเกอร์ (Bram Stoker) ซึ่งสาเหตุที่ผู้หญิงหลายคนในเรื่องยอมให้แดริคควิลล่าดูดเลือดและกลายเป็นบริวาร ก็มาจากความลุ่มหลงในตัวแดริคควิลล่า เหมือนกับที่อิซาเบลล่า ยอมทำความชั่วเพื่อเจ้าชายแห่งความมืด

5. **เจ้าชายแห่งความมืด** ตัวละครผู้ร้าย (villain) บอสใหญ่ของเกม เป็นเจ้าชายของปราสาทแห่งแสงสว่าง เมื่อเกิดมาก็มีโหรทำนายว่าเจ้าชายจะเป็นผู้ทำลายอาณาจักรด้วยมือของตนเอง พระราชาจึงจับเจ้าชายขังในคุกใต้ดิน และกลายเป็นที่รังเกียจของผู้คน ด้วยเหตุนี้จิตใจของเขาจึงเต็มไปด้วยความโกรธแค้นและเกลียดชังมนุษย์ จนเมื่อราชาแห่งโลกปีศาจได้ยื่นข้อเสนอว่าจะมอบพลังอันยิ่งใหญ่ให้กับเขาโดยแลกกับการขยิวญูณให้กับปีศาจ เจ้าชายจึงไม่ปฏิเสธ เมื่อได้พลังมา เขาก็ได้ทำลายอาณาจักรของตนเองลงตามคำทำนายและกลายเป็นราชาของโลกปีศาจ ต่อมา เจ้าชายได้ใช้เวทมนตร์ต้องห้ามเคลื่อนย้ายมาน่าสโตนแห่งความมืดจากโลกปีศาจมายังโลกมนุษย์เพื่อเปิดประตูสู่แดนศักดิ์สิทธิ์ ทำให้ถูกคำสาปและเสียชีวิตไป แต่ก็ได้รับพลังจากดาบแห่งมาน่าที่อิซาเบลล่าช่วงชิงมาจากพวงกรีส ทำให้ฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้ง

จากเนื้อเรื่องจะพบว่าช่วงแรกตัวละครตัวนี้มีลักษณะเป็นผู้ถูกกระทำ เพียงเพราะคำทำนายทำให้ถูกจับขังและกลายเป็นที่รังเกียจของผู้คน เป็นสาเหตุให้เขาเกลียดชังมนุษย์ และกลายเป็นฝ่ายกระทำเพื่อแก้แค้นในเวลาต่อมา

สำหรับต้นแบบของตัวละครเจ้าชายแห่งความมืดนั้น ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าน่าจะมาจากตัวเอกในวรรณกรรมโศกนาฏกรรมเรื่อง Faust ของ Goethe ซึ่งเป็นเรื่องราวของชายที่ขายวิญญาณให้กับปีศาจ Mephistopheles เพื่อแลกกับความรู้

ในส่วนของคำทำนายของโหรซึ่งเป็นสาเหตุให้เจ้าชายกลายเป็นที่เกลียดชัง เป็นแนวคิดที่พบบ่อยในวรรณคดีไทย เช่น สังข์ทอง ในช่วงแรก ที่นางจันทเทวีให้กำเนิดลูกเป็นหอยสังข์ ก็ถูกนางจันทาทะวีริชยา จึงติดสินบนโหรหลวงให้ทำนายว่าหอยสังข์จะทำให้ บ้านเมืองเกิดความหายนะ ทำวศวิมลหลงเชื่อนางจันทาทะวี จึงจำใจต้องเนรเทศนางจันทเทวีและหอยสังข์ไปจากเมือง

6. แฟรี่ บทบาทของแฟรี่คือการเป็นผู้ส่งสาร (dispatcher) ในตอนเริ่มเรื่องเธอบินมาจากแดนศักดิ์สิทธิ์พร้อมกับเพื่อนๆ เพื่อแจ้งข่าวการเหี่ยวเฉาของพฤษภาแห่งมาน่าให้สังฆราชแห่งแสงทราบ แต่แฟรี่ตัวอื่นๆ ก็เสียชีวิตไปก่อน จึงเหลือเธอเพียงคนเดียว เมื่อได้พบกับริสด้วยความบังเอิญ เธอจึงเลือกให้ริสเป็นผู้ดึงดาบศักดิ์สิทธิ์ออกจากพฤษภาแห่งมาน่า เป็นเหตุให้ทั้งคู่ต้องผจญภัยร่วมกัน นอกจากการเป็นผู้ส่งสารแล้ว แฟรี่ยังมีบทบาทเป็นผู้วิเศษ เพราะใช้พลังและความรู้ที่มีช่วยเหลือพวกกรีสตั้งแต่ต้นจนจบ

ในตอนท้ายของเรื่องแฟรี่ถูกเจ้าชายแห่งความมืดสังหาร แต่วิญญาณของเธอก็ช่วยรักษาอาการบาดเจ็บและให้กำลังใจพวกกรีสจนสามารถเอาชนะเจ้าชายแห่งความมืดได้สำเร็จ หลังจากนั้น วิญญาณของเธอก็กลายเป็นเทพธิดาองค์ใหม่

นอกจากตัวละครหลักทั้ง 6 ตัวแล้ว ยังมีตัวละครอีกจำนวนหนึ่ง ซึ่งมีบทบาทตามทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องของพรอพพ์ ได้แก่

a. ผู้ช่วย ได้แก่ บุสคาปู และฟลามี่

- บุสคาปู มีอีกชื่อว่า “ผู้อาศัยในท้องทะเล” เป็นสิ่งมีชีวิตรูปร่างเป็นเต่าสีเขียวขนาดใหญ่ สามารถว่ายน้ำไปได้ทั่วมหาสมุทร บุสคาปูมีบทบาทครั้งแรกในการช่วยพาพวกกรีสหนีออกจากภูเขาไฟนูก้า และเมื่อพวกกรีสได้รับช่วยเหลือจากษัตริย์ริชาร์ด ก็สามารถเรียกบุสคาปูมาเป็นพาหนะได้

- ฟลามี่ สิ่งมีชีวิตบินได้ขนาดยักษ์สีขาว อาศัยอยู่ในสถานที่ๆ เรียกว่า “เส้นทางสู่สวรรค์” บนนยอดเขาโรแลนธ์ ฟลามี่ถูกชาวโรแลนธ์เข้าใจมาตลอดว่าเป็นตัวผู้และถูกเรียกว่า “บิดาแห่งปีก” จนเมื่อพวกคริสมาพบเข้าจึงรู้ว่าเธอเป็นตัวเมียและตั้งชื่อให้เธอ บทบาทของฟลามี่คือการเป็นพาหนะแทนบุงคาปู ตั้งแต่ช่วงกลางจนถึงท้ายเรื่อง

b. ผู้ให้หรือผู้วิเศษ ได้แก่ สังฆราชแห่งแสง, กษัตริย์ริชาร์ด, บองไวยาจ, วัตส์, บองซู, เมลชี, ดอนเบรี, ราชาแห่งภูติ, ภูติทั้ง 8

- สังฆราชแห่งแสง บุงของชาร์ลोट ผู้วิเศษที่รีสไปพบในตอนต้นเรื่อง แต่ก็ไม่สามารช่วยอะไรได้ จึงทำได้เพียงให้คำแนะนำแก่รีส ในการตามหาภูติทั้ง 8 และมาน่าสโดน

- กษัตริย์ริชาร์ด มีบทบาทเหมือนกับสังฆราชแห่งแสงคือเป็นผู้บอกข้อมูลเกี่ยวกับมาน่าสโดนและพวกภูติให้แก่รีส

- บองไวยาจ, บองซู และเมลชี ทั้ง 3 คนเป็นญาติพี่น้องกัน โดยแต่ละคนมีปืนใหญ่ซึ่งสามารถส่งคนไปตามสถานที่ต่างๆ ได้ และมีบทบาทในการส่งพวกกรีสไปยังเมืองต่างๆ

- วัตส์ ชาวเผ่าควาร์ฟผู้ครอบครองดินปืนและเป็นผู้ขายดินปืนให้พวกกรีส เพื่อใช้บรรจุปืนใหญ่ของบองไวยาจ

- ดอนเบรี นักปราชญ์เผ่าโคโรบ็อกเคิล ที่ให้คำแนะนำในการตามหาภูติแห่งลมและเอาชนะกองกำลังนาวาลซึ่งครอบครองโรแลนธ์อยู่ โดยไม่ทำให้เกิดการเสียเลือดเนื้อ แก่พวกกรีส

- ราชาแห่งภูติ ราชาของเผ่าเอลฟ์ ตาของชาร์ลोट เป็นผู้ให้ข้อมูลในการตามหาโดเรียด ภูติแห่งไม้ ซึ่งเป็นภูติตัวสุดท้ายแก่พวกกรีส

- ภูติทั้ง 8 เป็นผู้มีพลังธาตุทั้ง 8 คือ วิลโฮวิสปี (แสงสว่าง) แซ็ด (ความมืด) นอร์ม (ดิน) จิน (ลม) อุนดีเน่ (น้ำ) ซาลามันเดอร์ (ไฟ) ลูน่า (ดวงจันทร์) และ โดเรียด (ไม้) ทั้ง 8 ทำหน้าที่ช่วยเหลือแพร่ในการเปิดประตูสู่แดนศักดิ์สิทธิ์ และบางตัวยังมีบทบาทสำคัญระหว่างการเดินทางเรื่อง เช่น จิน ภูติแห่งลมที่ช่วยกรีสในการกอบกู้อาณาจักรคืนมา

#### 4.1.5 ฉาก (Setting)

ฉากที่พบในเกม Seiken Densetsu 3 ผู้วิจัยได้จำแนกออกเป็น 2 ลักษณะคือฉากที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติ และฉากที่เป็นสิ่งก่อสร้าง โดยมีดังต่อไปนี้

### 1. ฉากที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติ ได้แก่

1.1 ฉากภูเขาและหุบเขา มี 3 แห่ง ได้แก่ ฉากภูเขาของอาณาจักรโรแลนด์ หุบเขาอัคคี หุบเขาอัณมณี

- ภูเขาของโรแลนด์ เป็นภูเขาที่สูงที่สุดในโลก ตั้งอยู่ทางตะวันออกเฉียงเหนือของทวีป

- หุบเขาทางตอนใต้ของอาณาจักรนาวาล มีเปลวไฟพวยพุ่งอยู่ตลอดเวลา เป็นที่ตั้งของมานาสโตนแห่งไฟ

- หุบเขาอัณมณี อยู่ในเขตของอาณาจักรฟอลเซน่า เป็นที่ตั้งของมานาสโตนแห่งดิน ในหุบเขามีแร่อัณมณีจำนวนมาก ช่วยส่องประกายให้แสงสว่างไสวแม้ในเวลากลางคืน

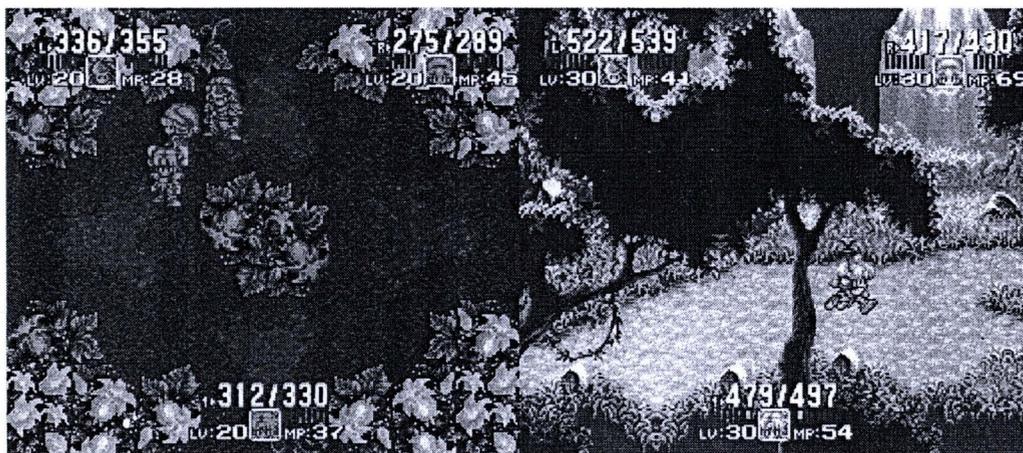
1.2 ฉากป่า มี 4 แห่ง ได้แก่ ป่าราบี่ ป่าจันทร์หา ป่าดอกตะเกียง และทะเลไม้วันเดอร์

- ป่าราบี่ ป่าซึ่งตั้งอยู่หน้าเมืองจาด เป็นทางผ่านไปยังเมืองทะเลสาบอัสน์เทรีย และถ้ำน้ำตกที่จะทะลุไปเวนเดล ถูกตั้งชื่อตามตัวราบี่ ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในป่าจำนวนมาก

- ป่าจันทร์หา ป่าในอาณาจักรบีสท์คิงด้อม มีต้นไม้ปกคลุมเหมือนป่าราบี่ ตามเนื้อเรื่องป่าแห่งนี้มีสภาพเป็นกลางคืนตลอดเวลา ทำให้สีของต้นไม้แตกต่างจากป่าธรรมดา

- ป่าดอกตะเกียง เป็นป่าวงกตที่เป็นทางเข้าสู่อาณาจักรของเผ่าเอลฟ์ นอกจากต้นไม้แล้ว ยังมีดอกตะเกียงซึ่งเรืองแสงได้ขึ้นอยู่โดยทั่ว สำหรับดอกไม้เรืองแสงนี้ ผู้วิจัยคาดว่าผู้ผลิตเกมน่าจะได้นำแนวคิดมาจากการเรืองแสงของหิ่งห้อยที่เข้าไปอยู่ในดอกไม้

- ทะเลไม้วันเดอร์ เป็นสถานที่ตั้งของมานาสโตนแห่งไม้ มีลักษณะเป็นป่าโปร่ง และต้นไม้สูงชันอยู่เป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 4.26: ฉากป่าดอกตะเกียง (ซ้าย) ทะเลไม้วันเดอร์ (ขวา)

1.3 ฉากถ้ำ มี 6 แห่ง ได้แก่ ถ้ำน้ำตก ถ้ำพสุธา ถ้ำระเบียงสายลม ถ้ำบนเกาะภูเขาไฟบึกก้า ถ้ำวงกตน้ำแข็ง และถ้ำแห่งความมืด

- ถ้ำน้ำตกเป็นเส้นทางผ่านจากป่าราบไปยังเมืองเวเนเดล และเป็นที่อยู่ของ วิลโอ วิสปี ภูติแห่งแสงสว่าง ปกติจะมีมาน่าสโตนปิดทางเข้าจากฝั่งป่าราบ เพื่อป้องกันการบุกรุก

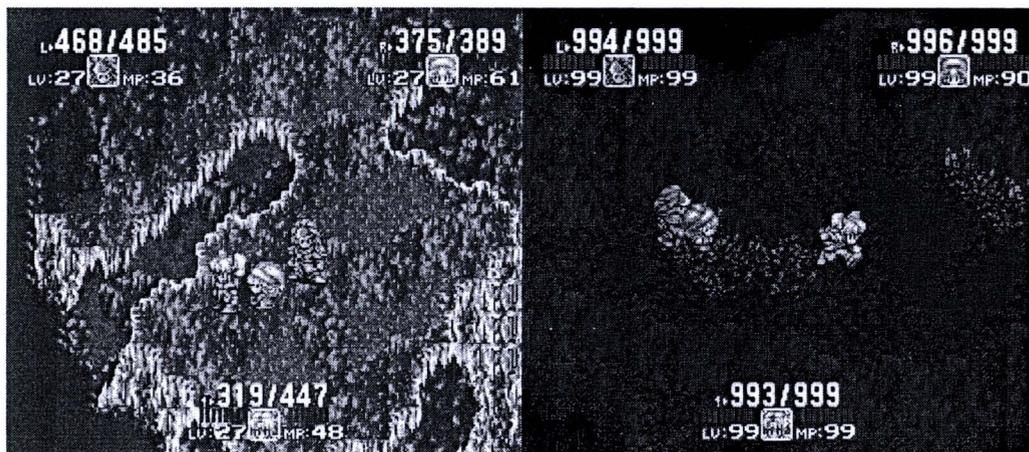
- ถ้ำพสุธา เป็นเส้นทางผ่านจากถนนสายทองคำไปยังอาณาจักรฟอลเซน่า ภายในถ้ำมีทางลับไปยังหมู่บ้านของเผ่าดวาร์ฟ และเป็นที่อยู่ของนอร์ม ภูติแห่งดิน

- ถ้ำระเบียงสายลม ถ้ำบนภูเขาโรแลนด์ ซึ่งเป็นที่ตั้งของมาน่าสโตนแห่งลม ภายในมีรูปปั้นเทพวายุที่เป็นกลไกควบคุมสายลม เพื่อป้องกันมาน่าสโตนอีกชั้นหนึ่ง

- ถ้ำบนเกาะภูเขาไฟบึกก้า ถ้ำซึ่งเป็นที่อยู่ของบุงคาปู หรือ “ผู้อยู่อาศัยในท้องทะเล” แต่สมัยก่อนทางเข้าถ้ำถูกปิดตายเพราะแผ่นดินไหว พวกกรีสจึงขอให้นอร์ม ภูติแห่งดิน ช่วยเปิดทางเข้าให้

- ถ้ำวงกตน้ำแข็ง สถานที่ตั้งของมาน่าสโตนแห่งน้ำ ภายในเป็นเขาวงกตที่ซับซ้อน อยู่ในเขตของอาณาจักรอัลเทน่า

- ถ้ำแห่งความมืด สถานที่ตั้งของมาน่าสโตนแห่งความมืด เป็นทางเชื่อมต่อไปยังดาร์คคาสเซิล ที่อยู่ของเจ้าชายแห่งความมืด



ภาพที่ 4.27: ฉากถ้ำวงกตน้ำแข็ง (ซ้าย) ถ้ำแห่งความมืด (ขวา)

1.4 จากประเภทที่ราบลุ่ม ที่ราบสูง และทะเลทราย มี 3 แห่ง ได้แก่ ที่ราบสูงมอลแบร์ ที่ราบเยือกแข็ง และทะเลทรายระอุ

- ที่ราบสูงซึ่งเป็นที่ตั้งของเมืองฟอลเซนา เนื่องจากที่นี่มีตัวมอลแบร์อาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก มีการตั้งชื่อที่ราบสูงมอลแบร์ ว่ากันว่าบนที่ราบสูงแห่งนี้มีทางลับที่สามารถเชื่อมต่อไปยังถ้ำพสุธาซึ่งเป็นที่อยู่ของพวกดวาร์ฟได้

- ที่ราบเยือกแข็ง ที่ราบอันหนาวเหน็บและถูกปกคลุมด้วยหิมะเป็นที่ตั้งของปราสาทอัลเทนาและกินพื้นที่ของอาณาจักรมากกว่าครึ่ง ผลของต้นไม้ในที่ราบแห่งนี้จะสามารถเปล่งแสงได้

- ทะเลทรายระอุ เป็นทะเลทรายอันกว้างใหญ่ที่กินเนื้อที่มากกว่าครึ่งในเขตนาวัล ว่ากันว่าสมัยก่อนทะเลทรายแห่งนี้เป็นป่าที่อุดมสมบูรณ์ แต่หลังสงครามครั้งใหญ่เมื่อพันปีก่อน ก็กลายเป็นทะเลทรายอย่างทุกวันนี้

1.5 ฉากเกาะ ชายหาด และทะเล

- ฉากเกาะที่ปรากฏในเกมมีเพียงแห่งเดียวคือเกาะภูเขาไฟบู๊ก้า ซึ่งเป็นที่อยู่ของบυσคาปู และชนเผ่าดาร์คพีรด์

- ฉากชายหาดมีปรากฏอยู่หลายแห่งทั่วโลก เป็นจุดรับส่งที่พวกตัวเอกใช้ในการเรียกบυσคาปูให้พาไปยังสถานที่ต่างๆ ทั่วโลก

- ฉากทะเล พื้นที่สำหรับการเดินเรือ และให้บυσคาปูว่ายน้ำไปตามสถานที่ต่างๆ

สำหรับฉากธรรมชาติที่ปรากฏในเกม พบว่ามี 2 ลักษณะคือฉากธรรมชาติที่ขึ้นเลียนแบบธรรมชาติจริงๆ เช่น ฉากภูเขาของโรแลนด์ ฉากที่ราบสูงมอลแบร์ ฉากทะเล ชายหาด ฯลฯ และฉากธรรมชาติที่มีการปรับแต่งโดยใส่จินตนาการเข้าไป เช่น ฉากทุ่งราบเยือกแข็ง ที่เป็นฉากทุ่งหิมะ แต่มีต้นไม้ที่ออกลูกเรืองแสงได้ หรือฉากป่าดอกตะเกียงที่มีดอกตะเกียงเรืองแสง เป็นต้น

## 2. ฉากที่เป็นสิ่งก่อสร้าง ได้แก่

2.1 ฉากปราสาท มี 4 แห่ง ได้แก่ ปราสาทโรแลนด์ ปราสาทจั๊ด ปราสาทฟอลเซน่า และดาร์คคาสเซิล

- ปราสาทโรแลนด์ สถานที่เริ่มเรื่อง ตั้งอยู่บนภูเขาโรแลนด์ จุดเด่นของปราสาทแห่งนี้ที่แตกต่างจากที่อื่นคือมีหอคอยสูงสำหรับสังเกตการณ์และป้องกันการบุกรุก

- ปราสาทจั๊ด เป็นปราสาทของเจ้าเมืองไม่ใช่กษัตริย์ จึงเป็นปราสาทที่มีขนาดเล็กที่สุด สถานที่ๆ ภายในปราสาทแห่งนี้มี แต่ปราสาทแห่งอื่นไม่มีคือคุกใต้ดิน สะท้อนให้เห็นว่าเมืองแห่งนี้จะมีการกระทำผิดกฎหมายมากกว่าเมืองอื่นๆ

- ปราสาทฟอลเซน่า ปราสาทของกษัตริย์ริชาร์ดแห่งฟอลเซน่า จุดเด่นของปราสาทแห่งนี้คือจะมีลานประลองสำหรับจัดงานแข่งขันเพื่อเข้าเป็นทหารของพระราชินี

- ดาร์คคาสเซิล ปราสาทที่อยู่ของเจ้าชายแห่งความมืด มีขนาดใหญ่โตกว่าที่อื่นแสดงให้เห็นถึงความรุ่งเรืองในอดีต ทั้งทั้งปราสาทเป็นสีดำสนิท มีการตกแต่งด้วยรูปปั้นมทูตและบ่อไฟทำให้มีบรรยากาศเหมือนนรก และมีมอนสเตอร์อาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก

สำหรับฉากประเภทปราสาททั้งหมด มีลักษณะแบบตะวันตกในยุคกลาง ประกอบด้วยส่วนที่สำคัญคือห้องพระโรง ป้อมกำแพงที่รายล้อมปราสาท ประตูปราสาทที่เปิดด้วยการชักรอก และการจัดวางรูปปั้นภายในปราสาท

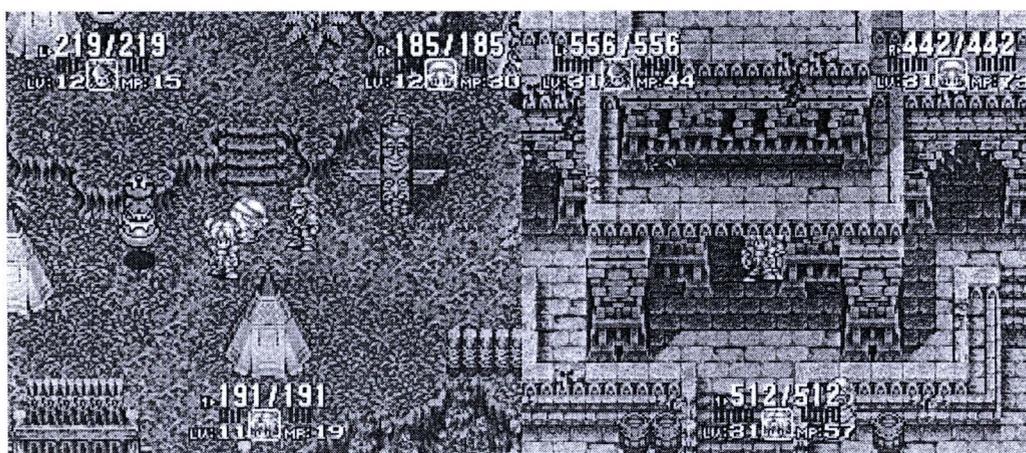
2.2 ฉากเมืองและหมู่บ้าน เป็นฉากสิ่งก่อสร้างที่มีมากที่สุดคือ 14 แห่ง ได้แก่

- เมืองจั๊ด เป็นเมืองท่าและเมืองป้อมปราการ มีบทบาทในช่วงแรกที่ตัวเอกมาลงเรือ และพบกับกองทัพมนุษย์หมาป่า

- เมืองทะเลสาบอัลเทรีย เมืองอันสวยงามที่ตั้งอยู่ริมทะเลสาบตรงข้ามกับเมืองศักดิ์สิทธิ์เวเนเดิล แต่ถูกกองกำลังมนุษย์หมาป่าทำลายไปในช่วงต้นเรื่อง
- เมืองศักดิ์สิทธิ์เวเนเดิล เมืองขนาดเล็ก ที่พำนักของสังฆราชแห่งแสงสว่างผู้มีชื่อเสียง ซึ่งมักมีผู้คนเดินทางมาขอคำปรึกษาเป็นประจำ
- เมืองเสรีภาพไมอา เมืองท่าของอาณาจักรฟอลเซน่า เป็นจุดเริ่มต้นของถนนสายทองคำ ซึ่งเป็นเส้นทางไปยังเมืองฟอลเซน่า เป็นที่อยู่ของบองไวอาจ นักวิทยาศาสตร์สติเฟื่อง
- เมืองฟอลเซน่า บ้านเกิดของดูรัน ตั้งอยู่บนที่ราบสูงมอลแบร์ เป็นเมืองที่มีชื่อเสียงเรื่องนักดาบ
- เมืองการค้าไบเซล เมืองท่าที่เป็นแหล่งค้าขายอันดับหนึ่งของโลก เวลากลางคืนจะมีการเปิดตลาดมืด (Black Market) ซึ่งจะมีการจำหน่ายทาสและของหายาก
- เมืองประมงปาโล เมืองท่าในเขตการปกครองของโรแลนด์ มีชื่อเสียงด้านการทำประมง
- หมู่บ้านดาร์คฟรีสต์ หมู่บ้านของชนเผ่าประหลาดซึ่งอาศัยอยู่บนภูเขาบู๊ก้า เนื่องจากตัดขาดกับโลกภายนอก ทำให้ชาวบ้านมีความเชื่อและแนวคิดที่ต่างจากคนอื่นๆ ไป
- เมืองหิมะเอลแลนด์ เมืองท่าในการปกครองของอาณาจักรอัลเทน่า สมัยก่อนเมืองแห่งนี้ได้รับความอบอุ่นจากพลังเวทมนตร์ของราชินี แต่เมื่อพลังแห่งมาน่าเหือดแห้ง ทำให้พลังของราชินีส่งมาไม่ถึง ประชาชนจึงต้องทุกข์ทรมานกับสภาพอากาศที่หนาวเย็น
- เมืองทะเลทรายซิลตัน เมืองท่าทางตะวันตกของทะเลทรายระอุ เพราะถูกกลุ่มโจรนาวัลบุกมาปล้นสดมภ์บ่อย จึงยกเลิกไม่ให้มีการเดินเรือ
- เมืองโอเอซิส ดิน เมืองที่ตั้งอยู่ในบริเวณแหล่งน้ำแหล่งสุดท้ายของอาณาจักรนาวัล แต่กำลังประสบปัญหาเพราะน้ำที่เริ่มเหือดแห้ง
- เมืองจันทรามินโทส เมืองซึ่งตั้งอยู่ทางตะวันออกของป่าจันทรา และได้รับจากพลังของมาน่าสโตนแห่งดวงจันทร์ทำให้มีสภาพเป็นกลางคืนตลอดเวลา นอกจากนี้ ยังเป็นเมืองที่มนุษย์หมาป่ากับมนุษย์ธรรมดาสามารถใช้ชีวิตร่วมกันอย่างสงบสุข

- เมืองติโอด เมืองหลวงของเผ่าเอลฟ์ที่ถูกชุกซ่อนจากโลกภายนอก โดยอาศัยกลไกของป่าดอกตะเกียง และมีพืชจากป่าจันทราคอยปิดทางอีกชั้นหนึ่ง ทำให้มนุษย์ธรรมดาไม่สามารถมาถึงที่นี่ได้

- เมืองโบราณเปตัน เมืองซึ่งตั้งอยู่ในป่ามายาทางตอนใต้ของเกาะภูเขาไฟบู๊ก้า มีลักษณะค่อนข้างแตกต่างจากเมืองอื่นๆ คือสร้างจากหินทั้งเมือง นอกจากนี้ ยังเป็นที่อยู่นักปราชญ์คนหนึ่งที่ทำการศึกษาเรื่องมานาสโตนอย่างละเอียด จนรู้ที่ตั้งของมานาสโตนแห่งความมืดซึ่งหายสาบสูญไป

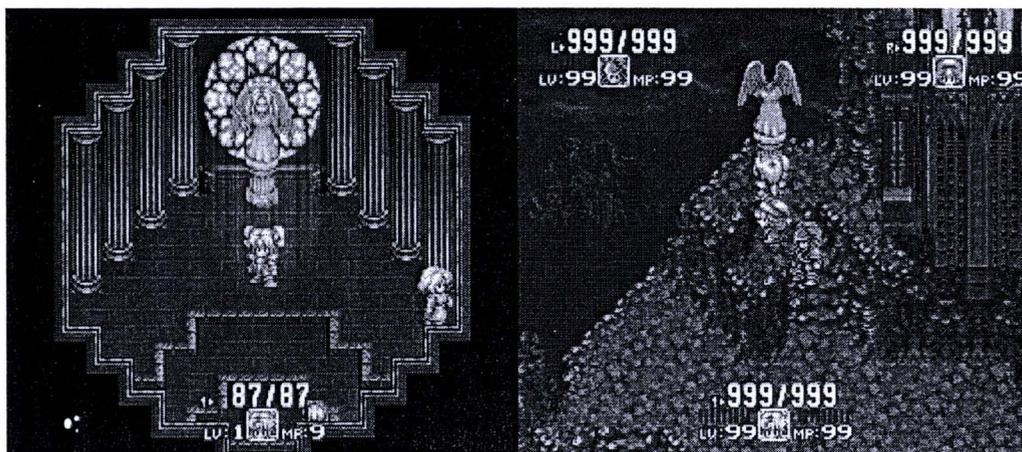


ภาพที่ 4.28: หมู่บ้านดาร์คพริสต์ (ซ้าย) เมืองโบราณเปตัน (ขวา)

จากประเภทเมืองและหมู่บ้านเป็นการจำลองแบบมาจากตะวันตก เช่นเดียวกับจากปราสาท โดยบ้านจะมีทั้งแบบชั้นเดียวและ 2 ชั้น มีปล่องไฟ ประตูและหน้าต่างมีลักษณะแบบบานพับ 2 บานติดกัน ยกเว้นเมืองโบราณเปตัน ซึ่งมีลักษณะแบบเมืองโบราณที่สร้างจากหินและไม่มีประตู กับหมู่บ้านดาร์คพริสต์บนเกาะภูเขาไฟบู๊ก้า ที่มีการสร้างที่อยู่เป็นลักษณะของกระโจม นอกจากนี้เป็นที่อยู่อาศัยแล้ว แต่ละเมืองจะมีสถานที่สำคัญคือ ร้านอาวุธ ร้านเครื่องป้องกัน ร้านอุปกรณ์ และร้านเหล้าสำหรับพบปะผู้คน แสดงให้เห็นว่าโลกในเกมแบบสวมบทบาทนี้เต็มไปด้วยอันตราย การเดินทางจึงต้องมีการเตรียมพร้อมและหาข้อมูลอยู่เสมอ

#### 4.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

1. รูปปั้นของเทพธิดามาน่า เป็นรูปปั้นที่ตั้งอยู่ตามสถานที่ต่างๆ ทั่วโลก เป็นสัญลักษณ์แทนองค์เทพธิดาและความดีงาม ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อกราบไหว้บูชา สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่แพร่กระจายไปทั่วโลก แต่ขณะเดียวกันก็มีสถานที่บางแห่งที่ทุบทำลายรูปปั้นของเทพธิดา ซึ่งสะท้อนถึงการต่อต้านสิ่งศักดิ์สิทธิ์



ภาพที่ 4.29: ฉากรูปปั้นของเทพธิดา (ซ้าย) รูปปั้นของเทพธิดาที่ถูกทำลาย (ขวา)

2. มาน่าสโตน หินที่ผนึกเทพอสูรทั้ง 8 ไว้ภายใน เป็นแหล่งพลังงานอันมหาศาล และเป็นกุญแจที่จะเปิดประตูไปสู่แดนศักดิ์สิทธิ์ จึงเป็นเหตุให้อาณาจักรต่างๆ ก่อสงครามเพื่อชิงชิงมาน่าสโตนตั้งแต่อดีตจนปัจจุบัน มาน่าสโตนจึงเป็นสัญลักษณ์แทนอำนาจและความทะเยอทะยาน ที่ใครๆ ต่างก็ต้องการครอบครอง

3. ดาบแห่งมาน่า ดาบวิเศษที่สมัยก่อนเทพธิดาแห่งมาน่าใช้ต่อสู้กับเทพอสูรทั้ง 8 และถูกเก็บไว้ที่แดนศักดิ์สิทธิ์ มีพลังอำนาจมากกว่ามาน่าสโตน ว่ากันว่าหากผู้ใดได้ครอบครองก็จะสมหวังในสิ่งที่ปรารถนา ในช่วงแรกดาบแห่งมาน่าจึงเป็นสัญลักษณ์ (รูปพรรณสัญลักษณ์) ของพลังอำนาจซึ่งเหนือกว่ามาน่าสโตน แต่ท้ายที่สุด แพริก็ได้เฉลยว่าดาบแห่งมาน่าไม่ได้มีรูปร่างที่แท้จริง แต่อยู่ในใจของพวกวีรสติตลอด ซึ่งก็คือความหวัง (นามธรรม) ที่เธอไม่เคยทอดทิ้งนั่นเอง

4. ริงบิ้นผูกผมของวีรสติ เป็นของดูต่างหน้าทีรสติได้รับจากแม่ที่เสียชีวิตไปแล้ว จนกระทั่งเมื่อโรแลนด์ถูกโจมตีและเอลิอทหายสาบสูญ เธอจึงได้สาบานกับริงบิ้นนี้ว่าจะต้องฟื้นฟูอาณาจักร และตามหาเอลิอทนี้ให้จงได้ ริงบิ้นนี้จึงเป็นสัญลักษณ์แทนคำสาบานของวีรสติ และเป็นเครื่องหมายที่แสดงความรักที่แม่มีต่อลูก

นอกจากริงบิ้นจะเป็นเครื่องประดับอย่างหนึ่งของผู้หญิง ที่สะท้อนถึงความอ่อนโยนแล้ว ยังเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงเกียรติยศ หรือความสูงส่ง เห็นได้จากการเปิดงานใหญ่ๆ จะต้องมีการตัดริงบิ้น หรือการตัดริงบิ้นที่หน้าอกให้แก่ผู้ชนะในการแข่งขัน เป็นต้น

#### 4.1.7 จุดยืนของการเล่าเรื่อง (Narrator Standpoint)

ในเกม Seiken Densetsu 3 มีจุดยืนของการเล่าเรื่องดังต่อไปนี้

1. ผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่ 1 เป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเอกคืออริส โดยการเล่าเรื่องลักษณะนี้จะดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ

2. การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ ซึ่งการเล่าเรื่องลักษณะนี้จะปรากฏขึ้นเมื่อมีการตัดฉากไปหาตัวละครผู้ร้ายที่กำลังวางแผนหรือปรึกษากัน โดยเป็นเรื่องราวที่ตัวเอกในเรื่องไม่ได้รับรู้ด้วย เช่น ตอนที่อิซาเบล่าปรึกษาเรื่องการชิงดาบมาน่ากับชายผู้มีตาสีแดง

### สรุป กลวิธีการเล่าเรื่องในเกม Seiken Densetsu 3

เกม Seiken Densetsu 3 เป็นการเล่าเรื่องที่มีลักษณะโครงเรื่องแบบดั้งเดิม คล้ายคลึงกับไวยากรณ์นิทานรัสเซียของพรอพพ์ โดยตัวเอกต้องออกพลัดบ้านพลัดเมืองเพราะการกระทำของตัวโกง และต้องออกเดินทางเพื่อหาวิธีนำบ้านเมืองของตนเองและน้องชายกลับคืนมา จนเมื่อภารกิจสำเร็จ ตัวเอกจึงได้กลับบ้านเมืองในตอนจบ ตัวละครเอกที่เป็นเพศหญิงมีลักษณะของผู้หญิงสมัยใหม่ที่เข้มแข็งไม่แพ้ผู้ชาย แต่อีกด้านก็มีความอ่อนโยนในแบบผู้หญิง แก่นเรื่องของเกม เป็นเรื่องเกี่ยวกับความพยายามของตัวเอก และมิตรภาพในหมู่เพื่อน ซึ่งเป็นกุญแจทำให้ปัญหาต่างๆ คลี่คลาย ความขัดแย้งในเรื่องเป็นการสะท้อนให้เห็นปัญหาและผลกระทบของสงคราม ที่กลายเป็นที่มาความโชคร้ายของตัวเอกในตอนต้น ในส่วนของฉากเป็นการจำลองมาจากโลกจริงเป็นส่วนมาก ผสมกับจินตนาการของผู้ผลิต เพื่อให้ดูมีความเป็นแฟนตาซียิ่งขึ้น

## 4.2 เกม Saga Frontier

Saga Frontier เป็นเกมของเครื่อง Play Station ผลิตโดยค่าย SQUARE (ปัจจุบันมีการควบรวมกิจการและเปลี่ยนชื่อเป็น SQUAER-ENIX) เรื่องราวในเกมเป็นการผจญภัยของตัวละคร 7 ตัวที่เกิดขึ้นในจักรวาลสมมุติซึ่งประกอบด้วยสถานที่ต่างๆ เรียกว่า “รีเจียน” (Regions) โดยในแต่ละรีเจียนจะมีขนาด ลักษณะทางกายภาพ วัฒนธรรม และเผ่าพันธุ์ของผู้อยู่อาศัยที่แตกต่างกัน โดยการเดินทางไปมาระหว่างรีเจียน ต้องอาศัยพาหนะที่เรียกว่า “รีเจียนชิพ” ในเกมผู้เล่นจะสามารถเลือกสวมบทบาทเป็นตัวเอกได้ 7 ตัว ได้แก่

1. บลู ผู้วิเศษหนุ่มที่ออกเดินทางเรียนรู้เวทมนตร์แขนงต่างๆ และมีชะตากรรมที่ต้องสังหารพี่ชายฝาแฝดของตน
2. ไรต์ ลูกเรือของรีเจียนชิพ “ซิกนัส” ตัวจริงของเขาคือฮีโร่ “อัลโกเซอร์” ผู้ต่อกรกับองค์กรชั่วร้าย “แบล็คครอส”
3. เอมิเลีย นางแบบชื่อดังที่ถูกกล่าวหาว่าฆ่าคนรักตาย จนต้องถูกจับเข้าคุก และชีวิตพลิกผันจนกลายเป็นสมาชิกขององค์กรลับ
4. อาเซลลัส เด็กสาวผู้ประสบอุบัติเหตุและได้รับเลือดจากราชินีแห่งภูติ จนกลายเป็นมนุษย์กึ่งภูติ เธอจึงพยายามหาทางกลับเป็นมนุษย์อีกครั้ง
5. คุณ มอนสเตอร์เผ่าลามิอ็อกซ์ ผู้ออกเดินทางเพื่อตามหา “แหวนแห่งพี่น้อง” เพื่อช่วยเหลือบ้านเกิดที่กำลังจะล่มสลาย
6. T260G หนูนยนต์รุ่นเก่าที่สูญเสียความทรงจำ แต่ลึกๆ เขารู้สึกว่าตัวเองมีภารกิจสำคัญบางอย่างที่ต้องปฏิบัติให้ลุล่วง จึงออกเดินทางเพื่อนำความทรงจำของตัวเองกลับคืนมา
7. รุท นักดนตรีพเนจรจากรีเจียนเกษตรกรรม “ยอร์กแลนด์” ที่ออกเดินทางแบบไร้จุดหมาย

จากพื้นเพของตัวละครเอกทั้ง 7 จะพบว่า มีลักษณะที่ต่างกัน และมีอยู่ 3 ตัวมีลักษณะหรือการประกอบอาชีพที่แหวกจากรูปแบบนิทานสมัยก่อน ได้แก่ นางแบบ มอนสเตอร์ และหนูนยนต์ สำหรับสาเหตุที่ตัวละครต้องมี 7 ตัวนั้น อาจเพราะผู้ผลิตต้องการสื่อความหมายว่าตัวละครทั้ง 7 คนเปรียบเสมือน 7 สิ่งมหัศจรรย์ (7 wonders) ที่มีความแตกต่างกัน สำหรับเลข 7 มักถูกนำมาใช้ในการสร้างเรื่องราวในภาพยนตร์บ่อยๆ เช่น ภาพยนตร์ฝรั่งเรื่อง 7 คู่หูขึ้น หรือ Seven Brides for Seven Brothers ซึ่งเป็นเรื่องราว 7 พี่น้องบ้านนอก ที่ตามหาความรักกับสาวเมืองกรุง หรือในภาพยนตร์ไทยเรื่อง 7 ประจัญบาน เป็นต้น

สำหรับการศึกษาวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเนื้อเรื่องของตัวละครเอกที่เป็นหุ่นยนต์ T260G มาศึกษา เพื่อให้เห็นความหลากหลายของตัวละครเอกในเกมประเภทสวมบทบาทแบบ ญี่ปุ่น ว่าไม่ได้จำกัดเฉพาะตัวละครที่เป็นมนุษย์เท่านั้น

#### 4.2.1 โครงเรื่อง (Plot)

ณ รีเจียน จังค์ ซึ่งเต็มไปด้วยขยะโลหะและหลุมบ่อที่เกิดจากอุกกาบาต เด็กชาย ไทม์ ได้ค้นพบซากหุ่นยนต์ที่ Core (สิ่งซึ่งทำหน้าที่เป็นเสมือนหัวใจของหุ่นยนต์) ยังคงสภาพดีอยู่ จึงได้นำไปให้ทาโกะ วิศวกรทำการซ่อมแซม และตั้งชื่อให้ว่า T260G หลังจากคืนชีพ T260G ได้สูญเสียความทรงจำทั้งหมด แต่ลึกๆ เขารู้สึกว่าตัวเองมีภารกิจสำคัญต้องทำ จึงออกเดินทางพร้อมกับ “เก็น” นักดาบขี้เมา เพื่อฟื้นความทรงจำที่สูญเสียไปและปฏิบัติภารกิจให้ลุล่วง

ลักษณะความจำเสื่อมของตัวเอก เป็นการนำเสนอแนวคิดแบบ Nostalgia หรือ การถวิลหาสิ่งที่ผ่านมาแล้วในอดีต ซึ่งเป็นสาเหตุของการออกเดินทางตามหาความทรงจำที่สูญเสียไป คล้ายกับมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง ที่ชอบไปในสถานที่เก่าๆ หรือสะสมของเก่าๆ เพื่อระลึกถึงความหลัง

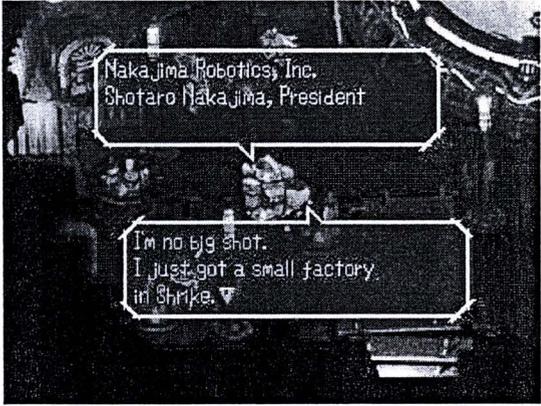


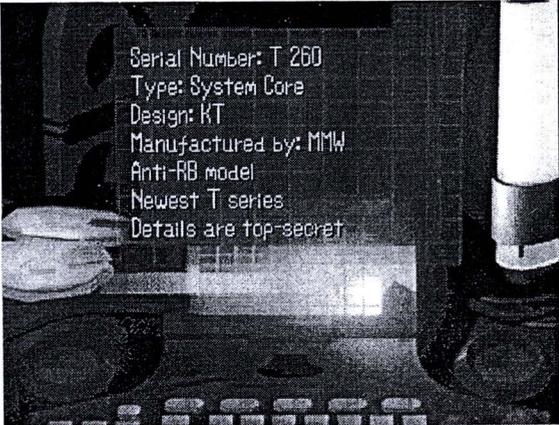
ภาพที่ 4.30: ฉากเข้าสู่เกม Saga Frontier

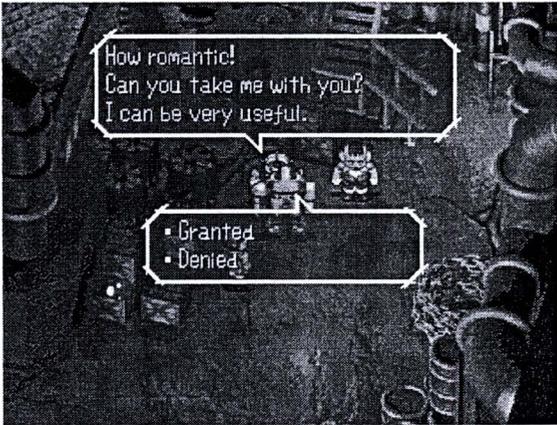
ตารางที่ 4.6: โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Saga Frontier

เนื้อเรื่อง	ไวยากรณ์นิทานของพรอพท์
<p>- ณ รีเจียนจังค์ ไทม์ได้พบซากหุ่นยนต์ที่ Core ยังสามารถใช้การได้ จึงนำกลับไปให้ทาโกะ ซึ่งเป็นวิศวกรทำการซ่อมแซม เมื่อฟื้นขึ้นมา หุ่นยนต์ตัวนั้นก็เกิดอาการความจำเสื่อม จำได้เพียงชื่อของตัวเองคือ T260 ไทม์จึงตั้งชื่อว่า</p>	<p>- ความเป็นมาของตัวละคร เหตุการณ์เริ่มต้น (<math>\alpha</math>) - ผู้วิเศษช่วยเหลือให้ตัวเอกมีชีวิตอีกครั้ง (<math>D^3</math>) - ตัวเอกความจำเสื่อมหรือสูญเสียความทรงจำ</p>

<p>G ต่อท้ายชื่อให้ และกลายมาเป็น T260G (<math>\alpha</math>), (<math>D^3</math>), (Lm)</p>	<p>(Lm)</p>
<p>- ไท้มนา T260G ไปเข้าร่วมการประลองหุ่นยนต์โดยต่อสู้กับคู่ต่อสู้ 3 ตัวแต่ T260G ก็ชนะและได้รับเงินรางวัล แต่จู่ๆ หุ่นยนต์ของคาบาริลโล่ก็มาอาละวาดที่ลานประลอง โรสพี่สาวของไท้มนึงสั่งให้ T260G ไปต่อสู้และได้รับชัยชนะแต่ก็ได้รับความเสียหายพอสมควร (J)</p>	<p>- ต่อสู้กันด้วยการทดสอบ การแข่งขัน (<math>H^2</math>)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ตัวเอกได้รับบาดเจ็บ (J)</p>
<p>- หลังการต่อสู้ โรสได้พา T260G กลับไปให้ทาโกะซ่อมแซมความเสียหาย (D) หลังการซ่อมแซม T260G ถามโรสว่าไท้มนายไปไหน โรสจึงบอกว่าไท้มนายไปหาอะไหล่ให้ T260G จนป่านนี้ยังไม่กลับ (<math>\beta^3</math>) T260G จึงออกไปตามหาไท้มนายที่ลานประลองและได้พบกับเกิน นักดาบผู้ชื่นชอบการดื่มสุรา ระหว่างนั้นโรสก็ตามมาบอกว่าไท้มนายถูกพวกของคาบาริลโล่จับตัวไป (<math>\zeta^3</math>) T260G กับเกินจึงเดินทางไปช่วย (2) และต้องต่อสู้กับสมุนของคาบาริลโล่อีกครั้ง (H), (I)</p>	<p>- ผู้วิเศษรักษาอาการบาดเจ็บให้ตัวเอก (D)</p> <p>- สมาชิกคนหนึ่งของครอบครัวที่มีอายุน้อยกว่าออกไปจากบ้าน (<math>\beta^3</math>)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</p> <p>- การได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p>
<p>- T260G รู้สึกว่าตัวเองมีภารกิจสำคัญต้องทำ จึงขออนุญาตไท้มนายออกเดินทางเพื่อฟื้นความทรงจำและทำภารกิจดังกล่าว (3) แต่ไท้มนายไม่อยากให้ T260G ไป โรสจึงเกลี้ยกล่อม (B) จนไท้มนายอนุญาต (<math>B^3</math>) และฝากให้เกินช่วยเดินตามไปดูแลด้วย ซึ่ง T260G ก็ได้ให้สัญญาว่าเขาจะกลับมาหาพวกไท้มนายเมื่อเสร็จสิ้นภารกิจแล้ว</p>	<p>- ตัวเอกขออนุญาตออกเดินทาง (May)</p> <p>- การไกล่เกลี่ย เหตุการณ์เชื่อมโยง (B)</p> <p>- การให้อิสระภาพ (<math>B^3</math>)</p> <p>- ตัวเอกเดินทางจากบ้าน (<math>\uparrow</math>)</p>

<p>- เกินกับ T260G เดินทางโดยอาศัยวีเจี้ยนชิฟที่          ขณะเหลือมาถึงวีเจี้ยนสแคร์ป แต่ไม่สามารถ          เดินทางไปต่อได้ เพราะค่าตัวมีราคาถึง 1 ล้าน          เครดิต (a<sup>5</sup>) และผู้ที่กำหนดราคาขึ้นมาก็คือ คา          บาเรลโล่ ซึ่งเป็นผู้มีอิทธิพลของวีเจี้ยนสแคร์ป          ทั้งคู่จึงลงไปหาข้อมูลที่ฝั่งประจำเมือง ซึ่งที่          นั้น T260G ได้พบกับนาคาจิม่า ประธานบริษัท          หุ่นยนต์ของวีเจี้ยนสโรค และได้เล่าเรื่องของตน          ให้นาคาจิม่าฟัง นาคาจิม่ายินดีที่จะช่วย โดย          มอบนามบัตรให้ T260G และบอกว่าถ้ามี          โอกาสไปที่ซโรคให้แวะไปหาตนที่บริษัท (D)          นอกจากนี้ยังได้พบกับเมเลน และคุนซึ่งประสบ          ปัญหาเดียวกัน คือไม่สามารถเดินทางออก          จากสแคร์ปได้ เพราะค่าตัวที่มีราคาแพง เมเลน          และคุนจึงเสนอตัวจะช่วย T260G จัดการกับ          คาบาเรลโล่ (Fr) x2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การขาดเงินทอง (a<sup>5</sup>)</li> <li>- พฤติกรรมแรกของผู้ช่วยเหลือ (D)</li> <li>- การได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) x2</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.31: ภาพจากเกม Saga Frontier</p>
<p>- T260G กับพรรคพวกเดินทางไปยังโรงงาน          ของคาบาเรลโล่เพื่อเจรจาเรื่องค่าโดยสาร แต่          คาบาเรลโล่ไม่ยอม จึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น เมื่อ          พวก T260G เป็นฝ่ายชนะ คาบาเรลโล่จึงยอม          ลดราคาตัวเหลือ 10 เครดิต และสัญญาว่าจะ          ไม่ไปยุ่งเกี่ยวกับพวกโทมิที่วีเจี้ยนจิ้งค็อกต่อไป          (Yi), (K)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวโกงที่พ่ายแพ้ยอมทำตามคำสั่งของตัวเอก (Yi)</li> <li>- ความโชคร้ายหรือความขาดแคลนนั่นหมดไป (K)</li> </ul>
<p>- T260G กับพรรคพวกเดินทางต่อไปยังวีเจี้ยน          เกาลูน (↑) ที่นั่น เขาได้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับ          ซากอารยธรรมโบราณที่มีลักษณะคล้ายกับ          ยานที่วีเจี้ยนซินโร กับข้อมูลของ          นักวิทยาศาสตร์ที่มีชื่อเสียงด้านหุ่นยนต์ของ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> </ul>

<p>แมนฮัตตันชื่อดร.เลโอนาร์ด จากศูนย์ข้อมูลของเมือง (ζ<sup>3</sup>) T260G ตัดสินใจเดินทางไปชินโร (↑) เพื่อตรวจสอบโบราณสถานดังกล่าวและพบว่าซากโบราณสถานแห่งนี้แท้จริงแล้วคือรีเจียนขนาดใหญ่ รวมถึงได้พบข้อมูลบางส่วนเกี่ยวกับตนเอง ว่าได้รับมอบหมายภารกิจจาก HQ ให้ทำลาย RB3 (ζ<sup>3</sup>) แต่ไม่มีข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ RB3 ปรากฏอยู่เลย T260G สันนิษฐานว่า HQ น่าจะเป็นชื่อฐานปฏิบัติการของตน ซึ่งถ้าหากไปที่นั่น ก็น่าจะได้ข้อมูลทั้งหมด</p>	<p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.32: จากเกม Saga Frontier</p>
<p>- จากนั้น T260G ก็เดินทางไปพบดร.เลโอนาร์ดที่แมนฮัตตัน (↑) เพื่อขอให้ช่วยตรวจสอบข้อมูลอื่นๆ เกี่ยวกับตนเอง ซึ่งดร.ก็ยินดีให้ความช่วยเหลือแต่จากการตรวจสอบก็พบแค่ว่าทั้ง core ของ body ของ T260G มีลักษณะแตกต่างจากหุ่นยนต์ในปัจจุบัน ดร.จึงช่วยเพิ่มหน่วยความจำของ T260G ให้แทนและสัญญาว่าจะช่วยหาข้อมูลอื่นๆ เพิ่มเติมให้ (D)</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p> <p>- พดฏิกกรรมแรกของผู้ช่วยเหลือ (D)</p>
<p>- T260G เดินทางต่อไปยังรีเจียนโรค (↑) และไปพบกับประธานนาคาจิม่าที่โรงงานผลิตหุ่นยนต์ ตามที่เคยตกลงกันไว้ที่ สแคริป แต่เมื่อไปถึงก็พบว่าที่บริษัทของนาคาจิม่ากำลังมีปัญหา เนื่องจากส่งหุ่นยนต์หนูไปสำรวจโบราณสถาน แต่หุ่นยนต์ตัวนั้นไม่กลับมา นาคาจิม่าจึงขอร้องให้ T260G ช่วยไปที่โบราณสถานและพาหุ่นยนต์ตัวนั้นกลับมา (D<sup>7</sup>) T260G จึงไปที่โบราณสถานและพาหุ่นยนต์สำรวจกลับมาให้นาคาจิม่า (E<sup>2</sup>) นาคา</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p> <p>- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)</p> <p>- ตัวเอกตอบสนองด้วยมิตรไมตรี (E<sup>2</sup>)</p> <p>- ตัวเอกมีรูปร่างใหม่ (T<sup>1</sup>)</p> <p>*ขึ้นอยู่กับผู้เล่นว่าจะเปลี่ยนหรือไม่</p> <p>- การได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</p>

<p>จิ๋มกล่าวขอใจและทำการสำรวจ T260G ให้ตามที่ตกลงกันได้ แต่จากการสำรวจก็ไม่พบอะไรเช่นเดียวกับเลโอนาร์ด นาคาจิมาจึงเสนอให้การช่วยเหลืออย่างอื่น โดยให้ body หุ่นยนต์รุ่นใหม่ ๆ สำหรับ T260G ใช้เปลี่ยนได้ตามต้องการ (T<sup>1</sup>) นอกจากนี้ นาคาจิมายังแนะนำ T260G ให้รู้จักกับ ZEKE หุ่นยนต์ที่โรงงานของตนเองผลิตขึ้น เมื่อ ZAKE ได้ฟังเรื่องของ T260G แล้วก็ขอติดตามไปด้วย (2) หลังจากนั้นพนักงานของนาคาจิมาก็เข้ามาแจ้งว่า ดร. เลโอนาร์ดถูกฆาตกรรมที่แมนฮัตตัน T260G จึงรีบเดินทางไปที่นั่นทันที (↑)</p>	<p>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</p>  <p>ภาพที่ 4.33: จากเกม Saga Frontier</p>
<p>- เมื่อไปถึงแมนฮัตตัน T260G รีบไปที่ห้องลับของเลโอนาร์ด และได้พบเลโอนาร์ดในร่างของหุ่นยนต์ (T<sup>5</sup>) โดยเลโอนาร์ดเล่าให้ฟังว่า เขาถูกฆาตกรรมขนาดที่ทำการตรวจสอบเรื่องของ T260G อยู่ เนื่องจากข้อมูลดังกล่าวถือเป็นความลับสุดยอดของ ทรีนิตี้ แต่ก่อนหน้านั้นเขาได้ถ่ายโอนความรู้และความทรงจำทั้งหมดลงในหุ่นยนต์ตัวนี้ และเสนอว่าถ้าต้องการค้นหาความจริง T260G ควรลอบเข้าไปตรวจสอบในสถานที่ๆ เรียกว่าทาร์ทารอสและเลโอนาร์ดยังร่วมเดินทางไปกับ T260G ด้วย (ζ<sup>3</sup>), (Fr), (δ<sup>1</sup>)</p>	<p>- ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอกมีรูปโฉมใหม่ (T<sup>5</sup>)</p> <p>- การได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p> <p>- พวกตัวเอกลักลอบเข้าไปในสถานที่ต้องห้าม (δ<sup>1</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.34: จากเกม Saga Frontier</p>
<p>- ภายในทาร์ทารอส พวก T260G ต้องสู้กับ</p>	<p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H) x4</p>

<p>หุ่นยนต์ทหารยาม 4 ตัวที่ทำหน้าที่ดูแลสิทธิ์ที่จะเปิดทางเข้าสู่ชั้นในสุด ภายใน เลโอนาร์ดได้ใช้พาสเวิร์ดของตนเองเพื่อตรวจสอบข้อมูล แต่ไม่ผ่าน T260G จึงให้ตัวเลขชุดหนึ่งเพื่อใช้เข้าสู่ระบบ ทำให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับที่ตั้งของ HQ มา</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I) x4</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> </ul>
<p>- T260G กับเพื่อนๆ ใช้ข้อมูลที่ได้มาเดินทางไปยัง HQ (↑), (4*) ซึ่งเป็นฐานทัพของตนในอดีต และพบว่าฐานข้อมูลระบบของที่นี่ถูกไวรัสเล่นงานอยู่ พวก T260G จึงต้องต่อสู้กับไวรัส (H), (I) เพื่อให้ระบบของ HQ กลับมาทำงานตามปกติอีกครั้ง หลังการทำลายไวรัส T260G ได้พบกับ motherboard ซึ่งเป็นตัวควบคุมข้อมูลของศูนย์บัญชาการ ซึ่งได้ยืนยันภารกิจในการกำจัด RB3 (M) และมอบข้อมูลพิภักของ RB3 ให้กับ T260G (ζ<sup>3</sup>) นอกจากนี้ ยังได้มอบ omega body ซึ่งเป็นร่างรุ่นล่าสุดและมีความสามารถด้านการต่อสู้ให้กับ T260G (T<sup>1</sup>) เพื่อให้สำหรับการทำลาย RB3</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ (M)</li> <li>- ตัวเอกมีรูปร่างใหม่ (T<sup>1</sup>)</li> </ul>
<p>- หลังจากได้ร่างใหม่มาแล้ว T260G ก็โดยสารรีเจียนทิฟไปยัง RB3 (↑) เพื่อทำภารกิจสุดท้าย และต้องต่อสู้กับกองทัพหุ่นยนต์ที่ทำหน้าที่ป้องกันทางเข้าสู่ภายในตัวของ RB3 เมื่อถึงปากทางเข้า T260G ขอไปปฏิบัติภารกิจเพียงลำพัง แต่เกินกับเพื่อนๆ ก็บอกว่ามาถึงขนาดนี้แล้วคงจะปล่อยให้ T260G ไปคนเดียวไม่ได้ และอีกอย่างเขาก็รับปากไทม์กับโรสว่าจะช่วยดูแล T260G ด้วย ทุกคนจึงเข้าไปกำจัด RB3 ด้วยกัน (H), (I) หลังจาก RB3 ถูกทำลาย (N) ระบบ ของ T260G ก็ปิดตัวเองลง เพื่อนๆ คน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกทำงานสำเร็จ (N)</li> <li>- ตัวเอกกลับบ้าน (↓)</li> <li>- ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างสงบสุขโดยไม่ได้รับรางวัลแต่งงาน หรือครองบัลลังก์ (Hp)</li> </ul>

อื่นนอกจากเกินได้กล่าวอำลาและแยกย้ายกัน  
กลับบ้าน ขณะนั้นเองภาพตอนที่ได้พบกับโทม  
ครั้งแรกก็ปรากฏขึ้นในระบบของ T260G ทำให้  
เขากลับมามีชีวิตอีกครั้ง ทำยที่สุด T260G ก็  
กลับไปรีเจียนจังก์ ( ↓ ) และใช้ชีวิตกับโทม  
และโรสอย่างมีความสุข (Hp)



ภาพที่ 4.35: จากเกม Saga Frontier

1. ไวยากรณ์นิทานในเกม Saga Frontier เปรียบเทียบกับของพรอพท์

โครงสร้างของการกระทำในเกม Saga Frontier เริ่มต้นจาก

- ความเป็นมาของตัวเอก ( $\alpha$ )
- ตัวเอกได้รับการคืนชีพโดยผู้พิเศษ ( $D^3$ )
- ตัวเอกสูญเสียความทรงจำ จึงเป็นเหตุให้ต้องออกเดินทาง ( $\uparrow$ )
- ระหว่างการเดินทางตัวเอกได้พบกับเพื่อนๆ (Fr)
- ตัวเอกพยายามหาข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับตนเอง ( $\zeta^3$ )
- ตัวเอกต่อสู้กับศัตรูที่คอยขัดขวาง (H), (I)
- ตัวเอกก็ได้รู้เรื่องราวทั้งหมดของตนเอง ได้เปลี่ยนรูปโฉมใหม่ ( $T^1$ )
- ตัวเอกได้รับมอบภารกิจ (M)
- ตัวเอกเอาชนะศัตรูตัวสุดท้าย = ทำภารกิจสำเร็จ (H), (I = N)
- ตัวเอกกลับไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุข ( ↓ )

ซึ่งหากนำมาเรียงจะได้สูตรในลักษณะดังนี้

$$\alpha D^3 \uparrow Fr \zeta^3 [H I] T^1 (M = H) (I = N) \downarrow$$

หากเปรียบเทียบกับสูตรโครงสร้างของพรอพท์ที่มีลักษณะแบบ

$$ABC \uparrow DEFGHJK \downarrow \text{Pr - Rs}^* LQ \text{ Ex TUW}^* \\ LMJNK \downarrow \text{Pr - Rs}$$

จะพบว่าสูตรโครงสร้างเนื้อเรื่องเกม Saga Fronteir ค่อนข้างจะฉีกรูปแบบไปพอสมควร เพราะในช่วงต้นเรื่องไม่พบพฤติกรรมตัวโกง (A) ซึ่งเป็นสาเหตุให้ตัวเอกต้องออกเดินทาง ( $\uparrow$ ) แต่พฤติกรรมสำคัญที่ยังคงอยู่ ได้แก่ พฤติกรรมต่อสู้ และเอาชนะตัวโกง (H-I) และพฤติกรรมทำงานยาก และทำงานยากสำเร็จ (M-N) โดยมีข้อแตกต่างคือ การทำงานยากคือการได้รับมอบหมายให้ไปต่อสู้กับตัวโกง (M=H) ดังนั้นเมื่อกำจัดตัวโกงได้ จึงเท่ากับทำงานสำเร็จ (I=N) หลังจากนั้น ตัวเอกก็จะได้กลับบ้านตามสูตรไวยากรณ์ของพรอพท์

## 2. ประเภท function ที่พบบ่อย

ฟังก์ชันการกระทำที่พบบ่อยได้แก่ การต่อสู้จนได้รับชัยชนะ (H), (I) พบ 10 ครั้ง, การออกเดินทาง ( $\uparrow$ ) โดยอาศัยพาหนะที่บินได้พบ 8 ครั้ง, การได้รับข้อมูล ( $\zeta^3$ ) พบ 5 ครั้ง เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงแนวทางการผจญภัยตามลักษณะของเกมประเภทสวมบทบาทเต็มไปด้วย การต่อสู้ การเดินทาง และจำเป็นต้องอาศัยข้อมูล เพื่อให้ดำเนินเรื่องได้จนจบ

ลักษณะของ function ที่พบบ่อยนี้ อาจอนุมานได้ว่าตัวละครเอกคือ T260G มีลักษณะคล้ายกับคนทำงาน (office man) หรือ Salaryman ของญี่ปุ่น ซึ่งมีลักษณะการใช้ชีวิตแบบหุ่นยนต์ โดยเปรียบเทียบการต่อสู้ได้กับการทำงาน และการเดินทางก็เปรียบได้กับเวลาพักผ่อนที่ต้องอาศัยช่วงเวลาโดยสารถไฟฟ้าในการนอนหลับ

## 3. ประเภท function ที่มากกว่าทฤษฎี

ผู้วิจัยพบว่าในเนื้อเรื่องของเกม Saga Frontier มีโครงสร้างที่แตกต่างจากไวยากรณ์นิทานของพรอพท์อีกจำนวน 6 ฟังก์ชัน ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะเช่นเดียวกับเกมก่อนหน้านี้ ได้แก่

3.1 พฤติกรรมที่มีลักษณะแบบ Convention แต่เปลี่ยนตัวผู้กระทำ พบเพียงพฤติกรรมเดียว ได้แก่

- ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอกมีรูปโฉมใหม่ (T<sup>5</sup>) พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นเมื่อพวก T260G กลับไปที่ห้องวิจัยของเลโอนาร์ด และพบว่าเลโอนาร์ดกลายเป็นหุ่นยนต์ ซึ่งปกติในไวยากรณ์นิทานของพรอเพอร์จะมีแต่ฟังก์ชันที่ตัวเอกปรากฏตัวในรูปโฉมใหม่ แต่ในเกมประเภทสวมบทบาทตัวละครอื่นๆ ที่ไม่ใช่ตัวเอกก็มีสิทธิ์ที่จะปรากฏตัวในรูปโฉมใหม่เช่นกัน เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าในเกมประเภทสวมบทบาท นอกเหนือจากตัวเอกแล้ว ตัวละครอื่นๆ ก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน

หากพิจารณาเปรียบเทียบรูปโฉมใหม่ของตัวละครเหมือนกับการทำศัลยกรรมของมนุษย์ การที่ตัวละครอื่นจะสามารถมีรูปลักษณะใหม่ก็ไม่ถือว่าเป็นเรื่องแปลก เพราะในโลกแห่งความเป็นจริงฯ ใครๆ ก็สามารถทำศัลยกรรมได้

3.2 พฤติกรรมที่มีลักษณะแบบ Invention หรือพฤติกรรมใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน พบ 5 พฤติกรรม ได้แก่

- ตัวเอกความจำเสื่อม (Lm)
- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)
- ตัวเอกขออนุญาตออกเดินทาง (May)
- ตัวโกงที่พ่ายแพ้ยอมทำตามคำสั่งของตัวเอก (Yi)
- ตัวเอกกลับบ้านและใช้ชีวิตอย่างสงบสุข (Hp)

โดยพฤติกรรมต่างๆ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- ตัวเอกความจำเสื่อม (Lm) เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นหลังจากที่ T260G ได้รับการซ่อมแซมจนกลับมาใช้ชีวิตอีกครั้ง ซึ่งพฤติกรรมความจำเสื่อมของ T260G ถือเป็นที่มาของการผจญภัยในเรื่อง ความทรงจำหรือ memory จึงเปรียบเสมือนสมบัติล้ำค่าที่ตัวเอกต้องการจะตามหาให้พบ พฤติกรรมดังกล่าวจึงเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความสูญเสียซึ่งสามารถแก้ไขหรือนำกลับมาได้ หากอาศัยความพยายาม

สำหรับแนวคิดเรื่อง memory หรือความทรงจำนี้ ถือเป็นเรื่องใหม่ที่เกิดขึ้นในยุคคอมพิวเตอร์ ซึ่งเรามักจะได้เห็นการนำเอาคำว่า memory ไปผสมกับคำอื่นๆ แต่ยังคงไว้ซึ่ง

ความหมายเดิม เช่น memory card, memory stick โดยเฉพาะในเกมสวมบทบาท ที่มีตัวเอกเป็นหุ่นยนต์ ก็ยิ่งทำให้ความหมายของคำว่า memory มีความเด่นชัดขึ้น

- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) เป็นฟังก์ชันที่แตกต่างจากนิทานสมัยโบราณที่ตัวเอกมักมีลักษณะฉายเดี่ยว (Individual Hero) สะท้อนให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับ Team หรือ Teamwork ที่จะต้องคอยช่วยเหลือกันในระหว่างการผจญภัย เพราะบางครั้งตัวเอกคนเดียวก็อาจจะคิดอะไรไม่ออก แต่เมื่อมีกลุ่ม ก็จะช่วยกันคิดช่วยกันแก้ไข จนสามารถผ่านอุปสรรคไปได้ เหมือนอย่างคำพังเพยที่ว่า “คนเดียวห้วยหาย สองคนเพื่อนตาย สามคนกลับบ้านได้” สำหรับพฤติกรรมการได้เพื่อนร่วมเดินทางนี้จะเกิดขึ้น 4 ครั้ง คือตอนที่ T260G ได้เกินเป็นพวกที่รีเจียนจิ้งค์, ตอนพบคุณและเมย์เลนที่รีเจียนสแครป, ตอนพบกับ ZAKE ที่รีเจียนซโรค และตอนพบเลโอนาร์ตครั้งที่ 2

- ตัวเอกขออนุญาตออกเดินทาง (May) พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นเมื่อ T260G ตัดสินใจจะออกเดินทางเพื่อฟื้นความทรงจำของตัวเอง ซึ่งปกติโครงสร้างของพรอพท์ ตัวเอกมักจะฝ่าฝืนคำสั่ง แต่ในเนื้อเรื่องของ Saga Frontier เนื่องจากตัวเอกเป็นหุ่นยนต์ จึงเปลี่ยนรูปแบบเป็นการขออนุญาตแทน สะท้อนให้แนวคิดเกี่ยวกับอำนาจ ว่ามนุษย์มองหุ่นยนต์หรือเครื่องจักรเป็นสิ่งที่อยู่ใต้อาณัติตนเอง เมื่อตัวเอกที่เป็นหุ่นยนต์ในเรื่องเมื่อจะออกเดินทาง จึงต้องขออนุญาตมนุษย์ที่เป็นเสมือนเจ้านายก่อน และยังเป็นการสะท้อนให้เห็นระบบการทำงานของหุ่นยนต์หรือคอมพิวเตอร์ ที่ต้องอาศัยการออกคำสั่ง หรือการกดสวิทช์ ไม่เช่นนั้นก็จะทำงานไม่ได้ ซึ่งการสร้างการกระทำของตัวละครหุ่นยนต์ให้มีลักษณะดังกล่าว เป็นการทำให้ผู้เล่นเข้าใจรหัสของตัวละครที่เป็นหุ่นยนต์ และสามารถมีส่วนร่วมได้ง่ายขึ้น

- ตัวโกงที่พ่ายแพ้ย่อมทำตามคำสั่งของตัวเอก (Yi) ฟังก์ชันนี้สะท้อนให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับอำนาจ ว่าผู้ที่ชนะย่อมมีอำนาจเหนือกว่าผู้แพ้ และมีสิทธิ์สั่งให้ผู้แพ้ทำอะไรก็ได้

- ตัวเอกกลับบ้านและใช้ชีวิตอย่างสงบสุข (Hp) เป็นฟังก์ชันที่เกิดขึ้นตอนท้ายเรื่อง หลังจากที่ T260G สามารถกำจัด RB3 ได้สำเร็จ จึงเดินทางกลับไปหาพวกไทม์ ที่รีเจียนจิ้งค์ สำหรับฟังก์ชันนี้มีลักษณะเดียวกับเกม Seiken Densetsu 3 ที่ผู้วิจัยได้อธิบายไปก่อนหน้านี้ โดยมีเหตุผลที่คล้ายคลึงกัน เนื่องจากตัวเอกเป็นหุ่นยนต์ ไม่สามารถแต่งงานได้ รวมถึงไม่สามารถครองบัลลังก์ได้ อีกทั้งฉากของเรื่องเป็นยุคสมัยปัจจุบัน - อนาคต จึงไม่มีเรื่องของการครองบัลลังก์มาเกี่ยวข้อง

จากการวิเคราะห์ฟังก์ชันการกระทำในโครงสร้างการเล่าเรื่องของเกม Seiken Densetsu 3 และ Saga Frontier ผู้วิจัยมีข้อสันนิษฐานว่า ลักษณะของตัวละครเอกที่แตกต่างไปจากนิทานสมัยโบราณ น่าจะส่งผลต่อรูปแบบการกระทำในการเล่าเรื่อง สังเกตได้จากเมื่อตัวละครไม่ใช่ชายหนุ่ม แต่กลายเป็นผู้หญิงหรือหุ่นยนต์ ฟังก์ชันดั้งเดิมอย่างการแต่งงานหรือขึ้นครองบัลลังก์ก็จะหายไป แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับฉากในเรื่องด้วย เช่นในฉากของเกม Saga Frontier ที่มีลักษณะเป็นปัจจุบัน และอนาคต จะไม่มีเรื่องของเจ้าชายเจ้าหญิง หรือเชื้อพระวงศ์ปรากฏในเรื่อง

#### 4.2.2 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องที่ปรากฏในเกม Saga Frontier คือ “คนเราควรให้ความสำคัญหน้าที่และคำสัญญา” แก่นเรื่องดังกล่าวสะท้อนผ่านตัวละครเอกคือ T260G ซึ่งสูญเสียความทรงจำ แต่ในส่วนลึกของจิตใจ เขารู้สึกอยู่ตลอดเวลาว่าตัวเองมีหน้าที่สำคัญต้องทำ จึงตัดสินใจออกผจญภัยเพื่อคืนความทรงจำให้กับตัวเองและทำหน้าที่ให้สำเร็จ ซึ่งก่อนจะออกเดินทาง เขาก็ได้ให้สัญญากับพวกใหม่ว่าถ้าเสร็จภารกิจแล้วจะกลับมาหาพวกใหม่ และในตอนสุดท้าย เขาก็ได้ทำตามสัญญาที่ให้ไว้

สาเหตุที่ผู้ผลิตเกมนำเสนอแก่นเรื่องนี้ผ่านตัวละครเป็นหุ่นยนต์ อาจเพราะมองว่าการไม่รักษาสัญญาหรือไม่ทำตามหน้าที่เป็นเรื่องปกติของมนุษย์ แต่หุ่นยนต์หรือเครื่องจักรจะทำหน้าที่ตามที่เราป้อนคำสั่งหรือมอบหมายให้ทำโดยไม่ขัดข้อง เว้นแต่มีเหตุสุดวิสัย เช่นเดียวกับที่ตัวละครความจำเสื่อมในเรื่อง

ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าแก่นเรื่องของเกมต้องการอบรมบ่มเพาะผู้เล่น ให้รู้จักรับผิดชอบ และรักษาหน้าที่ของตนแบบหุ่นยนต์ ซึ่งการแนวคิดดังกล่าวมีลักษณะแบบ ทฤษฎีหน้าที่นิยม (functionalism) ซึ่งเชื่อว่าทุกระบบหรือทุกสังคมประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยต่างๆ ที่ต่างก็ทำหน้าที่ของตนเพื่อให้สังคมดำรงอยู่อย่างมีเสถียรภาพ (stability) ซึ่งหากมนุษย์รักษาหน้าที่ของตนแบบหุ่นยนต์ สังคมก็จะดำรงอยู่อย่างมีเสถียรภาพ

#### 4.2.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งที่ปรากฏตามเนื้อเรื่องในเกม Saga Frontier มี 2 ลักษณะคือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครและ ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.7: ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Saga Frontier

ตัวละครคู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- T260G กับ RB3	ตามเนื้อเรื่อง RB3 คือระบบทำลายล้างที่พัฒนาตนเองขึ้นมาเรื่อยๆ เพื่อทำลายล้างริเจียนต่างๆ ในจักรวาล นักวิทยาศาสตร์จึงได้สร้าง T260G ขึ้นมา เพื่อทำลายล้าง RB3 แต่เพราะอุบัติเหตุทำให้ T260G ไปตกที่ริเจียนจิ้งค์กว่าโทม์จะมาพบและฟื้นความทรงจำทำให้ภารกิจทำลาย RB3 ล่าช้าไปกว่า 3,000 ปี แต่ในท้ายที่สุด T260G ก็สามารถทำลาย RB3 ได้สำเร็จ และนำความสงบสุขกลับมาสู่จักรวาล
- T260G กับ คาบาเรลโล่	คาบาเรลโล่เป็นพ่อค้าหน้าเลือดที่มีอิทธิพลในริเจียนสแคริป และมีลูกน้องอยู่เป็นจำนวนมาก ความขัดแย้งของ T260G กับคาบาเรลโล่ เริ่มมาจากการที่ คาบาเรลโล่ ส่งลูกน้องตัวเองไปอาละวาดในลานประลองที่ริเจียนจิ้งค์ แต่แพ้ให้กับ T260G ลูกน้องของเขาจึงจับโทม์เป็นตัวประกัน ต่อมา T260G กับเกินก็ไปช่วยโทม์ออกมาได้ เมื่อ T260G ไปที่สแคริปก็มีเรื่องกันอีก เนื่องจากคาบาเรลโล่กำหนดราคาตัวริเจียนชิพแพงเกินไป T260G และพรรคพวกจึงต้องต่อสู้กับคาบาเรลโล่และบังคับให้ลดค่าตัว รวมถึงเลิกไปขุนวายที่ริเจียนจิ้งค์

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เป็นประเด็นหลักของเรื่องคือ ความขัดแย้งระหว่าง T260G กับ RB3 มีลักษณะความขัดแย้งแบบฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม โดย RB3 ที่เป็นฝ่ายอธรรม คิดจะทำลายล้างริเจียนซึ่งเปรียบเสมือนดาวเคราะห์ต่างๆ ในจักรวาล T260G ที่เป็นตัวแทนฝ่ายธรรมะจึงถูกสร้างขึ้นเพื่อทำลาย RB3 ซึ่งในที่สุดเขาก็ทำสำเร็จและสามารถนำความสงบสุขกลับคืนสู่จักรวาลได้

ส่วนความขัดแย้งระหว่าง T260G กับคาบาเรลโล่ เป็นการสะท้อนความขัดแย้งระหว่างกลุ่มชนชั้นนายทุน กับกลุ่มคนชั้นล่าง (หรือกลาง) โดยคาบาเรลโล่ซึ่งเป็นพ่อค้าคือตัวแทนของกลุ่มนายทุนที่มีทั้งเงินและอิทธิพล นอกจากจะเป็นผู้กำหนดราคาค่าโดยสารเรือขึ้นชีพแล้ว ยังส่งลูกน้องออกไประรานตามที่ต่างๆ ส่วน T260G กับพรรคพวกถือตัวแทนของชนชั้นล่าง (หรือชนชั้นกลาง) ที่ได้รับผลกระทบจากการกระทำดังกล่าว จึงรวมกลุ่มกันไปสู่กับคาบาเรลโล่ จนได้รับชัยชนะ ซึ่งท้ายที่สุด คาบาเรลโล่ก็ยอมแพ้และตกลงทำตามเงื่อนไขของ T260G โดยการลดค่าโดยสาร รวมถึงไม่ไปก่อเรื่องที่รบกวนจิตใจอีก เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงพลังของคนชั้นล่าง (หรือกลาง) ที่มีศักยภาพสามารถเอาชนะนายทุนได้

ตารางที่ 4.8: ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครในเกม Saga Frontier

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	พฤติกรรม 1	พฤติกรรม 2
T260G	- เชื่อฟังคำสั่งของโทม	- ความจำเสื่อม แต่มีความรู้สึกอยู่ตลอดเวลา ว่าตัวเองมีเรื่องสำคัญที่ต้องทำ จึงขออนุญาตโทมออกเดินทาง

ความขัดแย้งในจิตใจของ T260G ไม่ใช่ความขัดแย้งในลักษณะแสบแวงและแสบ แต่เป็นความขัดแย้งที่เกิดจากอาการความจำเสื่อม โดยเมื่อฟื้นขึ้นมา เขาได้ยกให้โทมเป็นเจ้านาย และเชื่อฟังคำสั่งของโทมทุกอย่าง แต่ขณะเดียวกัน ก็มีบางสิ่งบางอย่างในใจที่คอยบอกเขาว่าตนเองมีหน้าที่สำคัญบางอย่างที่ต้องทำ จึงขออนุญาตโทมที่เป็นเจ้านายออกเดินทาง

ความขัดแย้งดังกล่าวสะท้อนให้เห็นความสำคัญของการรักษาหน้าที่ แม้ตัวเองจะความจำเสื่อมก็ยังมีจิตสำนึกอยู่ตลอดว่าตนเองมีหน้าที่สำคัญที่ต้องทำ ซึ่งหาก T260G ปลดปล่อยปลละเลยกับความรูสึกดังกล่าว และใช้ชีวิตอย่างสงบสุขกับพวกโทมที่เรือขึ้นชีพตั้งแต่ต้น วันหนึ่งข้างหน้าเรือขึ้นชีพที่พวกเขาอาศัยอยู่ก็อาจถูก RB3 ทำลายก็ได้

#### 4.2.3 ตัวละคร (Character)

1. T260G ตัวเอก (hero) ของเรื่อง เป็นหุ่นยนต์รุ่นเก่า มีอายุประมาณ 2,000 – 4,000 ปี ถูกสร้างขึ้นเพื่อทำลายระบบทำลายล้าง RB3 แต่เพราะอุบัติเหตุระหว่างการทำหน้าที่ ทำ

ให้ร่างของเขามาตกอยู่ที่รีเจียนจิ้งค์ จนเมื่อโทมัสไปพบเข้า และได้รับการซ่อมแซมจากทาโกะทำให้เขากลับมามีชีวิตอีกครั้ง แต่ก็สูญเสียความทรงจำทั้งหมด และต้องออกเดินทางเพื่อนำความทรงจำของตัวเองกลับคืนมา

T260 มีนิสัยสุภาพเรียบร้อย ไม่มีการแสดงอารมณ์ เชื้อฟังคำสั่งของมนุษย์ แต่ก็รู้จักแยกแยะดีชั่ว และยึดมั่นในหน้าที่ แม้จะเป็นหุ่นยนต์ แต่ตามเนื้อเรื่องก็มีลักษณะบางอย่างที่คล้ายคลึงกับมนุษย์ เช่น การมี “ความรู้สึก” บางอย่างที่ติดอยู่ในใจ หรือในบางครั้งที่ตัดสินใจทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ซึ่งในความเป็นจริง มนุษย์ยังไม่ยอมรับว่า หุ่นยนต์มีอารมณ์ความรู้สึกหรือสามารถตัดสินใจทำอะไรเองได้ หากไม่ได้รับคำสั่งจากมนุษย์หรือการควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์

เกือบทั้งเรื่อง T260G มีลักษณะเป็นถูกกระทำ (Passive) มากกว่าฝ่ายกระทำ (Active) เนื่องจากเป็นหุ่นยนต์ จึงต้องทำตามคำสั่งของมนุษย์ จะเห็นได้จากช่วงแรกที่เขาทำการต่อสู้ก็เป็นเพราะคำสั่งของโทมัสกับโรส รวมถึงภารกิจหลักคือการทำลาย RB3 ก็มาจากสิ่งเช่นกัน ส่วนลักษณะที่เป็นฝ่ายกระทำที่เห็นได้ชัดคือ การที่เขาตัดสินใจจะไปทำลาย RB3 เพียงคนเดียว เพราะห่วงความปลอดภัยของเพื่อนๆ จากลักษณะที่ว่ามา ทำให้ T260G เป็นตัวละครที่มีลักษณะแบน (flat character) เนื่องจากไม่มีการแสดงออกด้านไม่ต้ออย่างเด่นชัด

ในแง่ของคุณธรรม และลักษณะของความเป็นตัวเอก ที่พบในตัวละคร T260G ได้แก่

1. มีความสามารถด้านการต่อสู้ (ดาบ ปืน หรืออาวุธหนักประเภทบาซูก้า)
2. นิสัยสุภาพเรียบร้อย ให้ความเคารพกับมนุษย์ แม้คนที่คิดร้ายกับตนเองก็ยังไม่พุดจาสุภาพด้วย

3. ยึดมั่นในหน้าที่ และรักษาสัญญา

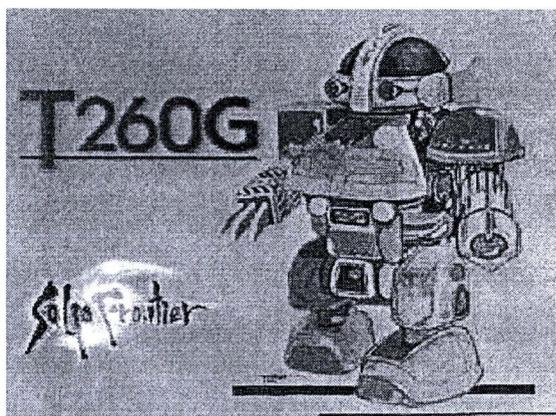
4. มีความพยายาม ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค

5. มีความกล้าหาญ เป็นผู้นำเพื่อนๆ ต่อสู้กับผู้ร้ายที่ต้องการจะทำลายจักรวาล

สำหรับต้นแบบของ T260G ผู้วิจัยคาดว่าน่าจะมาจาก R2-D2 ซึ่งเป็นหุ่นยนต์ในภาพยนตร์เรื่องสตาร์วอร์ส (Star Wars) ซึ่งตามเนื้อเรื่องถูกส่งให้ไปตามหาโอบีวัน เคโนบี ที่ดาวทา

ทูอิน แต่ R2-D2 เมื่อไปถึงดาวทาทูอิน R2-D2 ก็ถูกชนเผ่าเร่ร่อนที่ชายของเก่าจับตัวไป จนได้มาเจอกับ ลุค สกายวอล์กเกอร์ และถูกพาไปพบกับโอบีวัน ภารกิจของ R2-D2 จึงสำเร็จ

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องพบว่าเรื่องราวของ T260G ก็มีลักษณะคล้ายกับ R2-D2 เริ่มจากชื่อของตัวละครที่ใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษรวมกับตัวเลขเหมือนกัน การมาตกในดาวที่มีชื่อเกี่ยวข้องกับขยะและของเก่า (Junk) เหมือนกับที่ R2-D2 ถูกกลุ่มคนชายของเก่าจับไป และได้พบกับเด็กชายซึ่งก็คือโทม (ในสตาร์วอร์ R2-D2 ได้พบกับลุค) จากนั้นจึงออกเดินทางเพื่อทำภารกิจ



ภาพที่ 4.36: ภาพตัวละคร T260G

2. **โทม** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เด็กชายอายุ 11 ปี เป็นผู้ค้นพบซากของ T260G นิสัยค่อนข้างเอาแต่ใจ ชอบการต่อสู้เอาชนะ แต่ก็มีคุณธรรม ในตอนต้น เมื่อได้ T260G มาเป็นลูกน้อง ก็พา T260G ไปร่วมการประลองและปะทะกับลูกน้องของคาบาเรลโล่ จนตัวเองต้องถูกลักพาตัวไป

3. **โรส** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นพี่สาวของโทม อายุ 14 ปี นิสัยค่อนข้างเป็นผู้ใหญ่ มีเหตุผล และไม่ชอบการต่อสู้ แต่ถ้าโมโหขึ้นมากก็ไม่ยอมใครเหมือนกัน ในช่วงแรกเธอไม่พอใจที่โทมพา T260G ไปเข้าร่วมการประลอง แต่เมื่อนุ่นยนต์ลูกน้องของคาเรลโล่มาอาละวาด เธอก็พิวส์ขาดและสั่งให้ T260G ไปจัดการกับหุ่นตัวดังกล่าว โรสมีบทบาทสำคัญในการเกลี้ยกล่อมโทม ให้อนุญาต T260G ออกเดินทางเพื่อคืนความทรงจำ ลักษณะของเธอจึงเป็นตัวละครประเภทผู้ช่วย (Helper)

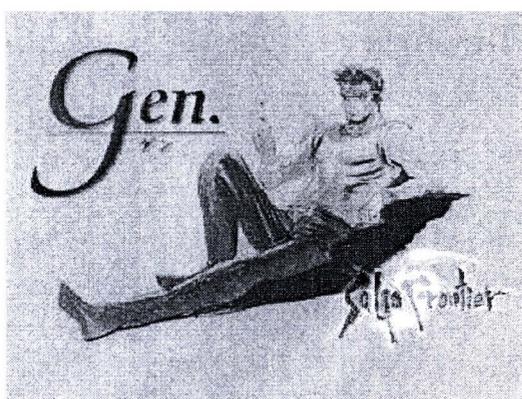


ภาพที่ 4.37: ภาพตัวละครโรส และ ไทม์

4. เก็น ตัวละครละครผู้ช่วย (Helper) ที่ได้รับการไหว้วานจากไทม์และโรสให้คอยดูแล T260G ระหว่างการเดินทาง เก็นเป็นนักดาบฝีมือดีและชอบการดื่มสุราเป็นชีวิตจิตใจ ตอนที่บุกไปช่วยไทม์พร้อมกับ T260G เขาได้ใช้ท่อน้ำบาดาลในการต่อสู้และสามารถเอาชนะอีกฝ่ายได้ ทำให้ชื่อเสียงของเขาโด่งดังไปถึงริเจียนอื่นๆ

นิสัยของเก็น ค่อนข้างเป็นคนหยาบคาย บางครั้งเวลาพูดกับ T260G จะมีคำสบถออกมาเป็นพักๆ แต่ลึกๆ แล้วเป็นคนที่มีจิตใจดี และรักษาคำสัญญาที่ให้ไว้กับผู้อื่น เห็นได้จากตอนท้ายของเรื่องที่ T260G จะขอไปทำลาย RB3 เพียงลำพัง เพราะห่วงความปลอดภัยของเพื่อนๆ แต่เก็นก็ยืนยันที่จะตามไปด้วย

สำหรับที่มาของตัวละคร ผู้วิจัยคาดว่า ต้นแบบของตัวละครเก็นน่าจะมาจากตัวละครเอกในเกม ไดคุโนะเก็นซัง (Daiku no Gen san) ซึ่งเป็นประเภทอาเขต (เกมตู้) โดยตัวละครดังกล่าวเป็นช่างไม้ และมีลักษณะการแต่งกายคล้ายกับเก็นในเกม Saga Frontier คือมีผ้าคาดหัวและสวมเสื้อกั๊ก



ภาพที่ 4.38: ภาพตัวละครเก็น

5. เลโอนาร์โด นักวิทยาศาสตร์ด้านหุ่นยนต์ผู้มีชื่อเสียงแห่งรีเจียนแมนฮัตตัน มีความสนใจด้านหุ่นยนต์เป็นพิเศษ เป็นผู้ให้ความช่วยเหลือ T260G ในการค้นหาความเป็นมาของตนเอง แต่ระหว่างที่เขากำลังดำเนินการเรื่องนี้ก็ถูกองค์กรลึกลับลอบสังหาร แต่ก่อนหน้านั้นเขาได้ถ่ายโอนความรู้และความทรงจำทั้งหมดของตนเองลงไปหุ่นยนต์ จึงกลับมามีชีวิตและให้ความช่วยเหลือ T260G ได้อีกครั้ง

บทบาทของเลโอนาร์โดตามเนื้อเรื่องมี 2 ลักษณะคือเป็นทั้งผู้วิเศษ (donor) และผู้ช่วย (helper) โดยครั้งแรกที่ทั้งคู่ได้พบกัน เลโอนาร์โดได้ทำการตรวจสอบที่มาของ T260G ให้ แต่ไม่พบอะไร จึงได้ช่วยเพิ่มหน่วยความทรงจำให้กับ T260G แทน ต่อมาเมื่อกลายเป็นหุ่นยนต์ เขาก็เข้าร่วมกลุ่มกับ T260G และมีบทบาทในการลักลอบเข้าสู่ทาร์ทารอส ซึ่งเป็นที่สถานเก็บข้อมูลลับสุดยอด

สำหรับต้นแบบของตัวละครเลโอนาร์โด ผู้วิเศษสันนิษฐานว่าอาจมาจากบุคคลที่มีอยู่จริงคือ ลีโอนาโด ดา วินชี ซึ่งเป็นอัจฉริยะด้านศิลปะ เพราะในเกมลีโอนาร์โด ก็เป็นอัจฉริยะ แต่เป็นด้านหุ่นยนต์

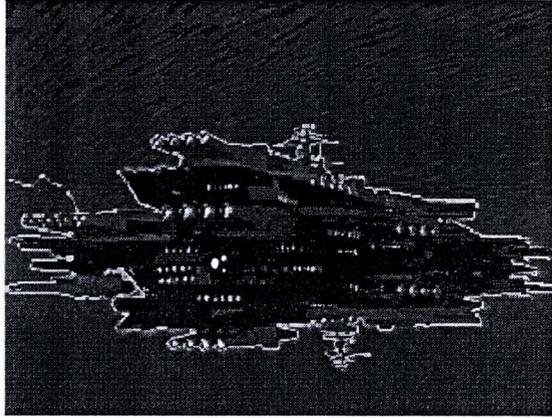


ภาพที่ 4.39: ภาพตัวละครเลโอนาร์โด

6. RB3 ตัวร้าย (villain) บอสใหญ่ในเนื้อเรื่องของ T260G เป็นอาวุธทรงพลังที่ถูกสร้างขึ้นในรูปแบบของเรือบบ เพื่อทำลายล้างรีเจียน ซึ่งเปรียบเสมือนดาวเคราะห์ในจักรวาลแบบสุ่ม มีความสามารถในการซ่อมแซมและพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา ตามเนื้อเรื่อง RB3 มีระบบป้องกันตนเองที่แข็งแกร่งมาก นักวิทยาศาสตร์จึงสร้าง T260G ที่สามารถต่อกรกับระบบป้องกันตนเองดังกล่าวขึ้นมา

RB3 เป็นตัวละครผู้ร้ายที่แตกต่างจากนิทานพื้นบ้านอย่างชัดเจน เนื่องจากเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิตจิตใจ และถูกสร้างขึ้นมาเพื่อการทำลายล้างอย่างเดียว สิ่งที่จะทอนผ่านตัวละครดัง

กล่าวคือ ผลพวงที่เป็นอันตรายของวิทยาศาสตร์ ซึ่งหากใช้โดยขาดวิจารณญาณก็อาจจะกลายเป็นอาวุธหันกลับมาทำร้ายมนุษย์ได้



ภาพที่ 4.40: ภาพตัวละคร RB3

นอกจากตัวละครหลักที่กล่าวมาแล้ว ยังมีตัวละครที่มีบทบาทตามเนื้อเรื่องตามไวยากรณ์ของพรอพพีอีก 3 ตัวได้แก่

- ทาโกะ ปลาหมึกวิศวกรที่อาศัยอยู่ในรีเจียนจิ้งค์ เป็นผู้ซ่อมแซม T260G ให้กลับมามีชีวิตใหม่อีกครั้ง ด้วยความเป็นปลาหมึก ทำให้เขาสามารถใช้แขนในการทำงานได้พร้อมกันถึง 8 แขน ฝีมือการซ่อมแซม T260G ของเขา แม้แต่เลโอนาร์ด ที่เป็นนักวิทยาศาสตร์ด้านหุ่นยนต์ ก็ยังเอ่ยปากชม บทบาทของ ทาโกะ ตามเนื้อเรื่องคือผู้วิเศษ (donor) เพราะเป็นผู้ทำให้ตัวเอกกลับมาใช้ชีวิตอีกครั้ง

- นาคาจิม่า เป็นประธานบริษัทผลิตหุ่นยนต์ในรีเจียนซเวิร์ค นาคาจิม่าพบกับ T260G ครั้งแรกที่ร้านเหล้าในสแคร์ป เมื่อได้ฟังเรื่องของ T260G ก็เกิดความสนใจและยินดีให้ความช่วยเหลือ แต่จากการตรวจสอบก็ไม่สามารถช่วยอะไรได้ เขาจึงมอบร่างใหม่ (body) จำนวน 6 ร่างให้กับ T260G ใช้ในการผจญภัยแทน จากบทบาทดังกล่าว ให้นาคาจิม่า มีลักษณะเป็นผู้วิเศษ (donor)

- ZAKE หุ่นยนต์รุ่นใหม่ที่โรงงานผลิตหุ่นยนต์นาคาจิม่าผลิตขึ้น ลักษณะคล้ายเครื่องบินเจ็ต มีการติดตั้งอาวุธเป็นมิซไซล์และปืนเลเซอร์ เชี่ยวชาญการจู่โจมแบบสายฟ้าแลบ ระหว่างการพัฒนาได้เกิดอุบัติเหตุบางอย่างทำให้ ZAKE มีวิธีการพูดแปลกๆ หลังจากที่ได้ฟังเรื่องราวของ T260G ก็ได้ขอร่วมเดินทางไปด้วย บทบาทของเขาตามเนื้อเรื่องคือ ผู้ช่วย (Helper) สำหรับสาเหตุที่ผู้ผลิตเกมให้ ZAKE มีวิธีการพูดแปลกๆ นั้น อาจเพราะต้องการให้ตัวละครมีอัต

ลักษณะ นอกจากนี้ยังมีส่วนเกี่ยวข้องกับชื่อตัวละครคือ ZAKE ในภาษาญี่ปุ่นจะแปลว่า “สุรา” ดังนั้นวิธีการพูดแปลกๆ ที่ถูกกล่าวถึงในเกม อาจมีลักษณะเหมือนคนเมาเหล้าก็เป็นได้

จากการวิเคราะห์ลักษณะตัวละครในเกม Saga Frontier พบประเด็นที่น่าสนใจคือ เมื่อฉากในเรื่องเปลี่ยนไป คุณสมบัติของตัวละครบางประเภทก็เปลี่ยนไปด้วย เพราะตามเนื้อเรื่อง ฉากในเกมมีลักษณะระหว่างปัจจุบันและอนาคต ตัวเอกจึงไม่จำเป็นต้องเป็นมนุษย์ แต่เป็นหุ่นยนต์ได้ ส่วนตัวละครที่เป็นผู้วิเศษ (donor) ก็ไม่ใช่ตัวละครที่ใช้เวทมนตร์ได้แบบในนิทาน แต่กลายเป็นนักวิทยาศาสตร์ หรือผู้เชี่ยวชาญด้านจักรกลแทน

#### 4.2.5 ฉาก (Setting)

สำหรับฉากที่พบในเกม Saga Frontier ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตามลำดับที่ปรากฏตามเนื้อเรื่อง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

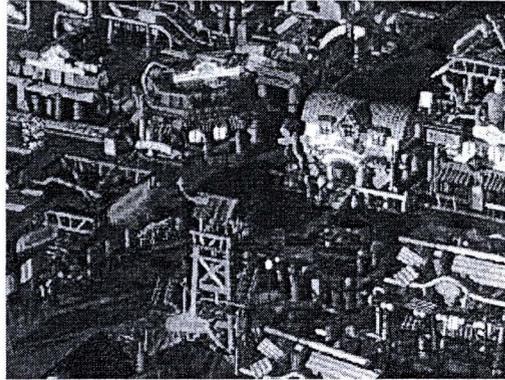
1. รีเจียนจิ้งค์ สถานที่เริ่มต้นเหตุการณ์ทั้งหมด เป็นดาวเคราะห์ที่เต็มไปด้วยแอ่ง (crater) เนื่องจากอุกกาบาต นอกจากนี้ยังมีเศษเหล็กที่ถูกทิ้งเป็นจำนวนมาก ผู้คนที่อาศัยอยู่ที่นี้จึงนำเศษเหล็กเหล่านั้นมาสร้างเป็นหมู่บ้านเพื่ออยู่อาศัย มีส่วนประกอบของฉากที่เป็นธรรมชาติคือหลุมบ่อที่เกิดจากหลุมอุกกาบาต ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า น่าจะได้แนวคิดมาจากฉากในโลกจริงคือ รัฐอริโซนา ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีชื่อเสียงในเรื่องของหลุมอุกกาบาต ส่วนสิ่งก่อสร้างที่พบคือ เมืองที่สร้างจากเศษเหล็ก ซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของพวกไทม์ และลานประลองที่ T260G เข้าร่วมการต่อสู้ในช่วงต้นเรื่อง



ภาพที่ 4.41: ฉากรีเจียนจิ้งค์

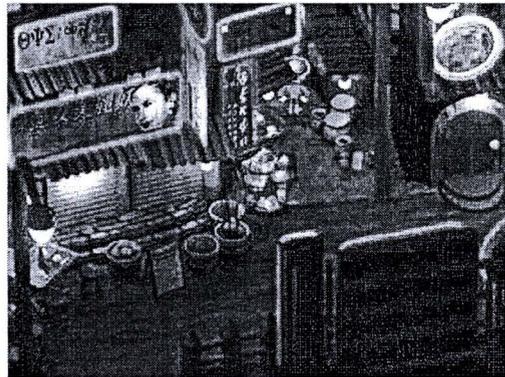
2. รีเจียนสแคริป เป็นฉากที่มีลักษณะแบบเมืองควายบอยตะวันตก สิ่งก่อสร้างที่ปรากฏในสแคริปทั้งหมดจะทำจากไม้ มีสถานที่สำคัญคือผับ ที่ T260G ได้พบกับประธานนาคา

จิม่าเป็นครั้งแรก และโรงงานของคาบาเรลโล่ ที่ T260G บุกไปถล่ม เพื่อให้คาบาเรลโล่ยอมลดค่า โดยสารรีเจียนทิฟออกจากสแคร์ป



ภาพที่ 4.42: ฉากรีเจียนสแคร์ป

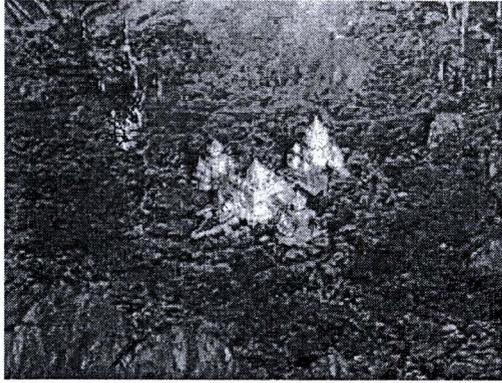
3. รีเจียนเกาลูน เป็นฉากสิ่งก่อสร้างที่ได้แนวคิดมาจากเกาะเกาลูนในโลกแห่งความเป็นจริง มีลักษณะเป็นเมืองในเวลากลางคืน มีร้านค้าจำนวนมากที่ประดับด้วยไฟนีออนสี แสบตา เป็นสถานที่ๆ T260G เริ่มทำการหาข้อมูลเกี่ยวกับตัวเอง และได้ข้อมูลเกี่ยวกับ โบราณสถานชินโรกับข้อมูลของเลโอนาร์ตจากคอมพิวเตอร์ในศูนย์ข้อมูลของเมือง



ภาพที่ 4.43: ฉากรีเจียนเกาลูน

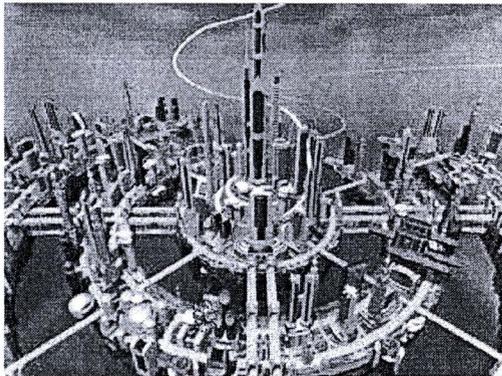
4. รีเจียนชินโร สถานที่ๆ T260G เดินทางมาหลังจากได้ยินเรื่องซากอารยธรรม โบราณที่มีลักษณะเหมือนรีเจียนทิฟ ทำให้เขาได้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับความเป็นมาของตัวเอง

ลักษณะของฉากมีส่วนประกอบของฉากแบบธรรมชาติ ที่เป็นป่าเขตร้อน และ ฉากที่เป็นสิ่งก่อสร้าง คือซากอารยธรรมที่เป็นรีเจียนทิฟขนาดใหญ่ นอกจากนี้ยังมีโบราณสถาน และปราสาทของพระราชินี ที่มีลักษณะแบบเอเชีย แต่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 4.44: ฉากรีเจี้ยนซินโร

5. รีเจี้ยนแมนฮัตตัน เป็นที่อยู่ของเลโอนาร์ด นักวิทยาศาสตร์ที่มีชื่อเสียงด้านหุ่นยนต์ มีฉากเป็นเมืองในโลกอนาคตที่ประกอบด้วยตึกสูงจำนวนมาก สถานที่สำคัญคือบริเวณซ็อบปิ้งมอลล์ที่ T260 G ได้พบกับเลโอนาร์ดครั้งแรก และห้องวิจัยของเลโอนาร์ดที่ T260G ได้รับการตรวจสอบและเพิ่มหน่วยความทรงจำให้ สำหรับชื่อแมนฮัตตัน เป็นการนำชื่อมาจากเมืองที่อยู่จริงในสหรัฐอเมริกา



ภาพที่ 4.45: ฉากรีเจี้ยนแมนฮัตตัน

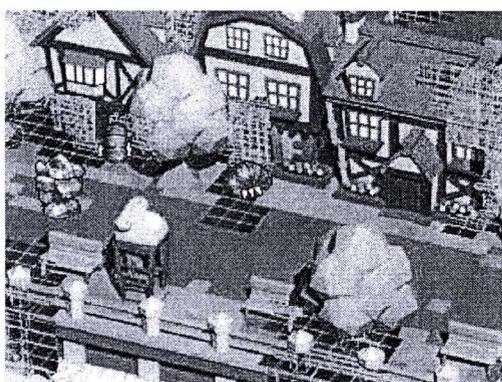
6. รีเจี้ยนซโรค รีเจี้ยนที่มีการจำลองลักษณะมาจากประเทศญี่ปุ่นปัจจุบัน องค์ประกอบของฉากมีทั้งส่วนที่เป็นธรรมชาติคือพื้นที่สีเขียวที่กระจายอยู่โดยรอบ และฉากสิ่งก่อสร้างที่ปรากฏตามเนื้อเรื่อง 2 แห่ง ได้แก่ ฉากโรงงานผลิตหุ่นยนต์นาคาจิมาที่ T260G ไปพบกับประธานนาคาจิมาเพื่อรับการตรวจสอบและได้พบกับ ZAKE กับฉากโบราณสถานเซโอที่ต้องไปตามหาหุ่นยนต์สำรวจ



ภาพที่ 4.46: ฉากรีเจียนชไรค์

7. ทาร์ทารอส สถานที่ในเขตปกครองของทรินิตี้ เป็นที่เก็บข้อมูลซึ่งเป็นความลับระดับสูง ฉากของทาร์ทารอสถูกแบ่งออกเป็น 3 ส่วน โซนแรกมีลักษณะเป็นสิ่งก่อสร้างคล้ายโกดัง ซึ่งเต็มไปด้วยหุ่นยนต์เฝ้ายามจำนวนมาก โซนที่ 2 มีลักษณะเหมือนเหมืองแร่ และโซนที่ 3 มีลักษณะเป็นศูนย์ข้อมูลคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ตามเนื้อเรื่อง T260G ได้ลักลอบเข้ามาที่นี่เพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับพิกัดของ HQ ซึ่งเป็นฐานบัญชาการของตน

8. HQ ฐานบัญชาการของ T260G มีฉากเป็นฐานทัพขนาดใหญ่ เต็มไปด้วยคอมพิวเตอร์และหุ่นยนต์จำนวนมาก ทั้งทั้งฐานทัพควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ฉากจำลองภายในตัวของ motherboard ที่พวก T260G ต้องเข้าไปกำจัดไวรัส มีลักษณะเป็นโลกสมมุติที่จำลองมาจากเมืองตุ๊กตา



ภาพที่ 4.47: ฉากโลกเสมือนใน motherboard ของ HQ

9. RB3 นอกจาก RB3 จะเป็นตัวร้าย (Villain) ของเรื่องแล้ว ยังเป็นฉากสุดท้ายของเกมด้วย โดยฉากของ RB3 มีลักษณะของเรือรบขนาดใหญ่ ติดตั้งอาวุธทำลายล้างไว้ทั่วทั้งลำ ภายในเป็นฐานทัพหุ่นยนต์ที่มีระบบรักษาความปลอดภัยแน่นหนา นอกจากนี้ภายใน core ของ

RB3 ยังมีลักษณะเป็นโลกเสมือนที่ประกอบด้วยสถานที่จำลองจากธรรมชาติ ได้แก่ ถ้ำ ทะเลทราย และป่า

จากฉากทั้งหมดที่ปรากฏในเกม Saga Frontier เนื้อเรื่องของ T260G ผู้วิจัยพบว่าจากส่วนมากมีการจำลองมาจากสถานที่ในโลกจริง รวมถึงมีการนำชื่อของสถานที่จริงมาใช้ผสมผสานกับฉากที่สร้างจากจินตนาการ เช่น ฉากเมืองในโลกอนาคต หรือฐานทัพหุ่นยนต์ สะท้อนให้เห็นว่าโลกทัศน์ในเกม Saga Frontier เป็นการผสมผสานระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและจินตนาการ รวมถึงยุคสมัยต่างๆ เข้าด้วยกัน ซึ่งมักจะไม่ปรากฏในเรื่องเล่าต่างๆ ไป

#### 4.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

1. รีเจียนชิพ เป็นพาหนะที่พวก T260G ใช้ในการเดินทางไปมาระหว่างรีเจียน มีรูปร่างมากมายหลายแบบ เป็นสัญลักษณ์ของการผจญภัย และการแสวงหาสิ่งใหม่ๆ นอกจากนี้รูปร่างของรีเจียนชิพยังเป็นบ่งบอกถึงความเป็นอยู่ของแต่ละรีเจียนอีกด้วย สังเกตได้จากรีเจียนชิพที่เดินทางไปมาระหว่างจังก์และสแคร็ปจะมีรูปร่างคล้ายผึ้งและค่อนข้างเก่า ขณะที่รีเจียนชิพของแมนฮัตตันจะมีรูปปลั๊กซันที่ทันสมัยกว่า

#### 4.2.7 จุดยืนของการเล่าเรื่อง (Narrator Standpoint)

จุดยืนของการเล่าเรื่องในเกม Saga Frontier มีลักษณะแบบผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่ 1 โดยเล่าเรื่องผ่านตัวละครเอกคือ T260G ตั้งแต่ต้นจนจบ โดยที่ผู้เล่นถือเป็น “ผู้มีส่วนร่วม” ในการเล่าเรื่องด้วย

#### สรุป กลวิธีการเล่าเรื่องในเกม Saga Frontier

การเล่าเรื่องในเกม Saga Frontier เป็นการนำเสนอเรื่องราวที่มีเนื้อเรื่องทันสมัยผ่านตัวละครเอกที่เป็นหุ่นยนต์ซึ่งสูญเสียความทรงจำ จึงออกเดินทางเพื่อฟื้นความทรงจำและปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมายให้ลุล่วง โครงเรื่องที่ปรากฏตามเนื้อเรื่องมีลักษณะแตกต่างจากไวยากรณ์นิทานของพรอพท์ คือไม่ปรากฏพฤติกรรมของตัวโกงซึ่งมักเป็นสาเหตุให้ตัวเอกเดินทางในช่วงต้นเรื่อง นอกจากนี้ในช่วงท้ายยังมีการรวมเอาพฤติกรรมหลักได้แก่ การทดสอบหรือทำงานยากกับการต่อสู้กับตัวโกงเข้าด้วยกัน ซึ่งหากเอาชนะตัวโกงได้ก็เท่ากับการทำงานยากสำเร็จ ซึ่งเป็นรูปแบบที่ไม่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านรัสเซีย ในส่วนของ function การกระทำที่พบในเนื้อเรื่องยังคงเป็นพฤติกรรมที่พบในนิทานพื้นบ้านรัสเซีย ได้แก่ การต่อสู้กับตัวโกง การชนะตัวโกง การทำงานยาก และการทำงานยากสำเร็จ ความขัดแย้งที่น่าสนใจซึ่งปรากฏในเนื้อเรื่อง เป็นการ

นำเสนอปัญหาระหว่างชนชั้น คือพ่อค้ากับชนชั้นกลาง(ล่าง) ซึ่งสุดท้ายกลุ่มพ่อค้าก็ต้องพ่ายแพ้ เพราะการรวมพลังของชนชั้นกลาง(ล่าง) ในส่วนของฉากมีลักษณะเป็นปัจจุบัน-อนาคต โดยมีทั้งฉากที่จำลองมาจากของจริง และฉากที่สร้างจากจินตนาการของผู้ผลิต สำหรับแก่นเรื่องที่ผู้วิจัยค้นพบ เป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับการรับผิดชอบหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด เพื่อให้สังคมดำรงอยู่อย่างมีเสถียรภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดแบบ functionalism



### 4.3 เกม Breath of Fire 2

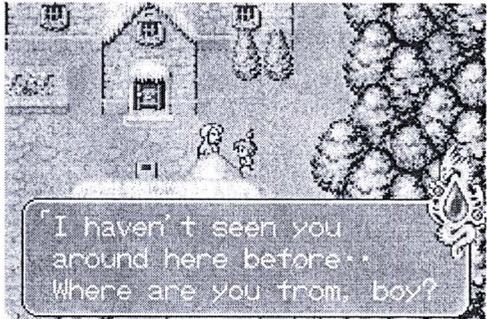
Breath of Fire 2 เป็นเกมประเภทสวมบทบาทที่ผลิตโดยบริษัท CAPCOM เมื่อปี ค.ศ. 1996 ให้กับเครื่องเกมในระบบ Super Famicom ต่อมาในปี ค.ศ. 2007 ก็ได้มีการนำกลับมาปรับปรุงทำเป็นซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่อง Gameboy Advance โดยมีการดัดแปลงด้านภาพและรายละเอียดปลีกย่อยบางส่วน ทำให้เล่นได้ง่ายขึ้น

#### 4.3.1 โครงเรื่อง (Plot)

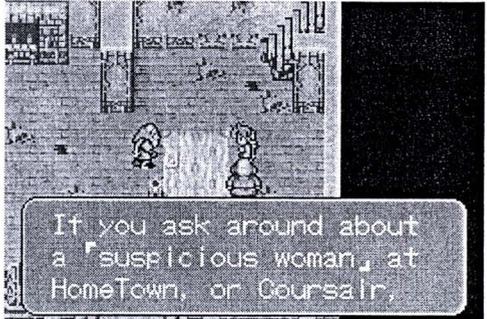
ริว เด็กชายอายุ 5 ขวบอาศัยอยู่กับพ่อและน้องสาว อยู่มาวันหนึ่งพ่อกับน้องสาวของเขาก็หายตัวไป นอกจากนี้พวกชาวบ้านก็ทำท่าเหมือนจำเขาไม่ได้ ในคืนที่ฝนตก เขาจึงตัดสินใจออกจากหมู่บ้านพร้อมกับโบว์ เด็กกำพร้าเผ่าสุนัข ขณะที่ทั้งคู่เข้าไปหลบฝนในถ้ำแห่งหนึ่ง ก็ถูกสัตว์ประหลาดขนาดยักษ์เล่นงาน สัตว์ประหลาดตัวนั้นเรียกริวว่า “เด็กที่ถูกกำหนดชะตา” (Destined Child) และบอกว่าจะรอดวันที่เขาเป็นผู้เปิดประตู ซึ่งในตอนนั้นริวก็ยังไม่เข้าใจถึงสิ่งที่สัตว์ประหลาดพูด 10 ปีต่อมา ริวและโบว์ทำงานเป็นเรนเจอร์ รับจ้างทั่วไปที่หมู่บ้านโฮมทาวน์ วันหนึ่งโบว์ได้ไปรับงานโจรกรรมสิ่งของมา แต่ยังไม่ทันจะได้ขโมย ก็ถูกขโมยหญิงคนหนึ่งซึ่งตัดหน้าไปก่อน ริวจึงตัดสินใจออกเดินทางตามหาขโมยคนนั้นเพื่อยืนยันความบริสุทธิ์ของเพื่อน ซึ่งการเดินทางนี้ก็ทำให้ชะตาชีวิตของริวต้องเปลี่ยนไปตลอดกาล

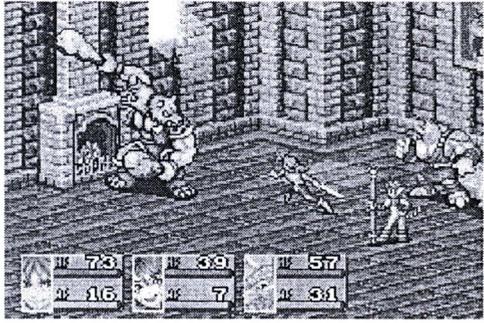
ตารางที่ 4.9: โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Breath of Fire 2

เนื้อเรื่อง	ไวยากรณ์นิทานของพรอเพอร์ตี้
<p>- ริวอาศัยอยู่กับพ่อซึ่งเป็นบาทหลวงชื่อการ์เนอร์ และน้องสาวชื่อยูอา (<math>\alpha</math>) วันหนึ่งยูอาหายออกไปจากบ้าน (<math>\beta^3</math>) การ์เนอร์จึงสั่งให้เขาออกไปตามหา ริวจึงลองสอบถามคนในหมู่บ้าน ทำให้รู้ว่ายูอาไปเล่นบนเขาหลังหมู่บ้าน (<math>\zeta^3</math>) ริวจึงขึ้นไปบนเขาและได้พบยูอาที่มังกะยักษ์สีขาวยักษ์ที่กำลังหลับอยู่ ลูๆ ก็มีมอนสเตอร์ปรากฏตัวขึ้น ริวจึงต่อสู้กับมอนสเตอร์เพื่อปกป้องยูอา ขณะที่กำลังเสียท่า (H), (J) การ์เนอร์ก็ปรากฏตัวขึ้นและใช้เวทมนต์กำจัดมอนสเตอร์ตัวนั้น (<math>D^8</math>) ยูอาบอก</p>	<p>- ความเป็นมาของตัวละคร เหตุการณ์เริ่มต้น (<math>\alpha</math>)</p> <p>- สมาชิกคนหนึ่งของครอบครัวที่มีอายุน้อยกว่าออกไปจากบ้าน (<math>\beta^3</math>)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกได้รับบาดเจ็บ (J)</p>

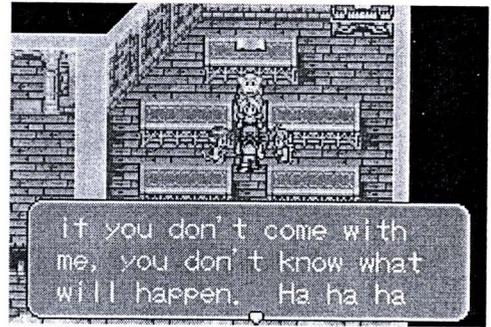
<p>ว่าชอบมาที่นี่เพราะทำให้เธอฝันถึงแม่ พอพูดถึงเรื่องนี้การ์เนอร์ก็นึกถึงเรื่องเมื่อหลายปีก่อนที่มีกองทัพมอนสเตอร์ออกมาจากถ้ำบนเขาและทำร้ายชาวบ้าน แต่ก็มีมังกรสีขาวยปรากฏตัวขึ้นและใช้ร่างของตัวเองปิดปากถ้ำ ทำให้หมู่บ้านพ้นจากภัยพิบัติมาได้ และหลังจากนั้นแม่ของริวและยูอาก็หายตัวไป ขณะที่ทั้ง 3 กำลังจะลงจากเขา ยูอาก็ได้บอกให้ริวลองหลับซักงีบเผื่อจะฝันเห็นแม่แบบเธอบ้าง แต่เมื่อริวหลับตาลงกลับพบกับภาพดวงตาของปีศาจที่น่าเกลียดน่ากลัว เมื่อกลับถึงหมู่บ้านริวก็นึกได้ว่าพบกับน้องสาวหายตัวไป (<math>\beta^1</math>), (<math>\beta^3</math>) แถมพวกชาวบ้านก็จำเขาไม่ได้ (o) เมื่อกลับไปโบสถ์ซึ่งเคยเป็นบ้านของตัวเองก็พบว่ามียาทหลวงคนใหม่มาอาศัยอยู่แทน ยาทหลวงคนนั้นเห็นว่าริวเป็นเด็กกำพร้า จึงอนุญาตให้อาศัยอยู่ในโบสถ์ได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความพยายามที่จะทำลาย (<math>D^8</math>)</li> <li>- สมาชิกของครอบครัวที่มีอายุมากกว่าออกไปจากบ้าน (<math>\beta^1</math>)</li> <li>- สมาชิกคนหนึ่งของครอบครัวที่มีอายุน้อยกว่าออกไปจากบ้าน (<math>\beta^3</math>)</li> <li>- ตัวเอกซึ่งไม่มีใครรู้จักกลับบ้าน (o)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.48: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- คือนั้นริวรู้จักกับโบว์ เด็กกำพร้าเผ่าสุนัข โบว์ชวนให้ริวหนีออกจากหมู่บ้านนี้ด้วยกัน (Fr) แล้วทั้งคู่ก็ขโมยเทียนไขและออกจากหมู่บ้านไป (<math>A^{21}</math>), (<math>\uparrow</math>) ขณะที่เดินไปซักพักก็เกิดฝนตกหนักทั้งคู่จึงไปหลบในถ้ำ โบว์ใช้เทียนไขที่ขโมยมาจุดให้แสงสว่างและพบกับหางของสิ่งมีชีวิตประหลาด ทั้งคู่ตามหางนั้นไปและได้พบกับสัตว์ประหลาดขนาดยักษ์ สัตว์ประหลาดตัวนั้นได้ทำร้ายโบว์ ส่วนริวที่เข้าไปต่อสู้ก็ถูกเล่นงานจนบาดเจ็บ (H), (J) แต่สัตว์ประหลาดตัวนั้นก็ไว้ชีวิตริวและบอกว่าจะรอดูวันที่ริวซึ่งเป็น “เด็กที่ถูกกำหนดชะตา” เป็นผู้ “เปิดประตู” ซึ่งตอนนั้นริวยังไม่เข้าใจสิ่งที่สัตว์ประหลาดพูด หลังจากนั้นทั้งคู่ก็ได้รับการช่วยเหลือและพามายังหมู่บ้าน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- ตัวเอกและเพื่อนขโมยของ (<math>A^{21}</math>)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางจากบ้าน (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกได้รับบาดเจ็บ (J)</li> <li>- ตัวเอกถูกพาไปยังที่หมาย (G)</li> </ul>

<p>โสมทาร์น (G)</p>	 <p>ภาพที่ 4.49: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- 10 ปีต่อมา ริวและโบว์ประกอบอาชีพเรนเจอร์ และรับจ้างทั่วไป อยู่มาวันหนึ่ง ทั้งคู่ได้รับการไหว้วานจากมีนาเจ้าหญิงแห่งวินเดย์ ให้ช่วยตามหาลูกหมูที่หายไปชื่อชูชี (a<sup>6</sup>), (B<sup>1</sup>), (M) ริวลองหาข้อมูลในหมู่บ้าน ทำให้รู้ว่าบนภูเขาฟูบิ มีมอนสเตอร์ที่ชอบจับสัตว์เลี้ยงของชาวบ้านกินเป็นอาหาร (ζ<sup>3</sup>) จึงลองไปตรวจสอบดู และกำจัดมอนสเตอร์ดังกล่าวลงได้ (H), (I) แต่ก็ไม่พบตัวชูชี จึงลองเข้าไปอีกฟากของภูเขา (↑) และได้พบบ้านร้างแห่งหนึ่ง ในบ้านพวกริวพบชายชราชื่อนีโรกำลังถูกฝูงแมลงสาบรุมเล่นงาน จึงช่วยกำจัดพวกแมลงสาบให้ (E<sup>7</sup>) นีโรจึงคิดจะตอบแทนพวกริวด้วยการต้มลูกหมูที่ไปพบมาให้กิน แต่โบว์เห็นปลอกคอของหมูตัวนั้นมีชื่อติดไว้ว่าชูชี จึงขอมูตัวนั้นจากนีโรเพื่อนำกลับไปให้มีนา หลังจากคืนชูชีให้มีนาแล้ว (N) พวกริวก็นำค่าตอบแทนเป็นเงินจำนวน 500 เหรียญ (W<sup>0</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การขาดในรูปแบบอื่นๆ (สัตว์เลี้ยงหาย)(a<sup>6</sup>)</li> <li>- ขอความช่วยเหลือ (B<sup>1</sup>)</li> <li>- งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ (M)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ(E<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกทำงานสำเร็จ (N)</li> <li>- ตัวเอกได้รับเงินหรือสิ่งของอื่นๆ (W<sup>0</sup>)</li> </ul>
<p>- คีนั้นขณะที่ริวกำลังนอนหลับอยู่ เศรษฐีชื่อคิลกอร์ก็มาขอร้องให้โบว์ช่วยไปขโมยของในบ้านของเศรษฐีอีกคนชื่อเทราต์ (M<sup>1</sup>) ซึ่งโบว์ก็รับปาก</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ขอความช่วยเหลือ (B<sup>1</sup>)</li> <li>- ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกให้ทำงานยาก (M<sup>1</sup>)</li> </ul>

<p>เมื่อริวตื่นขึ้นมา ก็พบว่าโบว์หายตัวไป จึงออกตามหา (<math>\beta^4</math>) ขณะที่กำลังเดินอยู่ก็ชนเข้ากับเด็กผู้หญิงที่มีปีกเหมือนค้างคาว แต่เด็กผู้หญิงคนนั้นก็รีบหนีไป ริวได้ทราบจากยามบ้านของเทราร์ดว่าโบว์เข้ามาขโมยของ และกำลังถูกตามล่าตัวอยู่ (<math>\zeta^3</math>) เมื่อกลับถึงห้องโบว์ก็มารออยู่ก่อนแล้วและเล่าให้ฟังว่าเขายังไม่ทันได้ทำอะไร ก็ถูกขโมยผู้หญิงที่มีปีกเหมือนค้างคาวซึ่งชนริวเข้า ซึ่งตัดหน้าขโมยของไปก่อน (<math>\zeta^3</math>) ริวจึงพาโบว์หนีออกจากเมืองแล้วนำไปฝากไว้ที่บ้านของนีโร (<math>\uparrow</math>) แล้วจึงออกตามหาขโมยคนดังกล่าว (<math>Pr^2</math>) โดยโบว์แนะนำให้ริวลองไปหาข่าวเกี่ยวกับเด็กผู้หญิงคนนั้นที่เมืองโฮมทาวน์หรือคาวเซอร์ (Coursair) ทางทิศตะวันตก (<math>\uparrow</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เพื่อนของตัวเอกหายตัวไป (<math>\beta^4</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>) x2</li> <li>- พวกตัวเอกออกเดินทาง (<math>\uparrow</math>) x2</li> <li>- ต้องการตัวคนผิด (<math>Pr^2</math>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.50: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ที่เมืองคาวเซอร์ ริวได้ฟังเรื่องของนักสู้หญิงที่ชนะการประลองจากคนในเมือง (<math>\zeta^3</math>) จึงอยากจะไปพบเพื่อว่าจะเป็นขโมยที่ตนเองกำลังตามหาอยู่ แต่ตัวสำหรับเข้าลานประลองถูกขายจนหมดเกลี้ยง ริวจึงลองไปหาข้อมูลที่ลับ และได้รับคำแนะนำจากแรนด์ ชายเฝ้าตัวนิ่มที่ทำงานในลานประลองว่า ถ้าอยากจะเข้าไปในลานประลองก็มีอีกทาง คือต้องเป็นคู่ต่อสู้กับนักสู้หญิงคนนั้น ซึ่งตอนนี้ คู่ต่อสู้คนล่าสุดได้ถูกกำหนดตัวไว้แล้ว เป็นชายชื่อบาบ่าซึ่งอาศัยอยู่ในป่าเท็คทางทิศเหนือ (<math>\zeta^3</math>) ริวจึงเดินทางไปพบบาบ่าเพื่อขอเข้าประลองแทน (<math>\uparrow</math>) และถูกบาบ่าทำการทดสอบฝีมือ (<math>D^1</math>) เมื่อได้รับชัยชนะ บาบ่าก็ได้มอบขวานของเขาให้แก่ริว เพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการเข้าสู่ลานประลอง (<math>F</math>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>) x2</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (<math>D^1</math>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (<math>F</math>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.51 : ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>

<p>- วิวกลับไปเมืองควาร์และใช้ชวานของบาบา เป็นสัญลักษณ์เข้าสู่การประลอง ทำให้คนอื่นเข้าใจผิดว่าวิวคือบาบา ในลานประลองออกัสซึ่งเป็นผู้ดูแลได้นัดแนะกับวิวว่าจะใช้เข็มพิษเล่นงานแคท (A) ซึ่งเป็นนักสู้หญิงที่วิวต้องประลองด้วย วิวจึงปรึกษากับแรนด์ว่าจะช่วยเธอยังไง แรนด์จึงไปเกลี้ยกล่อมแคทให้ แต่เธอก็ไม่เชื่อ แรนด์จึงขอเงินวิวก้อนหนึ่งไปซื้อยาแก้พิษเผื่อไว้ และบอกให้วิวช่วยปกป้องแคทระหว่างการต่อสู้ด้วย เมื่อถึงการต่อสู้จริง (<math>H^2</math>) วิวสามารถเอาชนะแคทได้ (<math>I^2</math>) และผลักเธอให้พ้นจากวิธของเข็มพิษ (<math>E^7</math>) แคทขอโทษวิวที่ไม่ยอมเชื่อเขา และอาสาจะร่วมมือกับวิวเพื่อจัดการออกัส (Fr) เมื่อไปถึงห้องของออกัส แรนด์ก็มารออยู่ก่อนแล้ว (Fr) จากนั้นออกัสก็ได้กลายร่างเป็นปีศาจเข้าต่อสู้กับทั้ง 3 คน (H), (I)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พุทธิกรรมของตัวโกง (A)</li> <li>- ต่อสู้กันด้วยการทดสอบ การแข่งขัน (<math>H^2</math>)</li> <li>- ชัยชนะจากการแข่งขัน (<math>I^2</math>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (<math>E^7</math>)</li> <li>- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) x2</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.52: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- หลังจากทั้ง 3 เอาชนะออกัสในร่างปีศาจได้แล้ว ก็เดินทางกลับไปยังบ้านของนีโร (↑) โดยแรนด์ได้อาสาจะอยู่ช่วยโบว์ซ่อมแซมบ้านของนีโร ส่วนวิวกับแคทก็ย้อนกลับไปเมืองโฮมทาวน์เพื่อตามหาขโมยต่อ (↑) เมื่อถึงโฮมทาวน์ วิวได้ลองหาข่าวสารในเมือง และได้รู้ว่าที่โรงเรียนสอนเวทมนตร์ของเมืองก็มีผู้หญิงมีปีกเป็นนักเรียนอยู่ (<math>\zeta^3</math>) วิวและแคทจึงไปที่โรงเรียนและได้พบนักเรียนหญิงคนดังกล่าวกำลังมีเรื่องกับใจ แต่เธอก็ใช้เวทมนตร์เรียกสายฟ้ามาผ่าใส่พวกใจจนหนีเตลิดเปิดเปิง พวกเขาจึงตามเข้าไปใน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑) x2</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- ตัวโกงลักพาตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก (<math>A^{22}</math>)</li> <li>- ขอความช่วยเหลือ (<math>B^1</math>)</li> </ul>

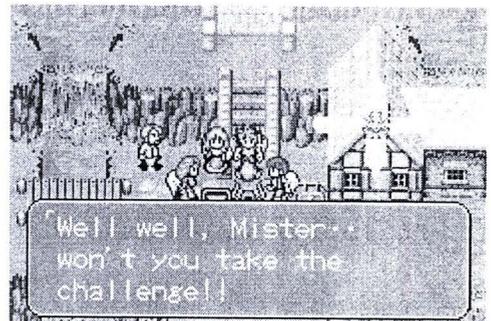
โรงเรียนเพื่อพูดคุยกับเธอ และได้รู้ว่าเธอชื่อนีน่า ขณะนั้นเองก็มีโจรคนหนึ่งมาบอกว่าได้ลักพาตัว มีน่า น้องสาวของนีน่าไป (A<sup>22</sup>) ถ้าอยากได้ตัวคืน นีน่าต้องตามพวกตนไปที่รังโจรบนภูเขาร็อคโค หลังจากทีนีน่าตามพวกโจรไปแล้ว อาจารย์ของนีน่าก็ขอให้พวกเรียวตามไปช่วยนีน่าอีกแรง (B<sup>1</sup>)



ภาพที่ 4.53: ภาพจากเกม Breath of Fire 2

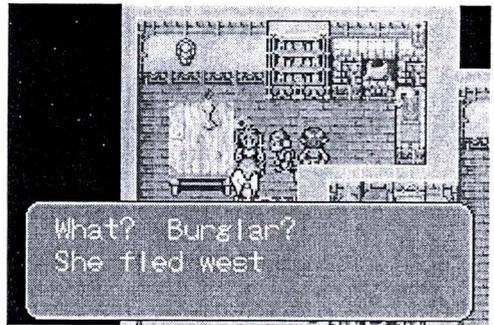
- ริวกับแคทตามไปถึงรังโจร (↑) ก็พบว่านีน่ากับ มีน่าตกที่นั้งลำบากจึงเข้าช่วยเหลือ นีน่าใช้เวทมนตร์ทำให้หินถล่มใส่โจ๊กเกอร์ ซึ่งเป็นหัวหน้าของโจร แต่โจ๊กเกอร์ก็แปลงร่างเป็นปีศาจแล้ว ทำลายหินเหล่านั้นลง นีน่าจึงร่วมมือกับพวกเรียวกำจัดโจ๊กเกอร์จนสำเร็จ (Fr), (H), (I) หลังจากนั้นนีน่าก็ตัดสินใจพามีน่ากลับไปส่งที่อาณาจักรวินเดย์ โดยมีพวกเรียวคอยติดตามไปด้วย (↑) เมื่อไปถึงวินเดย์ มีน่าได้แสดงตัวเพื่อให้ทหารยามเปิดทางได้ดินที่จะเข้าสู่ปราสาท ซึ่งระหว่างทางเป็นคุกกี้ดินที่คุ่มขังนักโทษ จากการพูดคุยกับพวกนักโทษทำให้เรียวได้รู้เรื่องคำทำนายเกี่ยวกับ ปีกสีดำของนีน่าว่าจะนำภัยพิบัติมาสู่อาณาจักร (ζ<sup>3</sup>) เมื่อถึงปราสาทพระราชินีได้ออกมารับมีน่า แต่เมื่อเห็นนีน่ามาด้วยก็ตกใจ จึงสั่งให้ทหารยามพาพวกเรียวและนีน่าออกนอก (A<sup>23</sup>) ปราสาททันที นีน่าอธิบายว่าเป็นเพราะปีกสีดำของเธอจึงทำให้เกิดเรื่องแบบนี้ และขอโทษริวกับแคทที่ทำให้ทั้งคู่ต้องลำบาก ขณะจะออกจากเมือง พวกเรียวพบกับลิงตัวหนึ่งมาเร่แสดงมายากลในเมืองวินเดย์ และขอให้ริวร่วมเล่นด้วย โดยให้ริวเข้าไปอยู่ในกล่องแล้วจะเสกให้หายไป แต่หลังจากเล่นจบ ริวก็เกิด

- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)
- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)
- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)
- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)
- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)
- ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกคนในครอบครัวขังไว้ (A<sup>23</sup>)
- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)



ภาพที่ 4.54: ภาพจากเกม Breath of Fire 2

หายไปจริงๆ แคทโกรธมากจึงจะทำร้ายลิงตัวนั้น  
แต่ริกก็โผล่ขึ้นมาจากพื้นดิน ลิงตัวนั้นขอโทษ  
พวกริวพร้อมกับแนะนำตัวเองว่าชื่อสแตน และ  
ขอติดตามพวกริวเดินทางไปด้วย (1) จากนั้นริว  
ได้ลองหาข่าวสารและได้ยินชาวบ้านบอกว่ามี  
ขโมยผู้หญิงซึ่งมีปีกเหมือนค้างคาวหนีไปทางทิศ  
ตะวันตก (๕<sup>3</sup>) จึงตัดสินใจไล่ตามไป



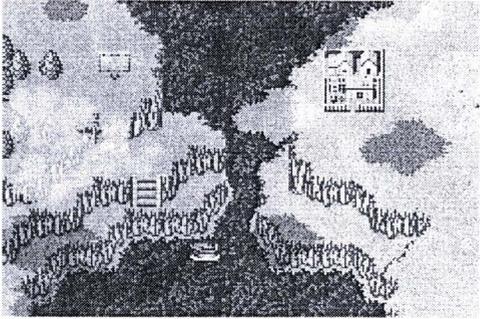
ภาพที่ 4.55: ภาพจากเกม Breath of Fire 2

- พวกริวเดินทางมาถึงหมู่บ้านคาปีตัน (↑) และ  
พบว่าหมู่บ้านกำลังเกิดเรื่อง เพราะมีเด็กลงไป  
บ่อน้ำที่แห้ง แต่ไม่กลับขึ้นมา พวกผู้ใหญ่จึงลงไป  
ตามหา แต่ก็ไม่มีใครกลับมาแม้แต่คนเดียว พวก  
ริวจึงลงไปสำรวจดูและถูกมอนสเตอร์เข้าเล่นงาน  
(A) แต่ก็ได้รับการช่วยเหลือจากนักบวชชื่อเรย์  
(D<sup>8</sup>) เรย์ได้เล่าสถานการณ์ให้ฟังว่าในบ่อน้ำแห้ง  
นี้มีปีศาจอยู่ จึงขอให้พวกริวไปช่วยเด็กซึ่งอยู่  
ด้านในสุดของบ่อน้ำ (D<sup>7</sup>) โดยตนเองจะสู้กับพวก  
ปีศาจที่เป็นลูกกระจอกเพื่อถ่วงเวลาไว้ให้ ที่ด้าน  
ในสุดของบ่อน้ำริวได้ต่อสู้กับปีศาจเต่า (H), (I)  
และสามารถช่วยเด็กออกมาได้ (E<sup>7</sup>) เมื่อกำจัด  
ปีศาจเต่าได้ ก็เกิดแผ่นดินไหวและระดับน้ำเพิ่ม  
สูงขึ้นกะทันหัน กลายเป็นคลื่นขนาดใหญ่ไล่หลัง  
พวกริวมา เรย์เห็นท่าไม่ดีจึงใช้เวทมนตร์สร้าง  
บาเรียด้านไว้ และขอให้พวกริวตามไปช่วย  
ชาวบ้านคนอื่นๆ ที่ยังอยู่ในบ่อน้ำ (D<sup>7</sup>) หลังจาก  
ที่ช่วยชาวบ้านตามคำขอของเรย์แล้ว (E<sup>7</sup>)  
ทั้งหมดก็ขึ้นจากบ่อน้ำ หลังจากนั้นเรย์ต้องการ  
จะตอบแทนพวกริว จึงขอให้พาตนไปที่บ้านและ  
จะถ่ายทอดเวทมนต์สำหรับชุบชีวิตให้ พวกริวจึง  
เดินทางกลับไปที่บ้านของเรย์อีกครั้ง (↑)

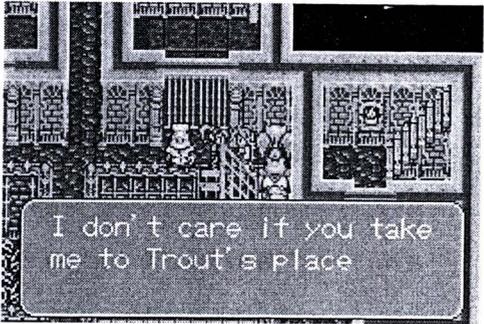
- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)
- พฤติกรรมของตัวโกง (A)
- ความพยายามที่จะทำลาย (D<sup>8</sup>)
- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)
- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)
- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)
- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)
- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)
- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)
- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)



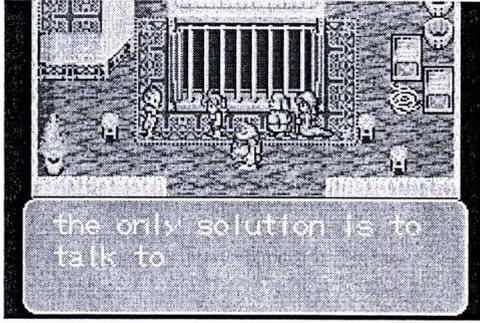
ภาพที่ 4.56: ภาพจากเกม Breath of Fire 2

<p>- เมื่อถึงบ้านของนีโร เรย์ก็ให้ริวปรึกษากับเพื่อนๆว่าจะให้ใครเป็นผู้เรียนรู้เวทมนต์ชุบชีวิต หลังจากเรย์สอนเวทมนต์ให้แล้ว (D<sup>12</sup>) เขาก็ออกเดินทางต่อ ส่วนพวกริวกก็กลับไปหมู่บ้านคาปีตันอีกครั้ง (↑) ที่หน้าหมู่บ้านริวพบหญิงสาวชุดแดงคนหนึ่งพยายามจะชวนริวเล่นด้วย และขอพาตัวริวไปที่ป่าทางทิศเหนือ ที่นั่นเธออาศัยอยู่กับยาย และเล่าให้ริวฟังว่า เธอชื่อซานะ เป็นซาร์แมน ที่สามารถรวมพลังกับสิ่งมีชีวิตอื่นๆ ได้ และอยากขอให้ริวช่วยเธอทดสอบพลังดังกล่าว (D<sup>7</sup>) แต่เมื่อซานะลองรวมร่างกับริว ก็ทำให้พลังมังกรในตัวริวตื่นขึ้นมาจนบ้านของซานะกับยายและป้าทั้งป่าโดนเผาเป็นจุล ยายของซานะให้ริวรับผิดชอบดัดยการหาบ้านใหม่ให้กับพวกตน (D<sup>7</sup>) ริวจึงพาซานะกับยายเดินทางไปอยู่ที่บ้านของนีโรด้วย (E<sup>7</sup>), (↑) ทำให้มีผู้อยู่อาศัยเพิ่มมากขึ้น ยายของซานะจึงแนะนำให้ริวไปตามช่างไม้ที่เมืองคาปีตันมาช่วยสร้างเมืองให้ใหญ่ขึ้น พวกริวจึงเดินทางไปที่คาปีตันและติดต่อช่างไม้ให้ไปสร้างเมืองที่บ้านของนีโร จากนั้นก็เดินทางต่อโดยนั่งเรือข้ามแม่น้ำไปอีกฝั่ง (G<sup>2</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ผู้วิเศษสอนคาถาอาคมให้ตัวเอกหรือพรรคพวก (D<sup>12</sup>)</li> <li>- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</li> <li>- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางทางน้ำ (G<sup>2</sup>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.57: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- หลังจากข้ามแม่น้ำมา พวกริวกก็เดินผ่านป่าแห่งหนึ่ง ระหว่างที่เดินทางอยู่ พวกริวกก็พบกับยักษ์ชื่อถอน ที่อ้างว่าตัวเองเป็นเจ้าของ แต่ถูกแม่มดนิมฟุสาป (a) และขอให้พวกริวไปพบกับเธอเพื่อหาวิธีถอนคำสาปให้เขาด้วย (B<sup>1</sup>) พวกริวจึงเดินทางไปพบกับแม่มดนิมฟุ เพื่อขอวิธีถอนคำสาปให้ถอน (E<sup>7</sup>) แต่นิมฟุไม่ยอมและต่อสู้กับพวกริว (H), (I) เมื่อเป็นฝ่ายแพ้ เธอจึงยอมบอกวิธีถอนคำสาปให้ คือต้องหาเด็กผู้หญิงไป</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวละครถูกสาป (a)</li> <li>- ขอความช่วยเหลือ (B<sup>1</sup>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- เวทมนตร์หรือคำสาปถูกทำลาย (K<sup>8</sup>)</li> </ul>

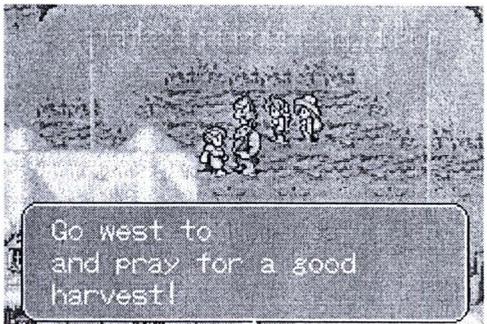
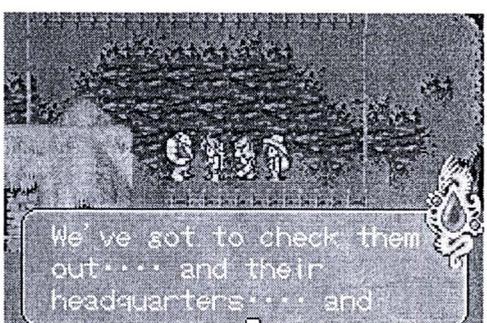
<p>จูบฉอนในร่างของกบยักษ์ แล้วคำสาปก็จะหายไป ริวจิงพานิน่า(หรือแค้ท) ไปจูบฉอน ทำให้คำสาปถูกทำลาย (<math>K^0</math>) ฉอนต้องการจะตอบแทน จึงแปลงร่างเป็นกบยักษ์พาพวกกริวไปที่ปราสาทของตนซึ่งตั้งอยู่กลางทะเลสาบ (<math>\uparrow</math>) ซึ่งขณะนั้นเองบ้านของนิโรก็ได้รับการต่อเติมจนกลายเป็นเมืองขนาดย่อมๆ</p>	<p>- ตัวเอกออกเดินทาง (<math>\uparrow</math>)</p>  <p>ภาพที่ 4.58: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- เมื่อไปถึงปราสาทไซม่าฟอर्थ เหตุการณ์ก็กลับตาลปัตร เมื่อฉอนถูกจับตัวไปขัง (<math>A^{24}</math>) ข้อหาแอบอ้างว่าเป็นเจ้าชาย จากนั้นเจ้าชายตัวปลอม (<math>L^1</math>) ก็ให้เรือไปส่งพวกกริวที่นอกปราสาท แต่เปตาเปะ น้องสาวของฉอนก็ทำลายเรือทิ้ง และขอให้พวกกริวช่วยฉอนพิสูจน์ตัวเองว่าเป็นเจ้าชายตัวจริง โดยการไปเอาแหวนของราชวงศ์ที่ฉอนมอบให้แม่มนิมุฟกลับมา (<math>B^1</math>) ริวจิงไปพบกับนิมุฟและนำแหวนกลับมาให้ฉอนนำไปยืนยันกับพระราชินี (<math>E^7</math>) แต่เจ้าชายตัวปลอมก็มีแหวนแบบเดียวกัน เปตาเปะจึงเสนอให้แข่งขันทำอาหาร 3 ชนิด คือ “สลัดแมงสาบ”, “หนอนราดซอสคาราเมล” และ “พุดดิ้งแมลงวัน” (<math>H^2</math>) และขอให้พวกกริวช่วยไปหาวัตถุดิบให้จากใต้ดินของปราสาท พวกกริวจึงลงไปชั้นใต้ดิน และต่อสู้กับสัตว์ที่จะนำมาใช้เป็นวัตถุดิบทั้ง 3 ตัว (<math>H</math>), (<math>I</math>) x3 และนำมามอบให้กับฉอน (<math>E^7</math>) แต่เมื่อถึงเวลาตัดสินเจ้าชายตัวปลอมกลับบังคับให้พวกเซฟติดสันให้ฉอนแพ้ ทำให้เปตาเปะโมโหมาก และบอกว่าจะไปปลดสวิทช์ระเบิดปราสาททิ้งหลัง เมื่อพวกกริว</p>	<p>- ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกโดนจับขัง (<math>A^{24}</math>)</p> <p>- ตัวโกงปลอมเป็นตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก (<math>L^1</math>)</p> <p>- ขอความช่วยเหลือ (<math>B^1</math>)</p> <p>- ให้ความช่วยเหลือ (<math>E^7</math>)</p> <p>- ต่อสู้กันด้วยการทดสอบ การแข่งขัน (<math>H^2</math>)</p> <p>- ขอความช่วยเหลือ (<math>B^1</math>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (<math>H</math>)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (<math>I</math>)</p> <p>- ให้ความช่วยเหลือ (<math>E^7</math>)</p> <p>- คนที่ปลอมเป็นตัวเอกถูกเปิดเผย (<math>Ex</math>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (<math>H</math>)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (<math>I</math>)</p> <p>- สิ่งที่ถูกตามหาถูกจับ (<math>K^7</math>)</p>

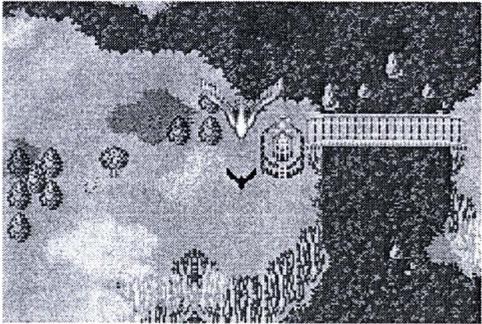
<p>ตามไปก็พบว่านอนกับเปตาเปะถูกทำร้าย          เจ้าชายตัวปลอมจึงเปิดเผยตัว (Ex) และกลายเป็นปีศาจเข้าต่อสู้กับพวกกริว (H), (I) หลังจากความจริงถูกเปิดเผย ปราสาทไซม่าฟอร์ทก็กลับสู่ความสงบ ณอนจึงขอออกเดินทางไปพร้อมกับพวกกริวด้วย ก่อนออกจากปราสาทพวกกริวได้พบกับ แพตตี้ ซึ่งเป็นขโมยที่พวกตัวเองตามหาอยู่ ถูกจับขังรวมกับแมลงสาบในครัว จึงขอตัวเพื่อนำกลับไปยืนยันความบริสุทธิ์ของโบว์ (K<sup>7</sup>)</p>	 <p>ภาพที่ 4.59: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- ริกกลับไปเมืองโฮมทาวน์ (↑) เพื่อนำตัวแพตตี้ไปพบกับเทร่าตและยืนยันว่าโบว์ไม่ได้เป็นคนขโมยของในบ้านของเขา (K<sup>4</sup>) จากนั้นคิลกอร์ก็ได้ขอรื่องโบว์ให้ช่วยเข้าไปขโมยของในบ้านเทร่าตอีกครั้ง (B<sup>1</sup>) เพราะรู้สึกที่เทร่าตมีบางอย่างน่าสงสัย โดยครั้งนี้ริวขอตามไปด้วย ริกกับโบว์ลอบเข้าไปในบ้านของเทร่าต (E<sup>2</sup>) และพบว่าเทร่าตว่าจ้างให้คนไปขโมยของตามต่างๆ และจับคนที่รู้เรื่องนี้มาขังไว้ (Z<sup>2</sup>) เมื่อเทร่าตมาพบพวกริกก็แปลงร่างเป็นปีศาจ และเกิดการต่อสู้กันขึ้น แต่พวกกริวสามารถเอาชนะเทร่าตได้ (H), (I) และปล่อยผู้คนที่ถูกขังให้เป็นอิสระ วันต่อมาพวกกริวถูกหัวหน้ากิลด์ของเรนเจอร์เรียกไปพบ และเล่าให้ฟังว่าเกิดเรื่องประหลาดขึ้นที่หมู่บ้านเกท ซึ่งเป็นบ้านเกิดของริก เนื่องจากต้นไม้รอบๆหมู่บ้านเกิดแห้งตายอย่างผิดปกติ และมีคนพบสัตว์ประหลาดขนาดยักษ์ในละแวกนั้น ริกคิดว่าสัตว์ประหลาดที่ว่าจะต้องเป็นตัวเดียวกับที่เขาพบตอนเด็กๆ หัวหน้ากิลด์จึงมอบหมายให้ริวช่วยจัดการเรื่องนี้ (M) และแนะนำให้ลองไปตามหา “มนุษย์หนูก้า” ซึ่งน่าจะช่วยหาสาเหตุของ</p>	<p>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)          - ความโชคร้ายหมดไปเพราะพฤติกรรมที่มาก่อน (K<sup>4</sup>)          - ขอความช่วยเหลือ (B<sup>1</sup>)          - ตัวเอกพยายามสืบหาข้อมูลของตัวโกง (E<sup>2</sup>)          - ตัวเอกได้รับข้อมูลของตัวโกง (Z<sup>2</sup>)          - ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)          - ตัวเอกชนะตัวโกง (I)          - งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ (M)          - ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (Z<sup>3</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.60: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>

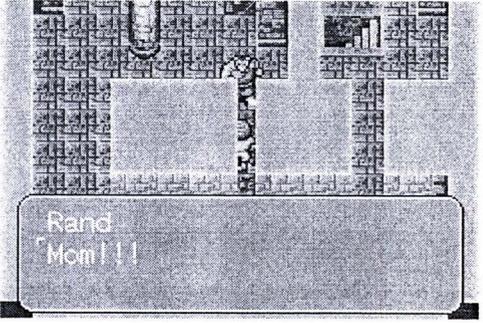
<p>เรื่องนี้ได้ (<math>\zeta^3</math>)</p>	
<p>- ริวออกเดินทางตามหามนุษย์หญ้า (<math>\uparrow</math>) และได้ข้อมูลว่ามีละครละครสัตว์เร่ร่อนคณะหนึ่ง นำมนุษย์หญ้ามานำมาแสดงด้วย แต่ตอนนี้คณะละครสัตว์ดังกล่าวอยู่ที่เมืองทูลาน ซึ่งตั้งอยู่บนเกาะไกลออกไป พวกริวจึงต้องหาพาหนะที่จะเดินทางไปยังเกาะดังกล่าว (<math>a^6</math>) พวกริวเดินทางไปถึงแหลมปลาวาฬ และรู้ว่าได้แหลมมีปลาวาฬยักษ์หลบอยู่เนื่องจากกลิ่นรูปปั้นประหลาดเข้าไป (<math>\zeta^3</math>) พวกริวจึงลงไปสำรวจรูปปั้นในห้องของปลาวาฬและทำลายรูปปั้นคำสาปทั้ง (H), (I) ปลาวาฬจึงตื่นขึ้นมา (<math>K^0</math>) และยอมเป็นพาหนะให้พวกริวใช้เดินทางในท้องทะเล (K)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- การขาดพาหนะ (<math>a^6</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- เวทมนตร์หรือคำสาปถูกทำลาย (<math>K^0</math>)</li> <li>- ความขาดแคลนเรื่องพาหนะหมดไป (K)</li> </ul>
<p>- หลังจากได้ปลาวาฬเป็นพาหนะ พวกริวได้ลองตระเวนไปตามสถานที่ต่างๆ (<math>\uparrow</math>) และได้พบกับหลุมทรายปริศนา ซึ่งเป็นที่อยู่ของดีส ผู้เชี่ยวชาญด้านานซึ่งเคยร่วมมือกับผู้กล้าช่วยโลกไว้เมื่อ 500 ปีก่อน แต่พวกลูกน้องของเธอบอกว่าตอนนี้เธอไม่อยู่บ้าน (<math>\zeta^3</math>) พวกริวจึงลองไปที่โรงเรียนเวทมนตร์ที่เคยเจอกับนี้มา จึงพบว่าเธอมาเรียนเวทมนตร์เพิ่มเติมที่นี่ และเธอก็ยินดีที่จะร่วมผจญภัยไปกับพวกริว (Fr)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> </ul> <div data-bbox="765 1310 1249 1634" style="text-align: center;">  </div> <p>ภาพที่ 4.61: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- หลังจากได้ดีสเป็นพวกแล้ว พวกริวก็นำไปยังเกาะ ซึ่งเป็นที่ตั้งของเมืองทูลาน และได้พบคณะละครสัตว์ที่มาเปิดการแสดงอยู่ ซึ่งในนั้นก็มียักษ์มนุษย์หญ้ามานำมาแสดงด้วย พวกริวเจรจาขอ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ (M)</li> <li>- ตัวเอกทำงานสำเร็จ (N)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> </ul>

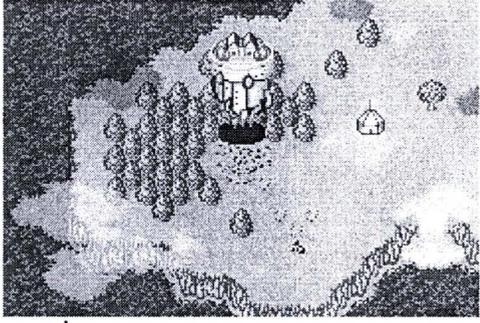
<p>ตัวมนุษย์หญ้าจากหัวหน้าคณะ แต่เขาไม่ยอม ดยบอกให้เอาเงิน 900,000 เหรียญหรือตัวอุปราฐป่ามาแลก (M) พวกกริวจึงไปที่ถ้ำได้นำมาริมทะเล เพื่อจับตัวอุปราฐป่ามาแลกกับมนุษย์หญ้า (N) แต่หัวหน้าคณะฯ กลับแปลงร่างเป็นสัตว์ประหลาดเพื่อจะกินตัวอุปราฐป่า พวกกริวจึงต่อสู้เพื่อปกป้องมัน หลังจากนั้นก็ได้มนุษย์หญ้าสปร่าเข้าร่วมกลุ่มด้วย (1) โดยสปร่าได้พาพวกกริวไปพบกับต้นไม้นักปราชญ์เพื่อสอบถามวิธีแก้ไขสิ่งที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านเกท (↑) แต่ดูเหมือนจะสายเกินไป เพราะต้นไม้นักปราชญ์ได้สูญเสียความทรงจำทั้งหมด และวิธีจะคืนความทรงจำนั้นจะต้องใช้หมอนแห่งการบำบัดรักษาของเมืองทูลาน (a<sup>2</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- การไม่มีผู้วิเศษหรือของวิเศษคอยช่วยเหลือ (a<sup>2</sup>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.62: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกกริวกลับไปเมืองทูลาน (↑) เพื่อขอยืมหมอน แต่เนื่องจากชาวทูลานจะสื่อสารกันด้วยเสียงขลุ่ย จึงคุยกันไม่รู้เรื่อง (a<sup>6</sup>) ชายต่างเมืองคนหนึ่งจึงแนะนำให้พวกกริวไปขอยืมขลุ่ยชั้นดีของอาณาจักรไฮฟอर्थ เพื่อใช้ในการพูดคุยกับชาวเมือง (ζ<sup>3</sup>) พวกกริวจึงเดินทางไปยังไฮฟอर्थบ้านเกิดของสแตน (↑) ซึ่งขณะนั้นถูกแม่ทัพซัพพูเกียดอำนาจการปกครองอยู่ พวกกริวจึงช่วยกันกำจัดซัพพูเก้ (H), (I) และได้รับขลุ่ยจากองค์หญิง (K) จากนั้นพวกกริวก็กลับไปเมืองทูลาน (↑) เพื่อขอยืมหมอนแห่งการรักษาเยียวยาจากพระราชินี แต่พระราชินีกำลังป่วยหนักเพราะโรคอ้วน (Si) ผู้ดูแลจึงขอให้กริวไปตามผู้วิเศษชื่อแก็ดซึ่งอยู่บนภูเขามาโอบนเกาะทางเหนือมาช่วยรักษาราชินี (a<sup>2</sup>) แก็ดจึงใช้เวทมนตร์ส่งพวก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- การขาดเครื่องมือสื่อสาร (a<sup>6</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ความขาดแคลนเรื่องเครื่องมือสื่อสารหมดไป (K)</li> <li>- การเจ็บไข้ได้ป่วย (Si)</li> <li>- การไม่มีผู้วิเศษหรือของวิเศษคอยช่วยเหลือ (a<sup>2</sup>)</li> </ul>

<p>ริวเข้าไปกำจัดเชื้อโรคในร่างของราชินี จนพระราชินีก็กลับมาเป็นปกติ (Cu) และมอบหมอนแห่งการรักษาเยียวยาให้แก่พวกริว (F)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การหายจากโรคร้าย (Cu)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>
<p>- หลังจากไถ่หมอนแห่งการรักษาเยียวยามาแล้ว พวกริวก็กลับไปหาต้นไม้แห่งนักปราชญ์ (↑) เพื่อช่วยฟื้นความทรงจำ และได้พบว่าความทรงจำของต้นไม้ปราชญ์ถูกปีศาจอาสูราเมลลอบไป พวกริวจึงกำจัดอาสูราเมล (H), (I) และทำให้ความทรงจำของต้นไม้ปราชญ์กลับคืนมา หลังจากนั้นต้นไม้ปราชญ์ก็ได้เล่าเรื่องเกี่ยวกับเผ่าพันธุ์มังกร ปีศาจ และอสูรกายซึ่งน่าจะเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่หมู่บ้านเกทให้ พวกริวฟัง นอกจากนี้ยังแนะนำให้พวกริวลงมือทางใต้ ซึ่งที่นั่นมีกลุ่มคนที่รวมตัวกันเพื่อต่อสู้กับปีศาจอยู่ (ζ<sup>3</sup>) พวกริวจึงเดินทางต่อไปยังทิศใต้ จนถึงหุบเขาแห่งหนึ่ง (↑) แต่ก็พบกับกลุ่มหมอกหนาทำให้ไม่สามารถไปต่อได้ คนเดินทางในละแวกนั้นบอกว่าหมอกเหล่านี้ลอยมาจากหอคอยแห่งฟากฟ้าที่ตั้งอยู่กลางทะเล พวกริวจึงไปที่นั่นเพื่อหาต้นตอของหมอก (↑) และได้พบกับสปู ชาร์แมนแห่งลมที่เป็นซึ่งเธอได้บอกไว้ที่ปล่อยหมอกเล่นก็เพื่อแก้เซ็ง ริวจึงขอให้เธอช่วยหยุดปล่อยหมอก (E) เพื่อให้คนสามารถสัญจรไปมาได้ ซึ่งสปูก็ยอมเชื่อฟังแต่โดยดี (F<sup>9</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ผู้วิเศษได้ให้ความช่วยเหลือ เมื่อได้รับการร้องขอ (F<sup>9</sup>)</li> </ul> <div data-bbox="776 1181 1259 1500" style="text-align: center;"> </div> <p>ภาพที่ 4.63: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- หลังจากออกจากหุบเขา พวกริวก็กพบกับหมู่บ้านฟาร์มซึ่งเป็นบ้านเกิดของแรนด์ เมื่อไปที่บ้านของแรนด์ ก็พบว่าเดซี่แม่ของแรนด์กำลังโมโหคนของศาสนาเอวาที่มาติดต่อขอซื้อบ้านของเธอไปทำเป็นโบสถ์ พวกริวพักค้างคืนที่บ้านของแรนด์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกถูกใช้งาน (M) x2</li> <li>- ตัวเอกทำงานสำเร็จ (N) x2</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> </ul>

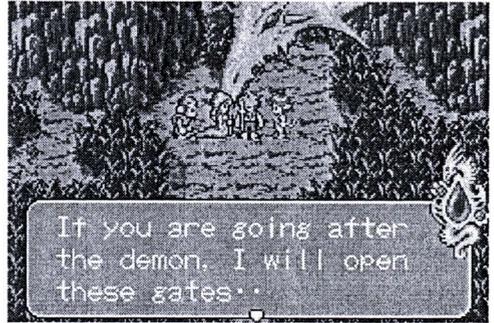
<p>และถูกเดซี่ใช้ให้ทำความสะอาดสวน และใช้ให้ไปขอพรที่วัดของศาสนานามันต้า เพื่อให้การเกษตรได้ผลผลิตดี (M) x2, (N) x2 เมื่อกลับจากวัด พวกวิวกก็พบว่าเดซี่หายตัวไป แต่มีคนของศาสนาเอวามาที่บ้านและมอบจดหมายของเดซี่ให้แรนด์ ซึ่งมีใจความว่าเธอเปลี่ยนใจไปนับถือศาสนาเอวา และยกที่ดินผืนนี้ให้สร้างโบสถ์ ส่วนตัวเธอตอนนี้กำลังเดินทางไปโบสถ์ใหญ่ของศาสนาเอวา แต่แรนด์ไม่เชื่อจึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น (H), (I) จู่ๆ นักบวชเรย์ซึ่งเคยพบกับพวกวิวกที่หมู่บ้านคาปิตันก็ปรากฏตัวขึ้นและยืนยันว่าเรื่องเดซี่เป็นความจริง แรนด์ยืนยันว่าไม่เชื่อเรื่องนี้เด็ดขาด และต้องการจะไปโบสถ์ใหญ่ของศาสนาเอวาเพื่อตรวจสอบเรื่องนี้ แต่เนื่องจากโบสถ์ตั้งอยู่บนเกาะที่มีหน้าผาล้อมรอบ และไม่มีชายหาดที่ปลาวาฬจะสามารถไปส่งพวกวิวกได้ จึงต้องหาพาหนะอื่นที่บินได้แทน (a<sup>6</sup>)</p>	<p>- การขาดพาหนะ (a<sup>6</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.64: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>  <p>ภาพที่ 4.65: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- ทั้งหมดกลับไปปรึกษากันที่เมืองโฮมทาวทาวน์ชิพ (บ้านของนีโร) (↑) นีโรบอกกับวิวกว่าถ้าเธอสามารถแปลงร่างเป็นนักษัตร ก็จะสามารถพาทุกคนบินไปยังเกาะที่ตั้งของโบสถ์ได้ แต่เธอจำเป็นต้องใช้สัญลักษณ์แห่งปีกที่อยู่ในปราสาทวินเดย์เพื่อแปลงร่าง (ζ<sup>3</sup>), (a<sup>2</sup>) พวกวิวกพานีโรกลับไปวินเดย์ ในปราสาทนีโรขอให้พระราชบิดาทงลงสู่ชั้นใต้ดินเพื่อไปเอาสัญลักษณ์แห่งปีก ซึ่งนี่น่าจะต้องการทดสอบเพียงลำพัง โดยการต่อสู้กับการ์เดียนที่เป็นผู้พิทักษ์สัญลักษณ์ (H) หลังจากเอาชนะได้ (I) การ์เดียนจึงมอบสัญลักษณ์แห่งปีกให้นีโร (F) ในคืนก่อนทำพิธีแปลงร่าง มีน้ำ น้องสาวของนีโรก็ขโมย</p>	<p>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</p> <p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p> <p>- การไม่มีของวิเศษ (a<sup>2</sup>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ได้ของวิเศษ (F)</p> <p>- ความขาดแคลนเรื่องพาหนะหมดไป (K)</p>

<p>สัญลักษณ์แห่งปีกไป เพราะรู้ว่าถ้าฉันนำกลายเป็นนกยักษ์แล้ว จะไม่สามารถกลับเป็นมนุษย์ได้อีก เธอจึงยอมเสียสละโดยการแปลงร่างเป็นนกยักษ์ เพื่อเป็นพาหนะให้พวกพีศาจ (K)</p>	 <p>ภาพที่ 4.66: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- พวกทริวโดยสารมีหน้าที่กลายเป็นนกยักษ์มายังเมืองเอวารุสที่ตั้งโบสถ์ใหญ่ของศาสนาเอวา (↑) และพบว่าผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองมีอาการแปลกๆ เหมือนคนเสียสติ และมีพลังลึกลับบางอย่าง ทำให้พวกทริวไม่สามารถออกจากเมืองได้ ขณะที่กำลังลำบาก พวกทริวก็ได้รับการช่วยเหลือจากคลาริส สายลับของกลุ่มต่อต้านศาสนาเอวา คลาริสได้ช่วยพวกทริวหนีออกจากเมือง (K<sup>2</sup>) และบอกให้ไปพบกับไทก้า ซึ่งเป็นหัวหน้ากลุ่มของตน ที่หมู่บ้านก๊อตแลนด์ซึ่งอยู่ทางใต้ของหมู่บ้านฟาร์ม (ζ<sup>3</sup>) หลังออกจากเมือง พวกทริวก็ไปที่ก๊อตแลนด์ตามคำแนะนำของคลาริส (G<sup>4</sup>) และได้พบกับไทก้าซึ่งเป็นหัวหน้ากลุ่มต่อต้านศาสนาเอวา ไทก้าบอกพวกทริวว่าตอนนี้พวกตนกำลังขาดแคลนเรื่องกำลังอาวุธ ซึ่งมีคนคอยให้การสนับสนุนอยู่ แต่ผู้ให้การสนับสนุนคนนั้นได้ไปที่สุสานแห่งจอมโจร จนปานนี้ก็ยังไม่กลับ จึงอยากให้พวกทริวไปช่วยเขากลับมา (M) พวกทริวจึงเดินทางไปที่สุสานแห่งจอมโจร (↑) และช่วยแพตตี ซึ่งเป็นผู้สนับสนุนด้านการเงินของไทก้ากลับมา (N)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ได้รับการช่วยเหลือโดยตัวละครอื่น (K<sup>2</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวเอกไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ (G<sup>4</sup>)</li> <li>- งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ (M)</li> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ตัวเอกทำงานสำเร็จ (N)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.67: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- วันต่อมาทริวกับไทก้าได้ยกพวกไปปล้นโบสถ์ของ</p>	<p>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</p>

<p>ศาสนาเอวาที่อยู่ทางใต้ของก๊อตแลนด์ (↑) แต่เมื่อไปถึงก็พบว่าบาทหลวงแมนสัน ซึ่งเป็นผู้ดูแลได้หายตัวไป แคทรู้สึกโมโห จึงพาดฐานรูปปั้นจนแตก และพบว่ามีทางลับลงไปชั้นใต้ดิน พวกกริวจึงลงไปสำรวจและพบกับบาทหลวงแมนสันที่กลายเป็นร่างเป็นปีศาจ พวกกริวจึงกำจัดแมนสัน (H), (I) และช่วยชาวบ้านที่ถูกคุมขังออกมา หลังจากนั้นไทก้าก็ได้วางแผนปลอมตัวเป็นแมนสันเพื่อเข้าร่วมพิธีที่โบสถ์ใหญ่ และหาโอกาสจัดการกับฮาบารุค ซึ่งเป็นผู้นำของศาสนาเอวา</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.68: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- เข้าวันต่อมาพวกกริวและไทก้าเดินทางไปยังเมืองเอวาเรล (↑) และพบว่าคลาริสได้หายตัวไป ไทก้าสันนิษฐานว่าน่าจะถูกฮาบารุคจับตัวไปทั้งหมดจึงไปที่โบสถ์และพบว่าคลาริสถูกจับตัวมาจริงๆ ไทก้าจึงเปิดเผยตัวและออกไปช่วยคลาริส แต่ทั้งคู่ก็ถูกฮาบารุคฆ่าตาย (<math>\beta^4</math>) พวกกริวจะเข้าไปจัดการกับฮาบารุค แต่ก็ถูกเรย์ขัดขวางโดยการแปลงร่างเป็นมังกรมาสู้กับพวกกริว ระหว่างการต่อสู้ พลังของโกเซอร์ดราก่อนในตัวกริวก็ตื่นขึ้น และสามารถเอาชนะเรย์ได้ (H), (I) จากนั้นพวกกริวก็ไล่ล่าฮาบารุคต่อ และได้พบกับเดซี่ที่ถูกจับมาขังไว้ แต่เดซี่ก็ยอมสละชีวิตตนเองเพื่อช่วยชีวิตแรนด์จากกับดักของฮาบารุค (<math>\beta^2</math>) พวกกริวตามฮาบารุคไปถึงห้องควบคุมระบบและพบชายชราคนหนึ่งถูกนำตัวใส่ไว้ในเครื่องกลประหลาด จึงทำลายเครื่องกลดังกล่าวเพื่อช่วยชายชราออกมา (H), (I) หลังจากนั้นโบสถ์ก็เกิดการถล่ม ชายชราจึงทำการวาร์ปพวกกริวกลับไปยังเมืองทาวนชิพ (G) หลังจากการพูดคุยทำให้รู้ว่าชายชรายุ่ก็คือการ์เนอร์พ่อของกริว ซึ่งถูกจับตัว</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</li> <li>- ความตายของตัวละครอื่นๆ (<math>\beta^4</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ความตายของแม่(ของตัวละครอื่น) (<math>\beta^2</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- การพาตัวเอกไปยังจุดหมาย (G)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.69: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>

<p>ไปเมื่อ 10 ปีก่อน และการเนอร์ได้ขอร้องให้ริวรีบไปที่หมู่บ้านเกท ก่อนที่จะเกิดเรื่องร้ายขึ้นเหมือนสมัยก่อน</p>	
<p>- พวกริวเดินทางไปยังหมู่บ้านเกท (↑) และพบว่าชาวบ้านกำลังจะวาระเปิดไผ่มังกรที่ปิดปากถ้ำ เพราะเข้าใจว่ามังกรเป็นตัวดุหลังจากตื่นไม้รอบๆ หมู่บ้าน ผลจากการระเบิดทำให้มังกรยกขาสองข้างที่ปิดทางเข้าถ้ำออก และมีปีศาจจำนวนมากหลุดออกมา บาทหลวงฮัลค์ไม่รู้จะทำยังไง จึงขอให้ริวไปตามหาแพตตี้ ที่สามารถคุยกับมังกรรู้เรื่องมาช่วยคุยกับมังกรเพื่อหาวิธีแก้ไข (M)</p>	<p>- ตัวเอกออกเดินทาง (↑)</p> <p>- งานยากที่ตัวเอกถูกทดสอบให้ทำ (M)</p>  <p>ภาพที่ 4.70: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- พวกริวออกตามหาแพตตี้ตามสถานที่ต่างๆ สุดท้ายก็มาพบเธอที่หมู่บ้านทาวนชิพ จึงเล่าเรื่องมังกรที่หมู่บ้านเกทให้เธอฟัง แพตตี้จึงรีบไปที่หมู่บ้านเกททันที หลังจากจากนั้นพวกริวก็ต้องเสาะหาพาหนะใหม่ เนื่องจากไม่สามารถเรียกนกยักษ์ได้ (a<sup>6</sup>) เพราะปีศาจที่หลุดออกมาคอยก่อกวน พวกริวจึงไปขอความช่วยเหลือจากวิศวกรหญิงชื่อ เอธิซึ ที่หมู่บ้านกันซึให้ช่วยทำการดัดแปลงเมืองทาวนชิพจนกลายเป็นเมืองลอยฟ้า โดยมีการ์เนอร์ที่ใช้ร่างของตนเองคอยควบคุมให้ (K)</p>	<p>- การขาดพาหนะ (a<sup>6</sup>)</p> <p>- ความขาดแคลนเรื่องพาหนะหมดไป (K)</p>  <p>ภาพที่ 4.71: ภาพจากเกม Breath of Fire 2</p>
<p>- หลังจากนั้นพวกริวก็อาศัยเมืองลอยฟ้าบินกลับไปหมู่บ้านเกท และได้พบแพตตี้กำลังพูดคุยกับมังกร ขณะนั้นบาทหลวงฮัลค์ก็กลายเป็นร่างเป็นฮาบาร์ค และบอกว่าการจะเปิดประตูผนึกต้องใช้ชีวิตของคนที่มีสายเลือดเผ่ามังกร</p>	<p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ผู้วิเศษตั้งคำถามกับตัวเอก (D<sup>2</sup>)</p>

( $\zeta^3$ ) แต่ริวแข็งแกร่งเกินไป ดังนั้นเขาจะใช้ชีวิตของแพตตีในการเปิดผนึกประตู แพตตีตะโกนร้องเรียกพี่ชายให้ช่วย ริวจึงรู้ว่า จริงๆ แล้วแพตตีก็คือยูอันองสาวของตัวเอง ขณะที่ฮาบารุกจะทำร้ายแพตตี มังกรก็ได้ช่วยเธอเอาไว้ พวกริวจึงเข้าต่อสู้และกำจัดฮาบารุกลงได้ (H), (I) เมื่อฮาบารุกตาย มังกรก็อธิบายให้ริวฟังว่าผนึกที่ตนทำไว้กำลังอ่อนแอ และพวกริวมีทางเลือกสองทางคือปล่อยให้ตนทำหน้าที่เฝ้าประตูอยู่แบบนี้ หรือจะให้ปลดผนึกแล้วพวกริวไปจัดการกับต้นเหตุของความชั่วร้ายที่อยู่อีกฟากของประตู ( $D^2$ ) เมื่อริวเลือกอย่างหลัง มังกรจึงกลายร่างเป็นมนุษย์ผู้หญิงและสละชีวิตของตนเองเพื่อเปิดประตูให้พวกริว



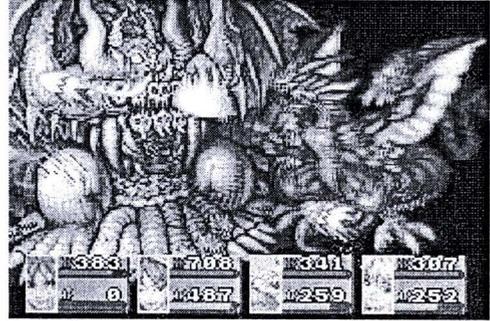
ภาพที่ 4.72: ภาพจากเกม Breath of Fire 2

- อีกด้านของถ้ำมีชื่อว่า อินฟินิตี้ มีลักษณะเป็นหอคอยทอดยาวลงไปได้ดิน พวกริวต้องฝ่าฝูงปีศาจจำนวนมากลงไปถึงเมืองของเผ่ามังกรโดโลกานี้ ( $\uparrow$ ) ที่นั่นริวได้รู้ความจริงว่ามังกรสีขาวที่ปกป้องประตูผนึกมาตลอดก็คือวาเลรี่ มารดาของตน รวมถึงเรื่องของเดสเอวาน ซึ่งเป็นต้นตอของความชั่วร้ายทั้งหมด และอาศัยชื่อศาสนาเอวาบังหน้า ในการดูถูกสิ้นพลังจากมนุษย์ที่ศรัทธา ( $\zeta^3$ ) จากนั้นริวก็ไปพบกับนักปราชญ์ของเผ่ามังกร และรับการทดสอบ ( $D^1$ ), ( $E^1$ ) โดยในการทดสอบ ริวจะต้องสละชีวิตเพื่อน 1 คนเพื่อแลกกับเวทมนตร์ อันฟินิตี้ ที่จะใช้กำจัดเดสเอวาน ซึ่งเพื่อนๆ ทุกคนก็ยอมสละชีวิตตนเองเพื่อริว แต่ริวก็นึกเสียดาย ทำให้นักปราชญ์ของเผ่ามังกรได้เห็นพลังแห่งมิตรภาพของพวกริว ( $D$ )/(7) และมอบเวทมนตร์อันฟินิตี้ให้ หลังจากได้เวทมนตร์

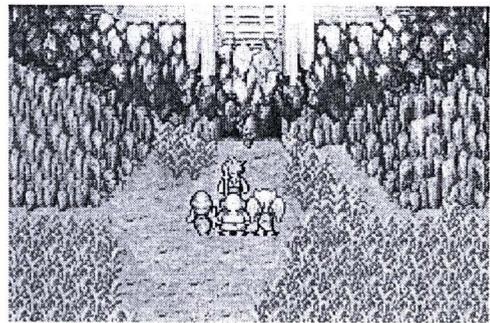
- ตัวเอกออกเดินทาง ( $\uparrow$ )
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ ( $\zeta^3$ )
- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก ( $D^1$ )
- ได้รับการทดสอบอย่างหนัก ( $E^1$ )
- ผู้วิเศษสอนคาถาอาคมให้ตัวเอก ( $D^{12}$ )
- ตัวเอกออกเดินทาง ( $\uparrow$ )
- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)
- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)
- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)
- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)

อันฟินี มาแล้ว พวกริวกก็ลงไปยังที่อยู่ของเดสเอวาน (↑) และได้พบกับบัลบารอย สัตว์ประหลาดที่เคยทำร้ายริวกกับโบว์เมื่อ 10 ปีก่อน ริวกได้ต่อสู้กับบัลบารอยเพียงลำพังและสามารถเอาชนะได้ (H), (I) ก่อนที่จะตายบัลบารอยได้กล่าวชมเชยริวก และมอบแหวนวิเศษให้เป็นของขวัญ (F) หลังจากกำจัดบัลบารอยพวกริวกก็ได้พบกับเดสเอวานซึ่งดูคลี่คลายความชั่วร้ายของมนุษย์จนกลายเป็นปีศาจอปลักษณ์ขนาดยักษ์ พวกริวกต่อสู้และสามารถเอาชนะเดสเอวานได้ (H), (I) ก่อนที่จะกลับสู่โลกมนุษย์หัวหน้านักปราชญ์ของเผ่าได้บอกกับริวกว่า เขาเชื่อว่า จะเติมเต็มโชคชะตาของตนเอง ทำให้ริวกคิดได้ว่า จริงๆ แล้วเดสเอวานยังไม่ตาย เพียงแต่สูญเสียการจำศีลเพื่อรอเวลาคืนชีพอีกครั้ง ริวกจึงคิดที่ทำแบบแม่ของตน คือกลายเป็นมังกรและปิดปากถ้าเอาไว้ แต่การ์เนอร์พ่อของริวกได้บังคับเมืองลอยฟ้าทาวนชิพให้มาถล่มภูเขาเพื่อปิดปากถ้าแทน ทำให้ริวกไม่ต้องแปลงร่างเป็นมังกรและได้กลับไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุข (↓), (Hp)

- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)
- ตัวเอกกลับบ้าน (↓)
- ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างสงบสุข (Hp)



ภาพที่ 4.73: ภาพจากเกม Breath of Fire 2



ภาพที่ 4.74: ภาพจากเกม Breath of Fire 2



ภาพที่ 4.75: ภาพจากเกม Breath of Fire 2

### 1. ไวยากรณ์นิทานในเกม Breath of Fire 2 เปรียบเทียบกับของพรอเพิร์ต

ไวยากรณ์นิทานของเกม Breath of Fire 2 มีฟังก์ชันการกระทำอยู่เป็นจำนวนมาก แต่หากพิจารณาเฉพาะส่วนหลักๆ จะพบว่า เหตุการณ์เริ่มต้นจาก

- การเล่าความเป็นมาของตัวละครเอกในวัยเด็ก ( $\alpha$ )

- การกระทำของตัวโง (A)
- พ่อและน้องของตัวเอกหายตัวไป ( $\beta$ ) ผู้คนในหมู่บ้านจำตัวเอกไม่ได้ (o)
- ตัวเอกเดินทางออกจากบ้าน ( $\uparrow$ )
- ตัวเอกถูกตัวโงทำร้ายจนบาดเจ็บ (J) และได้รับการช่วยเหลือ (G)
- ตัวเอกเติบโตขึ้นและออกผจญภัยอีกครั้ง ( $\uparrow$ )
- ตัวเอกพบกับเพื่อนๆ (Fr)
- ตัวเอกต่อสู้และเอาชนะปีศาจจำนวนมาก (H), (I)
- ตัวเอกทำงานยากต่างๆ (M), (N)
- ตัวเอกรู้ชาติกำเนิดของตน ( $\zeta^3$ )
- ตัวเอกได้รับการทดสอบจากผู้วิเศษและเรียนรู้เวทมนตร์ (D)
- ตัวเอกกำจัดตัวโง (H), (I)
- ตัวเอกกลับไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในตอนท้ายของเรื่อง ( $\downarrow$ )

ซึ่งหากนำ function ที่ปรากฏมาเรียงต่อกัน จะมีลักษณะดังนี้

$$\alpha A \beta o \uparrow Fr J G \uparrow [H I] [M N] \zeta^3 D H I \downarrow$$

หากเปรียบเทียบกับรูปแบบไวยากรณ์นิทานตามสูตรของพรอพพ์ คือ

$$\begin{array}{c} A B C \uparrow D E F G H J I K \downarrow Pr - Rs^* L Q Ex T U W^* \\ \hline L M J N K \downarrow Pr - Rs \end{array}$$

จะพบว่าในช่วงแรกมีลักษณะใกล้เคียงกัน คือเริ่มจากการกระทำของตัวโง (A) ที่ทำให้พ่อและน้องของตัวเอกหายตัวไป ( $\beta$ ) และคนในหมู่บ้านจำตัวเอกไม่ได้ (o) จึงเป็นเหตุให้ตัวเอกต้องเดินทางออกจากบ้าน ( $\uparrow$ ) หลังจากนั้นก็จะมีการต่อสู้กับตัวโง การทำงานยาก และ function ที่สำคัญที่สุด คือการได้รับข้อมูลข่าวสาร ( $\zeta^3$ ) ซึ่งทำให้ตัวเอกรู้ความเป็นมาของตนเอง

รวมถึงหน้าที่สำคัญ และการได้พบกับผู้วิเศษเพื่อเรียนรู้เวทมนตร์ไปจัดการกับตัวโกงในตอนท้ายของเรื่อง (H-I) ก่อนที่จะกลับไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุข (↓)

## 2. ประเภท function ที่พบบ่อย

สำหรับ function ที่พบบ่อย ได้แก่ การได้รับข้อมูล (ζ) ปรากฏ 20 ครั้ง, การต่อสู้กับตัวโกง (H) ตัวเอกชนะตัวโกง (I) ปรากฏ 23 ครั้ง และการออกเดินทางไปตามสถานที่ต่างๆ (↑) พบ 32 ครั้ง จากความถี่ของ function ที่ปรากฏ ได้สะท้อนให้เห็นว่าการติดต่อสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นถือเป็นสิ่งสำคัญ แม้แต่ในเกม หากไม่มีการหาข้อมูล ผู้เล่นก็จะไม่สามารถหาทางไปต่อได้ ในสังคมของญี่ปุ่นที่เป็นประเทศผู้ผลิตเกมประเภทสวมบทบาท ก็เป็นประเทศที่ให้ความสำคัญกับการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สังเกตได้จากการที่ญี่ปุ่นเป็นประเทศผู้นำด้านเศรษฐกิจประเทศหนึ่ง ทำให้ต้องติดต่อสื่อสารกับชาติอื่นๆ รวมทั้งมีการพัฒนาระบบการสื่อสารทั้งโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ เพื่อให้ข้อมูลเข้าถึงประชาชนในวงกว้าง ส่วน function ที่ตัวเอกต่อสู้และเอาชนะตัวโกง ถือว่าเป็นฟังก์ชันสากลที่สะท้อนแนวคิดที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

## 3. ประเภท function ที่มากกว่าทฤษฎี

ผู้วิจัยยังพบอีกว่า ในเกม Breath of Fire 2 มี ฟังก์ชันพฤติกรรมที่ไม่ปรากฏในไวยากรณ์นิทานของพรอพพ์จำนวน 11 อย่าง โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือฟังก์ชันแบบ convention คือเป็นพฤติกรรมดั้งเดิมตามโครงสร้างของพรอพพ์ แต่เปลี่ยนตัวผู้กระทำ หรือมีรายละเอียดปลีกย่อยต่างไปจากเดิม และ ฟังก์ชันแบบ invention คือฟังก์ชันใหม่ที่ไม่เคยมีปรากฏมาก่อน โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 พฤติกรรมที่มีลักษณะแบบ Convention แต่เปลี่ยนตัวผู้กระทำ หรือมีรายละเอียดบางอย่างต่างไปจากเดิม ได้แก่

- ตัวเอกและเพื่อนขโมยของ ( $A^{21}$ ) พฤติกรรมการขโมย แต่เดิมเป็นพฤติกรรมของตัวโกง ตามเนื้อเรื่องตัวเอกคือริวและโบว์เพื่อนในวัยเด็กซึ่งเป็นเด็กกำพร้าขโมยเทียนไขออกจากโบสถ์เพื่อใช้ส่องให้แสงสว่างในเวลากลางคืน เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของเด็กซึ่งขาดการอบรมเลี้ยงดูที่ดี ว่าอาจจะทำความผิดได้โดยง่าย

- ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกให้ทำงานยาก ( $M^1$ ) ในไวยากรณ์นิทานของพรอพพ์ งานยากมักเป็นภารกิจของตัวเอก ตามเนื้อเรื่อง โบว์ เพื่อนของตัวเอกถูกใช้ให้ไปขโมยของ แต่ไม่

สำเร็จ ต่อมาตัวเอกได้ร่วมมือกับเพื่อนทำงานขึ้นเดิมจนสำเร็จ (N) พฤติกรรมดังกล่าวจึงสะท้อนให้เห็นข้อดีของการทำงานเป็นหมู่คณะ

ในนิทานบางเรื่องก่อนที่ตัวเอกจะถูกใช้ให้ไปทำงานยาก มักมีคนที่ถูกใช้ไปทำแทนตัวเอกก่อน และไม่ประสบความสำเร็จ แล้วตัวเอกมักถูกใช้เป็นคนที 3 และทำสำเร็จเสมอเสมอ เช่น เทพนิยายกริมม์ เรื่อง นกทองคำ ที่พระราชาสั่งให้โอรสองค์โตกับองค์รองออกไปตามหานกทองคำ แต่ไม่สำเร็จ แต่เมื่อสั่งให้โอรสองค์เล็กออกไปตามหา ก็ประสบความสำเร็จ เป็นต้น

- เพื่อนของตัวเอกหายตัวไป ( $\beta^4$ ) พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นเมื่อโบว์ออกไปรับจ้างทำงาน แต่กลับหายตัวไป ริวจึงออกตามหา แต่เดิมพฤติกรรมการหายตัวในไวยากรณ์ของพรอพพ์ จะเกิดกับพ่อแม่พี่น้องของตัวเอก แต่ตามเนื้อเรื่องในเกมสวมบทบาท บางครั้งตัวละครที่หายตัวไป อาจเป็นเพื่อนของตัวเอกก็ได้ และเมื่อเกิดพฤติกรรมดังกล่าวขึ้น ตัวเอกก็จะต้องรีบออกตามหา เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของมิตรภาพ

- ตัวโกงลักพาตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก ( $A^{22}$ ) และ ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกโดนจับขัง ( $A^{24}$ ) พฤติกรรมแรกเกิดขึ้นเมื่อกลุ่มโจรจับตัวน้องสาวของนีน่า ซึ่งเป็นเพื่อนของริวไป ส่วนพฤติกรรมต่อมาเกิดขึ้นเมื่อณอน ซึ่งเป็นเพื่อนของริว ถูกเจ้าชายกบตัวปลอมจับไปขังคุก ซึ่งทั้ง 2 พฤติกรรมแม้ไม่ได้เกิดกับตัวเอก แต่ก็เกิดกับเพื่อนและญาติพี่น้องของเพื่อน การที่ตัวเอกไปช่วย จึงเป็นการสะท้อนให้เห็นคุณธรรมและความมีน้ำใจของตัวเอก

- ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกคนในครอบครัวจับได้ ( $A^{23}$ ) พฤติกรรมการจับได้ แต่เดิมเป็นพฤติกรรมที่ตัวร้ายทำกับตัวเอก แต่ตามเนื้อเรื่อง นีน่า เพื่อนของตัวเอกถูกครอบครัวจับได้ เนื่องจากมีปีกสีดำ จึงถูกกล่าวหาว่าเป็นตัวกาลกิณี พฤติกรรมดังกล่าวมีลักษณะคล้ายนิทานไทย เช่น สังข์ทอง ที่ตัวเอกเกิดมามีรูปร่างผิดมนุษย์ จึงถูกใส่ความว่าเป็นตัวกาลกิณีและขับออกจากเมือง นอกจากนี้เป็นการสะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์เรามักไม่ยอมรับสิ่งที่แตกต่างหรือแปลกแยกจากตนเอง

- ผู้วิเศษสอนคาถาอาคมให้ตัวเอก ( $D^{12}$ ) เป็น function ที่เกิดขึ้น 2 ครั้ง ครั้งแรกคือตอนที่นักบวชเรย์สอนเวทมนตร์ให้พวกริวเพื่อตอบแทนที่ช่วยชีวิตชาวบ้าน และครั้งที่ 2 คือตอนที่ริวได้รับการสอนเวทมนตร์อันพิ้นจากนักปราชญ์ของเผ่ามังกรเพื่อไปกำจัดเอสเอวาน ตามไวยากรณ์นิทานของพรอพพ์ พฤติกรรมของผู้วิเศษจะเน้นการช่วยเหลือหรือการให้ของขวัญแก่ตัวเอก แต่จะไม่มีการสอนวิชาหรือเวทมนตร์ให้ ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวมีลักษณะคล้ายคลึงกับการที่ตัว

เอกในนิทานไทยไปเรียนวิชากับพระฤๅษี และยังสะท้อนให้พัฒนาการด้านความสามารถของตัวละครอีกด้วย

- ตัวโกงปลอมเป็นตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก (L<sup>1</sup>) การปลอมตัวตามไวยากรณ์นิทานของพรอพท์ตัวโกงมักจะปลอมเป็นตัวเอก แต่ตามเนื้อเรื่องที่ปรากฏในเกม ตัวโกงได้ปลอมเป็นณอน ซึ่งเป็นเพื่อนของตัวเอกซึ่งมีศักดิ์เป็นเจ้าชาย เพราะหวังจะสุมสมบัติและอาณาจักรสะท้อนให้เห็นว่าพฤติกรรมปลอมตัวนี้มีแรงจูงใจมาจากความละโมภของคนที่ต้องการทรัพย์สินของผู้อื่น เช่นในนิทานไทยเรื่อง “ปลาบู่ทอง” ที่นางอ้ายปลอมตัวเป็นนางเอื่อยก็เพราะหวังจะได้อยู่อย่างสุขสบายและเป็นมเหสีของพระราชา

- ความตายของตัวละครอื่นๆ (B<sup>4</sup>) พฤติกรรมการตายที่พบในไวยากรณ์นิทานของพรอพท์มักเกิดกับตัวละครที่มีความผูกพันกับตัวเอก เช่น พ่อกับแม่ แต่ตามเนื้อเรื่องในเกมพบว่าการตายอีกลักษณะ คือความตายของตัวละครที่มีลักษณะเป็นผู้ช่วย คือ ไทก้า ซึ่งเป็นผู้นำกลุ่มต่อต้านศาสนาเอวา ซึ่งหลังจากการตายของไทก้า ตัวเอกก็เกิดความเสียใจไม่ต่างจากการตายของการตายของพ่อแม่ สะท้อนให้เห็นว่าตัวละครในเกมสวมบทบาท มีความผูกพันกับผู้คนมากมาย เช่นเดียวกับชีวิตของคนปกติในโลกแห่งความเป็นจริงและความตายยังเป็นสิ่งที่สามารถเกิดขึ้นกับใครก็ได้

นอกจากนี้ ยังมีรูปแบบพฤติกรรมที่ไม่เคยปรากฏในไวยากรณ์นิทานของพรอพท์อีก 3 พฤติกรรม ได้แก่

- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) เป็นฟังก์ชันที่แตกต่างจากนิทานสมัยโบราณที่ตัวเอกมักมีลักษณะชายเดี่ยว (Individual Hero) สะท้อนให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับ Team หรือ Teamwork ที่จะต้องคอยช่วยเหลือกันในระหว่างการผจญภัย เพราะบางครั้งตัวเอกคนเดียวก็อาจจะคิดอะไรไม่ออก แต่เมื่อมีกลุ่ม ก็จะช่วยกันคิดช่วยกันแก้ไข จนสามารถผ่านอุปสรรคไปได้เหมือนอย่างคำพังเพยที่ว่า “คนเดียวหัวหาย สองคนเพื่อนตาย สามคนกลับบ้านได้”

- การเจ็บไข้ได้ป่วย (Si) และการหายจากอาการป่วย (Cu) พฤติกรรมการเจ็บป่วยเป็นพฤติกรรมที่มีลักษณะร่วมของการขาดแคลน (a) และการทำงานยาก (M) เนื่องจากเมื่อมีคนเจ็บป่วย ตัวเอกก็จะต้องหาทางรักษาโดยการไปหายาหรือผู้วิเศษมาช่วยเหลือ จึงจะหายจากการป่วยขณะเดียวกันก็ถือว่าเป็นการทำงานสำเร็จ (N) ด้วย พฤติกรรมดังกล่าวเป็นการสะท้อนแนวคิดเรื่องการเจ็บไข้ได้ป่วยและการรักษาว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นควบคู่กัน และการรักษาหรือการแก้ปัญหาานั้นจะต้องดำเนินการอย่างถูกต้อง จึงจะสามารถผ่านพ้นสถานการณ์นั้นไปได้

สำหรับพฤติกรรมดังกล่าวเกิดขึ้นเมื่อพวกวิธต้องไปขอยืมหมอนแห่งการรักษาเยียวยาจากเมืองทูลาน แต่พระราชินีของเมืองป่วยด้วยโรคอ้วน พวกวิธจึงต้องไปตามหาผู้วิเศษมาช่วยรักษา

- ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างสงบสุข (Hp) สำหรับฟังก์ชันนี้มีลักษณะเดียวกับอีก 2 เกม ที่ผู้วิจัยได้อธิบายไปก่อนหน้านี้ แต่มีที่มาต่างกัน เพราะถึงแม้ตัวเอก(วิธ)จะเป็นชาย และมีเพื่อนที่เป็นหญิงในกลุ่มถึง 2 คน คือนีน่าและแคท แต่วิธก็เห็นทั้งคู่เป็นเพื่อนและคอยให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยไม่มีเรื่องผู้ชายเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นการสะท้อนเห็นความรักอีกแง่มุมหนึ่ง คือความรักแบบเพื่อน

จากการวิเคราะห์โครงสร้างตามเนื้อเรื่องยังพบอีกว่ามีพฤติกรรมหลายอย่างที่ถอดแบบมาจากนิทานโดยตรง เช่น การที่ให้หญิงสาวจุมพิตกบเพื่อแก้คำสาป ซึ่งตรงกับนิทานเรื่องเจ้าชายกบ หรือการที่ตัวละครถูกขับไล่ออกจากเมืองเพราะมีรูปลักษณะที่ผิดไปจากคนอื่น ก็เป็นพฤติกรรมเดียวกันกับในนิทานไทย เรื่องสังข์ทอง เป็นต้น

#### 4.3.2 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องในเกม Breath of Fire 2 คือ "มิตรภาพเป็นพลังที่ยิ่งใหญ่และนำมาซึ่งความสำเร็จ" โดยแก่นเรื่องนี้ได้สะท้อนผ่านตัวละครคือวิธและเพื่อนๆ โดยในเนื้อเรื่อง ตัวละครแต่ละตัวจะต้องเผชิญกับวิกฤตระหว่างการผจญภัย แต่ตัวเอกก็จะคอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ จนสามารถผ่านวิกฤตินั้นมาได้ ทำให้ในตอนท้าย เพื่อนทุกคนก็ยินดีสละชีวิตเพื่อตัวเอก

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องดังกล่าว เป็นการสะท้อนให้เห็นลักษณะของเพื่อนในอุดมคติที่มนุษย์พึงมี หรือที่เรียกว่า "กัลยาณมิตร" หมายถึง เพื่อนแท้ หรือเพื่อนตาย ที่สามารถสละชีวิตให้กันได้ โดยไม่หวังสิ่งตอบแทน ซึ่งเป็นเพื่อนลักษณะนี้หาได้ยากในโลกแห่งความเป็นจริง

#### 4.3.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งในเนื้อเรื่องของเกม Breath of Fire 2 พบความขัดแย้งประเภทต่างๆ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.10: ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Breath of Fire 2

ตัวละครคู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- ริวกับเดสเอวาน	- เดสเอวานเป็นปีศาจที่เกิดจากความชั่วร้าย ต้องการจะครอบครองโลกจึงทำให้สมุนปีศาจปลอมตัวเป็นมนุษย์ไปเผยแพร่ศาสนาเอวา เพื่อดูกลั่นปลงจากมนุษย์ ส่วนริวเป็นเผ่ามังกรที่รักความยุติธรรม อีกทั้งสมุนของเดสเอวานยังทำให้พ่อและน้องสาวของเขาต้องหายตัวไป ริวจึงต้องกำจัดเดสเอวานและพวกสมุน เพื่อช่วยให้โลกสงบสุข

ความขัดแย้งระหว่างริวกับเดสเอวาน เป็นความขัดแย้งหลักที่ดำเนินอยู่ตลอดเรื่อง โดยมีลักษณะของความขัดแย้งเป็นคู่ตรงข้ามคือ “ธรรมะกับอธรรม” โดยตัวเอกคือริวเป็นฝ่ายธรรมะ และเดสเอวานเป็นฝ่ายอธรรม ซึ่งในตอนท้ายริวก็นำสามารถกำจัดเดสเอวานได้ เป็นการยืนยันแนวคิดที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

ตารางที่ 4.11: ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอกในเกม Breath of Fire 2

ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
นิน่า - นิน่าเป็นเจ้าหญิงของอาณาจักรวินเดย์ แต่เนื่องจากเธอเกิดมามีปีกสีดำ และมีคนทำนายว่าเธอจะนำความล่มสลายมาสู่อาณาจักร เป็นเหตุให้พระราชากับพระราชินีส่งเธอไปเรียนเวทมนตร์และใช้ชีวิตที่เมืองโฮมทาวน์	อาณาจักรวินเดย์ - อาณาจักรของชนเผ่าวิหคคนที่เกิดมาในชนเผ่านี้จะมีปีกสีขาวติดตัวมาแต่กำเนิด แต่เมื่อเจ้าหญิงของอาณาจักรเกิดมามีปีกสีดำและมีคำทำนายว่าจะนำหายนะมาสู่อาณาจักร จึงไม่เป็นที่ยอมรับของประชาชน

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมที่ชัดเจนที่สุดในเรื่องคือความขัดแย้งระหว่างนิน่า ที่เป็นเจ้าหญิงของอาณาจักรวินเดย์กับอาณาจักรของตัวเองสาเหตุเนื่องมาจากการที่เธอเกิดมามีปีกสีดำ ทำให้ถูกทำนายว่าจะทำให้อาณาจักรล่มสลาย พระราชา

และพระราชินีก็กลัวว่าประชาชนจะยอมรับเธอไม่ได้ จึงให้เธอไปอาศัยอยู่ที่เมืองโฮมทาวน์ แต่นี่น่าก็เข้าใจและยอมรับชะตากรรมของตัวเองโดยดี

#### 4.3.4 ตัวละคร (Character)

1. ริว ตัวละครเอก (hero) ของเรื่อง อายุ 16 ปี เป็นลูกครึ่งมนุษย์กับเผ่ามังกร มีนิสัยกล้าหาญตั้งแต่เด็ก ในช่วงแรกเขาอาศัยอยู่กับพ่อและน้องสาวที่หมู่บ้านเกท จนกระทั่งพ่อกับน้องหายตัวไป เขาก็ได้พบกับโบว์และหนีออกจากหมู่บ้านด้วยกัน ความสามารถพิเศษคือการตกปลา

ตลอดทั้งเรื่องผู้วิจัยไม่พบลักษณะที่แสดงถึงความก้าวร้าวหรือลักษณะการกระทำที่แสดงถึงความโกรธเกลียดในตัวละครตัวนี้แต่อย่างใด อีกทั้งบทพูดของริวที่แสดงถึงอารมณ์ก็แทบไม่ปรากฏ จึงอาจกล่าวได้ว่า ริว เป็นตัวละครที่มีลักษณะแบน (flat character)

สำหรับคุณสมบัติของตัวเอกที่พบในตัวละครริว ได้แก่

1. มีความสามารถด้านการต่อสู้ (ดาบ) และเวทมนตร์ (ประเภทพื้นพลัง และแปลงร่างเป็นมังกร)
2. มีจิตใจดี ชอบช่วยเหลือผู้อื่น
3. เป็นมิตรที่ดี คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจเพื่อนๆ
4. มีความพยายาม ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค
5. มีความกล้าหาญ เป็นผู้นำเพื่อนๆ ต่อสู้กับปีศาจร้ายที่คิดจะครอบครองโลก

2. โบว์ ตัวละครผู้ช่วย (helper) เพื่อนรักของริว เพศชาย อายุ 15 ปี เป็นเด็กกำพร้าเผ่าสุนัข มีความสามารถด้านการใช้อาวุธธนู ล่าสัตว์ และลึกลับ ช่วงต้นเรื่องโบว์ได้ไปรับงานขโมยของ แต่ทำพลาดและถูกกล่าวหาว่าเป็นขโมยตัวจริง ทำให้ริวต้องพาโบว์หนีออกจากเมืองและตามหาใจจริงมายืนยันความบริสุทธิ์ให้แก่เขา

3. แรนต์ ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นชนเผ่าตัวนึ่ง เพศชาย อายุ 31 ปีซึ่งทำงานรับจ้างอยู่ในเมืองควาแซร์ เป็นคนนิสัยดีชอบช่วยเหลือผู้อื่น บ้านเกิดของเขาเป็นหมู่บ้านที่ทำอาชีพด้านการเกษตร แต่เจ้าตัวไม่ชอบงานแบบนั้น จึงออกเดินทางเพื่อหางานทำด้วยตนเอง แรนต์ได้พบกับริวที่เมืองควาแซร์และร่วมมือกันยับยั้งแผนร้ายของออกัสในงานประลองยุทธ์

นอกจากนี้ตัวละครแรนด์ ยังเป็นตัวละครที่สะท้อนค่านิยมของคนรุ่นใหม่ ที่ไม่ค่อยชอบงานเกษตรกรรมซึ่งทำกันมาตั้งแต่รุ่นพ่อรุ่นแม่ แต่กลับเลือกที่จะหางานทำในเมือง ซึ่งให้ค่าครองชีพที่สูงกว่า

4. **แค็ท** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นนักสู้หญิงของเผ่าเสือ อายุ 15 ปี นิสัยร่าเริง แจ่มใสและเชื่อมั่นในพลังกำลังของตน หลังจากที่ริวช่วยชีวิตเธอในการประลอง ก็ออกเดินทางไปด้วยกัน

5. **นิน่า** ตัวละครผู้ช่วย (helper) ซึ่งมีศักดิ์เป็นเจ้าหญิง (Princess) ของอาณาจักรชนเผ่าวิหควินเดีย อายุ 17 ปี เป็นคนจิตใจดี สุภาพอ่อนโยน และคอยเป็นห่วงเป็นใยผู้อื่น เธอเกิดมาพร้อมกับปีกสีดำ ทำให้ถูกมองว่าเป็นตัวกาลกิณีที่จะนำหายนะมาสู่บ้านเมือง พ่อแม่ของเธอจึงส่งไปเรียนเวทมนตร์ที่เมืองโฮมทาวน์และไม่อนุญาตให้กลับมายังวินเดีย หลังจากที่ริวช่วยเธอกับน้องสาวและพากลับไปยังวินเดีย ก็ออกเดินทางผจญภัยพร้อมกับพวกริว ความสามารถในการต่อสู้ของเธอคือการใช้เวทมนตร์โจมตี

6. **สตัน** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นเด็กหนุ่มชนเผ่าลิงอายุ 19 ปี เดิมทีสตันเป็นหัวหน้าทหารองครักษ์แห่งอาณาจักรที่ราบสูงไฮแลนด์ แต่เพราะเบื่อหน่ายในหน้าที่การงานจึงหนีไประหว่างการทำสงครามและกลายเป็นนักมายากลเร่ร่อน จนเมื่อได้พบกับพวกริว จึงออกผจญภัยไปด้วยกัน นิสัยของสตันเป็นคนเจ้าชู้ ชอบพูดจาทะลอมผู้หญิง แต่อีกด้านหนึ่งก็เป็นคนจริงจัง เมื่อตัดสินใจอะไรแล้วก็จะทำให้ถึงที่สุด ความสามารถในการต่อสู้ของเขาคือการใช้อาวุธประเภทมีดสั้นโจมตีด้วยความเร็ว

สำหรับตัวละครสตัน ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าน่าจะได้รับอิทธิพลมาจากตัวละครขุนหงอกงในวรรณกรรมเรื่องไซอิ๋ว ซึ่งเป็นลิงที่มีความสามารถด้านการต่อสู้และเวทมนตร์คาถา ซึ่งในเกม สตันก็สามารถใช้เวทมนตร์ที่เกี่ยวข้องกับไฟและระเบิดได้

7. **ฌอน** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นเจ้าชายรัชทายาทเผ่ากบแห่งปราสาทไซมาฟอर्थ อายุ 17 ปี เป็นคนอหฺยาศยดี แต่เอื่อยเฉื่อย แกรมยังโกรธใครไม่เป็น ถึงขนาดที่มีคนมาปลอมเป็นตัวเองเพื่อจะชิงบัลลังก์ก็ยังไม่รู้สึกรู้สาอะไร ครั้งแรกที่พบกับริว ฌอนถูกแม่มัดสาปให้กลายเป็นกบยักษ์ เมื่อถอนคำสาปได้จึงออกเดินทางไปด้วยกัน ความสามารถในการต่อสู้ของเขาคือการใช้อาวุธประเภทกระบี่

สำหรับตัวละครผอม ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าน่าจะได้รับอิทธิพลมาจากตัวละคร เจ้าชายกบ ซึ่งตามเนื้อเรื่อง ผอมจะถูกสาปให้อยู่ในร่างของกบยักษ์ จนเมื่อมีหญิงสาวมาจุมพิต จึงจะกลับคืนร่างได้

8. **สปาร์** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นมนุษย์หน้าอายุกว่า 100 ปีที่ออกเดินทาง เพื่อศึกษาเรื่องราวต่างๆ บนโลก ระหว่างการเดินทางเธอถูกคณะละครสัตว์จับตัวและนำไปแสดง ตามสถานที่ต่างๆ จนกระทั่งพวกกริวมาพบและขอความช่วยเหลือจากเธอในการไขปริศนาเกี่ยวกับ เหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านเกท สปาร์จึงเข้าร่วมกลุ่มกับกริว ความสามารถในการต่อสู้ ของสปาร์คือการใช้แสง นอกจากนี้เธอยังสามารถพูดคุยกับต้นไม้ได้ด้วย

9. **บลู** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นผู้วิเศษที่มีร่างกายท่อนบนเป็นมนุษย์เพศ หญิง แต่ท่อนล่างเป็นงู แท้จริงแล้วเธอคือผู้วิเศษที่ร่วมมือกับผู้กล้าช่วยโลกไว้เมื่อ 500 ปีก่อน หลังจากนั้นเธอก็กลับไหลมาตลอด 500 ปี จนเมื่อตื่นขึ้นมา เธอก็ลืมเวทมนตร์และความรู้บางส่วน ไป จึงไปเข้าเรียนที่โรงเรียนเวทมนตร์เดียวกับนีน่า จนกระทั่งกริวมาพบเข้า จึงได้ออกผจญภัย ด้วยกัน

สำหรับตัวละครบลูผู้วิจัยสันนิษฐานว่าน่าจะได้รับอิทธิพลมาจาก เทพธิดานีวา (Nüwa) ซึ่งเป็นเทพธิดาที่มีชื่อเสียงของจีน ซึ่งมีร่างกายท่อนบนเป็นมนุษย์ และมีร่างกายท่อนล่าง เป็นงู (ภาพวาดบางแห่ง วาดให้มีหัวเป็นคน แต่คอลงไปเป็นงูก็มี)

9. **เดสเอวาน** ตัวร้าย (villain) บอสใหญ่ของเรื่อง เป็นเมลิ็ดพันธุแห่งความชั่วร้ายที่เทพธิดาทิ้งไว้เมื่อ 500 ปีก่อน และได้ดูดซับความชั่วร้ายของมนุษย์จนเกิดเป็นปีศาจรูปร่าง อับลักษณ์ เดสเอวานได้ส่งลูกสมุนปีศาจไปยังโลกมนุษย์และเผยแพร่ศาสนาเอวาเพื่อทำให้ผู้คนหันมาศรัทธาและเพิ่มพลังให้กับตัวเอง แต่ท้ายที่สุดก็ถูกริวและพรรคพวกร่วมมือกันจำกัด

#### ตัวละครอื่นๆ (sub character)

- **การ์เนอร์** พ่อของกริว มีบทบาทเป็นผู้วิเศษ (donor) เป็นนักบวชของศาสนาเอวา ซึ่งอาศัยอยู่ในหมู่บ้านเกท เป็นผู้มีความสามารถด้านเวทมนตร์ ในช่วงต้นเรื่องการ์เนอร์ถูกปีศาจซึ่งเป็นลูกสมุนของเดสเอวานจับตัวไป จนกระทั่ง 15 ปีต่อมา ริวจึงไปพบและช่วยเขาออกมา ในช่วงท้ายเรื่อง การ์เนอร์ได้เสียสละตัวเองเป็นแหล่งพลังงานให้กับเมืองลอยฟ้าทาวนชิพเพื่อเป็นพาหนะให้พวกกริวใช้ในการเดินทาง และใช้เมืองทาวนชิพไปถล่มภูเขา เพื่อปิดทางเข้าออกไม่ให้พวกปีศาจออกมาอาละวาดได้อีกตลอดกาล

- ยูอา(แพ็ตตี้) น้องสาวของริว ตอนที่เธอยังเด็กมีปีศาจมาบุกโจมตีหมู่บ้าน พ่อของเธอจึงต่อสู้กับปีศาจเพื่อให้เธอได้หนีไป ตามเนื้อเรื่องไม่ได้ระบุว่าหลังจากที่หนีไปแล้วเธอต้องไปประสพพบเจอกับอะไรบ้าง แต่พออนุมานได้ว่า เธอได้รับการช่วยเหลือจากกลุ่มต่อต้านศาสนาเอวา และกลายเป็นจอมโจรที่มีชื่อเสียง ซึ่งคอยหาเงินให้กับกลุ่มต่อต้าน เพื่อใช้ในการต่อกรกับศาสนาเอวา

- เรย์ ผู้มีเชื้อสายของเผ่ามังกรดำแต่ถูกฮาบาร์ดเก็บไปเลี้ยงดู และกลายเป็นนักบวชของศาสนาเอวา เรย์มีบทบาทเป็น (donor) หรือผู้วิเศษ เพราะเป็นผู้ที่สอนเวทมนตร์ให้กับริวและเพื่อน

- มีนา เจ้าหญิงองค์เล็กแห่งอาณาจักรวินเดย์ น้องสาวของมีนา เธอรักและผูกพันพี่สาวมากจึงมักเดินทางมาเยี่ยมมีนาที่เมืองโฮมทาวน์บ่อยๆ บทบาทของเธอคือตัวละครผู้ช่วย (helper) เพราะในช่วงครึ่งหลัง เธอยอมเสียสละตนเองโดยการกลายเป็นนกยักษ์ให้พี่สาวและพวกริวใช้เป็นพาหนะเดินทางไปยังเมืองหลวงของศาสนาเอวา และไม่ได้กลับเป็นมนุษย์อีก

จากการวิเคราะห์ลักษณะนิสัยและการกระทำของตัวละครในเนื้อเรื่องของเกม Breath of Fire 2 พบว่าตัวละครแทบทั้งหมดมีลักษณะแบน (flat character) สังเกตจากพฤติกรรมของตัวเองและพรรคพวกที่เน้นการทำความคิด ช่วยเหลือผู้อื่น และแทบจะไม่มีพฤติกรรมด้านลบ แสดงออกมาให้เห็น ในขณะที่ฝ่ายตัวโกงจะใช้วิธีการชั่วร้ายต่างๆ เพื่อให้จุดมุ่งหมายประสบความสำเร็จ

#### 4.3.5 ฉาก (Setting)

สำหรับฉากที่ปรากฏตามเนื้อเรื่องของเกม Breath of Fire 2 ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือฉากที่เป็นธรรมชาติ และฉากที่เป็นสิ่งก่อสร้าง โดยมีเนื้อหา ดังนี้

##### 1. ฉากธรรมชาติ ประกอบด้วย

1.1 ฉากแผนที่โลก (World Map) เป็นฉากใหญ่ที่สุดที่ตัวเอกและพรรคพวกใช้ในการเดินทางผจญภัย ประกอบด้วยลักษณะของภูมิประเทศหลายๆ แบบ ได้แก่ ทุ่งหญ้า ป่าไม้ ทะเลทราย ที่ราบสูง ทะเลสาบ ทะเล เกาะ ถ้ำ และภูเขา นอกจากนี้ยังมีฉากสิ่งก่อสร้างที่เป็นเมืองตั้งอยู่ในฉากแผนที่โลกด้วย

##### 1.2 ฉากถ้ำและภูเขา ได้แก่

- ภูเขาฟูจิ ภูเขาที่ตั้งอยู่ทางตะวันออกเฉียงใต้ของเมืองโฮมทาวน์ มีความสูงไม่มาก มีถ้ำที่ทะลุถึงกัน จนไปโผล่อีกฟากของภูเขา นอกจากนี้บนภูเขามีสัตว์ประหลาดที่ชอบจับสัตว์เลี้ยงของชาวบ้านกินเป็นอาหาร

- ภูเขาริอคโค้ ภูเขาซึ่งเป็นที่ซ่อนของกลุ่มโจรโจ๊กเกอร์ ภายในมีการดัดแปลงเป็นที่อยู่อาศัย รวมถึงมีการวางกับดักเพื่อเฝ้าระวังผู้บุกรุก

- ภูเขามาโอริ เป็นภูเขาที่ตั้งอยู่บนเกาะกลางทะเล มีความสูงและถ้ำที่ซับซ้อนกว่าภูเขาฟูจิ ด้านบนของภูเขาเป็นน้ำตก และมีเหินสำหรับใช้ทำยาขึ้นอยู่เป็นจำนวนมาก

- ถ้ำใต้หน้าผาริมทะเล เป็นถ้ำที่พวกริวเดินทางไปจับตัวอูปรูปป่า เพื่อมาแลกกับมนุษย์หญ้า เป็นถ้ำที่มีน้ำทะเลท่วมขังถึงระดับขา ด้านในของถ้ำมีโพรงที่อยู่อาศัยของตัวอูปรูปป่า ซึ่งเป็นสัตว์หายาก

- ถ้ำของศาสนานามันด้า เป็นถ้ำที่อยู่ทางตะวันตกเฉียงเหนือของหมู่บ้านฟาร์ม ภายในถ้ำมีการดัดแปลงเป็นสถานที่ฝึกตนและที่อยู่อาศัยของพระ ด้านในสุดของถ้ำเป็นสถานที่รับเงินบริจาคและขอพร

### 1.3 ฉากป่า

- ป่าเท็ค ป่าที่ตั้งอยู่ทางตอนเหนือของเมืองควาแซร์ เป็นที่อยู่ของบาบ่า คู่ประลองของแคท ภายในป่ามีต้นไม้ขึ้นรก และมีกระเช้าที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้เดินทางไปตามจุดต่างๆ ของป่า

- ป่ากบ ป่าโปร่งที่ตั้งอยู่ทางตะวันออกเฉียงของหอคอยแม่มด เป็นสถานที่ๆ พวกริวได้พบกับฉอนเป็นครั้งแรกในสภาพที่ถูกสาปเป็นกบยักษ์ กลางป่ามีบ่อโคลนซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของกบจำนวนมาก

### 1.4 ฉากในร่างกายสิ่งมีชีวิต

- ฉากในตัวปลาวาฬ เป็นฉากที่จำลองภายในของตัวปลาวาฬ มีส่วนประกอบของฉากที่สำคัญได้แก่ ลูกกระเดือกปลาวาฬ และภายในกระเพาะของปลาวาฬ ผนังซึ่งองค์ประกอบของฉากจะมีการเคลื่อนไหวเป็นจังหวะ เพื่อสื่อถึงสิ่งมีชีวิต

สำหรับฉากในร่างกายปลาวาฬนี้ ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าผู้ผลิตน่าจะได้นำความคิดมาจากภาพยนตร์การ์ตูน เรื่องพินอคคิโอ ซึ่งตอนท้ายเรื่องพินอคคิโอกับปูที่เป็นช่างไม้ถูกปลาวาฬกลืนเข้าไป และหลุดออกมาในภายหลัง

- ฉากในร่างกายของราชินีทูลาน เป็นฉากที่อุปมาว่าอยู่ในร่างกายของมนุษย์ ลักษณะคล้ายภายในร่างกายของปลาวาฬข้างต้น แต่ไม่มีอวัยวะที่บ่งบอกชัดเจนว่าอยู่ในร่างกาย



ภาพที่ 4.76: ฉากภูเขาศูบิ(ซ้าย) และฉากในร่างกายของปลาวาฬ (ขวา)

จากการวิเคราะห์พบว่าฉากธรรมชาติในเกม Breath of Fire 2 เป็นการจำลองมาจากธรรมชาติที่มีอยู่ในโลกจริงเป็นหลัก เช่น ฉากในร่างกายสิ่งมีชีวิต ที่มีองค์ประกอบบางส่วนของพยายามจะสื่อถึงร่างกายของสิ่งมีชีวิต เช่น การเดินเป็นจังหวะของผนัง หรือสีชมพูที่สื่อถึงภายในร่างกายของมนุษย์ ซึ่งฉากเหล่านี้ น่าจะได้แนวคิดมาจากการใช้กล้องส่องในร่างกายของมนุษย์หรือสิ่งมีชีวิต เพื่อใช้ในการตรวจรักษาโรค

## 2. ฉากสิ่งก่อสร้าง ได้แก่

- หมู่บ้านเกท บ้านเกิดของริว เมืองขนาดเล็กที่ตั้งอยู่กลางป่า มีบ้านเรือนเพียงไม่กี่หลัง สถานที่สำคัญของเมืองคือโบสถ์ของศาสนาเอวา ด้านหลังของเมืองเป็นภูเขาซึ่งมีถ้ำอยู่สามแห่ง และมีมังกรยักษ์สีขาวนอนปิดทางเข้าถ้ำอยู่

- เมืองโฮมทาวน์ เมืองริมทะเลที่มีผู้คนอาศัยอยู่พลุกพล่าน ฉากของบ้านเรือนและสถานที่ต่างๆ ในเมืองมีลักษณะแบบตะวันตก ผู้คนที่อาศัยอยู่ที่นั่นค่อนข้างมีอันจะกิน จึงต้องมีการจ้างยามมาเฝ้าที่หน้าทางเข้าเมือง รวมถึงบ้านของพวกเศรษฐี สถานที่สำคัญของเมืองได้แก่ เรนเจอร์ลอร์ดที่รับจ้างทำงานทั่วไป, โรงเรียนเวทมนตร์, โบสถ์ของศาสนาเอวา และบ้านของ 2 เศรษฐี เทราต์ กับ คิลกอย

- เมืองโคลเชสเตอร์ เมืองที่ตั้งอยู่ทางตะวันออกของโสมทาว์น การก่อสร้างมีลักษณะแบบตะวันตก เป็นเมืองที่มีขนาดเล็ก แต่มีสิ่งก่อสร้างซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของเมืองคือโคลอสเทียมสำหรับจัดแข่งขันการต่อสู้ และมีสถานที่สำคัญอีกแห่งคือโบสถ์ของศาสนาเอวา

- อาณาจักรวินเดีย อาณาจักรของชนเผ่าวิค บ้านเกิดของนิน่าและมีน่า เป็นเมืองที่ตั้งอยู่บนเนินสูง ปกครองโดยพระราชินี สิ่งก่อสร้างเป็นแบบตะวันตก แต่มีจุดเด่นตรงที่ตามบ้านเรือนและปราสาทจะมีการติดกั้นหั้นลม ภายในเมืองไม่มีโบสถ์ของศาสนาเอวา เนื่องจากพระราชินีไม่เคยยอมรับในคำสอน ภายในปราสาทประกอบด้วยสถานที่สำคัญ คือ ห้องพระโรง, ห้องบรรทมของพระราชินี, ห้องพักสำหรับแขก, คุกขังนักโทษ, ชั้นใต้ดินซึ่งเป็นสถานที่ทำการทดสอบเพื่อรับสัญลักษณ์แห่งปีก และหอคอยสำหรับทำพิธีแปลงร่างเป็นนกยักษ์

- เมืองคาปิตัน เมืองทางทิศตะวันตกของวินเดีย เป็นเมืองขนาดเล็กแต่มีชื่อเสียงเรื่องช่างไม้ บ้านที่อยู่ในเมืองจะมีอยู่ 3 ลักษณะคือบ้านแบบตะวันตกธรรมดา บ้านสไตล์อาหรับ และบ้านไม้แบบยกสูง ด้านหลังของเมืองมีท่าเรือสำหรับนั่งเรือข้ามไปยังอีกฝั่งได้

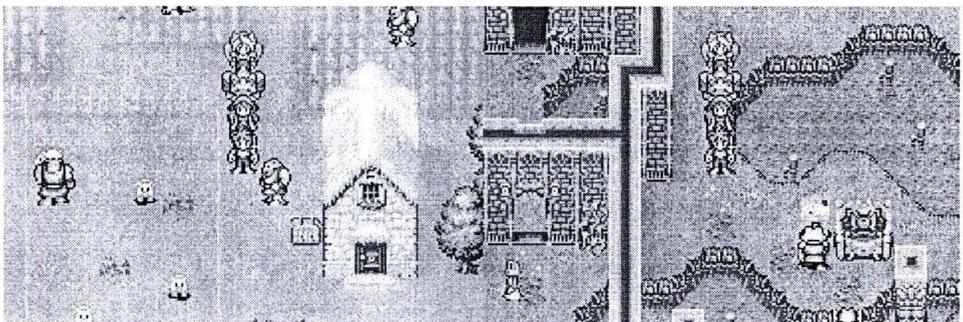
- หอคอยแม่มด หอคอยที่อยู่ของแม่มดนิมฟุ ที่สาปให้ถอนกลายเป็นกบยักษ์ มีลักษณะเป็นหอคอยแบบตะวันตก ภายในมีกับดักและรูปปั้นของมนุษย์ที่ถูกสาปเป็นหินจำนวนมาก แต่หลังจากที่วิวกับพรรคพวกเอาชนะนิมฟุได้ เธอก็ถอนคำสาปให้คนเหล่านั้น

- ปราสาทไซมาฟอรัท ปราสาทที่อยู่อาศัยของชนเผ่ากบ ตั้งอยู่กลางทะเลสาบ ปกครองโดยพระราชินี ภายในมีลักษณะแบบตะวันตก จุดเด่นที่ต่างจากสิ่งก่อสร้างอื่นๆ คือ มีสระน้ำอยู่ทั่วปราสาท เป็นการสื่อถึงความชุ่มชื้นซึ่งสิ่งมีชีวิตประเภทกบชื่นชอบ สถานที่สำคัญคือ ห้องพระโรง, ห้องครัวสำหรับประกอบอาหาร, ห้องเก็บวัตถุดิบ, ชั้นใต้ดินสำหรับการล่าวัตถุดิบ และห้องลับซึ่งเป็นที่เก็บดาบในตำนาน

- เมืองทูลาน เมืองที่ตั้งอยู่บนเกาะกลางทะเล มีราชินีเป็นผู้ปกครอง ผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองนี้จะมีภาษาพูดและการแต่งกายแตกต่างจากที่อื่น เช่นเดียวกับฉากของเมือง ที่นอกจากจะมีลักษณะแบบตะวันตกแล้ว ยังมีการตกแต่งที่ให้บรรยากาศแบบทรอปิคัล โดยการปลูกต้นไม้พรวัวและทำน้ำตกจำลองภายในเมือง

- อาณาจักรที่ราบสูงไฮฟอรัท มีลักษณะเป็นป้อมปราการผสมปราสาทแบบตะวันตกตั้งอยู่บนที่ราบสูงทางตะวันออกเฉียงใต้ของแผนที่โลก ภายในประกอบไปด้วยห้องเครื่องยนต์กลไกต่างๆ มากมาย ตอนที่วิวเดินทางมาที่นี่ครั้งแรก อำนาจการปกครองได้ตกอยู่ในมือแม่ทัพซัพพูเก้ แต่เมื่อซัพพูเก้ถูกสังหาร อำนาจการปกครองก็กลับไปอยู่กับเจ้าหญิง

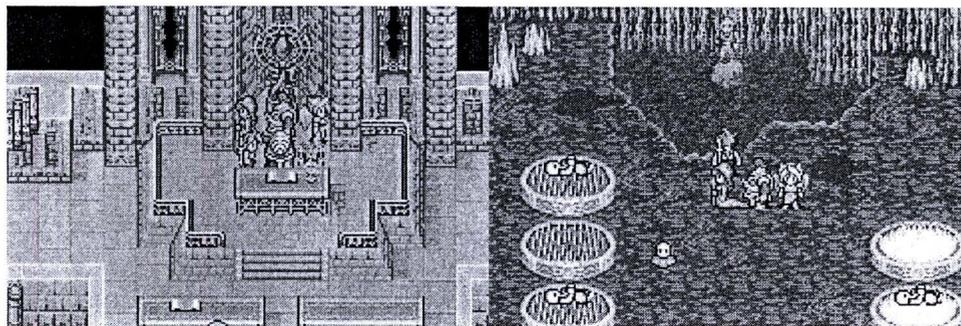
- หมู่บ้านฟาร์มทาวน์ หมู่บ้านเกษตรกรรมของเผ่าตัวนิ่มซึ่งตั้งอยู่ทางตะวันตกเฉียงใต้ ภายในหมู่บ้านมีการทำไร่และเลี้ยงหมู มีขนาดค่อนข้างเล็กเมื่อเทียบกับเมืองหรือหมู่บ้านอื่นๆ
- ก๊อตแลนด์ ชุมชนขนาดเล็กซึ่งประกอบด้วยบ้านเพียง 2 หลัง ตั้งอยู่ทางใต้ของหมู่บ้านฟาร์ม เป็นฐานที่มั่นของกลุ่มต่อต้านศาสนาเอวา
- เมืองเอวาเรล เมืองหลวงของศาสนาเอวา เป็นเมืองที่มีขนาดใหญ่ที่สุด บ้านเรือนที่ตั้งอยู่ในเมืองมีขนาดใหญ่โตและหรูหรากว่าเมืองอื่นๆ นอกจากนี้ยังมีโบสถ์ใหญ่สำหรับการประกอบพิธีทางศาสนา แต่ภายในเต็มไปด้วยกลไกต่างๆ มากมาย
- เมืองทาวนชิพ แต่เดิมเป็นเพียงบ้านร้างที่นี้โรอาศัยอยู่เพียงลำพัง ต่อมาโบว์กับแรนต์ได้ช่วยกันซ่อมแซม และได้ช่างไม้จากเมืองคาปิตันมาช่วยสร้างต่อเติมให้ จนกลายเป็นเมืองขนาดใหญ่ ภายหลังเอชิจิกจากหมู่บ้านกันซึกี้ได้ทำการแปรสภาพให้กลายเป็นเมืองลอยฟ้าโดยอาศัยพลังงานจากการเอร์ฟ้อของริว
- อินฟินิตี้ สถานที่ซึ่งอยู่ด้านหลังถ้ำที่มังกรยักษ์สีขาวปิดทางเข้าไว้ในช่วงแรก มีลักษณะเป็นหอคอยขนาดยักษ์ทอดยาวลงไปได้ดินราวกับจะไม่มีที่สิ้นสุด เป็นที่อยู่ของเดสเอวานและสมุนปีศาจจำนวนมาก ก่อนจะถึงชั้นล่างสุดจะเป็นที่ตั้งของเมืองโดโลกานี่ ซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของชนเผ่ามังกร



ภาพที่ 4.77: ฉากหมู่บ้านฟาร์มทาวน์ (ซ้าย) และฉากปราสาทไซม่าฟอर्थ (ขวา)

จากการวิเคราะห์จากประเภทสิ่งก่อสร้างในเกม Breath of Fire 2 พบว่า สิ่งก่อสร้างส่วนมากได้แนวคิดมาจากอารยธรรมตะวันตกสมัยยุคกลางเป็นหลัก แต่หมู่บ้านหรือเมืองแต่ละแห่งก็จะมีสิ่งก่อสร้างที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะแตกต่างกันออกไป บางแห่งจะเป็นการลอกเลียนมาจากของจริง เช่น โคลอสเซียมในเมืองโคลแซร์ หรือบางแห่งจะมีฉากที่สอดคล้องกับชนเผ่าที่อยู่อาศัย เช่น ฉากปราสาทไซม่าฟอर्थ ซึ่งเป็นที่อยู่ของชนเผ่ากบ ก็จะมีน้ำเข้ามาเกี่ยวข้อง

นอกจากนี้ยังมีสถานที่ในจินตนาการ เช่น โรงเรียนเวทมนตร์ ซึ่งมีปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนอย่างแฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นต้น



ภาพที่ 4.78: ฉากโบสถ์ของศาสนาเอวา (ซ้าย)

และฉากสถานที่ปฏิบัติตนของศาสนานามันด้า (ขวา)

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบองค์ประกอบของฉากในเกม Breath of Fire 2 ที่น่าสนใจอีกอย่าง ซึ่งปรากฏให้เห็นเด่นชัดกว่าเกมอื่นๆ คือเรื่องของศาสนา โดยในเนื้อเรื่องจะมีศาสนาและที่โดดเด่นอยู่ 2 ศาสนา ได้แก่

1. ศาสนาเอวา เป็นศาสนาที่มีผู้นับถือมากที่สุดในโลกของเกม Breath of Fire 2 เป็นการจำลองรูปแบบมาจากศาสนาคริสต์ คือมีนักบวชคอยเผยแผ่คำสอน สัญลักษณ์สำคัญของศาสนาเอวาคือโบสถ์ซึ่งกระจายอยู่ตามเมืองต่างๆ ทั่วโลก แต่ขณะเดียวกันก็มีผู้ที่ต่อต้านศาสนาเอวา และถูกมองว่าเป็นพวกนอกกรีต เมื่อคนเหล่านี้ถูกจับ ผู้ที่นับถือศาสนาเอวาก็จะสนับสนุนให้ฆ่าคนเหล่านี้อย่างเลือดเย็น ศาสนาเอวาจึงเป็นสิ่งที่สะท้อนลักษณะของความเชื่อผิดๆ ที่แฝงมากับศาสนาในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น การเกลียดชังคนที่นับถือศาสนาแตกต่างจากตนเอง หรือผู้ที่สนับสนุนการทำสงครามศาสนา

สำหรับชื่อเอวา (Eva) นั้น เป็นอีกชื่อหนึ่งของอีฟ (Eve) ซึ่งเป็นมนุษย์เพศหญิงคนแรกที่พระเจ้าสร้างขึ้นต่อจากอดัม ซึ่งเป็นมนุษย์เพศชาย แต่ต่อมาอีฟได้ทำความผิด โดยกินผลของต้นแห่งสำนึกในความดีและความชั่ว แล้วนำไปแบ่งให้กับอดัม เป็นเหตุให้ทั้งสองถูกขับไล่ออกจากสวนเอเดน

สำหรับศาสนาเอวานี้ มีลักษณะคล้ายกับลัทธิโอมชินริเคียวซึ่งเคยเป็นข่าวในญี่ปุ่นเมื่อหลายปีก่อน โดยลัทธิดังกล่าวมีการสอนให้สาวกฆ่าคนได้หากคนผู้นั้นประพฤติชั่ว และมีสาวกใช้แก๊ซพิษชาวอินทรีในรถไฟฟ้า ทำให้มีผู้เสียชีวิตและบาดเจ็บจำนวนมาก

2. ศาสนานามันด้า เป็นศาสนาเก่าแก่ที่มีมาก่อนศาสนาเอวา แต่มีผู้นับถือค่อนข้างน้อย ลักษณะของศาสนานามันด้าที่ปรากฏในเกมเป็นการรวมเอาศาสนาพุทธ กับศาสนาฮินดูเข้าด้วยกัน โดยนักบวชในศาสนานามันด้าจะโกนหัวและห่มเหลืองเหมือนพระในศาสนาพุทธ แต่ขณะเดียวกันจะมีการปฏิบัติด้วยการทรมานตนเองแบบในศาสนาฮินดู เป็นการแสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมบางอย่างในเกมสวมบทบาทก็ถูกสร้างขึ้นโดยอาศัยข้อมูลจากโลกจริง

#### 4.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

1. รูปปั้นเทพมังกร รูปปั้นที่ตั้งอยู่ตามเมืองและสถานที่ต่างๆ ทั่วโลก ใช้สำหรับการเซฟเกมและเปลี่ยนตัวเพื่อนในทีม ระหว่างการเดินทาง รูปปั้นนี้จึงเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการผจญภัยของตัวเองและเพื่อนๆ

2. ปีกสีดำของนิน่า สัญลักษณ์ของความโชคร้าย และหายนะ เนื่องจากปกติชนเผ่าวิทจะมีปีกสีขาวบริสุทธิ์ เมื่อนิน่าเกิดมามีปีกสีดำจึงถูกทำนายว่าเป็นตัวกาลกิณี และถูกขับออกจากบ้านเมือง

3. น้ำตามังกร เครื่องรางของชนเผ่ามังกรที่วาเลรี่ได้รับจากพ่อก่อนที่จะขึ้นมายังโลกมนุษย์ มีพลังวิเศษที่สามารถบ่งบอกนิสัยใจคอของผู้คนได้ โดยสีของอัญมณีที่ติดอยู่จะเปลี่ยนไปตามลักษณะนิสัยของมนุษย์ที่พูดคุยด้วย ต่อมาเมื่อวาเลรี่กลายเป็นมังกร ริวกิก็เป็นผู้เก็บไว้ น้ำตามังกรจึงเป็นสัญลักษณ์แทนความรักที่พ่อแม่มีต่อลูก

4. โบสถ์ เป็นสิ่งก่อสร้างที่แสดงถึงความนับถือศรัทธาต่อศาสนาเอวา ซึ่งตามเนื้อเรื่อง หากเมืองไหนมีโบสถ์ ก็จะแสดงว่าชาวเมืองนั้นนับถือศาสนาเอวา แต่เบื้องหลังของศาสนากลับมีปีศาจคอยซุกซน และสั่งสอนให้ผู้คนหลงผิด ชิงชังคนที่แปลกแยกจากตนเอง โบสถ์ในเกมจึงเปรียบเสมือนเปลือกที่ห่อหุ้มความชั่วร้ายไว้ภายใน

#### 4.3.7 จุดยืนของการเล่าเรื่อง (Narrator Standpoint)

ในเกม Breath of Fire 2 มีจุดยืนของการเล่าเรื่องดังต่อไปนี้

1. ผู้เล่าเรื่องเป็นนรุษที่ 1 เป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเอกคือริวกิกับเพื่อนๆ ที่ผู้เล่นเป็นผู้ควบคุม โดยการเล่าเรื่องลักษณะนี้จะดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ

2. การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ ซึ่งการเล่าเรื่องลักษณะนี้จะปรากฏขึ้นเมื่อมีการตัดฉากไปหาตัวละครผู้ร้ายที่กำลังวางแผนหรือปรึกษากัน โดยเป็นเรื่องราวที่ตัวเอกในเรื่องไม่ได้รับรู้ด้วย เช่น ตอนที่ออกัสประชุมกับลูกน้องเพื่อวางแผนทำร้ายเค็ทในงานประลอง

### สรุป กลวิธีการเล่าเรื่องในเกม Breath of Fire 2

การเล่าเรื่องในเกม Breath of Fire 2 มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่อาศัย function แบบเดียวกับของพรอพท์ แต่มีการเพิ่มเติม function บางส่วนเข้าไป เนื้อเรื่องของเกมมีลักษณะคล้ายเทพนิยาย และนำเนื้อหาจากเทพนิยายบางส่วนมาดัดแปลงใส่ลงในเรื่อง ตัวเอกของเรื่องเป็นเด็กกำพร้า ไม่มีคนอบรมสั่งสอน แต่ก็เติบโตขึ้นมาเป็นคนดี เป็นการต่อต้านทัศนคติเกี่ยวกับเด็กกำพร้า ซึ่งคนมักมองว่าจะโตขึ้นมาเป็นภาระของสังคม ในส่วนของความขัดแย้ง เป็นการสะท้อนปัญหาเรื่องศาสนาในโลกจริง คือการไม่ยอมรับคนที่นับถือศาสนาแตกต่างจากตนเอง และคนที่ใช้ศาสนาเป็นเครื่องมือทำให้คนงมงาย ซึ่งแม้แต่ในประเทศไทยก็เผชิญกับปัญหาแบบเดียวกัน สำหรับฉากของเรื่องเป็นฉากที่ดัดแปลงมาจากของจริง และฉากที่เกิดจากจินตนาการของผู้ผลิต

#### 4.4 เกม Pocket Monsters Fire Red

Pocket Monsters Fire Red เป็นเกมสวมบทบาทที่ผลิตโดยบริษัท Nintendo ประเทศญี่ปุ่น โดยทำการจัดจำหน่ายครั้งแรกในปี 1995 ให้กับเครื่อง Gameboy ซึ่งเป็นเครื่องเล่นเกมแบบพกพาแบบขาวดำ ในชื่อ Pocket Monsters Red และได้รับความนิยมอย่างมาก จนนิตยสารฟามิตสึจัดให้เป็นเกมยอดเยี่ยมตลอดกาลอันดับ 5 (จากการจัดอันดับเกมยอดเยี่ยม 100 อันดับของนิตยสารฟามิตสึ เนื่องในโอกาสฉลองครบรอบปีที่ 1,000) ต่อมาในปี 2004 บริษัท Nintendo ได้นำมารีเมคใหม่ เป็นซอฟต์แวร์สำหรับเครื่อง Gameboy Advance โดยเพิ่มตัวละครพิเศษหญิงสำหรับเลือก และปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมรายละเอียดบางส่วนภายในเกม

คำว่า Pocket Monsters หรือที่ผู้เล่นส่วนมากรู้จักในชื่อโปเกมอน (Pokemon) หมายถึงสิ่งมีชีวิตที่ปรากฏในเกม ซึ่งสามารถจับใส่อุปกรณ์ที่เรียกว่า Monster Ball และนำมาใส่กระเป๋า (Pocket) ได้

##### 4.4.1 โครงเรื่อง (Plot)

Pocket Monsters Fire Red เป็นเรื่องราวการผจญภัยของเด็กชายหรือหญิงอายุ 10 ปี ผู้ชื่นชอบสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าโปเกมอน และได้รับการไหว้วานจากดร.โอ๊คนักวิทยาศาสตร์ผู้มีชื่อเสียง ให้ช่วยรวบรวมข้อมูลของโปเกมอนตามสถานที่ต่างๆ ในดินแดนคันโต ระหว่างการเดินทาง ตัวเอกได้ต่อสู้กับแก๊งร็อคเก็ตที่ใช้โปเกมอนก่ออาชญากรรม และรับการทดสอบจากหัวหน้าโรงยิมต่างๆ จนได้รับสิทธิ์เข้าแข่งขันโปเกมอนลีก ในท้ายที่สุด ตัวเอกก็เอาชนะคู่แข่งที่เป็นหลานของดร.โอ๊ค และได้เป็นแชมป์เปี้ยนของโปเกมอนลีก

#### ตารางที่ 4.12: โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Pocket Monsters

Fire Red

เนื้อเรื่อง	ไวยากรณ์นิทานของพรอพท์
<p>- หลังจากเข้าเกมดร.โอ๊คจะอธิบายโลกทัศน์ในเกม และอธิบายสิ่งที่ผู้เล่นต้องทำ จากนั้นจะเป็นการแนะนำตัวเอก และให้ผู้เล่นเลือกเพศ ตั้งชื่อตัวเอก กับคู่แข่งที่เป็นหลานของดร.โอ๊ค</p> <p>(<math>\alpha</math>)</p>	<p>- ความเป็นมาของตัวละคร เหตุการณ์เริ่มต้น</p> <p>(<math>\alpha</math>)</p>

- เหตุการณ์เริ่มต้นที่เมืองพาลเล็ท ตัวเอกต้องการออกผจญภัย จึงขออนุญาตแม่ (May) แต่ขณะจะออกจากเมือง ดร.ไอคึกเรียกตัวเอกไปพบพร้อมกับหลานชาย และมอบโปเกมอนให้ทั้งสองคน (D), (Fr) จากนั้นคูปรับจะขอประลองกับตัวเอกโดยใช้โปเกมอน (H) หลังจากตัวเอกเอาชนะคูปรับได้ (I) จึงเดินทางออกจากเมือง (↑)



ภาพที่ 4.79: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red

- ตัวเอกขออนุญาตผู้ปกครองเพื่อออกเดินทาง (May)  
 - พฤศจิกายนแรกของผู้ช่วยเหลือ (D)  
 - ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)  
 - ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)  
 - ตัวเอกชนะตัวโกง (I)  
 - ตัวเอกเดินทางจากบ้าน (↑)



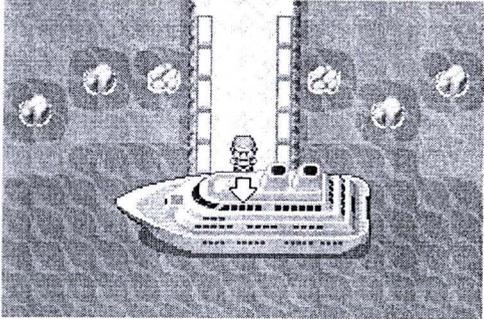
ภาพที่ 4.80: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red

- ระหว่างที่กำลังมุ่งหน้าไปยังเมืองวริเดียนซึ่งอยู่ถัดไป ตัวเอกก็ได้พบกับพนักงานร้านขายของของเมืองวริเดียนซึ่งแนะนำให้ตัวเอกไปซื้อสิ่งของที่จำเป็นสำหรับการเดินทางที่ร้านของตน และได้มอบเครื่องดื่มสำหรับฟื้นฟูพลังกายไปแถมให้กับตัวเอก เมื่อตัวเอกเดินทางไปถึงเมืองวริเดียนก็ไปที่ร้านขายของตามคำแนะนำ (G<sup>4</sup>) เมื่อเจ้าของร้านรู้ว่าตัวเอกมาจากเมืองพาลเล็ท จึงให้वानให้ช่วยนำของไปส่งให้ดร.ไอค (D<sup>7</sup>) ตัวเอกจึงต้องเดินทางย้อนกลับไปที่เมืองพาลเล็ท (E<sup>2</sup>), (↓)

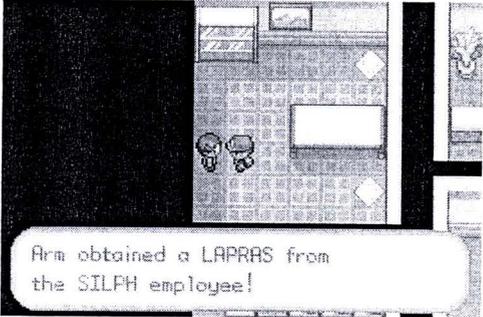
- ตัวเอกไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ (G<sup>4</sup>)  
 - คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)  
 - ตอบสนองด้วยมิตรไมตรี (E<sup>2</sup>)  
 - ตัวเอกกลับบ้าน (↓)

<p>- เมื่อกลับไปถึงพาลเลท ตัวเอกก็นำของที่รับฝากมาไปส่งให้ดร. และได้รับการขอร้องให้ช่วยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโปเกมอน (D<sup>7</sup>) โดยดร. ไอค ได้มอบ Pokedex สำหรับรวบรวมข้อมูลโปเกมอน และมอนสเตอร์บอลสำหรับจับโปเกมอน 5 ลูกให้แก่ตัวเอกและคู่ปรับ (F) จากนั้นตัวเอกจึงเริ่มออกเดินทางอีกครั้ง (E<sup>2</sup>), (↑)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ตอบสนองด้วยมิตรไมตรี (E<sup>2</sup>)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางจากบ้าน (↑)</li> </ul>
<p>- ตัวเอกย้อนกลับไปในเมืองวีริเดียน และได้เรียนวิธีการจับโปเกมอนจากชายชราคนหนึ่ง (D) จากนั้นก็ไปทดสอบความสามารถที่โรงยิมประจำเมือง แต่หัวหน้าโรงยิมกลับไม่อยู่ ตัวเอกจึงเดินทางต่อไปยังเมืองพิวเตอร์ (↑)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเรียนวิชากับผู้วิเศษ (D)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> </ul>
<p>- เมื่อถึงเมืองพิวเตอร์ ตัวเอกได้ไปที่โรงยิมของเมืองเพื่อทำประลองกับบร็อค หัวหน้าโรงยิมแห่งพิวเตอร์ (D<sup>1</sup>) ผู้เชี่ยวชาญการใช้โปเกมอนประเภทหิน หลังได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) บร็อคได้มอบเข็มกลัดศิลาให้กับตัวเอก (F) เพื่อเป็นสัญลักษณ์ว่าผ่านการทดสอบและแนะนำว่าตามเมืองต่างๆ ในดินแดนคันโตยังมีผู้นำโรงยิมแบบเดียวกับตนอยู่อีก 7 คน ให้ตัวเอกลองไปทำการทดสอบฝีมือดู หลังจากนั้นตัวเอกจึงเดินทางต่อไปยังเมืองเซรูเลียน โดยผ่านภูเขาพระจันทร์ (↑) ระหว่างทางก็ได้พบกับผู้ช่วยของดร. ไอคที่นำร่องเท้าสำหรับใส่วิ่งและจดหมายจากแม่ตัวเอกมาให้ (F)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul> <div data-bbox="765 1425 1245 1742" style="text-align: center;"> </div> <p>ภาพที่ 4.81: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>
<p>- เมื่อตัวเอกไปถึงภูเขาพระจันทร์ ตัวเอกได้พบ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H) x2</li> </ul>

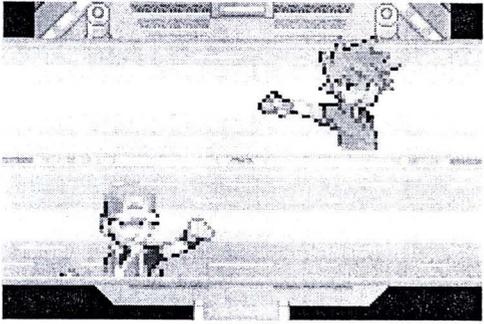
<p>กับแก๊งร็อคเก็ตซึ่งเป็นกลุ่มก่อการร้ายกำลังขุดหาฟอสซิลบนภูเขา จึงเข้าสู่และเป็นผู้ช่วยได้รับชัยชนะ (H), (I) ขณะที่กำลังจะออกจากภูเขา ตัวเอกได้พบฟอสซิลของโปเกมอนโบราณ 2 ชิ้น แต่มีนักวิทยาศาสตร์คนหนึ่งเข้ามาขวางและอ้างว่าตนเองพบฟอสซิลก่อน จึงเกิดการต่อสู้กัน (H), (I) เมื่อตัวเอกเป็นผู้ช่วยนักวิทยาศาสตร์จึงให้ตัวเอกเลือกฟอสซิลไป 1 ชิ้น (F) แล้วนักวิทยาศาสตร์บอกให้ตัวเอกลองไปที่เกาะซินนาร์ ซึ่งที่นั่นมีเทคโนโลยีสามารถคืนชีพให้กับฟอสซิลโปเกมอนได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I) x2</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.82: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเดินทางมาถึงเมืองเซจูเลียน และทำประลองกับมิสตี้ หัวหน้าโรงยิมที่เชี่ยวชาญการใช้โปเกมอนธาตุน้ำ (D<sup>1</sup>) หลังได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) มิสตี้ได้มอบเข็มกลัดน้ำตกให้กับตัวเอก (F) ขณะที่กำลังเดินอยู่ในเมืองคูปรับของตัวเอกก็ปรากฏตัวขึ้นและทำสู้กับตัวเอก (H) หลังจากตัวเอกเป็นผู้ช่วย (I) คูปรับได้เล่าเรื่องของชายชื่อบิล ผู้พัฒนาระบบการฝากโปเกมอนผ่านคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาศัยอยู่ที่แหลมทางตอนเหนือของเมือง (ζ<sup>3</sup>) ตัวเอกจึงลงไปพบกับบิล แต่เมื่อไปถึงก็พบว่าบิลทำการทดลองผิดพลาดจนกลายเป็นโปเกมอน บิลจึงขอให้ตัวเอกช่วยจนสามารถกลับเป็นคนได้ (D<sup>7</sup>), (E<sup>7</sup>) บิลจึงมอบตัวเรือสำราญ S.S. ANNE ซึ่งจอดอยู่ที่เมืองเวอร์มิเลียนให้กับตัวเอกเป็นการตอบแทน (F)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อไปยังเมืองเวอร์มิเลียน (↑) และได้พบกับประธานชมรมคนรักโปเกมอน หลังจากที่ตัวเอกฟังเรื่องราวของโปเกมอนจาก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ข้อเสนอแลกเปลี่ยนของผู้วิเศษ (D<sup>10</sup>)</li> </ul>

<p>ประธานแล้ว (D<sup>10</sup>) ก็ได้รับตัวจักรยาน (F) สำหรับนำไปแลกจักรยานที่เมืองเซรูเลียน ตัวเอกจึงกลับไปร้านขายจักรยานเมืองเซรูเลียน และนำตัวที่ได้ไปแลกเป็นจักรยาน (F) จากนั้นตัวเอกก็กลับไปเมืองเวอรัมิเลียนอีกครั้งเพื่อขึ้นเรือ S.S. ANNE บนเรือตัวเอกได้พบกับคู่ปรับและทำการต่อสู้กัน หลังตัวเอกชนะคู่ปรับก็เล่าให้ตัวเอกฟังว่า กับตันเรือ S.S. ANNE เคยเป็นนักดาบมาก่อน และสามารถสอนวิชาการ “ตัด” ให้กับโปเกมอนได้ (ζ<sup>3</sup>) ตัวเอกจึงไปพบกับกับตันและพบว่ากับตันกำลังเกิดอาการเมาเรืออย่างหนัก ตัวเอกจึงเข้าไปดู หลังให้จนกับตันอาการดีขึ้น (E<sup>7</sup>) กับตันจึงตอบแทนด้วยการมอบอุปกรณ์สอนวิชาตัดสำหรับโปเกมอนให้กับตัวเอก (F)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F) x2</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.83: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>
<p>- หลังจากสอนโปเกมอนให้เรียนวิชาการตัดแล้ว ตัวเอกก็เข้าประลองในโรงยิมเวอรัมิเลียน กับเซิร์กซึ่งเป็นหัวหน้าโรงยิม (D<sup>1</sup>) หลังได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) เซิร์กได้มอบเข็มกลัดสายฟ้าให้กับตัวเอก (F) ขณะที่ตัวเอกจะออกเดินทางต่อก็ได้พบกับผู้ช่วยของดร.โอ๊คบอกว่าผู้ช่วยของดร.อีกคนมีของต้องการจะมอบให้ตัวเอก (ζ<sup>3</sup>) และรอตัวเอกอยู่ที่ถนนหมายเลข 2 ตัวเอกจึงเดินทางไปที่นั่นโดยอาศัยอุโมงค์ที่พวกตัวดิ๊กเล็ทขุดไว้ (↑) และได้รับอุปกรณ์สำหรับสอนวิชา “แฟลช” ให้กับโปเกมอนจากผู้ช่วยของดร.โอ๊ค (F)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>

<p>- หลังจากสอนวิชา “แฟล็กซ์” ให้กับโปเกมอนแล้ว ตัวเอกก็เดินทางต่อไปยังเมืองลาเวนเดอร์ โดยผ่านถ้ำหิน (↑) ที่เมืองลาเวนเดอร์ตัวเอกได้ฟังเรื่องเกี่ยวกับวิญญานโปเกมอนที่ไม่ยอมไปสู่สุคติในหอคอย (ζ<sup>3</sup>) และเดินทางต่อไปยังเมืองเซลาด้อน (↑) เมื่อถึงเซลาด้อน ตัวเอกพบว่ามีการแก๊งร็อคเก็ตมาบ้านเปี่ยนอยู่ในเมือง จึงติดตามไปจนพบรังลับและเกิดการต่อสู้กัน (H) . หลังจากที่เขาชนะจิโอวานี่ ซึ่งเป็นหัวหน้าของแก๊งร็อคเก็ตได้ (I) ตัวเอกก็พบอุปกรณ์ “ซิลฟ์สโคป” ซึ่งสามารถใช้มองตัวจริงของวิญญานโปเกมอนได้ตกอยู่จึงเก็บมาด้วย (F) จากนั้นตัวเอกจึงเข้าไประลองกับเอริกซ์ หัวหน้าโรงยิมของเซลาด้อน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญการใช้โปเกมอนประเภทหญ้า (D<sup>1</sup>) หลังได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) เอริกซ์ได้มอบเข็มกลัดสายรุ้งให้กับตัวเอก (F) จากนั้นตัวเอกได้เดินสำรวจบริเวณเมืองเพื่อหาข่าวสาร และได้รับเครื่องดื่มชาจากหญิงชรา กับ อุปกรณ์สอนวิชา “บิน” ให้กับโปเกมอนจากเด็กสาวคนหนึ่ง (F) x2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F) x3</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">ภาพที่ 4.84: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>
<p>- ตัวเอกจึงกลับไปเมืองลาเวนเดอร์อีกครั้ง (↑) และขึ้นไปยังหอคอยโปเกมอน เพื่อใช้ “ซิลฟ์สโคป” ตามหาวิญญานของโปเกมอนที่ไม่ยอมไปสู่สุคติ จนพบว่ามันเป็นวิญญานของโปเกมอนมาโรว์คที่ถูกพวกแก๊งร็อคเก็ตสังหารและชิงตัวลูกไป ที่ชั้นบนสุดของหอคอยตัวเอกได้พบกับมิสเตอร์ฟุจิซึ่งขึ้นมาบนหอคอยเพื่อปลดปล่อย</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>

<p>วิญญาณของมาโรวัค แต่กำลังโดนแก๊งร็อคเก็ต รุมทำร้าย ตัวเอกจึงจัดการกับแก๊งร็อคเก็ต (<math>E^7</math>), (H), (I) และได้รับขลุ่ยโปเกมอนจากมิสเตอร์ฟู จิเป็นสิ่งที่ตอบแทน (F)</p>	
<p>- ตัวเอกเดินทางต่อไปยังเมืองซาฟรอน (<math>\uparrow</math>) แต่ ตำรวจบอกว่าขณะนี้ในเมืองมีพวกแก๊งร็อคเก็ต อยู่เป็นจำนวนมากซึ่งอาจเป็นอันตราย ตัวเอก จึงมอบขาที่ได้จากหญิงชราที่เมืองเซลูดอน ให้กับตำรวจ (<math>F^7</math>) เพื่อแลกกับการเข้าไปในเมือง ซาฟรอน เมื่อตัวเอกเข้าไปในเมืองก็พบว่า แก๊งร็อคเก็ตได้บุกยึดเมืองเอาไว้ จึงไปที่ตึกของ บริษัทซิลฟ์คอมพานี ซึ่งพวกแก๊งร็อคเก็ตใช้เป็น ฐานทัพ ภายในตัวเอกได้พบกับคูปรับอีกครั้ง และทำการต่อสู้กัน (H) เมื่อตัวเอกเป็นฝ่ายชนะ (I) คูปรับจึงออกจากเมืองไป หลังจากนั้นตัว เอกก็ได้รับโปเกมอนพาหนะลาปรัส (Fr) จาก พนักงานในตึกเพื่อเป็นการตอบแทนที่ตัวเอก ช่วยต่อสู้กับแก๊งร็อคเก็ต (<math>E^7</math>) ที่ชั้นบนสุดของ บริษัทตัวเอกได้ต่อสู้กับจิโอวานี หัวหน้าของ แก๊งร็อคเก็ตอีกครั้ง (H) เมื่อตัวเอกชนะ (I) จิโอ วานีก็หลบหนีไป ประธานบริษัทซิลฟ์คอมพานีจึง มอบ “มาสเตอร์บอล” ซึ่งเป็นบอลที่สามารถจับ โปเกมอนได้ทุกชนิดให้แก่ตัวเอก (F)</p>	<p>- ตัวเอกเดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>) - ของวิเศษลูกเต็มหรือกิน (<math>F^7</math>) - ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H) - ตัวเอกชนะตัวโกง (I) - ให้ความช่วยเหลือ (<math>E^7</math>) - ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) - ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H) - ตัวเอกชนะตัวโกง (I) - ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</p>  <p>ภาพที่ 4.85: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>
<p>- หลังจากตัวเอกขับไล่แก๊งร็อคเก็ตออกจาก เมืองแล้ว จึงไปทำประลองกับซาบริน่า หัวหน้า โรงเรียนของเมืองซาฟรอน (<math>D^1</math>) ซึ่งเชี่ยวชาญ ใช้โปเกมอนพลังจิต หลังได้รับชัยชนะ (<math>E^9</math>) ซาบ</p>	<p>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (<math>D^1</math>) - ตัวเอกได้รับชัยชนะ (<math>E^9</math>) - ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</p>

<p>รีนาโก้ได้มอบเข็มกลัดหนองบิ่งให้กับตัวเอก (F)</p> <p>- ตัวเอกเดินทางต่อไปยังเมืองฟิวเซีย (↑) แต่ระหว่างทางก็พบกับโปเกมอนยักษ์สนอร์เล็ก ซนออนขวางทางอยู่ จึงเป่าขลุ่ยโปเกมอนเพื่อปลุกสนอร์เล็กซ์และจับตัวมาเป็นเพื่อนร่วมเดินทางด้วย (Fr) เมื่อถึงเมืองฟิวเซีย ตัวเอกได้ไปที่ซาฟารีโซนซึ่งเป็นสถานที่ขึ้นชื่อของเมือง และได้รับอุปกรณ์สอนวิชา “ไต่คลีน” ให้กับโปเกมอนจากเจ้าหน้าที่ในซาฟารีโซน (F) ขณะที่กำลังเดินอยู่ภายในซาฟารีโซน ตัวเอกได้พบพื้นปลอมทองตกอยู่ จึงนำไปคืนเจ้าของ (E<sup>7</sup>) และได้รับอุปกรณ์สอนวิชา “พลังกำลัง” ให้แก่โปเกมอนเป็นสิ่งตอบแทน (F) หลังจากได้วิชาใหม่ทั้ง 2 ชนิดมาแล้ว ตัวเอกก็ไปทำประลองที่โรงยิมของเมืองฟิวเซีย โดยต้องสู้กับโคเงะ ผู้เชี่ยวชาญการใช้โปเกมอนพิษ (D<sup>1</sup>) หลังได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) โคเงะได้มอบเข็มกลัดวิญญูณให้กับตัวเอก (F)</p>	<p>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</p> <p>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</p> <p>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</p> <p>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</p> <p>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</p> <p>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>)</p> <p>- ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>)</p> <p>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</p>
<p>- หลังหมดภารกิจในเมืองฟิวเซียแล้ว ตัวเอกได้เดินทางต่อไปยังเกาะชินนabar โดยอาศัยโปเกมอนพาหนะลาปรัส (G<sup>2</sup>) ระหว่างทางตัวเอกต้องผ่านเกาะซีฟอรัม ซึ่งภายในตัวเอกได้พบกับอาร์ติคูน โปเกมอนนกน้ำแข็งในตำนาน จึงจับมาร่วมทีมด้วย (Fr) เมื่อไปถึงเกาะชินนabar ตัวเอกได้ไปที่ศูนย์วิจัยของเกาะ เพื่อขอให้นักวิทยาศาสตร์ช่วยคืนซีฟให้กับฟอสซิลที่ได้มาจากหุบเขาพระจันทร์ และได้โปเกมอนดึกดำบรรพ์มาเป็นพวก (Fr) หลังจากนั้นตัวเอกจึงเข้าประลองกับเบลน หัวหน้าโรงยิมของเกาะชินนabar ผู้เชี่ยวชาญด้านโปเกมอนไฟ (D<sup>1</sup>) หลัง</p>	<p>- ตัวเอกเดินทางทางน้ำ (G<sup>2</sup>)</p> <p>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) x2</p> <p>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>)</p> <p>- ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>)</p> <p>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</p>

<p>ได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) เบลนจึงมอบเข็มกลัดภูเขาไฟให้ตัวเอก (F)</p>	
<p>- หลังจากได้รับเข็มกลัดภูเขาไฟแล้ว ตัวเอกก็ขาดเข็มกลัดอีกชิ้นเดียวจึงจะสามารถเข้าประลองในศึกชิงแชมป์โปเกมอนลีกได้ ตัวเอกจึงเดินทางไปยังเมืองวิริเดียน (↑) เพื่อทำประลองกับผู้นำโรงยิมคนสุดท้าย แต่ตัวเอกก็ต้องประหลาดใจเมื่อพบว่าผู้นำโรงยิมคนสุดท้ายคือจิโวนานี้ หัวหน้าของแก๊งร็อคเก็ตนั่นเอง ตัวเอกได้ต่อสู้กับจิโวนานี้ (D<sup>1</sup>) จนได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) และได้รับเข็มกลัดพสุธามา (F)</p>	<p>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</p> <p>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>)</p> <p>- ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>)</p> <p>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</p> 
<p>- หลังได้รับเข็มกลัดครบทั้ง 8 ชิ้น ตัวเอกจึงเดินทางผ่านถนนวิคตอรี เพื่อเข้าร่วมประลองโปเกมอนลีก ณ ที่ราบสูงสีคราม เมื่อถึงลานประลอง ตัวเอกต้องรับการทดสอบจากจตุรเทพ คือ ลอเรล ผู้เชี่ยวชาญด้านโปเกมอนน้ำแข็ง, บรูโน่ ผู้เชี่ยวชาญโปเกมอนสายต่อสู้, อากาธา ผู้ใช้โปเกมอนภูตผี และแลนซ์ ผู้ใช้โปเกมอนมังกร (D<sup>1</sup>) x4, (E<sup>9</sup>) x4 หลังจากชนะจตุรเทพแล้ว ตัวเอกก็ได้รับการยอมรับให้เป็นแชมป์ของโปเกมอนลีก แต่แลนซ์บอกว่าก่อนหน้านี้ตัวเอกจะมาที่นี่ คู่ปรับของตัวเอกก็เอาชนะจตุรเทพได้เช่นกัน ตัวเอกและคู่ปรับจึงต้องต่อสู้กันเพื่อหาแชมป์ที่แท้จริง (H) และในที่สุดตัวเอกก็เป็นฝ่ายชนะ (I) จากนั้นดร.โอ๊คก็ปรากฏตัวขึ้นเพื่อแสดงความยินดีกับตัวเอก และอธิบายให้คู่ปรับซึ่งเป็นหลายชายเข้าใจว่า สาเหตุที่เขาพ่ายแพ้ให้กับตัวเอกเป็นเพราะสนใจแต่การต่อสู้ ไม่ได้เลี้ยงดูโปเกมอนด้วยความรักและความเชื่อใจ เพราะชัยชนะที่แท้จริงไม่ได้เกิดจากผู้ฝึกโปเก</p>	<p>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</p> <p>- ผู้วิเศษทดสอบตัวเอก (D<sup>1</sup>) x4</p> <p>- ตัวเอกได้รับชัยชนะ (E<sup>9</sup>) x4</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ตัวเอกเป็นที่รู้จัก (Q)</p> <p>- ตัวเอกกลับบ้าน (↓)</p>  <p>ภาพที่ 4.86: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>

<p>มอนเพียงอย่างเดียว แต่ยังคงเกิดจากความผูกพันที่ผู้เลี้ยงและโปเกมอนมีให้แก่กันด้วย หลังจากนั้นตัวเอกกับโปเกมอนก็ได้รับการขึ้นตำแหน่งเป็นแชมป์อย่างเป็นทางการ (Q) และเดินทางกลับบ้านที่เมืองพาลเลท ( ↓ )</p>	 <p>ภาพที่ 4.87: ภาพจากเกม Pocket Monsters Fire Red</p>
---	---

1. ไวยากรณ์นิทานใน Pocket Monsters Fire Red เปรียบเทียบกับของพรอพท์

จากการวิเคราะห์โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Pocket Monsters Fire Red พบว่า โครงสร้างหลักเริ่มต้นจาก

- การแนะนำตัวเอก ( $\alpha$ )
- ตัวเอกได้รับเพื่อนร่วมเดินทางจากผู้วิเศษ (Fr)
- ตัวเอกได้รับการให้อาหารจากผู้วิเศษให้ช่วยทำธุระให้ ( $D^7$ )

- ตัวเอกออกเดินทาง ( ↑ ) ระหว่างการเดินทางตัวเอกได้ให้ความช่วยเหลือผู้คน ( $E^7$ ), ( $E^2$ ) และได้รับการทดสอบจากผู้วิเศษ ( $D^1$ ) แล้วจึงได้รับของขวัญพิเศษเป็นสิ่งตอบแทน (F) ขณะเดียวกันตัวเอกก็ต้องต่อสู้กับกลุ่มคนที่ชั่วร้ายที่ก่ออาชญากรรมในดินแดนที่ตนอยู่อาศัย (A) และคู่ปรับที่หวังจะเอาชนะ (H), (I) จนท้ายที่สุด ตัวเอกก็กลายเป็นผู้มีชื่อเสียง (Q) แล้วจึงเดินทางกลับบ้าน ( ↓ ) หากนำ function หลักๆ มาเรียงกันจะมีลักษณะดังนี้

$$\alpha \text{ Fr } D^7 \uparrow E^7 E^2 D^1 \text{ F A H I Q } \downarrow$$

หากเปรียบเทียบกับรูปแบบไวยากรณ์นิทานตามสูตรของพรอพท์ คือ

$$\begin{array}{cccccccccccc} \text{A B C} & \uparrow & \text{D E F G H J I K} & \downarrow & \text{Pr - Rs} & * & \text{L Q Ex T U W} & * \\ & & \text{L M J N K} & \downarrow & \text{Pr - Rs} & & & \end{array}$$

จะพบว่าการเล่นลำดับก่อนข้างมีความแตกต่างกัน เพราะช่วงแรกตัวเอกไม่ได้พบกับความโชคร้าย หรือผลจากการกระทำของตัวโกง (A) แต่ออกเดินทางตามความสมัครใจของตนเอง และจุดประสงค์หลักของตัวเอกคือการออกเดินทางเพื่อเก็บประสบการณ์โดยรับการทดสอบจากบรรดาผู้มีฝีมือของเมืองต่างๆ ( $D^1$ ) ส่วนการต่อสู้กับตัวโกงเป็นเหตุบังเอิญที่เกิดขึ้นระหว่างการเดินทาง อีก function ที่ถือว่ามีความสำคัญคือการให้ความช่วยเหลือผู้คน ( $E^7$ ), ( $E^2$ ) เพราะเป็นการเน้นย้ำคุณธรรมของตัวเอกให้เด่นชัดขึ้น

## 2. ประเภท function ที่พบบ่อย

โครงสร้างพฤติกรรมที่พบบ่อยคือการออกเดินทาง ( $\uparrow$ ) พบ 13 ครั้ง การทดสอบจากผู้วิเศษแล้วได้รับชัยชนะ ( $D^1$ ), ( $E^9$ ) พบ 16 ครั้ง การต่อสู้และเอาชนะตัวโกง (H), (I) พบ 10 ครั้ง และการช่วยเหลือผู้คนกับการตอบสนองด้วยไมตรี ( $E^7$ ), ( $E^2$ ) พบ 7 ครั้ง

Function ที่ปรากฏบ่อยเช่นเดียวกับเกมอื่นๆ คือ การออกเดินทาง ( $\uparrow$ ) สำหรับข้อแตกต่างจากเกมอื่นๆ คือ function การได้รับข้อมูลข่าวสารจะพบน้อยมาก คือพบเพียง 4 ครั้ง แต่ function ที่พบบากกลับเป็นการทดสอบความสามารถ ซึ่งปรากฏมากกว่าการต่อสู้และเอาชนะด้วย ซึ่งอันที่จริงการทดสอบในเกมก็คือการต่อสู้เหมือนกัน แต่จุดประสงค์ของการต่อสู้คือการทดสอบความสามารถ ส่วนการต่อสู้เพื่อมุ่งหวังเอาชนะจะปรากฏน้อยกว่า อีก function ที่พบบ่อยคือให้ความช่วยเหลือผู้คน ( $E^7$ ), ( $E^2$ )

ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายของเกม Pocket Monsters Fire Red เป็นเด็กเล็กจนถึงเด็กโต ผู้ผลิตจึงพยายามอบรมเพาะแนวคิดดังกล่าวแก่กลุ่มผู้เล่น ผ่านการกระทำของตัวละคร

## 3. ประเภท function ที่มากกว่าทฤษฎี

สำหรับเกม Pocket Monsters Fire Red ผู้วิจัยพบแต่พฤติกรรมที่มีลักษณะแบบ Invention หรือพฤติกรรมใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน 2 ประเภท ได้แก่

- ตัวเอกขออนุญาตผู้ปกครองเพื่อออกเดินทาง (May)
- การได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)

- ตัวเอกขออนุญาตผู้ปกครองเพื่อออกเดินทาง (May) พฤติกรรมการขออนุญาตนี้มีลักษณะเดียวกับการขออนุญาตของหุ่นยนต์ในเกม Saga Frontier แต่ต่างกันตรงที่ในเกม

Pocket Monsters Fire Red จะเป็นตัวเอก(ลูก) ซึ่งยังเป็นเด็กอายุแค่ 10 ขวบขออนุญาตแม่ เป็นสะท้อนให้เห็นพฤติกรรมที่สมควรกระทำของเด็กหรือผู้ที่เป็นลูก ว่าหากจะทำอะไรบางอย่างซึ่งเป็นเรื่องสำคัญ ก็ควรจะได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองก่อน

- การได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) เป็นฟังก์ชันที่แตกต่างจากนิทานสมัยโบราณที่ตัวเอกมักมีลักษณะฉายเดี่ยว (Individual Hero) สะท้อนให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับ Team หรือ Teamwork ที่จะต้องคอยช่วยเหลือกันในระหว่างการผจญภัย เพราะบางครั้งตัวเอกคนเดียวก็อาจจะคิดอะไรไม่ออก แต่เมื่อมีกลุ่ม ก็จะช่วยกันคิดช่วยกันแก้ไข จนสามารถผ่านอุปสรรคไปได้ เหมือนอย่างคำพังเพยที่ว่า “คนเดียวห้วยหาย สองคนเพื่อนตาย สามคนกลับบ้านได้”

สำหรับ function การได้เพื่อนร่วมเดินทางในเกม Pocket Monsters Fire Red จะมีความพิเศษกว่าเกมอื่น เพราะนอกจากจะเกิดตามเนื้อเรื่องที่ถูกวิจันำเสนอลแล้ว ตลอดเกมผู้เล่นยังสามารถจับโปเกมอนมาเป็นเพื่อนได้มากถึง 250 กว่าตัว

#### 4.4.2 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องของเกม Pocket Monsters Fire Red คือ “มนุษย์เราควรช่วยเหลือผู้อื่น ทุกครั้งที่มีโอกาส” แก่นเรื่องดังกล่าวสะท้อนผ่านพฤติกรรมของตัวเอก ที่ตลอดทั้งเรื่องได้ช่วยเหลือผู้คนไว้มากมาย และได้รับการตอบแทนเป็นของวิเศษ ถึงแม้ในโลกแห่งความเป็นจริงการช่วยเหลือผู้อื่นอาจไม่ได้รับการตอบแทนเป็นสิ่งของเหมือนอย่างเนื้อเรื่องในเกม แต่เราอาจจะได้รับสิ่งตอบแทนเป็นความรู้สึกทางใจ ซึ่งแก่นเรื่องนี้สอดคล้องกับหลักคำสอนทางพุทธศาสนาในเรื่องของความ “กรุณา” หมายถึง ความปรารถนาให้ ผู้อื่นหรือสรรพสัตว์พันทุกซ์ หรือการเห็นผู้อื่นหรือสรรพสัตว์เป็นทุกซ์หรือตกอยู่ในทุกซ์แล้วทนอยู่ไม่ได้ ต้องหาทางช่วยเหลือเต็มที่

#### 4.4.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งในเนื้อเรื่องของเกม Pocket Monsters Fire Red พบแต่ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร 2 ประเด็นใหญ่ๆ ได้แก่

ตารางที่ 4.13: ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Pocket Monsters Fire

Red

ตัวละครคู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- ตัวเอกและคู่ปรับ	ตัวเอกเป็นเด็กที่ชื่นชอบไปเกมอน ขณะที่คู่ปรับสนใจแต่เรื่องไปเกมอนแบบเทิลหรือการใช้ไปเกมอนเพื่อการต่อสู้ คู่ปรับชอบคิดว่าตัวเองก้าวหน้ากว่าตัวเอกอยู่เสมอ แต่ทุกครั้งที่พบกันก็จะขอประลองกับตัวเอกและเป็นฝ่ายแพ้ทุกครั้ง ในท้ายที่สุดตัวเอกและคู่ปรับก็ต้องต่อสู้กันเพื่อชิงตำแหน่งไปเกมอนแชมป์เปี้ยน และตัวเอกก็เป็นฝ่ายชนะ
- ตัวเอกกับแก๊งร็อคเก็ต	ขณะที่ตัวเอกออกผจญภัย แก๊งร็อคเก็ตภายใต้การนำของจิโรวานี่ก็ได้ก่ออาชญากรรมไปทั่วยุทธพิภพ ตัวเอกที่ทราบเรื่องนี้เข้าจึงต่อสู้เพื่อขัดขวาง ในตอนท้ายตัวเอกก็สามารถเอาชนะจิโรวานี่ได้ และทำให้แก๊งร็อคเก็ตล่มสลาย

ความขัดแย้งระหว่างตัวเอกกับคู่ปรับเป็นความขัดแย้งที่แสดงออกผ่านตัวละครที่อยู่ในวัยเดียวกันแต่มีลักษณะนิสัยต่างกันโดยตัวเอกเป็นคนจิตใจดี รักไปเกมอนและชอบช่วยเหลือผู้อื่น ขณะที่คู่ปรับสนใจแต่เรื่องของการต่อสู้ ไม่เคยช่วยเหลือผู้อื่นเลย แต่ท้ายที่สุดคู่ปรับก็พ่ายแพ้ให้แก่ตัวเอก เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า คนเราจะมีความสามารถแต่เพียงอย่างเดียวไม่ได้ แต่ต้องมีคุณธรรมความดี และความรักต่อเพื่อนมนุษย์ รวมถึงสิ่งมีชีวิตอื่นๆ ด้วย

สำหรับไปเกมอนที่ปรากฏตามเนื้อเรื่อง เป็นสัญลักษณ์แทนสัตว์ หรือสิ่งมีชีวิตอื่นๆ นอกเหนือจากมนุษย์ และยังเป็นเพื่อน ซึ่งตัวเอกให้ความรักและความสำคัญอีกด้วย

ส่วนความขัดแย้งระหว่างตัวเอกกับแก๊งร็อคเก็ต เป็นความขัดแย้งระหว่างฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม เมื่อแก๊งร็อคเก็ตออกอาละวาดในดินแดน ตัวเอกกับเพื่อนๆ ไปเกมอนจึงต่อสู้เพื่อนำสันติสุขกลับคืนมา ในท้ายที่สุด ตัวเอกก็สามารถยับยั้งความทะเยอทะยานของจิโรวานี่หัวหน้าแก๊งร็อคเก็ตได้สำเร็จ ความขัดแย้งนี้นอกจากจะสะท้อนแนวคิดเรื่อง ธรรมะย่อมชนะ

ธรรมดาแล้ว ยังสะท้อนเรื่องของความสามารถว่าไม่เกี่ยวข้องกับวัยวุฒิ เพราะตัวเอกเป็นเพียงเด็กอายุแค่ 10 ปี ขณะที่จิโวนานี้ซึ่งเป็นตัวร้ายมีอายุประมาณ 40 ปี

สำหรับการที่ตัวเอกซึ่งเป็นเด็กสามารถเอาชนะผู้ใหญ่ได้ ผู้วิจัยสันนิษฐานน่าจะเป็นอีกสาเหตุที่ทำให้เด็กชื่นชอบเกม Pocket Monsters มาเป็นพิเศษ เพราะในความเป็นจริงโอกาสที่เด็กจะสามารถทำอะไรได้ดีกว่าผู้ใหญ่ถือเป็นเรื่องยาก ทั้งเหตุผลด้านวัยวุฒิและคุณวุฒิ ดังนั้น เมื่อเกมออกแบบให้เด็กมีความสามารถเหนือกว่าผู้ใหญ่ และให้ผู้ใหญ่กลายเป็นตัวร้าย เด็กจึงรู้สึกเหมือนตัวเองเป็นฮีโร่ ที่สามารถเอาชนะพอมัดได้

#### 4.4.4 ตัวละคร (Character)

1. **ตัวเอก (Hero)** เป็นเด็กชายหรือหญิง (ผู้เล่นสามารถเลือกเพศและตั้งชื่อให้ได้) อายุ 10 ปี เป็นโปเกมอนเทรนเนอร์ (ผู้ฝึกสอนโปเกมอน) ที่ชื่นชอบโปเกมอนเป็นพิเศษ มีนิสัยกล้าหาญ และชอบช่วยเหลือผู้อื่น อยู่มาวันหนึ่งตัวเอกตัดสินใจออกเดินทางผจญภัย และได้รับโปเกมอนจากดร.โอ๊ค เพื่อให้ช่วยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโปเกมอนในดินแดนคันโต ตามเนื้อเรื่องไม่มีการกล่าวถึงพ่อของตัวเอก จึงอนุมานได้ว่าตัวเอกเป็นกำพร้าพ่อ

สำหรับคุณสมบัติของตัวเอกที่พบในตัวเอกของเกม Pocket Monsters Fire Red ได้แก่

1. มีความสามารถด้านการต่อสู้ โดยใช้โปเกมอน
2. มีจิตใจดี ชอบช่วยเหลือผู้คน
3. มีความกล้าหาญ พร้อมทั้งจะต่อสู้เพื่อความถูกต้อง
4. มีความพยายาม ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค
5. เป็นคนมีเมตตา และรักสัตว์(โปเกมอน)

2. **คู่ปรับ (Rival)** ตัวร้าย (villain) และบอสใหญ่ของเกม เป็นหลานชายของดร.โอ๊ค เป็นโปเกมอนเทรนเนอร์ เช่นเดียวกับตัวเอก ชอบมองตัวเอกเป็นคู่แข่ง ให้ความสนใจในเรื่องโปเกมอนแบทเทิล หรือการต่อสู้โดยใช้โปเกมอนเป็นหลัก จนละเอียดที่จะให้ความรักความใส่ใจกับโปเกมอน เป็นเหตุให้พ่ายแพ้แก่ตัวเอกตั้งแต่ต้นจนจบ ตามเนื้อเรื่องคู่ปรับอาศัยอยู่กับดร.โอ๊คซึ่งเป็นปู่และพี่สาว เพียง 3 คน ไม่มีพ่อแม่ จึงอนุมานได้ว่าคู่ปรับก็เป็นกำพร้าเช่นเดียวกับตัวเอก

3. **ดร.ไอค์** ตัวละครผู้วิเศษ (donor) นักวิทยาศาสตร์ที่สนใจเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าโปเกมอน ตั้งแต่วัยหนุ่มเขามีความฝันที่จะรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโปเกมอนทั่วโลก จึงได้สร้างอุปกรณ์ที่เรียกว่า Pokedex สำหรับรวบรวมข้อมูลดังกล่าวขึ้นมา และให้ตัวเอกกับหลานชายออกเดินทางเพื่อเก็บข้อมูล

4. **จิโวนี่** ตัวร้าย (villain) หัวหน้าของแก๊งร็อคเก็ต องค์กรร้ายที่ก่ออาชญากรรมไปทั่วเขตคันโต และมีจุดมุ่งหมายคือการครอบครองโปเกมอนที่หายาก แท้จริงแล้วจิโวนี่ เป็นหนึ่งในผู้นำโรงยิมของเขตคันโต ผู้เชี่ยวชาญการใช้โปเกมอนธาตุดิน หลังจากแผนการของเขาถูกตัวเอกทำลายลงถึง 3 ครั้งและพ่ายแพ้ให้แก่ตัวเอกที่โรงยิมวิริเดียน เขาก็หายตัว

5. **กลุ่มผู้นำโรงยิมแห่งดินแดนคันโต** ประกอบด้วย บร็อค แห่งเมืองฟิวเตอร์, มิสตี้ แห่งเมืองเซจูเลียน, เซิร์ก แห่งเมืองเวอร์มิเลียน, เอริกะ แห่งเมืองเซลาดอน, โคงะ แห่งเมืองฟิวเซีย, ซาบรีน่า แห่งเมืองแซฟรอน และ เบลน แห่งเกาะซินนอบาร์ ทั้ง 7 คนมีบทบาทเป็นผู้วิเศษ (donor) ที่ทำหน้าที่ทดสอบความสามารถของตัวเอกระหว่างการผจญภัย โดยการแข่งโปเกมอนแบทเทิล หลังจากตัวเอกได้รับชัยชนะ ก็จะได้รับเข็มกลัด ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ว่าผ่านการทดสอบ

จากการพิจารณาลักษณะของตัวละครพบว่าตัวละครหลักจะมีลักษณะแบน (flat character) โดยตัวเอกจะมีลักษณะการกระทำที่ชัดเจนว่าเป็นฝ่ายธรรมะ เช่น ช่วยเหลือผู้อื่น และต่อสู้กับองค์กรชั่วร้าย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกลุ่มเป้าหมายของเกม Pocket Monsters Fire Red คือเด็ก การออกแบบตัวละครให้มีความแบน ย่อมจะนำเสนอเรื่องศีลธรรมได้ดีกว่าตัวละครที่มีลักษณะกลม (round character)

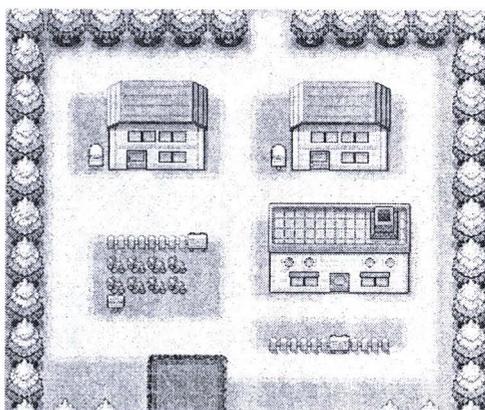
#### 4.4.5 ฉาก (Setting)

ฉากในเกม Pocket Monsters Fire Red เป็นดินแดนที่มีชื่อว่าเขตคันโต (Kanto) ซึ่งนำมาจากชื่อของเขตซึ่งมีอยู่จริงในประเทศญี่ปุ่น ประกอบไปด้วยเมืองซึ่งเป็นสิ่งก่อสร้าง และฉากที่เป็นธรรมชาติ ดังต่อไปนี้

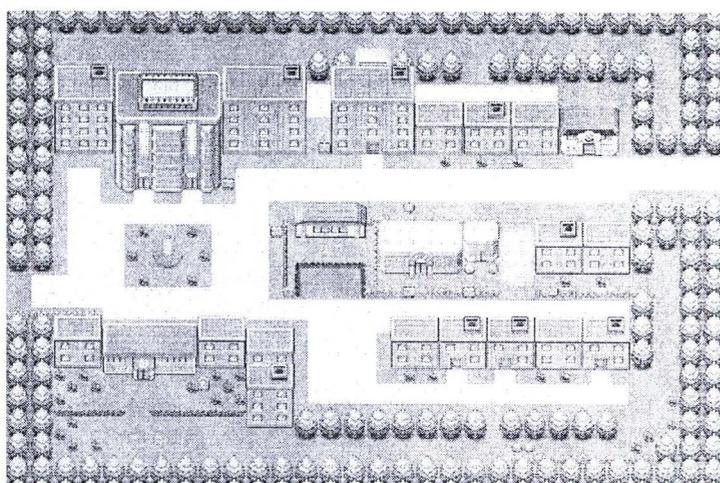
##### 1. ฉากประเภทสิ่งก่อสร้าง ได้แก่

- เมืองพาลเล็ท เมืองขนาดเล็ก ซึ่งเป็นบ้านเกิดของตัวเอกและคู่ปรับ มีสถานที่สำคัญคือศูนย์วิจัยของดร.ไอค์ และบ้านของตัวเอก

- เมืองวิริเดียน เมืองที่ตั้งอยู่ทางตอนเหนือของพาลเล็ท เป็นทางผ่านไปยังถนน วิคตอรี ซึ่งมุ่งไปสู่ลานแข่งขันโปเกมอนแชมเปียน มีโรงยิมสำหรับทดสอบความสามารถ แต่ไม่ค่อย เปิดให้บริการ ด้านหลังของเมืองเป็นป่าที่มี ปิกะจู ซึ่งเป็นโปเกมอนหายากอาศัยอยู่
- เมืองพิวเตอร์ เมืองที่อยู่ทางเหนือของวิริเดียน นอกจากจะมีโรงยิมแล้ว ยังมี พิพิธภัณฑที่มีชื่อเสียง ซึ่งจัดแสดงฟอสซิลและหินหายากให้ชมอีกด้วย
- เมืองเซรูเลียน เมืองริมทะเลที่ตั้งอยู่ทางตอนเหนือของเขตคันโต ตอนเหนือของ เมืองมีแหลมซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยม นอกจากนี้ในเมืองยังมีร้านขายจักรยาน ซึ่งเป็น พาหนะสำหรับเดินทางด้วย
- เมืองเวอร์มิเลียน เมืองริมทะเลทางตอนใต้ของคันโต เป็นที่ตั้งของชมรมคนรัก โปเกมอน และมีเรือสำราญ S.S. ANNE คอยให้บริการนักท่องเที่ยว
- เมืองลาเวนเดอร์ เมืองขนาดเล็ก เป็นเองหนึ่งซึ่งไม่มีโรงยิมเช่นเดียวกับเมืองลา เล็ท มีสถานที่ขึ้นชื่อคือหอคอยโปเกมอน ซึ่งใช้สำหรับฝังศพของโปเกมอนที่เสียชีวิต
- เมืองเซลาด้อน เมืองที่ขึ้นเรื่องของสถานบันเทิงและการช้อปปิ้ง มีสถานที่สำคัญ คือห้างสรรพสินค้าขนาดใหญ่ และคาสिनอสำหรับเล่นสล็อต ซึ่งมีการแจกโปเกมอนหายากเป็นของ รางวัลด้วย
- เมืองแซฟรอน เมืองที่ตั้งอยู่ตอนกลางของดินแดนคันโต เป็นเมืองที่มีขนาดใหญ่ สุด นอกจากโรงยิมแล้ว ยังมีสถานที่สำคัญคือสำนักงานของบริษัทซิลฟ์คอมพานี ซึ่งพัฒนามอน สเตอร์บอลสำหรับการจับโปเกมอน และสำนักต่อสู้สำหรับทดสอบความสามารถ
- เมืองฟิวเซีย เมืองริมทะเลทางตอนใต้อีกแห่งของคันโต มีสถานที่สำคัญคือ ซาฟารีโซน ซึ่งมีโปเกมอนแปลกๆ หายากจำนวนมาก
- เกาะซินนาบาร์ เกาะกลางทะเลทางใต้ของเมืองพาลเล็ท เป็นที่ตั้งของ สถานบันวิจัยซึ่งค้นคว้าเกี่ยวกับฟอสซิลของโปเกมอน
- ที่ราบสูงสีคราม เป็นสถานที่ตั้งของลานประลองในการแข่งโปเกมอนลึค มีลาน ประลองที่ทันสมัยและสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน



ภาพที่ 4.88: ฉากเมืองพาลเล็ต



ภาพที่ 4.89: ฉากเมืองเชลุด้อน

จากการวิเคราะห์ฉากสิ่งก่อสร้างในเกม Pocket Monsters Fire Red พบว่าเป็นฉากที่สร้างจากจินตนาการเป็นหลัก ผสานกับรูปแบบของสิ่งก่อสร้างในญี่ปุ่นยุคปัจจุบัน มีลักษณะเป็นการ์ตูน และไม่สมจริง

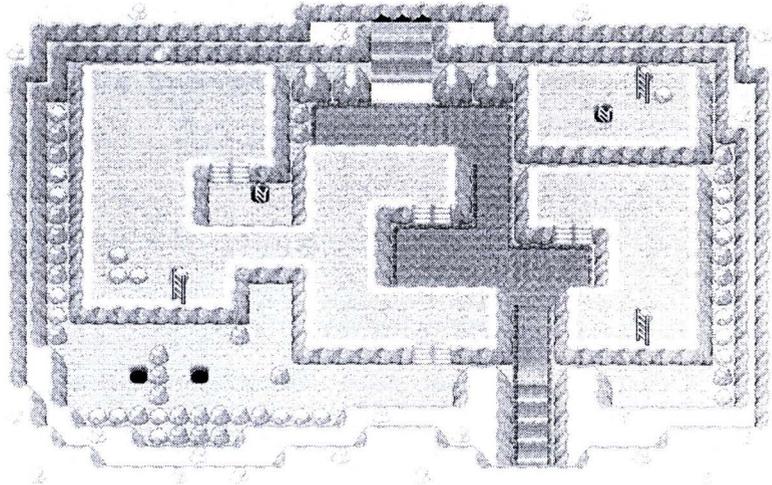
## 2. ฉากธรรมชาติ ได้แก่

- ภูเขาพระจันทร์ ภูเขาที่ตั้งอยู่ระหว่างเมืองฟิวเตอร์กับเมืองเชรูเลียน เป็นที่อยู่ของบีบีโปเกมอนรูปดาว ซึ่งเป็นโปเกมอนหายาก นอกจากนี้ยังมีการขุดพบฟอสซิลโปเกมอนดึกดำบรรพ์อยู่เป็นระยะ จึงเป็นที่หมายตาของแก๊งร็อคเก็ต

- ถ้ำดึกเล็ด ถ้ำขนาดใหญ่ที่เกิดจากการขุดของโปเกมอนดึกเล็ด เป็นทางเชื่อมระหว่างเมืองเวอร์มิเลียน กับเมืองฟิวเตอร์

- อุโมงค์หิน อุโมงค์ที่อยู่ลึกลงไปใต้ดินจนแสงสว่างแทบส่องลงไปไม่ถึง เป็นทางสำหรับผ่านไปยังเมืองลาเวนเดอร์

- เกาะซีฟอรัม เกาะกลางทะเล ซึ่งอยู่ทางใต้ของเมืองฟิวเซีย มีลักษณะเป็นเกาะผาแฝด ที่มีถ้ำเชื่อมต่อกัน ด้านล่างสุดเป็นถ้ำน้ำแข็ง และมีกระแสน้ำเชี่ยวกราก นอกจากนี้ยังเป็นที่อยู่อาศัยของ อาร์ติคูน โปเกมอนนกน้ำแข็งในตำนาน



ภาพที่ 4.90: ฉากถ้ำบนเกาะซีฟอรัม

จากการวิเคราะห์ฉากธรรมชาติในเกม Pocket Monsters Fire Red พบว่าฉากที่ปรากฏมาจากธรรมชาติที่มีอยู่จริงและนำมาปรับแต่งโดยใส่จินตนาการเสริมเข้าไป เช่น ถ้ำน้ำแข็งกลางทะเล, ถ้ำขนาดใหญ่ที่เกิดจากการขุดของโปเกมอน และ ภูเขาสำหรับขุดหาฟอสซิล เป็นต้น สะท้อนให้เห็นโลกทัศน์ของการผจญภัยในเกมสวมบทบาท ว่ามีทั้งส่วนที่อิงกับความเป็นจริงและอยู่นอกเหนือจากความเป็นจริง

#### 4.4.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

1. เข็มกลัด สัญลักษณ์ที่สื่อถึงความสามารถ และความแข็งแกร่ง เป็นเครื่องหมายที่ผู้นำโรงยิมจะมอบให้แก่ผู้ผ่านการทดสอบ คุณสมบัติของเข็มกลัด นอกจากจะทำให้ควบคุมโปเกมอนที่มีเลเวลสูงได้เป็นปกติแล้วยังเป็นเหมือนบัตรผ่านสำหรับเข้าสู่การแข่งขันโปเกมอนลีก โดยผู้ที่รวบรวมเข็มกลัดได้ 8 ชิ้นเท่านั้น จึงจะสามารถลงแข่งขันได้ สำหรับต้นแบบของเข็มกลัด ผู้วิจัยคาดว่าน่าจะมาจากเหรียญทอง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของชัยชนะในการกีฬา

2. Pokedex สัญลักษณ์ที่สื่อถึงความรู้ เป็นอุปกรณ์ที่ดร.โอคคิดค้นขึ้นเพื่อใช้รวบรวมข้อมูลของโปเกมอนในเขตคันโต และได้มอบให้ตัวเอกและหลานชายซึ่งเป็นคู่ปรับกับตัว

เอก ทุกครั้งที่ตัวเอกพบโปเกมอน Pokedex ก็จะทำให้การเก็บข้อมูลต่างๆ เอาไว้ และสามารถนำมาเปิดเช็คข้อมูลได้ สำหรับต้นแบบของอุปกรณ์ Pokedex นี้ ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า น่าจะนำมาจากพจนานุกรม (Dictionary) หรือ สารานุกรม (encyclopaedia) ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับหาความรู้ในโลกจริง

#### 4.4.7 จุดยืนของการเล่าเรื่อง (Narrator Standpoint)

ในเกม Pocket Monsters Fire Red มีจุดยืนของการเล่าเรื่องในลักษณะที่ผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่ 1 เป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเอกซึ่งบังคับโดยผู้เล่น โดยการเล่าเรื่องลักษณะนี้จะดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ

#### สรุป กลวิธีการเล่าเรื่องในเกม Pocket Monsters Fire Red

การเล่าเรื่องในเกม Pocket Monsters Fire Red มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่แทบจะไม่แตกต่างจากพรอพท์ กล่าวคือโครงสร้างทั้งหมดแทบจะไม่มีอะไรใหม่ แต่มีความแตกต่างตรงที่ลำดับการเรียงตัวของ function ที่ไม่มีเรื่องของความโชคร้าย หรือสถานการณ์ที่บังคับให้ตัวเอกต้องออกเดินทาง ตัวละครเอกของเรื่องมีลักษณะเป็นตัวละครในอุดมคติและมีความสามารถค่อนข้างเกินจริง คือเป็นเด็กอายุ 10 ขวบที่ออกเดินทางผจญภัยและได้ต่อสู้กับเหล่าร้ายจนได้ชัยชนะ และในตอนท้ายยังได้เป็นแชมป์ในการแข่งขันโปเกมอนลีก จากของเกมมีลักษณะแบบญี่ปุ่นปัจจุบันผสมผสานกับจินตนาการ สำหรับแก่นเรื่องที่เกมนำเสนอเพื่ออบรมบ่มเพาะผู้เล่น คือเรื่องของความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ รู้จักช่วยเหลือผู้อื่น และสอนให้มีความรัก ความเมตตาต่อสัตว์

## 4.5 เกม Final Fantasy 6

Final Fantasy 6 เป็นเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นที่ผลิตโดยบริษัท SQUARE (ปัจจุบันมีการควบรวมกิจการและเปลี่ยนชื่อเป็น SQUARE-ENIX) วางจำหน่ายครั้งแรกในปี 1994 ให้กับเครื่องเกม Super Famicom และเป็น Final Fantasy ภาคสุดท้ายที่ผลิตให้กับเครื่อง Super Famicom ด้วย ต่อมาในปี 2006 มีการนำกลับมาดัดแปลงให้กับเครื่อง Gameboy Advance



©1994,2006,2007 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

ภาพที่ 4.91: ฉากเปิดเกม Final Fantasy 6

### 4.5.1 โครงเรื่อง (Plot)

เมื่อ 1,000 ปีก่อน ได้เกิดสงครามเวทมนตร์ขึ้นบนโลกมนุษย์ หลังจากสงครามนั้นสิ้นสุด เวทมนตร์ก็หายไปจากโลก กลายเป็นยุคสมัยของเครื่องจักรเข้ามาแทนที่ โลกกลับสู่ความสงบสุข จนกระทั่งจักรวรรดิเกสตาฮ์ล (Gestahl) ได้นำเวทมนตร์กลับมาสู่โลกอีกครั้ง โดยผนวกเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่และสร้างเป็นหุ่นรบเวทมนตร์ (Magitek armor) เพื่อรุกรานอาณาจักรต่างๆ

อยู่มาวันหนึ่งจักรวรรดิข่าวการค้นพบสัตว์อสูร (Esper) ที่เมืองถ่านหินนาร์เซ่ จึงส่งเทอร่า หญิงสาวที่เกิดมาพร้อมพรสวรรค์ด้านเวทมนตร์กับทหารอีก 2 คนไปสำรวจ โดยเทอร่า ถูกให้สวมรัดเกล้าลงทัณฑ์สำหรับให้ทหารอีก 2 คนควบคุม เมื่อเธอได้พบกับสัตว์อสูรก็เกิดแสงสีฟ้าห่อหุ้มร่างของเธอ ส่วนทหารอีก 2 คนก็ถูกสัตว์อสูรทำให้หายไป

เทอร่าหลุดพ้นจากการควบคุมของจักรวรรดิ แต่ขณะเดียวกันเธอก็สูญเสียความทรงจำ และต้องหลบหนีจากการตามล่าของการ์ดในเมืองนาร์เซ่ ขณะที่กำลังเข้าตาจนนั่นเอง ลีโอนักผจญภัยหนุ่มก็ได้ปรากฏตัวขึ้นช่วยเธอเอาไว้ และการพบกันของทั้งคู่ ก็ได้นำไปสู่การผจญภัยเพื่อหยุดยั้งความความทะเยอทะยานของจักรวรรดิเกสตาฮ์ล

จากเรื่องย่อข้างต้น ผู้วิจัยพบว่า เกมได้สร้างความหมายให้เวทมนตร์ เป็นเหมือนพลังงานนิวเคลียร์ ซึ่งจริงๆ เป็นสิ่งที่มีประโยชน์ แต่หากประเทศไหนทำการค้นคว้าพัฒนาเพื่อมาใช้ในการทำสงคราม ก็จะเป็นที่หวาดกลัวและชิงชังของนานาชาติ ประเทศ คล้ายกับเกาหลีเหนือ

สำหรับอุปกรณ์ “รัตเกล้าลงทัณฑ์” สันนิษฐานว่าน่าจะได้แนวคิดมาจากวรรณกรรมเรื่องไซอิ๋ว ที่พระถังซัมจั๋งได้สวมรัตเกล้าให้กับขุนหงอกคง เมื่อใดที่ขุนหงอกคงทำความผิด พระถังซัมจั๋งก็จะสวมมนต์ให้รัตเกล้านั้นบีบศีรษะขุนหงอกคงจนเกิดความทรมาน

ตารางที่ 4.14: โครงสร้างไวยากรณ์นิทานที่ปรากฏในเกม Final Fantasy 6

เนื้อเรื่อง	ไวยากรณ์นิทานของพรอพพ์
<p>- เทอรัากับทหารของจักรวรรดิอีก 2 คนเดินทางยังเมืองนาร์เซ่ เพื่อตรวจสอบสัตว์อสูรที่ถูกค้นพบ (<math>\alpha</math>), (A), (<math>\uparrow</math>) และได้ปะทะกับกลุ่มทหารยามของเมือง เมื่อสู้ไม่ไหวพวกทหารยามจึงไปตามมอนสเตอร์กินสายฟ้ายูมิลออกมาสู้แทน (H) หลังจากกำจัดยูมิลได้ (I) เทอรัาก็พบกับสัตว์อสูรที่ด้านในสุดของเหมือง สัตว์อสูรได้สังหารทหารทั้ง 2 คน และทำปฏิกริยาบางอย่างกับเทอรั่าจนหุ่นเวทมนตร์ของเธอระเบิดและรัตเกล้าควบคุมที่เธออยู่ก็ถูกทำลาย (<math>D^4</math>)</p>	<p>- เหตุการณ์เริ่มต้น (<math>\alpha</math>)</p> <p>- ตัวโกงควบคุมตัวเอง (A)</p> <p>- ตัวเอกเดินทางจากบ้าน (<math>\uparrow</math>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ช่วยเหลือให้ได้รับอิสรภาพ (<math>D^4</math>)</p>
<p>- เทอรั่าตื่นขึ้นมาในสภาพความจำเสื่อม (Lm) และได้รับการช่วยเหลือจากชาวบ้านคนหนึ่ง ขณะนั้นทหารยามของหมู่บ้านก็มาตามล่าตัวเธอ (Pr) เจ้าของบ้านจึงให้เธอนี้ออกทางหลังบ้าน เทอรั่าหนีการตามล่าจนตกลงไปในหลุมใกล้กับกับที่อยู่ของเผ่ามูเกิ้ล ทำให้ความทรงจำเธอกลับคืนมา ขณะเดียวกันที่บ้านของคนที่ช่วยเธอเอาไว้ ลีออค นักผจญภัยซึ่งรู้จักกับเจ้าของบ้านก็เดินทางมาพอดี เจ้าของบ้านจึงเล่าเรื่องเทอรั่าให้ลีออคฟัง และขอให้ลีออคช่วยพาเทอรั่าไปหลบที่ปราสาทพิกา</p>	<p>- ตัวเอกความจำเสื่อม (Lm)</p> <p>- ตัวเอกถูกตามล่า (Pr)</p> <p>- การช่วยตัวเอกจากการตามล่า (Rs)</p> <p>- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</p>

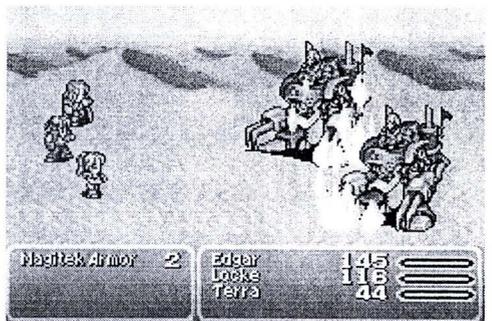
ไว้เพื่อความปลอดภัย ล็อคตามมาพบเทอร่า แต่พวกทหารยามก็ตามมาพบพอดี ล็อคจึงร่วมมือกับพวกมูเกิ้ลต่อสู้กับทหารยามและพาเทอร่าออกจากเมือง (Rs), (Fr)



ภาพที่ 4.92: ภาพจากเกม Final Fantasy 6

- ล็อคพาเทอร่าไปพบกับเอ็ดการ์ กษัตริย์ของอาณาจักรฟิกาโร เทอร่าเดินเล่นในปราสาท และได้ฟังเรื่องราวของเอ็ดการ์กับน้องชายฝาแฝดชื่อซาบิน จากนั้นนางกำนัลซึ่งเป็นคนเก่าแก่ (ζ<sup>3</sup>) ขณะเดียวกันเคฟก้า ผู้วิเศษของจักรวรรดิเกสตาฮ์ส ก็ได้ข่าวว่าเทอร่าอยู่ที่ปราสาทฟิกาโรจึงได้เดินทางมาเพื่อขอรับตัวคืน (ζ<sup>1</sup>) แต่เอ็ดการ์ไม่ยอม วันต่อมา เคฟก้าได้ให้คนมาเผาปราสาทฟิกาโรเพื่อบังคับให้มอบตัวเทอร่า (A) แต่เอ็ดการ์ได้วางแผนไว้ก่อนแล้ว จึงพาเทอร่ากับล็อคหนี (Fr) เคฟก้าจึงให้ทหารขับหุ่นรบเวทมนตร์ไล่ตามจนเกิดการต่อสู้กันขึ้น (H) ระหว่างการต่อสู้เทอร่าได้ใช้เวทมนตร์ทำให้เอ็ดการ์และล็อคตกใจมาก หลังเอาชนะทหารของเคฟก้าได้ (I) เอ็ดการ์ก็พาล็อคและเทอร่าเดินทางไปพบกับบ้านนั้ หัวหน้ากลุ่มรีเทอร์เนอร์ซึ่งเป็นกลุ่มต่อต้านจักรวรรดิ (G<sup>3</sup>)

- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)
- ตัวโกงได้รับข้อมูลของตัวเอง (ζ<sup>1</sup>)
- พฤติกรรมของตัวโกง (A)
- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)
- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)
- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)
- ตัวเอกถูกพาไป (G<sup>3</sup>)

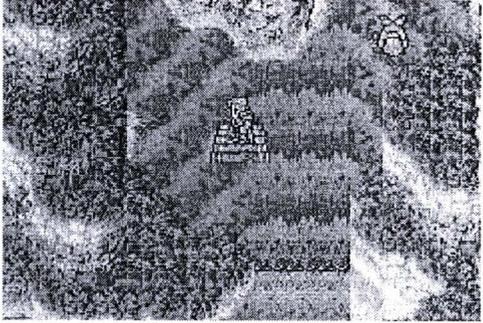


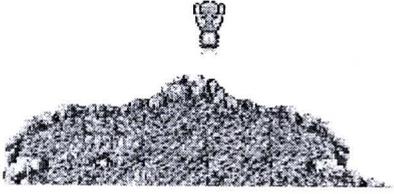
ภาพที่ 4.93: ภาพจากเกม Final Fantasy 6

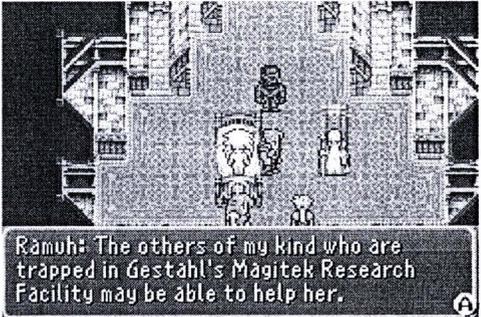
- ระหว่างการเดินทางพวกเทอร่าได้แวะพักที่เมืองเซ้าท์ฟิกาโร และได้พบกับชาโดว์นั้กฆ่าชื่อดัง ซึ่งมีข่าวลือว่าสามารถฆ่าได้แม้แต่เพื่อนเพื่อแลกกับเงิน (ε<sup>3</sup>) พวกเทอร่าเดินทางต่อไปยังภูเขาคอท์ (↑)

- ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (ε<sup>3</sup>)
- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)
- ข้อมูลของตัวละครอื่นๆ (ε<sup>3</sup>)

<p>ระหว่างทางได้พบกับบ้านหลังหนึ่ง เมื่อเข้าไปเอ็ดการ์ก็พบว่ามิดอกไม้ที่ซาบินน้องชายของตัวเองชอบ สอบถามกับชายชราที่มาตักน้ำ ทำให้ทราบว่าบ้านหลังนี้เป็นบ้านของมาสเตอร์ดันแคน หลังจากที่มาสเตอร์ตาย ชายที่อาศัยอยู่ในบ้านหลังนี้ก็ขึ้นไปบนภูเขาโคลท์ (E<sup>3</sup>) พวกเขาจึงตามไป แต่กลับพบกับนักบวชวากัส ลูกชายของดันแคนแทน เอ็ดการ์ถึงถามหาซาบินและเกิดการต่อสู้กันขึ้น ระหว่างการต่อสู้ ซาบินได้ปรากฏตัวขึ้นและต่อสู้จนเอาชนะวากัสได้ (H), (I) หลังจากนั้นซาบินก็เข้าร่วมกลุ่ม (Fr) และเดินทางไปพบบ้านันด้วยกัน (↑)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- ตัวเอกเดินทางต่อ (↑)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกเขาเดินทางไปถึงภูเขาเซเบอร์ ฐานที่มั่นของกลุ่มรีเทอร์เนอร์ บ้านันได้ฟังเรื่องของเทอราและขอให้เธอช่วยเป็น “แสงแห่งความหวัง” ในการต่อต้านจักรวรรดิ (D<sup>7</sup>) ทำให้เทอราคิดหนัก วันต่อมามีทหารบาดเจ็บจากเมืองเซ้าส์ฟิกาโร่มาแจ้งว่าจักรวรรดิได้บุกยึดเมืองเซ้าส์ฟิกาโร่แล้ว (B<sup>2</sup>) ลีอจิ่งอาสาไปหาข่าว (St) ส่วนพวกเทอราพาบ้านันล่องแพไปตามแม่น้ำเลเต้ เพื่อไปขอความช่วยเหลือจากเมืองนาร์เซ่ (G<sup>2</sup>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คำร้องขออื่นๆ (D<sup>7</sup>)</li> <li>- การส่งข่าว (B<sup>2</sup>)</li> <li>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St)</li> <li>- เดินทางทางน้ำ (G<sup>2</sup>)</li> </ul> <div data-bbox="765 1261 1248 1584" style="text-align: center;"> </div> <p>ภาพที่ 4.94: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ระหว่างเดินทาง พวกเขาได้ปะทะกับปลาหมึกยักษ์ฮอลโทรอส หลังจากเอาชนะได้ (H), (I) ซาบินได้ดำน้ำลงไปเพื่อจัดการฮอลโทรอสตัวต่อตัว แต่ถูกเลนงานจนถูกกระแสน้ำพัดไปอีกทาง (St)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St)</li> </ul>

<p>พวกเทอร่าล่องแพไปถึงนาร์เซแต่พอจะเข้าไปในเมืองทหารยามก็จำเทอร่าได้ และไล่พวกเธอออกจากเมือง เทอร่าจึงพาบานันและเอ็ดการ์เข้าเมืองโดยอาศัยทางลับซึ่งลือคเคยพาเธอหลบหนีออกมา หลังทั้ง 3 คนเข้ามาในเมืองก็ได้พบกับแอร์วิส ชายชราที่เคยช่วยเทอร่าเอาไว้ จากนั้นแอร์วิสก็เล่าให้พวกเทอร่าฟังว่า หลังจากค้นพบสัตว์อสูรสถานการณ์ในเมืองก็ค่อนข้างตึงเครียด (ζ<sup>3</sup>)</p>	<p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.95: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<p>- อีกด้านหนึ่งซาบินก็ลอยตามน้ำไปจนถึงอาณาจักรโดมา (G<sup>7</sup>) และได้ว่าจ้างนักฆ่าชาโดว์ให้เดินทางไปเป็นเพื่อน (Fr) ซาบินเดินทางไปพบกับค่ายทหารของจักรวรรดิที่ยกทัพมาบุกอาณาจักรโดมา จึงลอบเข้าไปสืบหาข้อมูล ขณะนั้นทหารส่วนหนึ่งได้ยกพลไปตีปราสาทโดมา (A<sup>19</sup>) แต่พ่ายแพ้ให้กับโคเอ็น แม่ทัพของโดมา จึงยกทัพกลับ เคฟก้าจึงวางแผนโปรยยาพิษลงในแม่น้ำที่ไหลไปยังปราสาทโดมา (A<sup>25</sup>) ซาบินและชาโดว์พยายามเข้าขัดขวาง แต่ก็ไม่สำเร็จ ทำให้ผู้คนในปราสาทรวมถึงพระราชินีและลูกเมียของโคเอ็นเสียชีวิต โคเอ็นโกรธแค้นมาก จึงบุกมาฆ่าพวกทหารของจักรวรรดิที่ค่ายเพียงลำพัง ซาบินและชาโดว์จึงร่วมมือด้วย หลังสังหารทหารของจักรวรรดิจนหมด ซาบินก็ชวนโคเอ็นไปร่วมกับกลุ่มรีเทออร์เนอร์ด้วย (Fr)</p>	<p>- การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ (G<sup>7</sup>)</p> <p>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</p> <p>- ตัวโกงประกาศสงคราม (A<sup>19</sup>)</p> <p>- ตัวโกงวางยาพิษ (A<sup>25</sup>)</p> <p>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</p>  <p>ภาพที่ 4.96: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<p>- พวกซาบินเดินทางผ่านป่าวังกดและพบขบวนรถไฟประหลาดจึงลงขึ้นไปสำรวจ แต่รถไฟก็ออกจากชานชลา จากการสอบถามเจ้าหน้าที่บนรถไฟให้รู้วารถไฟขบวนนี้เป็นรถไฟที่จะพาคนตายไปสู่ยมโลก (ζ<sup>3</sup>) พวกซาบินจึงต้องหาทางลงจากรถไฟ</p>	<p>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</p> <p>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</p> <p>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</p>

<p>ให้เร็วที่สุด โดยการหาห้องควบคุมและสับคันบังคับกลไกทำให้รถช้าลง จากนั้นก็ต่อสู้กับหัวขบวนของรถ (<math>H^5</math>) จนรถไฟยอมจอดให้พวกซาบินลง (<math>I^7</math>) เมื่อออกจากปาวงกตพวกซาบินก็เดินทางต่อจนถึงน้ำตกบาเลน ซาโดว์ได้ขอแยกตัวไป (3) ซาบินและโคเอ็นตัดสินใจโดดลงไปในน้ำตกบาเลนเพื่อข้ามไปยังดินแดนอีกฝั่ง และได้ปะทะกับฝูงปลาที่โผล่มาเป็นระยะ (<math>H^5</math>), (<math>I^7</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (<math>H^5</math>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (<math>I^7</math>)</li> </ul>  <p>ภาพที่ 4.97: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ซาบินลอบมาติดที่ชายฝั่งของทุ่งมอนสเตอร์ และได้พบกับเกาว์ เด็กประหลาดที่สามารถเลียนแบบความสามารถของมอนสเตอร์ได้ จึงชักชวนให้เดินทางไปด้วยกัน (Fr) เกาว์ได้มอบหมวกดำน้ำให้พวกซาบิน (F) เพื่อใช้ดำน้ำไปยังเมืองท่านิเคอาและหาทางกลับไปยังนาร์เซ่ (↑)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- อีกด้าน ลีคที่ลอบกลับไปหาข่าวที่เมืองเซ้าส์พิกาไร่ ก็ได้พบกับเซลีส อดีตแม่ทัพของจักรวรรดิที่ถูกจับกุมข้อหาทรยศ ลีคจึงช่วยเซลีสและชักชวนให้เข้าร่วมกับกลุ่มรีเทอร์เนอร์ด้วยกัน (Fr) ทั้งคู่หลบหนีออกจากเมืองเดินทางไปยังเมืองนาร์เซ่ (↑) แต่ระหว่างทางก็ต้องปะทะกับรถชุดเจาะของจักรวรรดิ (<math>H^5</math>) ซึ่งสามารถใช้เวทมนตร์ได้ แต่ด้วยความสามารถดาบผนึกเวทมนตร์ของเซลีส ก็ทำให้ทั้งคู่สามารถทำลายรถชุดเจาะลงได้ (<math>I^7</math>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (<math>H^5</math>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (<math>I^7</math>)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- หลังจากที่ทุกคนกลับไปรวมตัวที่นาร์เซ่ (Met) และกำลังหารื้อกันอยู่นั้น เคฟก้าก็นำกำลังทหาร</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> </ul>

<p>มาเพื่อช่วงชิงสัตว์อสูร พวกเทอร่าจึงต่อสู้และขับไล่เคฟก้าไป (H), (I) หลังจากนั้นพวกเทอร่าก็ไปสำรวจสัตว์อสูร ที่ถูกขนย้ายไปไว้ที่หน้าผาด้านหลังของเมือง แล้วจู่ๆ สัตว์อสูรก็มีปฏิกิริยากับเทอร่าอีกครั้ง (G<sup>5</sup>) และทำให้เธอกลายเป็นอสูรและบินหายไปบนท้องฟ้าทางทิศตะวันตก (St)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ตัวเอกทำการสื่อสารบางประการ (G<sup>5</sup>)</li> <li>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St)</li> </ul>
<p>- พวกลึกลับปรึกษากันว่าควรจะแบ่งกันเป็น 2 กลุ่ม โดยกลุ่มหนึ่งออกตามหาเทอร่า ส่วนอีกกลุ่มดูสถานการณ์อยู่ที่นาร์เซ่ หลังจากแบ่งกลุ่มกันแล้วกลุ่มของลึกลับที่ออกตามหาเทอร่าก็มุ่งหน้าไปที่ปราสาทพิกาไร (↑) เพื่ออาศัยกลไกของปราสาทดำดินไปที่ทางทิศตะวันตก จากนั้นก็หาข่าวสารในเมืองโคลิงกัน และได้ข้อมูลว่ามีคนเห็นสิ่งมีชีวิตที่ส่องแสงประหลาดบินผ่านไปเมื่อหลายวันก่อน (ζ<sup>3</sup>) พวกลึกลับจึงเดินทางต่อไปยังประเทศจิโดรทางตอนใต้ (↑) เพื่อหาข่าวสารเพิ่มเติม และได้ข้อมูลจากคนในเมืองว่าพบเด็กสาวที่ร่างกายเรืองแสงบินไปยังภูเขาทางเหนือ (ζ<sup>3</sup>) พวกลึกลับจึงตามไปจนถึงเมืองโซโซ่ และพบกับเทอร่าในร่างของอสูร ซึ่งได้รับการช่วยเหลือโดยอสูรสายฟ้ารามูห์ รามูห์อธิบายให้พวกลึกลับฟังว่าเทอร่ากำลังสับสนและกลัวในสิ่งที่ตัวเองเป็น ซึ่งเพื่อนของเขาตนใดตนหนึ่งที่ถูกรับตัวอยู่ที่ศูนย์วิจัยของจักรวรรดิอาจช่วยเธอได้ (ζ<sup>3</sup>) แล้วรามูห์กับเพื่อนอีก 3 คนก็กลายเป็นผลึกอสูร เพื่อเป็นสื่อในการมอบพลังเวทมนตร์ให้กับพวกลึกลับ (F)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ (G<sup>4</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ได้ของวิเศษ (F)</li> </ul> <div data-bbox="788 1289 1269 1606" style="text-align: center;">  <p>Ramuh: The others of my kind who are trapped in Gestahl's Magitek Research Facility may be able to help her.</p> </div> <p>ภาพที่ 4.98: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<p>- ลึกลับ เซลีส ซาบิน และโคเอ็น ตัดสินใจเดินทางไปที่จักรวรรดิเกสตาฮัล เพื่อตามหาอสูรที่สามารถ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> </ul>

<p>ช่วยเทอว่าได้ (↑) แต่มีปัญหาเรื่องพาหนะ (a<sup>6</sup>) เนื่องจากการเดินทางทางเรือถูกจักรวรรดิเข้าควบคุมไว้หมด พวกลือคย้อนกลับไปเมืองจิโดร์ และได้พบกับตันใจ เจ้าของโรงละครโอเปร่าที่กำลังกลุ้มใจและต้องการความช่วยเหลือ (D<sup>5</sup>) เพราะได้รับจดหมายจากยอดนักพนันเซ็ทเซอร์ ผู้เป็นเจ้าของเรือเหาะแบล็คแจ็คว่าจะมาเอาตัวมาเรีย นางเอกละครชื่อดังไปเป็น เมื่อตันใจเห็นเซ็ลส์ก็ตกใจ เพราะเซ็ลส์หน้าตาเหมือนกับมาเรีย ลือคจึงคิดแผนการชิงเรือเหาะของเซ็ทเซอร์เพื่อใช้เป็นพาหนะไปยังเมืองหลวงของจักรวรรดิ (A<sup>21</sup>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การขาดพาหนะ (a<sup>6</sup>)</li> <li>- ร้องขอความเมตตา (D<sup>5</sup>)</li> <li>- ฝ่ายตัวเอกมีพฤติกรรมขโมย (A<sup>21</sup>)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวกลือคเดินทางไปที่โรงละครโอเปร่าและขอให้ตันใจร่วมมือตบตาเซ็ทเซอร์ โดยให้เซ็ลส์ปลอมตัวเป็นมาเรียแสดงละครแทน หลังการแสดงช่วงแรกของเซ็ลส์ผ่านไปได้ด้วยดี ลือคก็พบจดหมายขู่ว่าปลาหมึกออลโทรอสว่าจะทำลายการแสดง พวกลือคจึงเข้าขัดขวางและเกิดการต่อสู้กันขึ้น (H<sup>5</sup>), (I<sup>7</sup>) หลังจากออลโทรอสหนีไป เซ็ทเซอร์ปรากฏตัวขึ้นและพาตัวเซ็ลส์ไป</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- เซ็ลส์ถูกเซ็ทเซอร์จับขังไว้บนเรือเหาะ และช่วยให้พวกลือคขึ้นมาบนเรือ เมื่อเซ็ทเซอร์มาพบเซ็ลส์จึงขอให้เขาไปส่งพวกตนที่จักรวรรดิ แต่ในฐานะนักพนัน เซ็ทเซอร์จึงขอทำพนันกับเซ็ลส์ด้วยการโยนเหรียญ ถ้าเซ็ลส์ชนะ เขาก็จะยอมพาพวกเซ็ลส์ไปส่ง แต่ถ้าแพ้เซ็ลส์จะต้องยอมเป็นภรรยาของเขา เซ็ลส์ยอมตกลง (H<sup>6</sup>) และเป็นฝ่ายชนะพนัน (I<sup>9</sup>) เซ็ทเซอร์จึงขับเรือเหาะมาส่งพวกเซ็ลส์ที่เมืองอัลบรูค (K<sup>2</sup>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พนันด้วยการโยนเหรียญ (H<sup>6</sup>)</li> <li>- ชัยชนะจากการโยนเหรียญ (I<sup>9</sup>)</li> <li>- ได้รับการช่วยเหลือโดยตัวละครอื่น (K<sup>2</sup>)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- เมื่อมาถึงอัลบรูค พวกลือคเดินเท้าต่อไปยังเมือง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> </ul>

เวคต้า ซึ่งเป็นเมืองหลวงของจักรวรรดิเกสตาฮัล (↑) และได้รับการช่วยเหลือจากสพายของกลุ่มรีเทอร์เนอร์ในการลอบเข้าศูนย์วิจัย (K<sup>3</sup>) ในศูนย์วิจัยล็คคได้พบเคฟก้า นำอสูรที่ถูกดูดพลังเวทมนตร์แล้ว 2 ตนมาทิ้ง หลังจากเคฟก้าไปแล้ว ล็อคจึงเข้าไปพูดคุยกับทั้ง 2 ตัว แต่ก็เกิดการปะทะกันเนื่องจากเข้าใจผิด ราวูห์ที่กลายเป็นผลึกอสูรจึงอธิบายเรื่องราวให้ฟัง และทั้ง 2 ตัวก็กลายเป็นผลึกอสูร เพื่อช่วยเหลือพวกล็คคอีกแรง (F) หลังจากนั้นพวกล็คคก็ต้องต่อสู้กับหุ่นยนต์หมายเลข 024 ซึ่งคอยอารักขาห้องวิจัย (H<sup>5</sup>) หลังจากเอาชนะได้ (I<sup>7</sup>) ล็อคก็ทำการกดสวิทช์ภายในศูนย์วิจัย ทำให้สัตว์อสูรทั้งหมดกลายเป็นผลึกอสูร และนำกลับไปช่วยเทอร่า (F) แล้วพวกล็คคก็ได้พบกับซิด นักวิทยาศาสตร์ของจักรวรรดิ และเป็นผู้มอบพรสวรรค์ด้านเวทมนต์ให้กับเซลีส ขณะที่พุกกันอยู่ เคฟก้าก็ปรากฏตัวพร้อมกับนำทหารมาทำร้ายพวกล็คค และบอกว่าจริงๆ แล้วเซลีสเป็นสพายให้กับจักรวรรดิ แต่เธอปฏิเสธและพยายามยืนยันความบริสุทธิ์ด้วยการวาร์ป ตนเองกับพวกเคฟก้าออกไป หลังจากนั้นศูนย์วิจัยก็เกิดการสันเสะเทียน ซิดจึงพาพวกล็คคหลบหนีโดยการใช้รถราง แต่ก็ต้องปะทะกับหุ่นยนต์หมายเลข 128 หลังจากเอาชนะได้ (H<sup>5</sup>), (I<sup>7</sup>) พวกล็คคก็หลบหนีออกจากเมือง โดยเซทเซอร์ นำเรือเหาะมารออยู่แล้ว แต่ขณะที่เขาเรือเหาะขึ้น เคฟก้าก็บังคับเครื่องบินให้โจมตีเรือเหาะ พวกล็คคจึงร่วมมือกับเซทเซอร์ (Fr) ทำลายเครื่องบินเหาะตัวรอด (H<sup>5</sup>), (I<sup>7</sup>) หลังจากนั้นเซทเซอร์ก็พาทุกคนกลับไปหาเทอร่าที่เมืองไซไซ (↑)

- ได้รับการช่วยเหลือโดยมินกต่อ (K<sup>3</sup>)
- ได้ของวิเศษ (F)
- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)
- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)
- ได้ของวิเศษ (F)
- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (Met)
- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)
- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)
- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)
- เดินทางต่อ (↑)



ภาพที่ 4.99: ภาพจากเกม

Final Fantasy 6

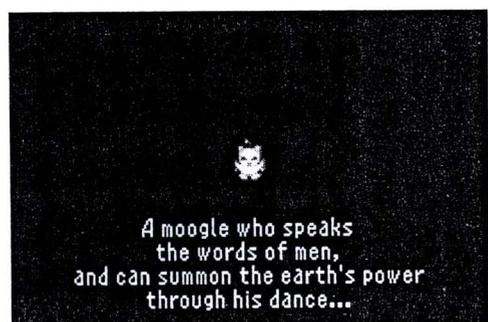
- เมื่อลือคได้พบกับเทอร่า เธอก็เกิดการตอบสนองกับผลึกอสูรชิ้นหนึ่งที่พวกลือคนำกลับมา ซึ่งแท้จริงแล้วผลึกอสูรชิ้นนั้นคือมาตินพ่อของเทอร่า และเขาก็ได้เล่าเรื่องราวเมื่อ 18 ปีก่อนให้ฟังว่าตนได้พบกับแมดลีน แม่ของเทอร่าที่พลัดหลงเข้าไปในหมู่บ้านอสูร แล้วทั้ง 2 ก็ครองรักและให้กำเนิดเทอร่า จนวันหนึ่งจักรพรรดิเกสตาฮัล ก็ยกพลมาจับตัวพวกอสูรไปทดลอง ตนเองจึงถูกจับไปด้วย ส่วนแมดลีน แม่ของเทอร่าก็ถูกสังหาร (ζ<sup>3</sup>) หลังได้ฟังเรื่องราวทุกอย่างและได้พบพ่อ เทอร่าก็กลับคืนร่างเป็นมนุษย์ และกลับเข้าร่วมกลุ่มกับเพื่อนๆ อีกครั้ง (Me) จากนั้นทุกคนก็กลับไปทีนาร์เซ (↑) เพื่อพบกับบานัน โดยเทอร่าได้เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองให้บานันฟัง บานันก็เสนอให้เทอร่าไปยังประตูที่ถูกปิดผนึกทางตะวันออกของแผ่นดินจักรวรรดิ ซึ่งเป็นทางเข้าสู่โลกอสูร เพื่อขอความร่วมมือจากพวกอสูรในการโจมตีจักรวรรดิ (ζ<sup>3</sup>) ขณะที่ออกจากเมืองพวกเทอร่าได้ยืมชาวเมืองพูดเรื่องโจรหมาป่าที่มายั่วยุของในหมู่บ้าน และได้พบโจรคนนั้นเข้าพอดี พวกเทอร่าไล่ตามโจรไปถึงหน้าผาด้านหลังของเมือง และพบว่าโจรได้ทำร้ายมุเกิ้ลตัวหนึ่งจนสลบและเป็นตัวประกัน แต่อยู่ๆ มุเกิ้ลก็ตื่นขึ้นมาและอาละวาด จนเกือบจะตกหน้าผาไปพร้อมกับโจร พวกเทอร่าจึงช่วยมุเกิ้ลไว้ (E<sup>7</sup>) มุเกิ้ลแนะนำตัวว่าชื่อม็อก และขอเดินทางไปกับพวกเทอร่าด้วย (Fr)

- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)
- การกลับมาพบกัน (Me)
- เดินทางต่อ (↑)
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)
- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)
- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)



ภาพที่ 4.100 ภาพจากเกม

Final Fantasy 6



ภาพที่ 4.101: ภาพจากเกม

Final Fantasy 6

- พวกเทอร่าไปที่ประตูนี้ตามคำแนะนำของบานัน (G<sup>4</sup>) ขณะที่เทอร่าจะทำกรเปิดประตูโดย

- ตัวเอกไปตามเส้นทางที่ถูกแนะนำ (G<sup>4</sup>)
- ตัวเอกทำการสื่อสารบางประการ (G<sup>5</sup>)

<p>ใช้พลังอสูรของตน (<math>G^5</math>) เคฟก้าก็ปรากฏตัวขึ้น พวกเพื่อนๆ จึงต่อสู้กับเคฟก้าเพื่อถ่วงเวลา (<math>H^5</math>) ให้เทอร่าทำการเปิดประตูจนสำเร็จ เมื่อประตูเปิดออกอสูรจำนวนมากก็บินออกมาและมุ่งตรงไปยังเมืองเวคต้าเพื่อช่วยเพื่อนๆ ที่ถูกจับ จนเกิดแรงสั่นสะเทือนทำให้หินถล่มลงมาปิดประตูอีกครั้ง พวกเทอร่ารีบกลับมาที่เรือเหาะเพื่อจะไปรวมกลุ่มกับพวกบ้านั้นเข้าโจมตีเมืองเวคต้า แต่เรือเหาะก็ถูกอสูรกลุ่มหนึ่งจู่โจมจนได้รับความเสียหายและไปตกในเขตเมืองมารันด้า พวกเทอร่าจึงต้องเดินเท้าต่อไปที่เมืองเวคต้า (<math>\uparrow</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (<math>H^5</math>)</li> <li>- เดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> </ul>  <p style="text-align: center;">ภาพที่ 4.102: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- เมื่อไปถึงเมืองเวคต้า พวกเทอร่าพบว่าเมืองถูกอสูรทำลายจนยับเยิน จนฝ่ายจักรวรรดิขอยอมแพ้ จักรพรรดิเกซดาร์ลได้ขอเจรจากับเทอร่า เพราะหากปล่อยไว้เช่นนี้ พวกอสูรที่โกรธแค้นคงจะทำลายโลกจนพินาศ จึงอยากให้เทอร่าช่วยตามหาและเกลี้ยกล่อมพวกอสูรให้ด้วย (<math>D^5</math>) โดยจักรพรรดิได้ให้ข้อมูลว่าหลังจากโจมตีเมืองเวคต้าแล้ว พวกอสูรก็บินไปทางเกาะจันทร์เสี้ยวซึ่งอยู่ทางตะวันตกเฉียงเหนือของเวคต้า (<math>\zeta^3</math>) เทอร่ากับ ลีออคตัดสินใจเดินทางไปที่เกาะจันทร์เสี้ยวเพียง 2 คน และให้เพื่อนคนอื่นๆ ฝ้าดูสถานการณ์อยู่ที่เวคต้า (St) โดยจักรพรรดิได้ส่งแม่ทัพเลโอ เซลีส และซาโดว์ ให้ร่วมเดินทางไปด้วย (Met) ระหว่างการเดินทางเทอร่าได้พูดคุยกับแม่ทัพเลโอ ว่ามนุษย์ครึ่งอสูรอย่างเธอจะสามารถรักใคร่ใคร่ได้หรือเปล่า เพราะตั้งแต่เกิดมาเธอก็ไม่เคยรู้สึกรักใคร่เลย เลโอจึงให้กำลังใจเทอร่าว่าเธอยังเด็ก ไขว่คว้า เธอก็จะเข้าใจว่าความรักที่แท้จริงเป็นอย่างไร เมื่อถึงเกาะจันทร์เสี้ยว ทั้ง 5 คนก็แบ่งกลุ่มกันค้นหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ร้องขอความเมตตา (<math>D^5</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St)</li> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> <li>- เดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</li> <li>- ได้รับการช่วยเหลือโดยตัวละครอื่น (<math>K^2</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- ตัวเอกถูกพาไป (<math>G^3</math>)</li> <li>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St)</li> </ul>

พวกอสูร โดยเทอราไปกับล๊อคและซาโดว์ ส่วนแม่ทัพเลโอไปกับเซลีส พวกเทอราเดินทางมาถึงเมืองซามาซ่า (↑) และหาข่าวสารในเมือง แต่กลับพบว่าชาวเมืองมีพฤติกรรมแปลกๆ เมื่อเข้าไปในบ้านหลังหนึ่งก็ได้พบกับชายแก่ชื่อสตราโก้กับหลานสาวชื่อรีล์ม โดยรีล์มได้หลุดปากเรื่องเวทมนตร์ออกมา สตราโก้จึงไลรีล์มกลับขึ้นห้อง และบอกพวกเทอราว่าไม่รู้อะไรทั้งนั้น คึนนั้นพวกเทอราได้พักผ่อนในซามาซ่า และเกิดเหตุเพลิงไหม้ขึ้น โดยที่รีล์มติดอยู่ในบ้าน ชาวบ้านจึงใช้เวทมนตร์เพื่อดับไฟ ทำให้พวกเทอรารู้ว่าจริงๆ แล้วคนในหมู่บ้านสามารถใช้เวทมนตร์ได้ แต่เมื่อใช้เวทมนตร์ดับไฟกลับไหม้หนักกว่าเก่า เทอรา ล๊อค และสตราโก้ (Fr) จึงบุกเข้าไปในบ้านและได้กำจัดเฟลมอีเตอร์ (H), (I) ที่เป็นต้นเหตุของเพลิงไหม้ แต่บ้านก็เกิดถล่มลงมา ทุกคนจึงสลับไป แล้วซาโดว์ก็ปรากฏตัวขึ้นและช่วยทุกคนออกมาได้ (K<sup>2</sup>) สตราโก้จึงเล่าให้ฟังว่าจริงๆ แล้วชาวเมืองซามาซ่าสืบเชื้อสายมาจากนักเวทย์ที่ทำสงครามเวทมนตร์เมื่อ 1,000 ปีก่อน และอพยพมาอยู่ที่เมืองซามาซ่าเพราะต้องการใช้ชีวิตอย่างสงบสุข (ζ<sup>3</sup>) แล้วสตราโก้ก็ให้ความร่วมมือกับพวกเทอราในการตามหาเผ่าอสูร โดยพาไปยังภูเขาทางทิศตะวันตก (G<sup>3</sup>) แต่ซาโดว์ขอแยกตัวออกไป และบอกว่าจะไปตามหาพวกอสูรด้วยตัวเอง (St)

- บณภูเขาพวกเทอราได้พบกับรูปจำลองของสามเทพสงคราม ซึ่งเป็นเทพในตำนานของเผ่าอสูร สตราโก้เล่าให้เทอราฟังว่า เทพสงครามทั้งสามได้ให้กำเนิดอสูรและเวทมนตร์ขึ้น หลังจากนั้นก็ผินกตนเองให้กลายเป็นหินอยู่ในโลกของอสูร (ζ<sup>3</sup>) ซึ่ง



ภาพที่ 4.103: ภาพจากเกม

Final Fantasy 6



ภาพที่ 4.104: ภาพจากเกม

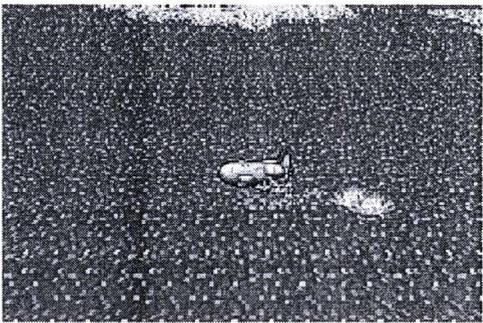
Final Fantasy 6

- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)  
 - ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)  
 - ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)

<p>การพบรูปบูซาก็แสดงว่าที่นี่ต้องมีสุรอยู่แน่ๆ ขณะที่ทั้งสามกำลังจะค้นหาต่อ ออลโทรอสก็ปรากฏตัวขึ้น เพื่อหวังจะชิงรูปจำลองของเทพสงคราม แต่รีล์มก็ตามมาช่วย (Fr) โดยใช้ความสามารถในการวาดภาพเหมือน วาดออลโทรอสขึ้นมาอีกตัว ให้ต่อสู้กัน จนออลโทรอสตัวจริงล่าถอยไป (H), (I)</p>	<p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p>  <p>ภาพที่ 4.105: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<p>- พวกเขาได้พบกับกลุ่มอสูรที่อยู่ภายใต้การนำของอสูรตนหนึ่งชื่อยูร่า (F<sub>9</sub><sup>6</sup>) เทอราขอให้ยูร่ากับพรรคพวกเลิกคิดแก้แค้นจักรพรรดิ และจะพาไปพบเพื่อปรับความเข้าใจกัน จากนั้นพวกเขาร่วมกับอสูรส่วนหนึ่งก็กลับไปสมทบกับแม่ทัพเลโอที่ซามาซ่า แต่แล้วเคฟก้าก็ปรากฏตัวขึ้นพร้อมกับหุ่นรบเวทมนตร์การ์เดียน และทำให้พวกยูร่ากลายเป็นผลึกอสูร พวกเขาจึงรู้ว่าโดนจักรพรรดิหลอก แต่ก็ทำอะไรไม่ได้และถูกเล่นงานจนสลบ (J) แม่ทัพเลโอโกรธแค้นมากจึงต่อสู้กับเคฟก้า แต่เคฟก้าก็ใช้แผนสกปรกแปลงร่างเป็นจักรพรรดิเกสตาฮัลและสังหารเลโออย่างเลือดเย็น (A<sup>25</sup>) ขณะนั้นพวกอสูรที่อยู่ในประตูนั้นก็รับรู้ว่าเป็นเพื่อนตกอยู่ในอันตราย จึงทำลายหินที่ปิดปากทางเข้าแล้วตรงมาที่ซามาซ่า แต่ทั้งหมดก็ถูกเคฟก้าทำให้กลายเป็นผลึกอสูร หลังเคฟก้าจากไปแล้ว พวกเขาจัดการฝังศพแม่ทัพเลโอ ประจวบกับที่พวกเซ็ทเซอร์ซ่อมเรือเหาะเสร็จและตามมาสมทบ (8) ขณะเดียวกัน ในช่วงเวลานั้นเองจักรพรรดิเกสตาฮัลกับเคฟก้า ก็ไปที่โลกอสูรและใช้พลังจากรูป</p>	<p>- ได้พบกับผู้วิเศษ ผู้อาสาช่วยเหลือ (F<sub>9</sub><sup>6</sup>)</p> <p>- ตัวเอกได้รับบาดเจ็บ (J)</p> <p>- ตัวโกงฆ่าตัวละครอื่น (A<sup>25</sup>)</p> <p>- การกลับมาพบกัน (Met)</p> <p>- ตัวโกงใช้เวทมนตร์คาถา (A<sup>2</sup>)</p>  <p>ภาพที่ 4.106: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>

<p>บั้นเทพสงครามทั้ง 3 ทำให้แผ่นดินเวทมนตร์ทาง ตะวันออกกลอยขึ้นสู่ท้องฟ้า (<math>A^2</math>)</p>	
<p>- พวกเทอร่านั่งเรือเหาะของเซ็ทเซอร์บุกไปจัดการ กับจักรพรรดิและเคฟก้า แต่ก็ถูกขัดขวางโดยฝูงบิน ของจักรพรรดิและออลโทรอสที่มาก่อวุ่น คราวนี้ ออลโทรอสพาเพื่อนคือปีศาจไทฟอนมาด้วย (H) เมื่อเป็นฝ่ายแพ้ (I) ไทฟอนก็ใช้พายุพัดพวกเทอร่า จนตกจากเรือเหาะ ขณะที่ตกลงมาพวกเทอร่าก็ ปะทะกับแอร์ฟอร์ซ เครื่องบินดัดแปลงของ จักรพรรดิ (H) หลังจากเอาชนะได้ (I) พวกเทอร่า ก็ตกลงมายังแผ่นดินเวทมนตร์ และได้พบกับซา โดว์ที่ลอบขึ้นมาก่อนแล้ว (Met)</p>	<p>- เดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</p> <p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H) x2</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I) x2</p> <p>- การกลับมาพบกัน (Met)</p>
<p>- ก่อนจะถึงตัวจักรพรรดิเกสตาฮัล พวกเทอร่าต้อง ปะทะกับอสูรกายอัลติม่าเวพอน (H) หลังจาก เอาชนะได้ (I) จากนั้นกษัตริย์เกสตาฮัลก็ได้ใช้พลัง ของ 3 เทพสงครามทำร้ายพวกเทอร่าจนขยับไม่ได้ (<math>A^2</math>) และชักจูงให้เซ็ลส์กลับมาเป็นพวกเดียวกัน แต่เซ็ลส์ไม่ยอมและหันไปแทงเคฟก้าแทน เคฟก้า โมโห จึงพยายามจะคืนชีพให้ 3 เทพสงคราม แล้ว จัดการกับพวกเทอร่าจักรพรรดิเกสตาฮัลพยายาม ขัดขวาง เพราะหากเทพสงครามตื่นขึ้น โลกก็จะถูก ทำลายและไม่มีดินแดนให้ตนปกครอง แต่เคฟก้า ไม่ฟังและสังหารจักรพรรดิเกสตาฮัลแล้วโยนศพลง ไปยังโลกเบื้องล่าง จากนั้นก็ทำให้สมดุลพลังงาน ของรูปปั้นทั้ง 3 เสียไป จนพลังการแห่งทำลายล้าง ตกกลงไปบนพื้นโลก (<math>\Lambda</math>) พวกเทอร่ารีบหนีกลับไป ที่ เรือเหาะ แต่เรือเหาะก็เกิดพังลงมาทำให้ทุกคน กระเด็นไปคนละทิศละทาง (St)</p>	<p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I)</p> <p>- ตัวโกงใช้เวทมนตร์คาถา (<math>A^2</math>)</p> <p>- เหตุการณ์ที่นำไปสู่ความเลวร้าย (<math>\lambda</math>)</p> <p>- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St)</p> <div data-bbox="773 1392 1254 1711" data-label="Image"> </div> <p>ภาพที่ 4.107: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>

<p>- เซลีสตื่นขึ้นมาและได้พบกับซิด ทำให้รู้ว่าตนเองหลับไปถึง 1 ปี และซิดก็คอยดูแลตนเองมาตลอด ซึ่งตอนนี้ซิดเองก็กำลังป่วยอยู่ (13) เซลีสจึงอาสาดูแลซิดด้วยการจับปลามาให้กินทุกวัน จนซิดหายดี (14) และมอบแพทที่ต่อขึ้นให้เซลีสใช้เดินทางตามหาพวกเพื่อนๆ (<math>G^2</math>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเจ็บไข้ได้ป่วย (13)</li> <li>- การหายจากโรค (14)</li> <li>- เดินทางทางน้ำ (<math>G^2</math>)</li> </ul>
<p>เซลีสล่องแพไปถึงชายฝั่งเมืองอัลบรูคและหาข่าวจากชาวบ้าน ทำให้รู้ว่าเคฟก้าได้สถาปนาตนเองเป็นผู้ปกครองโลก และจะใช้ลำแสงพิพากษาทำลายทุกคนที่เป็นปฏิปักษ์กับตนเอง (<math>A^2</math>) และได้ข่าวเกี่ยวกับชายที่มีลักษณะคล้ายซาบินเดินทางขึ้นไปทางเหนือ (<math>\zeta^3</math>) จึงตามไปจนถึงเมืองเซน และพบซาบิน (8) กำลังพยายามค้าบ้านหลังหนึ่งที่กำลังจะถล่มเพราะมีเด็กติดอยู่ภายใน เซลีสจึงเข้าไปช่วยเด็กออกมา จากนั้นทั้งคู่ก็ออกเดินทางตามหาเพื่อนคนอื่นๆ ต่อ (<math>\uparrow</math>) เซลีสและซาบินเดินทางมาถึงเมืองโมบลิส ที่ถูกทำลายจนย่อยยับ และได้พบกับเทอร่า จึงชักชวนให้เดินทางไปด้วยกัน แต่เทอร่าปฏิเสธ เพราะต้องการจะดูแลเด็กกำพร้าในเมือง ขณะนั้นปีศาจฟุนบาบาก็บุกมาที่เมือง เทอร่าจึงต่อสู้ (H) แต่ก็พ่ายแพ้และบาดเจ็บหนัก (<math>A^6</math>) เซลีสกับซาบินจึงต่อสู้แทน (<math>H^5</math>) และขับไล่ฟุนบาบ่าไปได้ (<math>I^7</math>) และได้รับผลึกอสูรเฟนริร จากเด็กคนหนึ่งเป็นการตอบแทน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวโกงใช้เวทมนตร์คาถา (<math>A^2</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (<math>E^7</math>)</li> <li>- เดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H)</li> <li>- ตัวโกงทำร้ายตัวเอกจนบาดเจ็บ (<math>A^6</math>)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (<math>H^5</math>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (<math>I^7</math>)</li> <li>- ได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>
<p>- เซลีสกับซาบินไม่ยอมบังคับเทอร่า จึงออกเดินทางต่อจนถึงเมืองทานิเคอา (<math>\uparrow</math>) และได้พบใจกลุ่มหนึ่งคุยกันว่าจะลอบเขาไปขโมยสมบัติในปราสาทพิกาโร (<math>\zeta^3</math>) โดยหัวหน้าของกลุ่มใจมีชื่อว่าเจอราด ซึ่งมีลักษณะคล้ายเอ็ดการ์ แต่เจ้าตัว</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินทางต่อ (<math>\uparrow</math>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (<math>\zeta^3</math>)</li> <li>- เดินทางทางน้ำ (<math>G^2</math>)</li> </ul>

<p>ก็ปฏิเสธว่าไม่ใช่ จากนั้นเจอรอดกับกลุ่มโจรก็นั่งเรือไปที่เมืองเซาส์ฟิกาโร่ โดยที่เซลีสกับซาบินแอบลงเรือตามไปด้วย (G<sup>2</sup>) เมื่อถึงเซาส์ฟิกาโร่เซลีสก็แอบตามกลุ่มโจรไปจนถึงชั้นใต้ดินของปราสาทและพบว่าห้องเครื่องยนต์ของปราสาทถูกลักขโมยประหลาดยึดครอง แล้วเจอรอดก็เปิดเผยตัวว่าเขาคือเอ็ดการ์ (Met) และร่วมมือกับพวกเซลีสจัดการกับสัตว์ประหลาด (H<sup>5</sup>), (I<sup>7</sup>) จากนั้นเอ็ดการ์ก็เล่าให้ฟังว่าเขาพยายามจะกลับเข้าปราสาทแต่เพราะสภาพแวดล้อมของโลกที่เปลี่ยนไป ทำให้เขาไม่รู้ว่าทางที่จะกลับเข้าปราสาท แต่เผชิญได้ยินว่าโจรกลุ่มนี้นี้ออกมาจากคุกใต้ดินของปราสาทฟิกาโร่ จึงหลอกใช้ให้พวกโจรพาตนเองกลับเข้ามา</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</li> </ul>  <p style="text-align: center;">ภาพที่ 4.108: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- หลังจากได้ปราสาทคืนมา เอ็ดการ์ก็ให้ปราสาทพาพวกตนเข้าไปยังทะเลทรายใกล้เมืองโคลิงแก้นเพื่อตามหาพรรคพวกคนอื่นๆ ต่อ (↑) ที่เมืองโคลิงแก้นพวกเซลีสได้พบกับเซ็ทเซอร์อีกครั้งและชักชวนให้เดินทางตามหาพรรคพวกคนอื่นๆ ด้วยกัน (8) แต่เนื่องจากเรือเหาะแบล็คแจ๊คได้ถูกทำลายไปแล้ว เซ็ทเซอร์จึงพาพวกเซลีสไปที่สุสานของดาร์ริล (↑) เพื่อนสนิทของตน เพื่อนำเรือเหาะของเธอมาใช้ในการเดินทาง ภายในสุสานพวกเซลีสได้ต่อสู้กับปีศาจดูลลาฮัน (H<sup>5</sup>) เมื่อเอาชนะได้ (I<sup>7</sup>) บันไดที่จะนำไปสู่เรือเหาะก็ปรากฏขึ้น ระหว่างทางเซ็ทเซอร์ได้เล่าอดีตของตนเองกับเพื่อนชื่อดาร์ริล และความเป็นมาของเรือเหาะ “ฟัลคอน” ให้พวกเซลีสฟัง (ζ<sup>3</sup>) ก่อนที่จะนำมันขึ้นบินสู่ท้องฟ้า</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> </ul>  <p style="text-align: center;">ภาพที่ 4.109: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>

<p>- ขณะที่เรือเหาะบินอยู่ เซลีสสังเกตเห็นนกพิราบสีขาวตัวหนึ่ง จึงให้เซ็ทเซอร์ขับเรือเหาะตามไปจนถึงเมืองมารันด้า (↑) และพบนกพิราบอยู่หน้าบ้านหลังหนึ่ง ภายในบ้านเซลีสพบหญิงสาวชื่อลอล่า กำลังตอบจบหมายของใครบางคนซึ่งมีลายมือและสำนวนเหมือนกับโคเอ็น ลอล่าขอให้เซลีสนำจดหมายของเธอไปติดกับนกพิราบที่อยู่หน้าบ้าน จากนั้นนกพิราบก็บินไปยังภูเขาหลังเมืองโซโซ่ พวกเขาเซลีสจึงตามไปจนได้พบกับโคเอ็นและได้เขากลับมาร่วมกลุ่มอีกครั้ง (Met) โคเอ็นบอกว่าก่อนหน้านี้เขาได้พบกับเกาว์ที่มารันด้า และเกาว์บอกว่าอยากจะทำพัฒนาฝีมือของตนเองให้เก่งขึ้นเพื่อสู้กับเคฟก้า จึงไปฝึกวิชาที่ทุ่งมอนสเตอร์ (ζ<sup>3</sup>) พวกเขาเซลีสจึงตามไปที่นั่นได้ได้เกาว์กลับมาร่วมกลุ่มอีกครั้ง (Met)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> </ul>  <p style="text-align: center;">ภาพที่ 4.110: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<p>- หลังจากนั้นพวกเขาเซลีสได้เข้าไปสำรวจถ้ำในทุ่งมอนสเตอร์ และได้พบกับอินเตอร์เซ็พเตอร์ สุนัขของซาโดว์ จึงตามมันเข้าไปถึงด้านในสุดของถ้ำ (G<sup>3</sup>) และได้พบกับซาโดว์ที่บาดเจ็บสาหัส (J<sup>3</sup>) เพราะฝีมือของสัตว์ประหลาด คิงเบฮีมอธ พวกเขาเซลีสจึงจัดการกับมัน (H<sup>5</sup>), (I<sup>7</sup>) และพาซาโดว์กลับไปรักษาตัวที่ซามาส่า (↑) แต่ซาโดว์ก็หายตัวไปอีก พวกเขาเซลีสจึงสอบถามชาวเมือง ทำให้ทราบว่าซาโดว์ไปที่โคลอสเทียมทางเหนือของเมืองโคลิงแกน (ζ<sup>3</sup>) พวกเขาเซลีสจึงตามไปและต่อสู้กับซาโดว์ในลานประลอง (H<sup>1</sup>) จนเป็นฝ่ายชนะ (I<sup>1</sup>) และได้ซาโดว์กลับมาร่วมกลุ่มอีกครั้ง (8)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกถูกพาไป (G<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นได้รับบาดเจ็บ (J<sup>3</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)</li> <li>- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ต่อสู้กันในที่โล่ง (H<sup>1</sup>)</li> <li>- ชัยชนะในการต่อสู้กันในที่โล่ง (I<sup>1</sup>)</li> <li>- การกลับมาพบกัน (8)</li> </ul>
<p>- ที่โคลอสเทียมนี้เอง เซลีสได้พบกับอดีตทหารของ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> </ul>

จักรพรรดิซึ่งเล่าว่าลอร์ดกำลังตามหาสมบัติลับของ จักรพรรดิเกสตาฮัลอยู่ ซึ่งคำใบ้เกี่ยวกับที่ซ่อน สมบัติลับนี้คือ “จงพูดคุยกับจักรพรรดิ 2 ครั้ง” (ζ<sup>3</sup>) พวกเขาเองก็ไม่เข้าใจความหมายเกี่ยวกับคำใบ้ นี้ จึงออกเดินทางต่อไปยังเมืองจิโดร์ (↑) เพื่อหา ชาวสารในเมือง ทำให้รู้ว่าไอวเซอร์เจ้าของหอ ศิลปะในเมืองได้พาเด็กผู้หญิงจิตรกรซึ่งเป็นจิตรกรฝีมือดีมาที่นี้เมื่อหลายวันก่อน เพื่อให้ช่วยวาดภาพอะไรบางอย่าง (ζ<sup>3</sup>) พวกเขาเชื่อว่าเด็กคนนั้น น่าจะเป็นริลล์ จึงไปสอบถามที่หอศิลปะของไอวเซอร์ แต่ก็ไม่มีใครอยู่ พวกเขาจึงลงสำรวจในหอศิลปะ และได้พบกับภาพเหมือนของจักรพรรดิเกสตาฮัล ซึ่งด้านหลังภาพมีจดหมายที่บอกที่ซ่อนสมบัติลับ ว่าอยู่ที่ภูเขารูปดาวห้าแฉก (ζ<sup>3</sup>) และยังพบทางลับหลังรูปใบหนึ่ง พวกเขาจึงไปตามทางลับและได้พบริลล์กำลังวาดภาพให้กับไอวเซอร์ แต่ภาพนั้นก็ถูกปีศาจเข้าสิงและต่อสู้กับพวกเขา (H<sup>5</sup>) หลังจากกำจัดปีศาจในภาพวาดสำเร็จ (I<sup>7</sup>) ไอวเซอร์ก็เล่าว่าเขาไปเจอหินประหลาดที่มีหญิงสาวสวยอยู่ภายใน และอยากได้ภาพของหญิงสาวคนนั้นจึงให้ริลล์ช่วยวาดให้ และได้เอาหินที่ว่าให้พวกเขา ซึ่งจริงๆ แล้วหินก้อนนั้นคือผลึกอสูรลักษณะมี แล้วเธอก็ได้รับผลึกอสูรจากไอวเซอร์ (F) และได้ริลล์กลับเข้าร่วมกลุ่มอีกครั้ง (Met) จากนั้นพวกเขาก็ออกตามหาภูเขารูปดาว 5 แฉกตามคำบอกใบ้ในจดหมายของจักรพรรดิเกสตาฮัล ที่นั่นเธอก็ได้พบลอร์ดซึ่งมาตามหาผลึกอสูรฟินิกซ์ (F) เพื่อไปชุบชีวิตเรเชล คนรักของตน (Met) หลังจากนั้นทุกคนก็เดินทางไปหมู่บ้านโคลิงแค้น (↑) ลอร์ดใช้พลังของผลึกอสูรฟินิกซ์ชุบชีวิตให้เรเชล แต่ผลึกอสูรเกิดแตก ทำให้เรเชลฟื้นขึ้นมาเพียงชั่วคราว

- เดินทางต่อ (↑)
- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)
- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>)
- ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>)
- ได้ของวิเศษ (F)
- การกลับมาพบกัน (Met)
- เดินทางต่อ (↑)
- ได้ของวิเศษ (F)
- การกลับมาพบกัน (Met)
- เดินทางต่อ (↑)

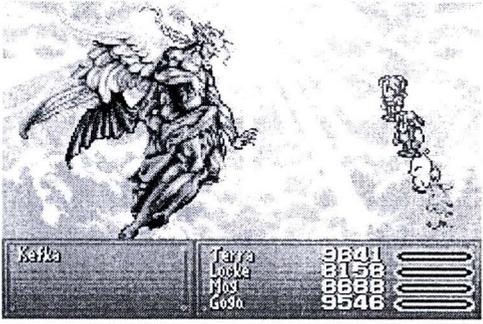


ภาพที่ 4.111: ภาพจากเกม

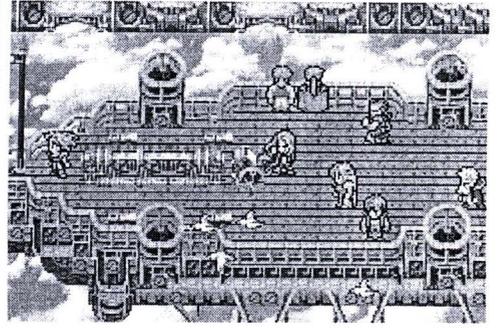
Final Fantasy 6

<p>เท่านั้น แต่ก่อนจะตาย เธอก็บอกให้ริคมีคนรักใหม่ และรักผู้หญิงคนนั้นเหมือนที่รักตน</p>	
<p>- หลังจากนั้นพวกเขาก็ได้เดินทางไปยังหอคอยแห่งผู้ศรัทธา (↑) ซึ่งเคฟก้าได้ซ่อนสมบัติบางอย่างเอาไว้ และได้พบกับสตราที่อยู่ในกลุ่มผู้ศรัทธา เคฟก้า ริลมีจึงตะโกนเรียกสติ สตราก็กลับมาและเข้าร่วมกลุ่มกับพรรคพวกอีกครั้ง (8) จากนั้นพวกเขาก็ได้ขึ้นไปบนหอคอยและพบกับแหวนวิญญาณแห่งซามาซ่า (F) แต่ขณะที่จะลงจากหอคอย เมจิคมาสเตอร์ก็ปรากฏตัวขึ้นขัดขวางไม่ให้แหวนไปจนเกิดการต่อสู้ขึ้น (H<sup>5</sup>) หลังจากเอาชนะเมจิคมาสเตอร์ได้ (I<sup>7</sup>) พวกเขาจึงมุ่งหน้าไปหาเทอราที่เมืองโมบิลิส (↑)</p>	<p>- เดินทางต่อ (↑) - การกลับมาพบกัน (Met) - ได้ของวิเศษ (F) - ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>) - ตัวละครอื่นชนะตัวโกง (I<sup>7</sup>) - เดินทางต่อ (↑)</p>
<p>- ที่เมืองโมบิลิส เทอรากำลังดูแคทริน หญิงสาวที่กำลังตั้งครรภ์ แต่ปีศาจซุมบอบา ก็บุกมาโจมตีเมืองอีก เทอราขอให้พวกเขาส่งไปต่อสู้กับซุมบอบา (H<sup>5</sup>) แต่คราวนี้พวกเขาส่งไปฝ่ายเสียท่า เทอราจึงแปลงร่างเป็นอสูร (T) และช่วยพวกเขาส่งกำจัดซุมบอบาลงได้ (H), (I) เมื่อพวกเขาเห็นเทอราในร่างอสูรก็จำไม่ได้และรู้สึกตกใจกลัว แต่มีเด็กคนหนึ่งจำเทอราได้ และบอกเด็กคนอื่นๆ ให้รู้เทอรา รู้สึกดีใจเป็นอย่างมาก เพราะในที่สุดเธอก็เข้าใจว่าความรู้สึกที่ตนเองและพวกเขา มีให้แก่กันคือความรัก และเพื่อจะปกป้องเด็กๆ ที่เธอรัก เทอราจึงตัดสินใจกลับไปรวมกลุ่มกับพรรคพวกเพื่อกำจัดเคฟก้า (8)</p>	<p>- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง (H<sup>5</sup>) - ตัวเอกในโฉมหน้าใหม่ (T) - ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H) - ตัวเอกชนะตัวโกง (I) - การกลับมาพบกัน (Met)</p> <div data-bbox="783 1446 1263 1763" style="text-align: center;">  <p>I have to fight...to protect the people I love, and to make the world a safe place for new lives!</p> </div> <p>ภาพที่ 4.112: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>

<p>- พวกเขาเทอร่ากลับไปเมืองนาร์เซ และได้พบกับบดจอร์คนึงกำลังเดินออกจากเมือง จอร์คนั้นบอกว่าตอนนี้ทั้งเมืองเหลือมุเกิ้ลแค่ตัวเดียว (ζ<sup>3</sup>) ส่วนบ้านเรือนต่างๆ ก็ถูกล็อค เทอร่าไปที่ถ้ำของพวกเขาและได้มีโอกาสนำเข้าร่วมกลุ่มอีกครั้ง (Met) มีอีกบอกว่ามีเพื่อนเป็นมนุษย์หิมะอาศัยอยู่ที่ภูเขาด้านหลัง (ζ<sup>3</sup>) จึงแนะนำให้พวกเขาชวนเขาไปด้วย จากนั้นพวกเขาจึงไปที่หลังเขาและได้ทำลายผนังน้ำแข็งที่กักขังอสูรน้ำแข็งวาติการ์มันดำเอาไว้ (E<sup>7</sup>) วาติการ์มันดำจึงกลายร่างเป็นผลึกอสูรเพื่อช่วยเหลือพวกเขาอีกแรง (F)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- การกลับมาพบกัน (Met)</li> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- ให้ความช่วยเหลือ (E<sup>7</sup>)</li> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> </ul>
<p>- หลังจากได้ผลึกอสูรวาติการ์มันดำ พวกเขาเทอร่าลงไปสำรวจด้านล่างของหน้าผา และได้พบกับอยู่ของมนุษย์หิมะ พวกเขาเทอร่าพบหวัะโหลดซึ่งส่องแสงประหลาดจึงลองสำรวจดู และได้พบกับผลึกอสูรมิดการ์ดสโอรุม (F) แล้วจู่ๆ มนุษย์หิมะออกมาโรก็ปรากฏตัวขึ้น และจู่โจมพวกเขา เพราะคิดว่าจะขโมยสมบัติของตน แต่มือก็ช่วยไถลเกลี่ย จนออกมาโรเข้าใจและยอมเข้าเป็นพวกกับเทอร่า (Fr)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวเอกได้ของวิเศษ (F)</li> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> </ul> <div data-bbox="806 1058 1286 1375" style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">ภาพที่ 4.113: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<p>- หลังจากได้อูมาโรเป็นเพื่อน พวกเขาเทอร่าก็กลับไปซามาส่าอีกครั้ง และได้ฟังเรื่องราวเกี่ยวกับเกาะสามเหลี่ยมทางทิศเหนือ ซึ่งมีสัตว์ประหลาดที่ดูดกินทุกสิ่งทุกอย่าง (ζ<sup>3</sup>) จึงลองไปสำรวจดู (↑) และได้พบกับมอนสเตอร์ไซโอนีเตอร์ พวกเขาเทอร่าถูกไซโอนีเตอร์ดูดเข้าไปในร่างกาย และได้พบกับนักก๊อปปีโกโก้ซึ่งอาศัยอยู่ในตัวของไซโอนีเตอร์ จึงชวน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้รับข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ (ζ<sup>3</sup>)</li> <li>- เดินทางต่อ (↑)</li> <li>- ได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)</li> </ul>

<p>ไปกำจัดเคฟก้าด้วยกัน (Fr)</p>	 <p>Then I guess that means that I shall save the world as well. Lead on! I will copy your every move.</p> <p>ภาพที่ 4.114: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>
<p>- หลังได้โกโก้เป็นพวกคนสุดท้าย เทอรักับเพื่อนๆ ก็บุกไปยังหอคอยของเคฟก้า เพื่อจะทำศึกครั้งสุดท้าย (↑) แต่ทุกคนก็รู้สึกกังวล เพราะจะต้องทำลาย 3 เทพสงครามที่เคฟก้าคืนชีพขึ้นมา ซึ่งหากทำเช่นนั้น เวทมนตร์และอสูรทั้งหมดก็จะต้องหายไป และนั่นอาจรวมถึงชีวิตของเทอรัด้วย</p>	<p>- เดินทางต่อ (↑)</p>
<p>- ในหอคอยพวกเทอรัได้กำจัดเทพแห่งสงครามทั้ง 3 ได้สำเร็จ (H) x3, (I) x3 แต่พลังเวทมนตร์และอสูรก็ไม่ได้หายไป ทำให้ทุกคนรู้ว่าเคฟก้าได้ดูแลพลังของเทพสงครามทั้ง 3 ไปแล้ว จากนั้นเคฟก้าก็ปรากฏตัวขึ้นและต่อสู้กับพวกเทอรั (H) ท้ายที่สุดเทอรักับเพื่อนๆ ก็สามารถกำจัดเคฟก้าได้ (I) หลังจากนั้นหอคอยก็เกิดถล่ม พวกเทอรัจึงต้องหนีออกมา ในเวลาเดียวกันนั่นเอง ผลึกอสูรก็ค่อยๆ สลายไป รวมถึงผลึกของมาติน พ่อของเทอรัด้วย ก่อนที่มาตินจะสลายไป ได้บอกกับเทอรัว่า หากความเป็นมนุษย์ในตัวเทอรัเข้มแข็งพอ เธอก็จะรอด เมื่อไปถึงเรือเหาะ เทอรัได้ใช้พลังอสูรเหือกสุดท้ายของตนเอง เปิดทางให้เรือเหาะออกจากหอคอยได้สำเร็จ หลังออกจากหอคอยเทอรัก็กลับคืนร่างเป็นมนุษย์และไม่ได้</p>	<p>- ตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง (H) x4</p> <p>- ตัวเอกชนะตัวโกง (I) x4</p> <p>- เดินทางต่อ (↑)</p>  <p>ภาพที่ 4.115: ภาพจากเกม Final Fantasy 6</p>

หายไปพร้อมกับพวกอสูร ทำให้เพื่อนๆ ทุกคนดีใจมาก หลังจากนั้นเซ็ทเซอร์ก็พาทุกคนนั่งเรือเหาะรอบโลกเพื่อมองดูความสงบสุขที่กลับมาสู่โลกอีกครั้ง (↑)



ภาพที่ 4.116: ภาพจากเกม

Final Fantasy 6

### 1. ไวยากรณ์นิทานในเกม Final Fantasy 6 เปรียบเทียบกับของพรอพท์

จากการวิเคราะห์โครงสร้างหลักๆ ของเนื้อเรื่องของเกม Final Fantasy 6 พบว่า มีลำดับดังนี้

- เหตุการณ์เริ่มต้นโดยที่ตัวเอกอยู่ฝ่ายตัวโกง ( $\alpha$ )
- ตัวเอกถูกตัวโกงควบคุม (A)
- ตัวเอกเดินทางไปทำหน้าที่ตามคำสั่ง (↑)
- ตัวเอกพบกับอสูรซึ่งช่วยให้ตัวเอกหลุดพ้นจากการควบคุมของตัวโกง ( $D^1$ )
- ตัวเอกได้พบกับเพื่อนๆ (Fr)
- ตัวเอกรับรู้ความเป็นมาของตน จึงตัดสินใจจะต่อสู้กับตัวโกง ( $\zeta^3$ )
- ตัวโกงได้อำนาจวิเศษมาครอบครอง ทำให้โลกตกอยู่ในภาวะวิกฤติ ( $\lambda$ )
- พวกตัวเอกพลัดพรากจากกัน (St)
- ตัวโกงได้ใช้อำนาจวิเศษที่ได้มาสถาปนาตนเองเป็นผู้ปกครองโลกและสังหารผู้คนที่ปฏิบัติกับตนเอง ( $A^2$ )
- เพื่อนคนหนึ่งของตัวเอกได้ออกตามหาทุกคนรวมถึงตัวเอก (Met)
- พวกตัวเอกไปต่อสู้กับตัวโกง (H) จนได้รับชัยชนะ (I)

- พวกตัวเอกก็ออกเดินทางรอบโลก (↑)

หากนำพฤติกรรมที่ปรากฏมาจัดเรียงกันจะได้ลักษณะดังต่อไปนี้

$$\alpha A \uparrow D^4 Fr \zeta^3 \lambda St A^2 Met HI \uparrow$$

หากเปรียบเทียบกับรูปแบบไวยากรณ์นิทานตามสูตรของพรอพท์ คือ

$$\begin{array}{cccccccccccc} ABC & \uparrow & DEFG & H & JK & \downarrow & Pr - & Rs^* & LQ & Ex & TU & W^* \\ & & & & & & \hline & & LM & JNK & \downarrow & Pr - & Rs \end{array}$$

หาพิจารณารูปแบบการเรียงตัวของ function แล้วจะพบว่ามีความใกล้เคียงกับแนวคิดของพรอพท์ เริ่มจากการที่ตัวเอกซึ่งในช่วงแรกถูกตัวโกงควบคุม เดินทางไปทำภารกิจ แล้วได้พบกับผู้วิเศษ ที่ช่วยให้ตัวเอกเป็นอิสระจากการควบคุมของตัวโกง จากนั้นจึงร่วมมือกับเพื่อน ๆ ต่อสู้กับตัวโกงจนได้รับชัยชนะ แต่ตอนท้ายเรื่อง แทนที่จะกลับบ้าน พวกตัวเอกกลับเดินทางต่อ ซึ่งผิดจากรูปแบบนิทานสากลทั่วไป

## 2. ประเภท function ที่พบบ่อย

สำหรับ function ที่พบบ่อย ได้แก่ การได้รับข้อมูล ( $\zeta$ ) ปรากฏ 22 ครั้ง, การต่อสู้กับตัวโกง (H) ตัวเอก(ตัวละครอื่น)ชนะตัวโกง (I) ปรากฏ 29 ครั้ง และการออกเดินทางไปตามสถานที่ต่างๆ (↑) พบ 28 ครั้ง จากความถี่ของ function ที่ปรากฏ ได้สะท้อนให้เห็นว่าการติดต่อสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นถือเป็นสิ่งสำคัญ แม้แต่ในเกม หากไม่มีการหาข้อมูล ผู้เล่นก็จะไม่สามารถหาทางไปต่อได้ ในสังคมของญี่ปุ่นที่เป็นประเทศผู้ผลิตเกมประเภทสวมบทบาท ก็เป็นประเทศที่ให้ความสำคัญกับการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สังเกตได้จากเกมที่ญี่ปุ่นเป็นประเทศผู้นำด้านเศรษฐกิจประเทศหนึ่ง ทำให้ต้องติดต่อสื่อสารกับชาติอื่นๆ รวมทั้งมีการพัฒนาระบบการสื่อสารทั้งโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ เพื่อให้ข้อมูลเข้าถึงประชาชนในวงกว้าง ส่วน function ที่ตัวเอกต่อสู้และเอาชนะตัวโกง ถือว่าเป็นฟังก์ชันสากลที่สะท้อนแนวคิดที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

## 3. ประเภท function ที่มากกว่าทฤษฎี

3.1 function ที่มีลักษณะแบบ Convention แต่เปลี่ยนตัวผู้กระทำ หรือมีรายละเอียดบางอย่างต่างไปจากเดิม โดยพบทั้งสิ้น 9 พฤติกรรม ได้แก่

- ตัวโกงวางยาพิษ ( $A^{25}$ )

- การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ ( $G^7$ )
- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง ( $H^5$ ) และตัวละครอื่นชนะตัวโกง ( $I^7$ )
- ฝ่ายตัวเอกมีพฤติกรรมขโมย ( $A^{21}$ )
- พนันด้วยการโยนเหรียญ ( $H^6$ ) และชัยชนะจากการโยนเหรียญ ( $I^8$ )
- ตัวโกงฆ่าตัวละครอื่น ( $A^{26}$ ) และตัวละครอื่นได้รับบาดเจ็บ ( $J^3$ )
- ตัวโกงวางยาพิษ ( $A^{25}$ ) เป็นพฤติกรรมที่เข้าข่ายพฤติกรรมตัวโกง (A) เกิดขึ้นตอนที่เคฟกแยกทัพไปโดมา แต่ไม่สามารถตีปราสาทได้ เพราะอีกฝ่ายมีแม่ทัพที่เก่งกาจ จึงใช้วิธีวางยาพิษลงในแม่น้ำ เพื่อสังหารคนในปราสาท เป็นการสะท้อนให้เห็นกลวิธีในการทำสงครามสมัยก่อนอย่างหนึ่ง คล้ายกับสุภาพษิตที่ว่า “ไม่ได้เล่ห์ก็เอาด้วยกล”
- การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ ( $G^7$ ) เป็นพฤติกรรมที่มีลักษณะเป็นอุปสรรคในการเดินทาง ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นปฏิภาณไหวพริบของตัวละครที่พบกับปัญหานั้นๆ ว่าจะมีวิธีแก้ไขอย่างไร นอกจากนี้พฤติกรรมดังกล่าวยังอาจเป็นการสะท้อนถึงภูมิประเทศของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเทศผู้ผลิตเกมสวมบทบาท เพราะเป็นประเทศขนาดเล็ก มีสภาพเป็นเกาะและรายล้อมด้วยทะเล ต่างกับรัสเซียที่เป็นประเทศขนาดใหญ่เต็มไปด้วยป่าไม้และภูเขา ซึ่งอาจเป็นสาเหตุที่พฤติกรรมดังกล่าวไม่ปรากฏในนิทานรัสเซีย พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นในช่วงหลังของเรื่อง เมื่อเซลิส ตัวละครผู้ช่วยตัวหนึ่งไปติดอยู่ที่เกาะร้างกลางทะเล และได้ขีดช่วยชีวิตเอาไว้
- ตัวละครอื่นต่อสู้กับตัวโกง ( $H^5$ ) และตัวละครอื่นชนะตัวโกง ( $I^7$ ) พฤติกรรม H-I แต่เดิมในหลักไวยากรณ์ของพรอพท์ เป็นพฤติกรรมของตัวเอก แต่ในเกม Final Fantasy 6 จะมีบางช่วงบางตอนที่ตัวละครอื่นทำการต่อสู้แทนตัวเอก เป็นการสะท้อนให้เห็นตัวละครอื่นๆ มีความสามารถและความสำคัญไม่แพ้ตัวเอก พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นหลายครั้งมาก โดยเฉพาะช่วงหลังที่ตัวเอกคือเทอรา ไม่ได้อยู่ร่วมกับกลุ่มเพื่อนๆ
- ฝ่ายตัวเอกมีพฤติกรรมขโมย ( $A^{21}$ ) การขโมยจัดเป็นพฤติกรรมตัวโกงประเภทหนึ่ง แต่ในเกม Final Fantasy 6 เพื่อนๆ ของตัวเอกต้องการจะขโมยเรือเหาะเพื่อไปตามหาคนที่จะมาช่วยตัวเอก สะท้อนให้เห็นว่า บางครั้งเพื่อจุดมุ่งหมายแล้ว ก็ไม่จำเป็นต้องเลือกวิธีการ พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นตอนที่ลือคกลับ

- พจน์ด้วยการโยนเหรียญ ( $H^6$ ) และชัยชนะจากการโยนเหรียญ ( $I^8$ ) เป็นรูปแบบพฤติกรรมที่มีลักษณะเดียวกับการต่อสู้ด้วยการเล่นไพ่ และเอาชนะด้วยการเล่นไพ่ เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า บางครั้งคนเราก็จำเป็นต้องอาศัยโชคหรือดวง

- ตัวโกงฆ่าตัวละครอื่น ( $A^{26}$ ) และตัวละครอื่นได้รับบาดเจ็บ ( $J^3$ ) ในไวยากรณ์นิทานของพรอพพ์จะปรากฏแต่พฤติกรรมที่ตัวโกงฆ่าตัวเอก และตัวเอกบาดเจ็บ แต่ในเกมสวมบพบาท บางครั้งตัวโกงจะทำร้ายตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก และทำให้บาดเจ็บด้วย

3.2 พฤติกรรมที่มีลักษณะแบบ Invention หรือพฤติกรรมใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนพบทั้งสิ้น 6 พฤติกรรม ได้แก่

- ตัวเอกความจำเสื่อม (Lm)

- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)

- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St) และการกลับมาพบกัน (Met)

- การเจ็บไข้ได้ป่วย (Sc) และหายจากโรค (Cu)

- ตัวเอกความจำเสื่อม (Lm) function ความจำเสื่อมเกิดขึ้นในช่วงแรกของเกมเมื่อเทอว่าซึ่งเป็นตัวเอกได้พบกับอสูรที่อยู่ในน้ำแข็ง และเกิดปฏิกิริยาบางอย่าง ทำให้เธอสูญเสียความทรงจำ การความจำเสื่อมในเกม Final Fantasy 6 มีการสะท้อนแนวคิดที่แตกต่างจากเกม Saga Frontier เพราะในเกมแรก ตัวเอกอยากได้ความทรงจำคืน แต่ในเกมหลัง ความทรงจำสำหรับตัวเอกถือเป็นสิ่งที่น่ารังเกียจและไม่น่าจดจำ พฤติกรรมดังกล่าวจึงสะท้อนให้เห็นการทิ้งตัวตนเก่าของตัวเอกที่เคยอยู่ฝ่ายเดียวกับตัวโกง เพื่อกลายเป็นฝ่ายธรรมะเต็มตัว function ดังกล่าวมีลักษณะคล้ายกับสำนวนไทยที่ว่า “โจรกลับใจ” ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำได้ยากในโลกจริง

- ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) เป็นฟังก์ชันที่แตกต่างจากนิทานสมัยโบราณที่ตัวเอกมักมีลักษณะฉายเดี่ยว (Individual Hero) สะท้อนให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับ Team หรือ Teamwork ที่จะต้องคอยช่วยเหลือกันในระหว่างการเดินทาง เพราะบางครั้งตัวเอกคนเดียวก็อาจจะคิดอะไรไม่ออก แต่เมื่อมีกลุ่ม ก็จะช่วยกันคิดช่วยกันแก้ไข จนสามารถผ่านอุปสรรคไปได้เหมือนอย่างคำพังเพยที่ว่า “คนเดียวห้วยหาย สองคนเพื่อนตาย สามคนกลับบ้านได้”

- การพลัดพราก หรือจากกันชั่วคราว (St) และการกลับมาพบกัน (Met) เป็นพฤติกรรมที่ พบค่อนข้างถี่ ในเนื้อเรื่องของเกม Final Fantasy 6 เป็นการสะท้อนให้เห็นความสำคัญ

ของเพื่อนๆ หรือตัวละครแต่ละตัว เพราะตัวเอกคนเดียวไม่สามารถเอาชนะตัวโกงได้ จึงต้องมีพรรคพวกช่วยผู้ช่วย ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง พฤติกรรมนี้จะเกิดขึ้นช่วงต้นเรื่องและกลางเรื่อง โดยตอนกลางเรื่องจะเกิดจากการที่เคฟก้าใช้พลังของ 3 เทพสงคราม ทำให้เรือเหาะที่พวกเทอร่านั่งมาพัง เป็นเหตุให้เธอกับเพื่อนๆ ต้องพลัดพรากจากกันเป็นเวลา 1 ปี

- การเจ็บไข้ได้ป่วย (Sc) และหายจากโรค (Cu) พฤติกรรมเจ็บไข้ได้ป่วยมักจะเกิดกับตัวละครที่ต้องการความช่วยเหลือ และเป็นหน้าที่ของตัวเอกและเพื่อนๆ ที่จะต้องทำให้ตัวละครนั้นหายจากโรค โดยอาจต้องออกไปหายาหรือผู้วิเศษมารักษา (ในเกมเป็นการจับปลามาให้ทาน) พฤติกรรมดังกล่าวจึงเป็นการสะท้อนและตอกย้ำภาพลักษณ์ด้านดีของตัวละครฝ่ายธรรมะ ให้เด่นชัดขึ้น พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นในช่วงครึ่งหลังของเกม เมื่อเซลีสตื่นขึ้นมาและพบว่าตนเองได้รับการช่วยเหลือจากซิด ซึ่งตอนนั้นเขากำลังป่วยหนัก เซลีสจึงอาสาดูแลซิดโดยการจับปลามาให้เขากินทุกวันจนหายป่วย

#### 4.5.2 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องของเกม Final Fantasy 6 คือ “ความรักเป็นแรงขับเคลื่อนที่ทรงพลังของสิ่งมีชีวิต” แก่นเรื่องนี้สะท้อนผ่านตัวเอกของเรื่องคือเทอร่า ผู้ซึ่งไม่เคยเข้าใจความหมายของความรัก เพราะตั้งแต่เด็กเธอถูกจักรวรรดิเลี้ยงดูในฐานะอาวุธชิ้นหนึ่ง และไม่เคยได้รับความรักจากใคร ยิ่งได้รู้ว่าตัวเองเป็นมนุษย์ครึ่งอสูร ซึ่งแตกต่างจากคนทั่วไป ก็ยิ่งทำให้เธอรู้สึกแปลกแยก และไม่แน่ใจว่าตนเองจะรักใคร่ใคร่ได้รึเปล่า แต่แล้วเมื่อเธอได้ทำหน้าที่ดูแลกลุ่มเด็กกำพร้าที่เมืองโมบิลิส และเด็กเหล่านั้นเรียกเธอว่า “แม่” ก็ทำให้เธอเกิดความรู้สึกแปลกๆ แต่ก็ไม่รู้ว่าความรู้สึกนั้นคืออะไร จนกระทั่งเมื่อปีศาจฮูมบาบามาบุกโมบิลิส เธอจึงยอมกลายเป็นอสูรที่น่ากลัวเพื่อปกป้องพวกเด็กๆ และพวกเด็กๆ ก็ไม่รังเกียจเธอ ทำให้เธอแน่ใจว่า ความรู้สึกที่ตนเองอยากปกป้องผู้อื่นโดยเอาชีวิตเข้าแลกนี้แหละคือ “ความรัก”

#### 4.5.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

รูปแบบความขัดแย้งที่ปรากฏในเนื้อเรื่องของเกม Final Fantasy 6 มีทั้ง 4 ลักษณะ ได้แก่ ความขัดแย้งภายในจิตใจ, ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน, ความขัดแย้งระหว่างคนกับสิ่งคม และความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก

ตารางที่ 4.15: ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครในเกม Final Fantasy 6

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
เทอร่า	- มีจิตใจดี ชอบดูแลผู้อื่น และมีความสามารถด้านเวทมนตร์ ทำให้เธอเป็นความหวังของกลุ่มรีเทอร์เนอร์ในการต่อต้านจักรวรรดิ	- รู้สึกว่าตนเองแปลกแยกจากผู้อื่น เพราะเป็นมนุษย์ครึ่งอสูร และมีความฝังใจเรื่องที่ตนเองเคยเป็นทหารของจักรวรรดิ และเช่นฆ่าผู้คนไปเป็นจำนวนมาก

ความขัดแย้งภายในจิตใจของเทอร่ามีสาเหตุมาจากการที่เธอเคยเป็นคนของจักรวรรดิเกสตาฮัล ซึ่งก่อนหน้านี้เธอเคยถูกจักรวรรดิใช้ให้ฆ่าคนไปเป็นจำนวนมาก แต่เมื่อเธอหลุดจากการควบคุมของจักรวรรดิและถูกลือคพามาเข้ากับกลุ่มต่อต้าน พระสวรรค์ด้านเวทมนตร์ของเธอจึงกลายเป็นความหวังในการต่อสู้กับจักรวรรดิ เป็นการสะท้อนบุคลิกของคนที่มีความสามารถ แต่อาจมีปมปัญหาในใจบางอย่าง ทำให้ขาดความมั่นใจ และกลายเป็นคนหนีปัญหา

ตารางที่ 4.16: ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเกม Final Fantasy 6

ตัวละครคู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- เทอร่ากับจักรพรรดิเกสตาฮัล	- จักรพรรดิเกสตาฮัลเป็นผู้สังหารแมดลิน แม่ของเทอร่า และจับมาดีน พ่อของเทอร่ามาทำการทดลอง นอกจากนี้ยังเลี้ยงดูเทอร่าในฐานะอาวุธ เมื่อเทอร่าหลุดพ้นจากการควบคุมและได้รู้ความจริงเหล่านี้ เธอจึงตัดสินใจต่อสู้กับจักรพรรดิเกสตาฮัล
- ไคเอนกับเคฟก้า	- เคฟก้าเป็นผู้วางยาพิษลงในแม่น้ำที่ไหลไปยังปราสาทโดม่า ทำให้ผู้คนในปราสาทที่ดื่มน้ำล้มตายเป็นจำนวนมาก รวมถึงลูกและภรรยาของ

	ไคเอ็นด้วย จึงเป็นสาเหตุให้ไคเอ็นต้องการจะแก้แค้นเคฟก้า
--	---

สำหรับความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่พบ มีลักษณะเป็นความแค้นส่วนตัว เนื่องจากฝ่ายตัวโกงการสังหารคนในครอบครัวของตัวเอง หรือตัวละครฝ่ายตัวเอง ทำให้เกิดความเคียดแค้น สะท้อนให้เห็นแนวคิดแบบ “ภาพยนตร์จีนกำลังภายใน” ที่ตัวละครมักชอบพูดว่า “บุญคุณต้องทดแทน ความแค้นต้องชำระ”

ตารางที่ 4.17: ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคมในเกม Final Fantasy 6

คู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- ชาวเมืองซามาซ่ากับโลกภายนอก	- ชาวเมืองซามาซ่าเป็นผู้สืบเชื้อสายมาจากนักเวทย์สมัยสงครามเวทย์มนตร์เมื่อ 1,000 ปีก่อน แต่ต้องการชีวิตอย่างสงบสุข จึงหนีมาตั้งรกรากที่เมืองซามาซ่า ซึ่งอยู่ห่างไกลจากดินแดนอื่นๆ เวลามีคนต่างถิ่นมาเยือน ชาวบ้านจะต้องแกล้งทำเป็นใช้เวทย์มนตร์ไม่ได้เพื่อปิดบังความจริงเอาไว้
- เทอรัลกับสังคมมนุษย์	- เทอรัลเป็นลูกครึ่งมนุษย์กับอสูรที่ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมมนุษย์ เธอจึงรู้สึกแปลกแยกกับมนุษย์ทั่วไป ในเวลาปกติเธอจะอยู่ในร่างมนุษย์ธรรมดาและพยายามไม่ใช้พลังของอสูรถ้าไม่จำเป็น เพราะเกรงว่าจะทำให้ผู้คนตกใจและถูกรังเกียจ

จากความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคมที่ปรากฏในเกม Final Fantasy 6 สะท้อนให้เห็นว่าสำหรับคนบางกลุ่มหรือบางคนแล้ว การอยู่ในสังคมให้ได้อย่างปกติจะต้องอาศัยความอดทนอดกลั้นเป็นอย่างมาก เพราะมีปมเด่นหรือปมด้อยที่ต่างจากคนส่วนใหญ่และไม่สามารถแสดงออกหรือเปิดเผยให้ผู้อื่นได้รับรู้ เนื่องจากมนุษย์มักไม่ค่อยยอมรับในสิ่งที่แตกต่างจากตนเอง

ตารางที่ 4.18: ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังงานภายนอกใน

Final Fantasy 6

คู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
- มนุษย์กับเวทมนตร์	- ในโลกของ Final Fantasy 6 เวทมนตร์เป็นอารยธรรมที่หายสาบสูญ และคนปกติธรรมดา ก็ไม่สามารถใช้เวทมนตร์ได้ จนกระทั่งจักรวรรดิเกสตาฮ์ลนำอารยธรรมนี้กลับมา และใช้มันในการรุกรานอาณาจักรอื่นๆ ทำให้ผู้คนเกิดความหวาดกลัวต่ออำนาจของเวทมนตร์ เช่นเดียวกับตอนที่เอดการ์และลอร์ดเห็นเทอร่าใช้เวทมนตร์ครั้งแรกก็เกิดความตกใจ จนกระทั่งได้รู้ที่มาของเวทมนตร์นั้น และได้รับเวทมนตร์จากพวกอสูร จึงไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นเรื่องแปลกประหลาดอีกต่อไป

ความขัดแย้งดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์มักหวาดกลัวในสิ่งลึกลับและหาคำตอบไม่ได้ แต่เมื่อไหร่ที่รู้ที่มาที่ไปของสิ่งนั้น ความรู้สึกหวาดกลัวหรือประหลาดใจก็จะหมดไป ตัวอย่างในโลกแห่งความเป็นจริงที่เห็นได้ชัด เช่นเรื่องของนกแสก ที่คนสมัยก่อนเชื่อว่าหากไปเกาะอยู่บ้านใคร บ้านนั้นจะต้องมีคนตาย ซึ่งเป็นความเชื่อที่ไม่มีเหตุผล แต่ในปัจจุบันกลับมีผู้ชื่นชอบนกแสกถึงขั้นนำมาเป็นสัตว์เลี้ยง

#### 4.5.4 ตัวละคร (Character)

1. **เทอร่า** ตัวเอกของเรื่อง เป็นหญิงสาวลูกครึ่งมนุษย์กับอสูรอายุ 18 ปี ผู้เกิดมาพร้อมกับพรสวรรค์ด้านเวทมนตร์ และถูกจักรวรรดิเกสตาฮ์ลเลี้ยงดูในฐานะอาวุธเพื่อการรุกรานอาณาจักรต่างๆ จนกระทั่งเธอถูกส่งไปสำรวจอสูรที่นาร์เซ่และหลุดการการครอบงำของจักรวรรดิชะตาชีวิตของเธอก็เปลี่ยนไป ในช่วงแรกของเกม เธอเป็นหญิงสาวที่สับสนในชีวิต เธอมักตั้งคำถามกับความรู้สึกของตนเอง และหวาดกลัวในทุกๆ สิ่ง เพราะไม่ได้รับการสั่งสอนอย่างถูกต้อง จนเธอได้รู้ชาติกำเนิดของตัวเอง และได้สัมผัสกับความหมายของคำว่ารัก ทำให้เธอมีกำลังใจต่อสู้กับสิ่งชั่วร้ายเพื่อปกป้องคนที่เธอรัก

ลักษณะของตัวละครเทอร่ามีลักษณะแบบ round character คือมีอารมณ์ที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังสะท้อนถึงภาพลักษณ์ของวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่มีเรื่องให้ต้องคิดมากมาย ทำให้เกิดความสับสนในชีวิตได้ง่าย แต่เมื่อค้นพบตัวเองก็จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดี

สำหรับคุณสมบัติของตัวเอกที่พบในตัวละครเทอร่า ได้แก่

1. มีความสามารถด้านการต่อสู้ โดยใช้เวทมนตร์และดาบ
2. มีพัฒนาการในตัวเอง และกล้าที่จะยอมรับความจริง
3. มีความกล้าหาญ พร้อมจะต่อสู้เพื่อสิ่งที่ถูกต้อง
4. มีจิตใจดี รักเด็กและสัตว์
5. มีสัญชาตญาณของความเป็นแม่

2. **ลือค** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นนักผจญภัยหนุ่มวัย 25 ปีที่ช่วยเทอร่าจากการตามล่าของทหารในเมืองนาร์เซ่ บุคลิกเป็นคนกล้าหาญ มีความรับผิดชอบ และตลกโปกฮา แต่ลือคก็มีปมในใจที่สมัยก่อนไม่สามารถช่วยชีวิตคนรักของตนเองไว้ได้ ทำให้ทุกครั้งที่เขาเห็นผู้หญิงเดือดร้อน จะต้องรีบเข้าไปช่วยเหลือทันที

3. **เอ็ดการ์** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นกษัตริย์แห่งอาณาจักรฟิกาโร่ อายุ 27 ปี มีความเชี่ยวชาญด้านเครื่องจักรกล ด้วยความสามารถนี้เอง เขาจึงดัดแปลงปราสาทของตนให้สามารถดำดินและเป็นพาหนะเคลื่อนที่ไปมาได้ บุคลิกของเอ็ดการ์เป็นคนเจ้าชู้ ชอบหวานเสน่ห่ไปทั่ว แม้แต่เด็กอายุไม่ถึง 10 ขวบก็ยังให้สัญญาว่าจะแต่งงานด้วย แต่อีกด้านก็เป็นคนที่ฉลาดจริงจัง สุขุม และมีความรับผิดชอบสูงสมกับฐานะพระราช

4. **ซาบิน** ตัวละครผู้ช่วย (helper) น้องชายฝาแฝดของเอ็ดการ์ มีศักดิ์เป็นเจ้าชายแห่งอาณาจักรฟิกาโร่ บุคลิกของซาบินค่อนข้างตรงข้ามกับเอ็ดการ์ คือเป็นคนหุ่นหันพลันแล่น และตรงไปตรงมาสมัยก่อน ซาบินได้สละตำแหน่งพระราชและออกเดินทางเพื่อฝึกฝนตนเองในฐานะนักบวช เพื่อหวังจะแก้แค้นจักรวรรดิที่สังหารบิดาของตน

5. **ซาโดว์** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นนักฆ่าชายที่มีอดีตดำมืด ไม่มีใครรู้ประวัติที่แท้จริงของเขา มีเพียงข่าวลือที่ว่าเขาฆ่าเพื่อนรักของตัวเองเพื่อเงินรางวัลก้อนโต เขามักจะไป

ไหนมาไหนพร้อมสุนัขคู่ใจนามว่าอินเตอร์เซ็ปเตอร์ ด้านลักษณะนิสัย ชาโดว์เป็นคนเยือกเย็นมาก จนคล้ายกับจะเลือดเย็น แต่ก็มีความอ่อนโยนเวลาที่อยู่กับสุนัขคู่ใจ

6. **โคเอ็น** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เพศชาย เป็นแม่ทัพขามูไรวัย 50 ปีของอาณาจักรโดมา หลังการตายของคนในปราสาทโดมาเขาได้บุกไปอาละวาดที่ค่ายทหารของจักรวรรดิและได้พบกับซาบิน ด้วยเหตุที่อายุค่อนข้างมากทำให้ภาษาพูดของเขาค่อนข้างเป็นทางการ โดยจะเรียกคนอื่นว่า “ท่าน” อยู่เสมอ สิ่งที่เขาไม่ชอบเลยคือการควบคุมพวกเครื่องจักร

7. **เกาว์** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นเด็กชายอายุ 13 ปีที่ถูกพ่อแท้ๆ นำมาทิ้งไว้ในทุ่งมอนสเตอร์ เพียงเพราะเกิดมาหน้าตาเหมือนสัตว์ เกาว์เติบโตมาพร้อมกับฝูงมอนสเตอร์ อีกทั้งพูดไม่ค่อยเก่ง จึงเข้ากับมนุษย์ไม่ค่อยได้ จนกระทั่งได้พบกับซาบินและโคเอ็นที่นำอาหารมาให้ เขาจึงรู้สึกดีใจทั้งคู่และออกเดินทางไปด้วย

8. **เซลีส** อัศวินเวทมนตร์ อดีตแม่ทัพหญิงของจักรวรรดิเกสตาอัล อายุ 18 ปี เซลีสมีความสามารถด้านเวทมนตร์เช่นเดียวกับเทอร่า แต่ความสามารถของเธอมาจากการทดลองทางวิทยาศาสตร์ เซลีสถูกจับกุมที่เมืองซัสฟีกาโรเพราะไม่เห็นด้วยกับการกระทำของกองทัพที่ทำร้ายผู้บริสุทธิ์ ระหว่างที่ลี้ภัยเข้าไปสืบข่าวในเมืองก็ได้ช่วยเธอออกมา ทำให้เซลีสมีความรู้สึกดีกับลิล็อค ตามเนื้อเรื่องเธอเป็นตัวละครผู้ช่วย (helper) แต่บทบาทในครั้งหลังถือว่าโดดเด่นกว่าตัวเอก เพราะเป็นคนแรกที่ออกตามหาเพื่อนๆ เพื่อไปกำจัดเคฟก้า

9. **เซ็ทเซอร์** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เพศชาย เป็นนักพนันชื่อดังวัย 27 เจ้าของเรือเหาะแบล็คแจ็ค เซ็ทเซอร์เป็นคนกล้าได้กล้าเสีย และชอบทำอะไรห่ามๆ สาเหตุที่เขาได้พบกับพวกเซลีส เป็นเพราะเขียนจดหมายไปบอกว่าจะลักพาตัวนักร้องโอเปร่าของโรงละครมาเป็นภรรยา จึงถูกพวกเซลีสซัดแผนเพื่อขโมยเรือเหาะ

10. **ม็อก** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นสิ่งมีชีวิตเผ่ามูเกิ้ลที่แข็งแกร่งที่สุดในเผ่า อายุ 11 ปี นิสัยร่าเริง ชอบการเดินร่า ในช่วงแรก ม็อกกับเพื่อนๆ ได้ร่วมมือกับลิล็อคช่วยที่นำจากการจับกุมของทหารยามในนาร์เซ่ เมื่อได้พบกันอีกครั้ง เขาก็ตัดสินใจร่วมเดินทางไปกับเทอร่า สาเหตุที่ม็อกสามารถพูดภาษาคนได้ เพราะได้รับการสอนมาจากอสูรรามุห์

11. **สตราโก้** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นชายชราวัย 70 ปีผู้สืบเชื้อสายมาจากนักเวทย์ในสงครามเวทมนตร์เมื่อ 1,000 ปีก่อน เป็นคนจิตใจดี ร่าเริงแจ่มใส แต่บางครั้งก็ชอบคุยโวโอ้อวด สมัยหนุ่มๆ เขามีอาชีพเป็น “นักล่ามอนสเตอร์” แต่เมื่อแก่ตัวลงก็เลี้ยงดูหลานสาวอยู่กับ

บ้าน จนกระทั่งได้พบกับพวกเทอรา และเป็นหนี้บุญคุณที่พวกเธอช่วยหลานสาวเอาไว้ จึงออกเดินทางไปกับพวกเทอรา

12. **ริล์ม** ตัวละครผู้ช่วย (helper) หลานสาวของสตราโก้ เป็นจิตรกรอายุ 10 ขวบ ด้วยความที่มีเชื้อสายของนักเวทย์ ทำให้ภาพที่เธอวาดมีชีวิตและสามารถขยับเขยื้อนได้ ริล์มเป็นเด็กที่นิสัยโตกว่าอายุ ค่อนข้างจะปากร้าย แต่ลึกๆ ก็คอยห่วงใยผู้อื่นอยู่เสมอ อีกสิ่ง que เธอชอบคือผู้ชายตัวใหญ่ๆ ทำให้เธอรู้สึกชอบซาบินมากเป็นพิเศษ

13. **โกโก้** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นนักเขียนแบบปริศนาซึ่งอาศัยอยู่ในตัวของไซนอโตอร์ มอนสเตอร์ที่ดูดกกลืนทุกอย่างบนเกาะเล็กๆ ทางตอนเหนือของโลก หลังจากที่ได้พบเทอราและฟังเรื่องราวของเทอราที่ต้องการจะปกป้องโลก เขา(เธอ) ก็ตัดสินใจจะเขียนแบบพฤติกรรมดังกล่าว จึงออกเดินทางไปกับเจ้าจัดเคฟก้าด้วยกัน

14. **อูมาโร่** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เป็นมนุษย์หิมะ(เยติ) เพศผู้ อายุ 4 ขวบ อาศัยอยู่หลังหน้าผาของเมืองนาร์เซ ได้รับการชักชวนจากม็อก ให้ไปปราบเคฟก้าร่วมกับพวกเทอรา เป็นตัวละครที่ไม่ปรากฏลักษณะนิสัยแน่ชัด

15. **เคฟก้า** บอสใหญ่ของเรื่อง เป็นตัวโกง (villain) เพศชาย ดำรงตำแหน่งผู้เฒ่าของจักรวรรดิเกสตาฮัล มีนิสัยบ้าอำนาจ และชอบกดขี่ข่มเหงผู้อื่น เพื่อจุดมุ่งหมายแล้วไม่เลือกวิธีการ ในช่วงกลางของเรื่อง เคฟก้าได้สังหารจักรพรรดิเกสตาฮัล และช่วงชิงพลังของ 3 เทพสงคราม จากนั้นก็สถาปนาตนเองเป็นพระเจ้าของโลก และสังหารทุกคนที่เป็นอริกับตนเอง แต่ท้ายที่สุดก็หนีกรรมไม่พ้น และโดนพวกเทอราก้าจัด

16. **จักรพรรดิเกสตาฮัล** ตัวโกง (villain) อีกตัวของเรื่อง เป็นจักรพรรดิราชาผู้ที่ริเริ่มนำเวทมนตร์กลับมาสู่โลกมนุษย์ เมื่อ 18 ปีก่อน เขาได้สังหารแม่ของเทอรา และจับพ่อของเธอมาทำการวิจัย ส่วนเทอราก็นำมาเลี้ยงดูในฐานะอาวูธ เป็นคนทะเลาะทะเลาะและมักใหญ่ใฝ่สูง จึงถูกต่อต้านจากนานาประเทศ ในช่วงกลางของเรื่อง จักรพรรดิเกสตาฮัลถูกเคฟก้าสังหารเนื่องจากความเห็นที่ไม่ลงรอยกัน

17. **ซิด** ตัวละครผู้ช่วย (helper) เพศชาย เป็นนักวิทยาศาสตร์ของจักรวรรดิและเป็นคนเลี้ยงดูเซลิสมาตั้งแต่เด็กอีกทั้งมอบความสามารถด้านเวทมนตร์ให้กับเธอ ในช่วงครึ่งหลังของเกมเขาได้ช่วยชีวิตเซลิส และดูแลเธอมาตลอด 1 ปี ก่อนที่จะต่อพาให้เธอออกเดินทางไปตามหาสมัครพรรคพวก

จากการวิเคราะห์รูปแบบตัวละครที่ปรากฏในเกม Final Fantasy 6 พบว่าตัวละครมีทั้งแบบแบน (Flat Character) และแบบกลม (Round Character) โดยฝ่ายตัวเอกและผู้ช่วยจะมีลักษณะกลมคือมีนิสัยที่เป็นทั้งข้อดีและข้อเสียในตัว ขณะที่ตัวโกงจะมีลักษณะแบนคือมีแต่ความชั่วร้ายเพียงอย่างเดียว เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าตัวเอกและเพื่อนๆ คือตัวแทนมนุษย์ปกติธรรมดาทั่วไป

#### 4.5.5 ฉาก (Setting)

สำหรับฉากที่ปรากฏในเกม Final Fantasy 6 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์โดยเรียงลำดับการปรากฏ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เมืองถ่านหินนาร์เซ่ ฉากเปิดของเรื่อง มีลักษณะเป็นเมืองเขตหนาว ที่ถูกปกคลุมด้วยหิมะ บ้านเรือนเป็นสิ่งก่อสร้างแบบตะวันตก คว้นไฟที่ลอยออกจากปล่องตลอดเวลาสื่อให้เห็นถึงความหนาวเย็นที่ปกคลุมเมือง ด้านหลังของเมืองเป็นภูเขาที่มีการขุดถ่านหิน และทะเลสาบยังภูเขาหิมะซึ่งมีหน้าผาสูงชันด้านหลัง ด้านล่างของหน้าผา เป็นถ้ำที่อยู่ของมนุษย์หิมะ

2. ปราสาทฟิกาโร ฉากสิ่งก่อสร้างที่ตั้งอยู่กลางทะเลทราย เป็นปราสาทแบบตะวันตกที่ถูกตัดแปลง ทำให้สามารถดำดินข้ามทวีปได้ หลังจากเหตุการณ์ที่โลกถูกทำลายในช่วงครึ่งหลัง ไตดินของปราสาทจะไปเชื่อมต่อกับถ้ำฟิกาโร

3. ถ้ำฟิกาโร ฉากธรรมชาติ เป็นทางลัดสำหรับเดินทางจากอาณาจักรฟิกาโรตอนบนไปยังเมืองเข้าส์ฟิกาโร ภายในมีหนองน้ำซึ่งเป็นที่อาศัยของเต่าอยู่ด้วย

4. เมืองเข้าส์ฟิกาโร เมืองท่าของอาณาจักรฟิกาโร ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นแหล่งค้าขายของพวกพ่อค้า บ้านเรือนและร้านค้าต่างๆ มีลักษณะแบบตะวันตก

5. ภูเขาโคลท์ ฉากธรรมชาติ เป็นภูเขาในเขตฟิกาโร บนเขามีถ้ำอยู่เป็นจำนวนมาก ยิ่งขึ้นไปสูง ก็จะมีหิมะปกคลุม

6. สุสานศพของกลุ่มรีเทอร์เนอร์ เป็นฉากผสมระหว่างธรรมชาติกับสิ่งก่อสร้าง เกิดจากการตัดแปลงถ้ำในภูเขาเซเบอร์ ให้กลายเป็นที่อยู่อาศัย ด้านหลังของถ้ำมีแม่น้ำเลเดต์ที่ไหลไปยังเมืองนาร์เซ่ และแผ่นดินทางตะวันออก

7. ปราสาทโดมา ฉากสิ่งก่อสร้าง เป็นปราสาทแบบตะวันตก มีแหล่งน้ำล้อมรอบสามารถใช้ประโยชน์ได้ทั้งการบริโภคและป้องกันข้าศึก แต่เพราะเหตุนี้เอง เมื่อเคฟก้าวางยาพิษในแม่น้ำ ก็ทำให้คนที่ดื่มน้ำตายกับเกือบหมดปราสาท

8. ปาวงกต ฉากธรรมชาติ เป็นป่าที่ซับซ้อน จึงได้มีการปักป้ายบอกทางไม่ให้ผู้เข้ามาหลงทาง ภายในป่าสิ่งก่อสร้างมีสถานีรถไฟอยู่ด้วย

9. ขบวนรถไฟปีศาจ ฉากสิ่งก่อสร้างที่มีลักษณะเหมือนรถจักรไอน้ำ คอยรับส่งวิญญาณผู้ตายไปลงยมโลก นอกจากห้องโดยสารแล้ว ยังมีห้องอาหารสำหรับบริการผู้โดยสารด้วย

10. น้ำตกบาเลน ฉากธรรมชาติ เป็นน้ำตกขนาดใหญ่ น้ำจากน้ำตกจะไหลไปยังทุ่งมอนสเตอร์ที่อยู่ทางทิศตะวันออก

11. หมู่บ้านโมบลิส หมู่บ้านอันสงบเงียบทางเหนือของทุ่งมอนสเตอร์ และอยู่นอกเขตการปกครองของอาณาจักรต่างๆ ทิศเหนือของหมู่บ้านอยู่ติดกับทะเล บ้านเรือนมีลักษณะแบบตะวันตก

12. เมืองท่านิเคอา เมืองท่าที่ตั้งอยู่บริเวณปากแม่น้ำซึ่งเป็นทางออกสู่ทะเล เป็นแหล่งของการค้าขายแบบแบกะดิน มีบ้านเรือนแบบตะวันตกแต่ไม้ก็หลัง และมีบริการเรือโดยสารแล่นไปยังเข้าส์ฟิกาโร่

13. หมู่บ้านโคลิงแก้น หมู่บ้านทางตอนเหนือของอาณาจักรฟิกาโร่ เป็นสถานที่ในความทรงจำของลอร์ด สมัยก่อนเคยเกิดไฟไหม้ ทำให้บ้านเรือนบางหลังมีสภาพเสื่อมโทรม

14. เมืองจิโดร์ เมืองที่ตั้งอยู่ทางตะวันตกของโลก เป็นที่อยู่อาศัยของผู้มีอันจะกิน สถานที่ขึ้นชื่อของเมืองคือหอศิลป์ของโอวเซอร์ และสถานที่ประมูลสินค้า

15. เมืองโซโซ เป็นเมืองที่อยู่กลางหุบเขา มีฝนตกชุกตลอดเวลา ผู้คนที่อาศัยอยู่ที่นี่มีแต่ฐานะยากจนและโกหกหลอกลวง สิ่งก่อสร้างของที่นี่มีลักษณะเหมือนตึกหรือแมนชั่น ซึ่งต่างกับเมืองทั่วไป และมีแมนชั่นหลังหนึ่งที่เชื่อมต่อกับหุบเขาด้านหลังเมือง

16. โรงละครโอเปร่าห์ สถานที่ที่พักผ่อนหย่อนใจสำหรับคนมีเงิน ตั้งอยู่ทางตอนใต้ของเมืองจิโดร์ มีภายในมีการตกแต่งแบบตะวันตก

17. เมืองอัลบรีค เมืองท่าทางใต้ของจักรวรรดิเกสตาฮัล ผลจากสงครามทำให้เมืองมีสภาพทรุดโทรม ปัจจุบันกลายเป็นเมืองขึ้นของจักรวรรดิ
18. เมืองเซน เมืองทางตอนเหนือของจักรวรรดิเกสตาฮัล เป็นเมืองที่ได้รับผลกระทบจากสงครามจนเสื่อมโทรมเช่นเดียวกับอัลบรีค
19. เมืองมาร์นด้า เมืองที่ตั้งอยู่ทางตะวันตกของจักรวรรดิเกสตาฮัล เป็นเมืองที่ได้รับผลกระทบจากสงครามจนเสื่อมโทรมเช่นเดียวกับอัลบรีคและเซน
20. เมืองเวคต้า เมืองหลวงของจักรวรรดิเกสตาฮัล นอกจากบ้านเรือนแบบตะวันตกแล้ว ยังมีรางรถไฟสำหรับส่งอุปกรณ์ต่างๆ ออกจากสถาบันโลกอสูรวิจัยมายังตัวเมือง ด้านบนของตัวเมืองเป็นปราสาทของจักรพรรดิ ส่วนทางขวาของเมืองเป็นสถาบันวิจัยเกี่ยวกับเวทมนตร์และอสูรและผลิตหุ่นรบเวทมนตร์
21. โลกอสูร บ้านเกิดซึ่งเป็นสถานที่ในความทรงจำของเทอว่า มีสภาพแวดล้อมเป็นธรรมชาติ และมีพวกอสูรอาศัยอยู่ตามถ้ำ
22. ถ้ำของประตูที่ถูกปิดผนึก จากธรรมชาติที่มีลักษณะเหมือนอยู่ภายในภูเขาไฟ มีลาวาไหลอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ยังมีค้ายกลต่างๆ มากมายซึ่งไม่ว่าผู้ใดมาทำเอาไว้ ด้านในสุดเป็นประตูที่ถูกปิดตายซึ่งเชื่อมต่อไปยังโลกอสูร
23. เมืองซามาซ่า เมืองเล็กๆ ที่เงียบสงบ ตั้งอยู่บนเกาะที่โดดเดี่ยวทางตะวันออก รายล้อมไปด้วยธรรมชาติ เวลาที่มีคนจากต่างเมืองมาเยือน คนในหมู่บ้านจะมีพฤติกรรมแปลกๆ
24. ถ้ำสัตว์อสูร เป็นถ้ำธรรมชาติที่อยู่ทางตะวันตกของซามาซ่า เป็นที่ซ่อนตัวของพวกอสูรที่อาศัยอยู่บนโลกมนุษย์มีลักษณะเป็นถ้ำกิ่งภูเขา
25. เกาะโดดเดี่ยว เป็นสถานที่ๆ เกิดขึ้นใหม่ในช่วงครึ่งหลังของเกม เป็นเกาะเล็กๆ กลางทะเลที่ซิดพาเซลีสมารักษาตัว โดยปลูกบ้านไว้หลังหนึ่ง ด้านบนของเกาะเป็นหน้าผา
26. หลุมศพของดาร์ล สิ่งก่อสร้างที่เซทเซอร์สร้างขึ้นเพื่อเป็นหลุมฝังศพให้แก่เพื่อนรัก และใช้เก็บเรือเหาะฟัลคอน หลังจากเหตุการณ์ที่โลกส่วนหนึ่งถูกทำลาย ก็กลายเป็นที่อยู่อาศัยของมอนสเตอร์จำพวกอันเต็ด

27. โคลอสเซียม สิ่งก่อสร้างที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงครึ่งหลังของเกม เป็นสถานที่ประลองฝีมือเพื่อแลกกับของรางวัล โดยผู้ลงแข่งขันก็ต้องหาสิ่งของมาเติมพันด้วย

28. หอคอยแห่งผู้ศรัทธา สิ่งก่อสร้างที่มีรูปร่างแบบหอคอย ตั้งอยู่กลางหุบเขา ถูกสร้างขึ้นโดยกลุ่มผู้ที่นับถือศรัทธาเคฟก้า ว่ากันว่าที่ชั้นบนสุดมีสมบัติถูกซ่อนอยู่

29. ถ้ำฟินิกซ์ ถ้ำที่อยู่กลางหุบเขารูปดาว 5 แฉก เป็นสถานที่ที่ จักรพรรดิเกสตาห์ลซ่อนสมบัติลับเอาไว้ ภายในมีค่ายกลมากมาย การจะเข้าไปจนถึงด้านในสุด ต้องใช้ปฏิภาณไหวพริบพอสมควร

30. ต้นเจียนในร่างของไซเนอเตอร์ สถานที่ภายในร่างกายของสัตว์ประหลาดไซเนอเตอร์ มีลักษณะเหมือนถ้ำขนาดใหญ่ เต็มไปด้วยกับดักและสมบัติมากมาย เป็นที่อยู่ของนักเลี่ยนแบบโกโก้

31. หอคอยของเคฟก้า สิ่งก่อสร้างที่สร้างจากเศษซากของเมืองเวคต้า ดูคล้ายกับหอคอยขยะ เป็นสถานที่ที่ เคฟก้าเฝ้ามองสิ่งต่างๆ บนโลกและใช้แสงแห่งการพิพากษาสังหารผู้คนที่เป็นอริกับตน

จากการวิเคราะห์ลักษณะของฉากในเกม Final Fantasy 6 พบว่า มีลักษณะคล้ายเกมอื่นๆ ที่ผ่านมา คือฉากสิ่งก่อสร้างประเภทปราสาท เมือง หรือหมู่บ้านยังคงมีลักษณะแบบตะวันตก แต่บางส่วนก็เกิดจากจินตนาการของผู้ผลิต เช่น เมืองเวคต้า ซึ่งเป็นเมืองหลวงของจักรวรรดิ และหอคอยเคฟก้า ที่สร้างจากเศษซากของเมืองเวคต้าอีกที

สำหรับฉากธรรมชาติ เป็นการนำรูปแบบมาจากธรรมชาติที่มีอยู่จริงเป็นส่วนใหญ่ แต่จะมีการใช้สีที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกัน เช่น ช่วงแรกที่โลกยังไม่ถูกทำลาย ท้องฟ้าจะมีสีฟ้า หุ่น้ำมีสีเขียว และน้ำทะเลสีคราม เพื่อสื่อถึงความสมบูรณ์ แต่ในครึ่งหลัง ท้องฟ้าจะใช้สีส้ม พื้นดินใช้สีน้ำตาล และทะเลสีแดง ซึ่งสื่อถึงความแห้งแล้งและไม่น่าอยู่อาศัย

#### 4.5.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

1. หุ่นรบเวทมนตร์ (Magitek armor) สัญลักษณ์ที่หมายถึงแสนยานุภาพและความก้าวหน้าของจักรวรรดิเกสตาห์ลที่เหนือกว่าอาณาจักรอื่นๆ เป็นนวัตกรรมที่เกิดจากการผสมผสานวิทยาศาสตร์และเวทมนตร์เข้าด้วยกัน โดยจักรวรรดิได้ใช้หุ่นรบเวทมนตร์นี้เป็นเครื่องมือในการบุกโจมตีดินแดนต่างๆ ทั่วโลก

2. รูปปั้น 3 เทพสงคราม (The Warring Triad) เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงอำนาจที่อยู่เหนือสรรพสิ่ง ซึ่งตามเนื้อเรื่อง เคฟก้าได้ดูพลังจากรูปปั้นทั้ง 3 และสถาปนาตัวเองเป็นพระเจ้าที่คอยพิพากษาคนอื่น

3. เรือเหาะ (Airship) สัญลักษณ์ของการผจญภัย และการค้นหา ตามเนื้อเรื่องเรือเหาะถูกใช้เป็นพาหนะหลัก เพราะสามารถบินไปตามสถานที่ต่างๆ ได้ทั่วโลก และเพราะมีเรือเหาะนี้เอง เซลีสจึงสามารถตามหาพรรคพวกทุกคนจนครบ

4. ผ้าโพกหัวของรีอค (Bandana) เป็นสัญลักษณ์แทนตัวของลีโอ ซึ่งเซลีสเก็บไว้กับตัวตลอดเวลา ในฉากจบของเรื่อง เซลีสทำผ้าโพกหัวนี้ตก จึงวิ่งไปเก็บจนเกือบได้รับอันตราย แต่ลีโอก็ช่วยเธอไว้ทัน ผ้าโพกหัวนี้จึงเป็นสิ่งที่สื่อถึงความรักที่เซลีสมีต่อลีโอว่ามากมายขนาดไหน เพราะแม้แต่ผ้าโพกหัวซึ่งเป็นของใช้ของเขา เธอก็ยังให้ความสำคัญโดยไม่ห่วงชีวิตของตัวเอง

5. หอคอยของเคฟก้า สัญลักษณ์แทนความทะเยอทะยาน อวดดี และดูถูกผู้อื่น ตามเนื้อเรื่องเคฟก้าได้สร้างหอคอยสูงโดยอาศัยเศษซากของเมืองเวคด้าที่ถูกทำลาย โดยทำเป็นหอคอยที่สูงที่สุดในโลก เพื่อให้ตนเองเหมือนเป็นพระเจ้าที่มองดูและลงทัณฑ์สรรพชีวิตต่างๆ บนโลก วัสดุที่ใช้ในการสร้างคือขยะเศษเหล็กนั้น ก็เป็นการสะท้อนถึงจิตใจอันสกปรกของเคฟก้าที่สร้างมันขึ้นมา

#### 4.5.7 จุดยืนของการเล่าเรื่อง (Narrator Standpoint)

ในเกม Final Fantasy 6 มีจุดยืนของการเล่าเรื่องดังต่อไปนี้

1. ผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่ 1 เป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเอกคือเทอร์ร่ากับเพื่อนๆ ที่ผู้เล่นเป็นผู้ควบคุม โดยการเล่าเรื่องลักษณะนี้จะดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ

2. การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ ซึ่งการเล่าเรื่องลักษณะนี้จะปรากฏขึ้นเมื่อมีการตัดฉากไปหาตัวละครผู้ร้ายที่กำลังวางแผนหรือปรึกษากัน โดยเป็นเรื่องราวที่ตัวละครในเรื่องไม่ได้รับรู้ด้วย เช่น ตอนที่เคฟก้าวางยาพิษลงในแม่น้ำ ซึ่งตามเนื้อเรื่องจะมีอยู่เพียงไม่กี่ฉาก

#### สรุป กลวิธีการเล่าเรื่องในเกม Final Fantasy 6

การเล่าเรื่องในเกม Final Fantasy 6 มีลักษณะไวยากรณ์เหมือนกับในนิทานรัสเซียที่พรอพท์ศึกษา แต่มีลักษณะการเรียงที่แตกต่างกัน รวมถึงมี function ที่พบมากกว่าทฤษฎีแก่นเรื่องของเกม เป็นการสะท้อนถึงการหาความหมายชีวิตของตัวเอง ซึ่งไม่เคยรู้จักความรัก จน

เมื่อได้รู้ความหมายของมัน ก็ได้ตัดสินใจต่อสู้เพื่อผู้คนที่ตัวเองรัก สำหรับตัวเอกของเรื่องคือเทอร์่า เป็นเหมือนภาพสะท้อนตัวตนของวัยรุ่นในปัจจุบันที่สับสนในชีวิต แต่เมื่อหาคำตอบให้กับตัวเองได้ ก็จะเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ต่อไป ความขัดแย้งในเรื่องนอกจากสะท้อนความขัดแย้งระหว่างความดี ความชั่วแล้ว ยังมีความขัดแย้งส่วนบุคคลประเภทบุญคุณต้องทดแทนความแค้นต้องชำระ ซึ่งเป็นแนวคิดเดียวกับในภาพยนตร์จีนกำลังภายใน และความขัดแย้งระหว่างประเทศ เมื่อมีประเทศ มหาอำนาจพยายามรุกรานประเทศอื่นๆ จึงก่อให้เกิดกระแสต่อต้าน สำหรับฉากในเรื่องมีลักษณะ แบบตะวันตกแบบร่วมสมัย

**สรุปการเล่าเรื่องในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น**

1. โครงสร้าง จากการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่น เมื่อเปรียบเทียบกับไวยากรณ์นิทานรัสเซียของวลาดีมีร์ พรอพพ์ จะพบว่าสามารถเปรียบเทียบกัน ได้ดังนี้

**ตารางที่ 4.19:** ลักษณะโครงสร้างนิทานรัสเซียเทียบกับเกมแบบสวมบทบาทของ ญี่ปุ่น

เรื่อง	การเรียงลำดับของ function
นิทานพื้นบ้านรัสเซีย (พรอพพ์)	$ABC \uparrow DEFGHJK \downarrow Pr - Rs^* LQ Ex TUV^*$ $LMJNK \downarrow Pr - Rs$
เกม Seiken Densetsu 3	$\alpha A \beta B \uparrow Fr DMC [H-I] [FN] A^5 HI \downarrow$
เกม Breath of Fire 2	$\alpha A \beta o \uparrow JG \uparrow Fr [H-I] [M-N] \zeta^3 DHI \downarrow$
เกม Final Fantasy 6	$\alpha A \uparrow D^4 Fr \zeta^3 [H-I] \lambda St A^2 Met HI \uparrow$
เกม Saga Frontier	$\alpha D^3 \uparrow Fr \zeta^3 [H-I] T^1 (H = M) (I = N) \downarrow$
เกม Pocket Monsters Fire Red	$\alpha Fr D^7 \uparrow E^7 E^2 D^1 FAHI Q \downarrow$
โครงสร้างโดยสรุปของ เกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น	$\alpha A \uparrow D Fr [H-I] [M-N] \zeta^3 HI \downarrow$

ในโครงสร้างของนิทานพื้นบ้านรัสเซียจะเริ่มจาก

- พฤติกรรมของตัวโกง (A)
- นำไปสู่ความความโชคร้ายของตัวเอก (B)
- ตัวเอกต้องเดินทางออกจากเมือง (↑)
- ตัวเอกจะได้พบกับผู้วิเศษ (D)
- ตัวเอกอาจมีปฏิกริยากับผู้วิเศษ (E)
- ได้รับของขวัญวิเศษ (F)
- ตัวเอกอาจถูกพาไปยังที่หมาย (G)
- เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวต่อผู้ (H)
- ตัวเอกอาจได้รับบาดเจ็บ (J)
- ตัวเอกชนะตัวโกงในที่สุด (I)

แต่ถ้านิทานเรื่องไหนที่ตัวเอกถูกทดสอบความสามารถหรือทำงานยาก ตัวโกงก็จะปลอมเป็นตัวเอก (L) ส่วนตัวเอกก็จะออกไปทำการทดสอบหรือไปทำงานยากจนได้รับบาดเจ็บ (J) แต่แล้วก็จะทำงานนั้นสำเร็จหรือผ่านการทดสอบ (N) จากนั้นความขาดแคลนก็จะหมดไป (K) เพราะการเอาชนะตัวโกง, ผ่านการทำงานยาก หรืออาจเพราะการใช้ของขวัญวิเศษแล้วตัวเอกก็จะเดินทางกลับบ้านเมือง (↓) ซึ่งอาจมีตัวโกงตามล่า (Pr) ทำให้ต้องมีคนช่วยพาตัวเอกหลบหนี (RS) แต่เมื่อตัวเอกเปิดเผยตัวหรือมีคนจำตัวเอกได้ (Q) ตัวโกงที่ปลอมเป็นตัวเอกก็จะถูกเปิดเผย (EX) ตัวเอกอาจปรากฏตัวขึ้นในโฉมหน้าใหม่ (T) ตัวโกงที่ปลอมเป็นตัวเอกจะถูกลงโทษ และในท้ายที่สุดก็จะจบด้วยการแต่งงานและขึ้นครองบัลลังก์ (W)

จากการศึกษา ผู้วิจัยได้แบ่งรูปแบบของโครงสร้างในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น เมื่อเปรียบเทียบกับแนวคิดของพรอพท์ที่นำมาใช้วิเคราะห์นิทานพื้นบ้านรัสเซีย จะแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

### 1.1 เกมที่มีโครงสร้างใกล้เคียงกับนิทานพื้นบ้านรัสเซีย

ได้แก่เกม เกม Seiken Densetsu 3, Breath of Fire 2 และ Final Fantasy 6

โดยช่วงแรกของทั้ง 3 เกมจะเริ่มจาก

- การบอกเล่าความเป็นมาของตัวละคร ( $\alpha$ )
- พฤติกรรมของตัวโกง (A)
- เป็นสาเหตุให้ตัวเอกต้องพบกับความโชคร้าย (B)
- ตัวเอกสูญเสียคนในครอบครัว ( $\beta$ )
- ตัวเอกจึงต้องออกเดินทาง ( $\uparrow$ )
- ตัวเอกก็ได้พบกับเพื่อนๆ (Fr) และร่วมผจญภัยด้วยกัน

จากนั้นจะเกิดพฤติกรรมหลัก 3 อย่าง คือ

- การต่อสู้กับตัวโกงระดับปลายแถว (H-I)
- การทดสอบหรือทำงานยาก (M-N)
- ได้พบกับผู้วิเศษ (D)

ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น พฤติกรรมหลักทั้ง 3 ประเภทนี้อาจมีการเรียงสลับที่กันได้ ซึ่งต่างจากแนวคิดของพรอพท์ ที่บอกว่าการพบผู้วิเศษ (D) มักจะเกิดขึ้นก่อน ตามด้วยการต่อสู้กับตัวโกง (H) แล้วจึงเป็นการทดสอบความสามารถ (M) จะไปต่อสู้บอสใหญ่ของเกมในตอนท้ายเรื่อง (H-I) และกลับบ้านเมืองของตัวเอกในตอนจบ ( $\downarrow$ ) แต่ในเกม Final Fantasy 6 จะมีความแตกต่างกันตรงระหว่างการดำเนินเรื่องจะมีเหตุการณ์ที่ตัวละครพลัดพรากจากกัน (St) ก่อนจะได้กลับมาพบกันอีกครั้ง (Met) และในตอนจบพวกตัวเอกออกเดินทางท่องโลกต่อ ( $\uparrow$ ) ซึ่งเป็นจุดที่ต่างจากนิทานทั่วไป

### 1.2 เกมที่มีโครงสร้างค่อนข้างแตกต่างจากนิทานพื้นบ้านรัสเซีย

ได้แก่เกม Saga Frontier และ Pocket Monsters Fire Red

เกม Saga Frontier มีลักษณะโครงสร้างที่ค่อนข้างแตกต่างจากแนวคิดของพรอพท์ โดยเริ่มจาก

- การบอกเล่าความเป็นมาของตัวเอก ( $\alpha$ )
- ตัวเอกได้รับการชุบชีวิตโดยผู้วิเศษ (D)
- ตัวเอกออกเดินทางตามความสมัครใจ ( $\uparrow$ ) ไม่ใช่เพราะพฤติกรรมของตัวโกงตามสูตรของพรอพพ์

- ระหว่างการเดินทางตัวเอกได้พบกับเพื่อนๆ (Fr)

- ทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ( $\zeta^3$ )

- ต่อกู้กับตัวโกงระดับลูกจ๊อก (H-I)

- ตัวเอกได้รับรางวัลใหม่ ( $T^1$ )

- ได้รับมอบภารกิจให้ไปจัดการกับตัวโกง (H-M)

- หลังจากที่กำจัดตัวโกงได้ จึงเท่ากับภารกิจของตัวเอกสำเร็จ (I-N)

- ตัวเอกเดินทางกลับบ้าน ( $\downarrow$ )

ซึ่งการรวมเอาพฤติกรรมการต่อสู้กับตัวโกง และพฤติกรรมทำงานยากเข้าด้วยกัน (H-M) นี้ ยังไม่เคยปรากฏมาก่อนในแนวคิดของพรอพพ์ นอกจากนี้พฤติกรรมของบอสใหญ่ซึ่งเป็นตัวโกงหลักของเรื่องก็ไม่ปรากฏเด่นชัด

ในส่วนของเกม Pocket Monsters Fire Red ก็มีความแตกต่างจากแนวคิดของพรอพพ์เช่นกัน คือเริ่มต้นจาก

- ตัวเอกเดินทางออกจากบ้านตามความสมัครใจ ( $\uparrow$ )

- ตัวเอกได้รับเพื่อนจากผู้วิเศษ (Fr)

- ทำภารกิจที่ได้รับมอบหมายจากผู้วิเศษ ( $D^7$ )

- ระหว่างการเดินทาง ตัวเอกได้ให้ความช่วยเหลือผู้คนมากมาย ( $E^7$ ), ( $E^2$ )

- ได้รับการทดสอบจากผู้วิเศษ ( $D^1$ )



- ได้รับของขวัญเป็นสิ่งตอบแทน (F)
- มีกลุ่มคนที่ชั่วร้ายก่ออาชญากรรมในดินแดนที่ตนอยู่อาศัย (A)
- ตัวเอกต่อสู้กับกลุ่มคนชั่วร้ายและเป็นฝ่ายชนะ (H), (I)
- ตัวเอกก็กลายเป็นผู้มีชื่อเสียง (Q) แล้วจึงเดินทางกลับบ้าน ( ↓ )

ความแตกต่างที่เด่นชัดของเกม Pocket Monsters Fire Red ที่ต่างจากแนวคิดของพรอพท์คือ การต่อสู้กับตัวโกงหรือการทำงานยากไม่ใช่ประเด็นหลักของเรื่อง แต่กลายเป็นการทดสอบจากผู้วิเศษ (D) รวมถึงการให้ความช่วยเหลือผู้อื่น (E) เพื่อให้ได้รับของขวัญ (F)

รูปแบบพฤติกรรมดังกล่าวสะท้อนแนวคิดแบบเอเชีย ที่ให้ความสำคัญกับการช่วยเหลือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และเมื่อฝ่ายหนึ่งได้รับการช่วยเหลือแล้วก็มักจะมีการตรากวดหรือตอบแทนอีกฝ่ายเพื่อเป็นการขอบคุณ ซึ่งลักษณะดังกล่าวมักปรากฏในนิทานของภูมิภาคเอเชีย รวมถึงญี่ปุ่น เช่น นิทานเรื่อง “นกกระจอกลิ้นดวน” ที่มีชายชราคนหนึ่งช่วยนกกระจอกที่บาดเจ็บ และได้รับการตอบแทนเป็นทรัพย์สมบัติ

จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบพบว่าองค์ประกอบของโครงสร้างหลักโดยรวมในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและโครงสร้างของจากนิทานพื้นบ้านรัสเซียของพรอพท์ จะมีรูปแบบของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเหมือนกันอย่างแน่นอน ได้แก่ (α) การแนะนำตัวละคร (A) พฤติกรรมตัวโกง (↑) การเดินทางออกจากบ้าน (D) พฤติกรรมของผู้วิเศษ (H-I) การต่อสู้และชนะตัวโกง และ ( ↓ ) การเดินทางกลับบ้าน อาจกล่าวได้ว่าทั้งนิทานพื้นบ้านรัสเซียและเกมสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น ตัวเอกต้องเดินทางออกจากบ้านเหมือนกัน แต่สาเหตุการออกจากบ้านไม่จำเป็นต้องเกิดจากพฤติกรรมของตัวโกงเสมอไป ส่วนพฤติกรรมการพบกับผู้วิเศษ ตามแนวคิดของพรอพท์ มักจะเกิดขึ้นในช่วงต้นเรื่อง แต่ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นสามารถไปเกิดในช่วงท้ายเรื่องก็ได้

โดยการที่ให้การทดสอบหรือทำงานยากมาก่อนการต่อสู้กับตัวโกงตอนท้าย ก็เพื่อให้ตัวเอกได้มีโอกาสฝึกฝนตนเอง ก่อนจะได้ต่อสู้จริงๆ เช่นเดียวกับในสังคมญี่ปุ่น ซึ่งเป็นสังคมที่มีการแข่งขันสูง ทั้งการสอบเข้ามหาวิทยาลัยและการหางาน จึงต้องมีการเตรียมตัวที่ดี เพื่อจะสามารถสู้กับคนอื่นได้

สำหรับการกระทำของผู้วิเศษที่ไปปรากฏตอนท้าย เนื่องมาจากการกระทำของผู้วิเศษจะเป็นการคลายปมปัญหา หรือช่วยให้ตัวเอกสามารถจบปัญหาได้เร็วขึ้น ซึ่งพฤติกรรมบางอย่างของผู้วิเศษหากเกิดขึ้นในช่วงแรกๆ ก็จะทำให้เกมจบเร็วเกินไป ดังนั้นในเกมแบบสวมบทบาทบางเกม จึงสลับให้พฤติกรรมของผู้วิเศษไปอยู่ช่วงท้ายเรื่อง เพื่อให้ตัวเอกหรือผู้เล่นได้ผจญภัยและเผชิญกับปัญหาต่างๆ ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังสะท้อนให้เห็นแนวคิดแบบญี่ปุ่น ที่เน้นเรื่องของความมุมานะพยายามอีกด้วย

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ลองนำโครงเรื่องของเกมแบบสวมบทบาททั้ง 5 เกมมาหาโครงสร้างเฉพาะของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น โดยเลือกเอาพฤติกรรมที่ปรากฏซ้ำทั้ง 5 เกม รวมถึงพฤติกรรมที่ปรากฏเหมือนกับในนิทานพื้นบ้านรัสเซีย มาจัดเรียงกัน ก็พบว่ามึลักษณะดังนี้

$$\alpha \quad A \quad \uparrow \quad D \quad Fr \quad [H-I] \quad [M-N] \quad \zeta^3 \quad H-I \quad \downarrow$$

จากโครงสร้างข้างต้นจะอธิบายได้ว่าในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น เนื้อเรื่องจะเริ่มจากการแนะนำตัวละคร ( $\alpha$ ) และจากนั้นอาจปรากฏพฤติกรรมของตัวโกง ซึ่งเป็นสาเหตุให้ตัวเอกต้องออกเดินทาง ( $\uparrow$ ) แล้วตัวเอกก็จะได้พบกับผู้วิเศษ (D) และเพื่อนร่วมเดินทาง (Fr) ระหว่างการผจญภัยตัวเอกจะต้องต่อสู้กับตัวโกงระดับปลายแถว [H-I] และ (หรือ) ทำงานยาก [M-N] จากนั้นตัวเอกอาจได้รับข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับตนเอง เช่น ซาติกาเนด หรือความทรงจำ ( $\zeta^3$ ) ก่อนที่จะไปสู้กับตัวโกงตัวสุดท้ายและได้รับชัยชนะ (H-I) จากนั้นจึงเดินทางกลับบ้านเมืองของตน ( $\downarrow$ )

ข้อสังเกตประการหนึ่งคือในเกมแบบสวมบทบาทตัวโกงจะมีสองระดับ คือตัวโกงที่ปรากฏออกมาตามท้องเรื่อง ซึ่งจัดเป็นตัวโกงระดับปลายแถว และตัวโกงที่จะปรากฏตัวออกมาสู้กับพวกตัวเอกตอนท้ายเรื่อง (BOSS ใหญ่) สำหรับสาเหตุที่ตัวโกงต้องมีสองระดับนั้นก็เพื่อให้ตัวเอกได้เก็บเกี่ยวประสบการณ์ในการต่อสู้ ก่อนจะไปกำจัด BOOS ใหญ่ในตอนท้าย

นอกจากนี้ลักษณะดังกล่าวยังมีความสอดคล้องกับรูปแบบการดำเนินเรื่องในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นตามผลการศึกษาของ ภัทรหทัย มังคะदानะรา (1998) ที่พบว่าในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นเนื้อเรื่องการต่อสู้ด้วยพลังกายและพลังจิต ตัวเอกจะต้องต่อสู้ตลอดทั้งเรื่อง โดยต่อสู้เพื่อช่วยเหลือผู้ที่ได้รับความเดือดร้อน ผู้ตกทุกข์ได้ยาก และปราบปรามผู้ร้ายที่หวังจะยึดครองโลกมนุษย์ แสดงให้เห็นว่า สื่อประเภทเกมแบบสวมบทบาท และหนังสือการ์ตูนมีลักษณะ

การเดินทางที่เหมือนกัน โดยสาเหตุอาจเพราะกลุ่มเป้าหมายของสื่อประเภทคือกลุ่มเด็กและเยาวชนเช่นเดียวกัน

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตอย่างหนึ่งว่า เกมที่มีการเรียงของ function ใกล้เคียงกับทฤษฎีของพรอพพ์มาก ๆ นั้น มักจะเป็นเกมที่มีฉากของเรื่องแบบเทพนิยาย คือมีการปกครองด้วยกษัตริย์ มีเจ้าชายเจ้าหญิง มีผู้เศษที่ใช้เวทมนตร์ และเกมที่มีเนื้อแบบผสมผสาน ส่วนเกมที่มีเนื้อเรื่องทันสมัย จะมีการเรียงของ function ค่อนข้างแตกต่างจากของเดิม

ตารางที่ 4.20: ตารางจำแนกลักษณะเนื้อเรื่องในเกมสวมบทบาททั้ง 5 เกม

เนื้อเรื่องแบบเก่า	เนื้อเรื่องแบบผสมผสาน	เนื้อเรื่องแบบทันสมัย
- Seiken Densetsu 3 - Breath of Fire 2	- Final Fantasy 6	- Saga Frontier - Pocket Monsters Fire Red

รูปแบบดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมีรูปแบบของเนื้อเรื่องที่หลากหลาย (variety) และมีความเป็นสากล (international) ผู้เล่นในต่างประเทศที่ไม่ใช่ญี่ปุ่นจึงสามารถเลือกเกมที่ตนเองสามารถ identify ได้ง่าย หรือเกมที่มีเนื้อหาถูกใจมาเล่นได้

นอกจากนี้ เนื้อเรื่องของเกมแบบสวมบทบาทยังมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ที่ทศนัย กุลบุญลอย (2001) ได้ทำการศึกษา คือเป็นการประกอบสร้างที่เกิดจากการนำเทพนิยายต่างๆ รวมถึงสิ่งที่มีอยู่จริงมาดัดแปลงและตีความใหม่ จนกลายเป็นเนื้อเรื่องของเกมแบบสวมบทบาท เช่น ชื่อของตัวละครที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง เป็นต้น

### 1.3 พฤติกรรมที่พบเพิ่มเติมจากแนวคิดของพรอพพ์

จากการศึกษาโครงสร้างการกระทำละครผู้วิจัยพบว่า มีพฤติกรรมที่แตกต่างและเพิ่มเติมจากในนิทานพื้นบ้านรัสเซียที่พรอพพ์เคยศึกษาไว้ดังต่อไปนี้

ก. พฤติกรรมใหม่ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน (Invention) พบทั้งหมด 9 พฤติกรรม ได้แก่

ตารางที่ 4.21: พฤติกรรมใหม่ที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

พฤติกรรมใหม่ \ เกมที่ปรากฏ พฤติกรรมใหม่	Seiken Densetsu 3	Saga Frontier	Breath of Fire 2	Pocket Monsters Fire Red	Final Fantasy 6
1. ตัวเอกได้เพื่อนร่วมเดินทาง (Fr)	✓	✓	✓	✓	✓
2. ตัวเอกความจำเสื่อม (Lm)		✓			✓
3. ตัวเอกขออนุญาตพ่อแม่ หรือ ผู้บังคับบัญชาออกเดินทาง (May)		✓		✓	
4. ตัวโกงที่พ่ายแพ้ยอมทำตาม คำสั่งของตัวเอก (Yield)		✓			
5. การเจ็บไข้ได้ป่วย (Sick)			✓		✓
6. การหายจากโรค (Cure)			✓		✓
7. การพลัดพราก หรือจากกัน ชั่วคราว (Stray)					✓
8. การกลับมาพบกัน (Meet)					✓
9. ตัวเอกใช้ชีวิตอย่างมีความสุข โดยไม่แต่งงาน หรือครองบัลลังก์ (Happy)	✓	✓	✓	✓	✓

จากลักษณะของพฤติกรรมใหม่ที่พบในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมการพบเพื่อนร่วมเดินทางและการจบแบบแฮปปี้เอ็นดิ้งโดยไม่มีการแต่งงานหรือครองราชย์จะพบทั้ง 5 เกม ซึ่งแสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างเนื้อเรื่องของนิทานพื้นบ้านรัสเซียกับเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ว่ามองลักษณะของตัวเอกคนละแบบ โดยนิทานพื้นบ้านของรัสเซียตัวเอกจะออกเดินทางโดยลำพังจึงมีลักษณะฉายเดี่ยว (Individual Hero) ขณะที่ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นตัวเอกจะมีพวกพ้องและให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และมีลักษณะของการทำงานเป็น Team แต่ขณะเดียวกันก็อาจสะท้อนแนวคิดในความเป็นจริงที่ว่า คนเราไม่

อาจทำงานใหญ่สำเร็จได้ หากขาดการช่วยเหลือจากเพื่อนที่ดี (companion) หรือคนรอบข้าง ซึ่งพฤติกรรมนี้จะเชื่อมโยงถึงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในตอนจบ คือพฤติกรรมการกลับไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุข โดยไม่ปรากฏการแต่งงาน การครองบัลลังก์ ที่แสดงให้เห็นว่าเนื้อเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทไม่ได้เน้นเรื่องของความรักแบบหนุ่มสาว แต่เน้นในเรื่องมิตรภาพมากกว่า

สำหรับพฤติกรรมที่ตัวเอกขออนุญาตพ่อแม่หรือผู้บังคับบัญชาออกเดินทาง (May) และพฤติกรรมที่ตัวเอกยอมทำตามคำสั่งของตัวเอก (Yield) เป็นการสะท้อนแนวคิดเชิงอำนาจนิยม ผู้แพ้ย่อมต้องทำตามผู้ชนะ หรือเด็กต้องเชื่อฟังผู้ใหญ่ และยังเป็นกรอบบ่มเพาะผู้เล่นให้รู้จักการมีสัมมาคารวะ รู้จักการแพ้ชนะ

พฤติกรรมการเจ็บไข้ได้ป่วย (Sick) กับพฤติกรรมการหายจากโรค (Cure) เป็นการสะท้อนให้เห็นพัฒนาการด้านความรู้ทางการแพทย์ เพราะสมัยก่อนวิทยาการทางการแพทย์ไม่ก้าวหน้า เมื่อมีการเจ็บป่วยด้วยโรคร้ายผู้ป่วยก็อาจต้องนอนรอความตาย แต่ในยุคปัจจุบันมียาและวิธีการรักษาโรคต่างๆ มากมาย เมื่อเจ็บป่วยก็สามารถหายได้ง่ายกว่าในอดีต นี่จึงอาจเป็นที่มาของรูปแบบพฤติกรรมที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาท

พฤติกรรมการพลัดพราก (St) แล้วกลับมาพบกัน (Met) เป็นการสะท้อนถึง

#### ข. พฤติกรรมแบบเดิมแต่เปลี่ยนแปลงรายละเอียด (Convention)

คือพฤติกรรมมีลักษณะเช่นเดียวกับพฤติกรรมหลักของนิทานรัสเซีย แต่มีรายละเอียดเพิ่มเติม 17 พฤติกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

- พฤติกรรมตัวโกง (A) ของนิทานรัสเซียมีจำนวน 19 แบบ ผู้วิจัยพบว่าในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมีพฤติกรรมที่เข้าข่ายตัวโกงในลักษณะอื่นๆ อีก จำนวน 7 อย่าง โดยผู้วิจัยจะใช้อักษร A ตามพฤติกรรมของพรอพท์ แต่ลำดับตัวเลขเพิ่มดังนี้

1. ตัวละครอื่นหลอกลวงตัวโกง ( $A^{20}$ )
2. ตัวเอกหรือตัวละครที่ไม่ใช่ตัวโกงทำการขโมย ( $A^{21}$ )
3. ตัวโกงลักพาตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอก ( $A^{22}$ )
4. ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกถูกคนในครอบครัวขบไล่ ( $A^{23}$ )
5. ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวเอกโดนจับขัง ( $A^{24}$ )
6. ตัวโกงวางยาพิษ ( $A^{25}$ )
7. ตัวโกงสังหารตัวละครอื่น ( $A^{26}$ )

พฤติกรรมของตัวโกงที่ปรากฏจะมี 2 ลักษณะ คือพฤติกรรมที่ตัวโกงที่ผู้กระทำ เป็นฝ่ายตัวเอง กับพฤติกรรมที่ตัวโกงเป็นผู้ปฏิบัติ ซึ่งในกรณีแรก สามารถตีความได้ว่า เป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงความชาญฉลาดและไหวพริบของตัวละครในฝั่งตัวเอง แต่ในส่วนของที่ตัวโกง เป็นผู้กระทำอาจเป็นเพราะเนื้อหาในเกมแบบสวมบทบาทที่ค่อนข้างยาว หากให้ตัวโกงทำ พฤติกรรมเดิมบ่อยๆ ก็อาจจะให้เกิดความเบื่อหน่าย จึงต้องสร้างพฤติกรรมใหม่ๆ ขึ้นมา แต่ก็ยัง จัดอยู่ในประเภทของการกระทำซ้ำเช่นเดิม

- พฤติกรรมแรกของผู้ช่วยเหลือ (D) ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น มีการเพิ่ม เข้ามา 2 ประเภท ได้แก่

1. การช่วยเหลือของผู้วิเศษผิดพลาด ไม่ประสบผลสำเร็จ หรือไม่สามารถ ช่วยเหลือตัวเองได้ ( $D^{11}$ )

2. ผู้วิเศษสอนคาถาอาคมให้ตัวเองหรือพรรคพวก ( $D^{12}$ )

สำหรับการช่วยเหลือที่ไม่ประสบความสำเร็จนั้น เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าอำนาจ ของผู้วิเศษบางครั้งก็ไม่สามารถแก้ปัญหาบางอย่างได้ ขณะเดียวกันก็เป็นการเปิดโอกาสให้ตัวเอง ได้แสดงความสามารถและศักยภาพของตนเอง ซึ่งจะเชื่อมโยงไปถึงพฤติกรรมการทำงานยากหรือ การทดสอบต่อไป ส่วนพฤติกรรมที่ผู้วิเศษสอนคาถาอาคมให้ตัวเองหรือพรรคพวก เป็นการสะท้อน ให้เห็นว่าตัวเอกมีการพัฒนาการด้านความสามารถ นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าพฤติกรรมดังกล่าวมี ลักษณะคล้ายคลึงกับพฤติกรรมที่ตัวเอกเรียนวิชากับพระฤๅษี ในงานศึกษาเรื่องนิทานจักรๆ วงศ์ๆ ไทย ของ พิชญานี เริงศิริอีกด้วย

นอกจากพฤติกรรมของตัวโกงและผู้วิเศษแล้ว ยังมีพฤติกรรมที่เข้าข่ายของนิทาน รัสเซียอีกจำนวนหนึ่ง ดังนี้

1. การลอบไปติดเกาะ หรือไหลไปตามแม่น้ำ ( $G^7$ )

2. พรรคพวกของตัวเองต่อสู้กับตัวโกง ( $H^5$ )

3. พนันกันด้วยการโยนเหรียญ ( $H^6$ )

4. พรรคพวกของตัวเองชนะตัวโกง ( $I^7$ )

5. ชนะการโยนเหรียญ ( $I^8$ )

6. ตัวละครอื่นได้รับบาดเจ็บ ( $J^3$ )

7. ตัวโกงปลอมเป็นตัวตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอง ( $L^1$ )

8. ตัวละครอื่นมีรูปร่างใหม่ ( $T^5$ )

การลอบไปติดเกาะหรือแม่น้ำ ( $G^7$ ) อาจเป็นการสะท้อนถึงภูมิประเทศของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเทศผู้ผลิตเกมสวมบทบาท เพราะเป็นประเทศขนาดเล็ก มีสภาพเป็นเกาะและรายล้อม

ด้วยทะเล ต่างกับรัสเซียที่เป็นประเทศขนาดใหญ่เต็มไปด้วยป่าไม้และภูเขา ซึ่งอาจเป็นสาเหตุที่พฤติกรรมดังกล่าวไม่ปรากฏในนิทานรัสเซีย

พฤติกรรมพรรคพวกของตัวเอกต่อสู้กับตัวโกง ( $H^5$ ) และพรรคพวกของตัวเอกชนะตัวโกง ( $I^7$ ) เป็นพฤติกรรมที่สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับมิตรภาพ ว่าเมื่อตกที่นั่งลำบาก เพื่อนก็ต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังเป็นการนำเสนอว่า ในโลกของเกมสวมบทบาท ตัวเอกไม่ใช่คนที่เก่งที่สุด แต่เพื่อนๆ ของตัวเอกก็มีความสามารถไม่แพ้กัน ซึ่งเป็นการต่อต้านแนวคิดแบบ วีรบุรุษแบบเดี่ยว (Individual Hero) แต่สนับสนุนแนวคิด วีรบุรุษแบบกลุ่ม (Collective Hero) ซึ่งเป็นการที่วีรบุรุษนั้นไปรวมกับเพื่อนๆ (Companion)

พินันด้วยการโยนเหรียญ ( $H^6$ ) และชัยชนะจากการโยนเหรียญ ( $I^8$ ) เป็นรูปแบบพฤติกรรมที่มีลักษณะเดียวกับการต่อสู้ด้วยการเล่นไพ่ และเอาชนะด้วยการเล่นไพ่ เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า บางครั้งคนเราก็จำเป็นต้องอาศัยโชคหรือดวง

ตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอกมีรูปแบบใหม่ ( $T^5$ ) พฤติกรรมนี้ เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า ในเกมประเภทสวมบทบาท นอกเหนือจากตัวเอกแล้ว ตัวละครอื่นๆ ก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน รวมถึงเป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้ตัวละครมีความโดดเด่นอีกด้วย

2. แก่นเรื่อง จากการศึกษาเกมสวมบทบาททั้ง 5 เกมพบว่ามีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความพยายาม, แก่นเรื่องเกี่ยวกับความซื่อสัตย์ในหน้าที่, แก่นเรื่องเกี่ยวกับมิตรภาพ, แก่นเรื่องเกี่ยวกับความมีน้ำใจต่อผู้อื่น, แก่นเรื่องเกี่ยวกับอำนาจของความรัก และแก่นเรื่องร่วมของทั้ง 5 เกมคือ ธรรมะย่อมชนะอธรรม ซึ่งแก่นเรื่องทั้งหมดเป็นการอบรมบ่มเพาะผู้เล่นให้รู้ผิดชอบชั่วดี และสิ่งใดควรไม่ควรปฏิบัติ โดยนำเสนอผ่านเรื่องราวที่แตกต่างกัน

3. ความขัดแย้ง จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งที่ปรากฏในเกมสวมบทบาททั้ง 5 เกมพบว่าความขัดแย้งหลักคือความขัดแย้งระหว่างบุคคล คือความขัดแย้งระหว่างตัวเอกและตัวโกง ซึ่งเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะและอธรรม นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอประเด็นความขัดแย้งที่นำมาจากโลกจริง ซึ่งเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ได้แก่ความขัดแย้งระหว่างประเทศที่ก่อให้เกิดสงคราม (Seiken Densetsu 3, Final Fantasy 6), ความขัดแย้งระหว่างพ่อค้าและชนชั้นกลาง(ล่าง) (Saga Frontier) และความขัดแย้งที่เกิดจากการนับถือศาสนา (Breath of Fire 2) ซึ่งประเด็นความขัดแย้งทั้งหมดเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในโลกจริง และถูกนำไปประกอบสร้างในเกมแบบสวมบทบาท ในลักษณะ intertext คือเปลี่ยนตัวละครจากคนจริงไปเป็นตัวละครรูปแบบต่างๆ ในเกม

ในส่วนของการทำความเข้าใจความขัดแย้งที่ปรากฏอยู่ในเรื่องนั้น ขึ้นอยู่กับ ปัจจัย 2 ประการ ได้แก่ รูปแบบของความขัดแย้ง และประสบการณ์ของผู้เล่น เช่น ความขัดแย้ง ระหว่างธรรมะและอธรรม เป็นความขัดแย้งที่ชัดเจน ซึ่งผู้เล่นทุกคนน่าจะสามารรถทำความเข้าใจ ได้ แต่หากเป็นความขัดแย้งเรื่องชนชั้นหรือศาสนา ซึ่งไม่อาจจะระบุว่าได้ว่าใครถูกใครผิด ผู้เล่นที่ไม่มี ประสบการณ์หรือไม่เคยรับฟังเรื่องราวความขัดแย้งดังกล่าวที่เคยปรากฏในโลกจริง ก็อาจไม่ สามารถตีความได้ เป็นต้น

4. *ตัวละคร* หากเปรียบเทียบกับรูปแบบตัวละครตามทฤษฎีของพรอพพ์ ตัวละคร ที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทที่พบมากที่สุด คือตัวละครผู้ช่วย (helper) แต่ตัวละครบางตัวที่ หายไป ได้แก่ พระเอกปลอม (false hero) คุณสมบัติของตัวละครตัวเอกและตัวละครผู้ช่วย มักมีลักษณะกลม คือเป็นคนดี แต่ก็มีวาทะ โกรธ เกลียด เสียใจ เหมือนคนธรรมดาทั่วไป และเป็นฝ่ายถูกกระทำมาก่อน จากนั้นจึงกลายเป็นฝ่ายกระทำทีหลัง สาเหตุเพราะในช่วงแรกตัวเอก มักได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมตัวโกง แล้วจึงต่อสู้จนได้รับชัยชนะ ในขณะที่ตัวโกงจะเป็นตัว ละครแบบแบน และเป็นผู้กระทำตลอด ซึ่งเป็นการตอกย้ำภาพลักษณ์ที่ชั่วร้ายของตัวโกงและทำ ให้คุณธรรมของตัวเอกเด่นชัดขึ้น

สาเหตุที่ตัวละครเอกในเกมแบบสวมบทบาทมีลักษณะกลมนั้น เนื่องมาจาก ธรรมชาติของสื่อประเภทนี้ ผู้เล่นต้อง Identify ตนเองเป็นตัวละครในเกม ซึ่งตัวของผู้เล่นเองก็มี ลักษณะกลม (round) เกมจึงต้องปรับให้ตัวละครมีความ realistic เพื่อเข้ากับตัวผู้เล่น แต่ในทาง ตรงกันข้าม ที่ตัวโกงมีลักษณะแบน (flat) ก็เนื่องมาจากผู้เล่นไม่ได้ Identify ตนเองกับตัวโกงนั่นเอง

ส่วนสาเหตุที่ตัวละครพระเอกปลอม (fales hero) หายไปนั้น น่าจะมีสาเหตุมา จากการพัฒนาด้านเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ซึ่งมีการสร้างตัวปลอมในโลกไซเบอร์ จนกลายเป็นเรื่องปกติ รวมถึงแนวคิดแบบโพสต์โมเดิร์นซึ่งเป็นแนวคิดในการสร้างเรื่องราวในเกม แบบสวมบทบาท ซึ่งไม่สนใจเรื่องของจริงของปลอม จึงทำให้ตัวละครดังกล่าวหายไป

สำหรับคุณลักษณะเฉพาะของตัวเอก ผู้วิจัยได้ทำ Paradigmatic เพื่อให้เห็น ลักษณะของตัวละครชัดเจนขึ้น โดยมีรูปแบบดังนี้

ตารางที่ 4.22: Paradigmatic แสดงคุณลักษณะของตัวละครในเกมสวมบทบาท

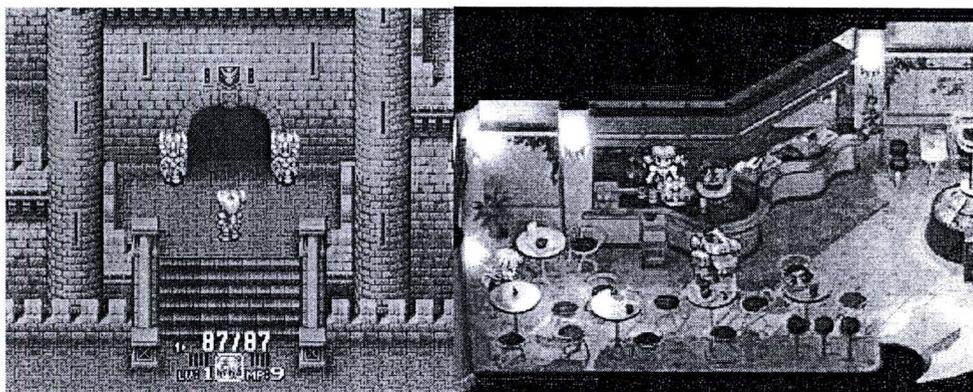
ของญี่ปุ่น

รายชื่อตัวละคร/ เกมที่ปรากฏ  คุณลักษณะ	ริส (Seiken Densetsu 3)	T260G (Saga Frontier)	ริว (Breath of Fire 2)	Hero (Pocket Monsters Fire Red)	เทอรา (Final Fantasy 6)	ระดับ ความสำ คัญ
1. ความสามารถ ด้านการต่อสู้	✓	✓	✓	✓	✓	มาก ที่สุด
2. รักครอบครัว และคนรอบข้าง	✓	✓	✓	✓	✓	
3. มีความพยายาม	✓	✓	✓	✓	✓	
4. มีความกล้าหาญ	✓	✓	✓	✓	✓	
5. มีเมตตา ชอบช่วยเหลือผู้อื่น	✓	✓	✓	✓		มาก
6. มีความสุภาพ และมีสัมมาคารวะ	✓	✓		✓		ปาน กลาง
7. ซื่อสัตย์ต่อหน้าที่	✓	✓		✓		
8. รักสัตว์	✓				✓	น้อย
9. รักชาติ	✓					
10. สัญชาติญาณ ความเป็นแม่	✓				✓	พิเศษ

จากข้อมูลที่ได้จะพบว่าคุณลักษณะสำคัญของตัวเอกในเกมแบบสวมบทบาทมี 4 ประการคือ คุณสมบัตินิยามความสามารถในการต่อสู้ ความพยายาม และความกล้าหาญ และความรักครอบครัว โดยคุณสมบัตินี้ 3 ข้อแรก ถือเป็นคุณสมบัตินิยาม ซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับลักษณะของตัวเอกในการ์ตูนญี่ปุ่น ตามผลการศึกษาเรื่อง “การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย” ของ ภัทรหทัย มังคะदानะรา (1998) แสดงให้เห็นว่าคุณลักษณะของตัวเอกในเรื่องเล่าของญี่ปุ่นในสื่อประเภทการ์ตูนและเกมแบบสวมบทบาท มีลักษณะเหมือนกัน ส่วนคุณสมบัตินิยามความรักครอบครัวและครอบครัวข้าง จัดเป็นลักษณะเฉพาะของตัวเอกในแบบเอเชีย ซึ่งไม่ปรากฏในแบบตะวันตก

คุณสมบัตินี้สำคัญรองลงมาได้แก่ความมีเมตตาต่อผู้อื่น ความสุภาพ และความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ ส่วนความรักสัตว์กับรักชาตินั้น เป็นลักษณะเฉพาะบุคคล ส่วนสัญชาติญาณความเป็นแม่ เป็นคุณสมบัตินิยามเฉพาะของเพศหญิงเท่านั้น

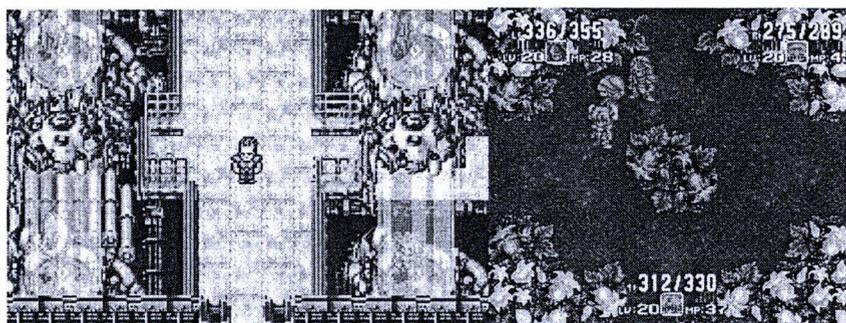
5. ฉาก เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงบริบททางสังคมต่างยุคสมัย โดยเน้นฉากแบบตะวันตกมากกว่าตะวันออก ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของแต่ละเกม ถ้าเป็นเกมที่มีเนื้อเรื่องแบบโบราณจะมีคล้ายยุโรปในยุคกลาง สถานที่สำคัญที่ขาดไม่ได้คือ ปราสาทราชวัง (Seiken Densetsu 3, Breath of Fire 2) เกมที่มีเนื้อเรื่องทันสมัย จะมีฉากแบบปัจจุบันและอนาคต มีองค์ประกอบที่แสดงถึงเทคโนโลยีที่ทันสมัย เช่น เครื่องจักรหรือคอมพิวเตอร์ ฯลฯ ส่วนเกมที่มีเนื้อเรื่องแบบผสมผสาน (Final Fantasy 6) จะมีองค์ประกอบของทั้ง 2 แบบแรกผสมผสานกัน นอกจากนี้ฉากของทุกเกมจะมีการเติมแต่งโดยจินตนาการของผู้ผลิต ทำให้เกมดูมีความแฟนตาซีมากยิ่งขึ้น ดังตัวอย่างในภาพด้านล่าง



ภาพที่ 4.100: ฉากปราสาทแบบตะวันตกจากเกม Seiken Densetsu 3 และฉากคาเฟ่แบบตะวันตกในเกม Saga Frontier



ภาพที่ 4.101: ฉากไปเกมอนแมนชั่น จากเกม Pocket Monster Fire Red และฉากบ้านเรือนแบบตะวันตกในเกม Breath of Fire 2



ภาพที่ 4.102: ฉากห้องทวดสองสัตว์อสูร จากเกม Final Fantasy 6 และฉากป่าดอกตะเกียงเรืองแสงจากเกม Seiken Densetsu 3

สำหรับสาเหตุที่เกมแบบสวมบทบาทแบบญี่ปุ่นมีการนำเสนอฉากรวมถึงลักษณะของตัวละครโดยเน้นรูปแบบตะวันตก น่าจะมีสาเหตุมาจากการที่ญี่ปุ่นรับเอาวัฒนธรรมแบบตะวันตกเข้ามา ทำให้เด็กญี่ปุ่นในยุคหลังๆ ก็เติบโตมากับความนิยมในวัฒนธรรมตะวันตกรวมถึงสื่อการ์ตูนประเภทเจ้าหญิงเจ้าชายแบบวอลต์ดิสนีย์ ความนิยมดังกล่าวถึงกับทำให้มีการสร้างโตเกียวดิสนีย์แลนด์ ขึ้นที่ประเทศญี่ปุ่นเป็นแห่งที่ 2 ของโลกต่อจากสหรัฐอเมริกา ด้วยเหตุนี้ เกมแบบสวมบทบาทซึ่งเป็นสื่อที่เกิดขึ้นภายหลัง จึงต้องนำเสนอในรูปแบบตะวันตก เพื่อให้สอดคล้องกับความนิยมและการรับรู้ของผู้เล่นซึ่งเป็นคนสมัยใหม่ด้วย

6. **สัญลักษณ์พิเศษ** สัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทถือเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญหรือธงชัยของเรื่อง โดยอาจเป็นสิ่งของที่ต้องเก็บสะสมหรือตามหาตามจุดประสงค์ของเกม หรืออาจเป็นต้นเหตุของการเกิดเรื่องราวในเกม โดยเป็นสิ่งของที่แสดงอำนาจที่ทำให้ผู้คนแก่งแย่งกันจนเกิดความวุ่นวาย สำหรับสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเกมสวมบทบาทของญี่ปุ่นทั้ง 5 เกม ผู้วิจัยได้ลองจัดประเภทเพื่อยกให้เห็นความแตกต่างดังนี้

6.1 สัญลักษณ์พิเศษที่แสดงถึงความรัก ได้แก่สิ่งของที่ปรากฏในรูปสัญลักษณ์ ซึ่งมักจะติดตัวมากับตัวละครตั้งแต่ต้นเรื่อง โดยได้รับมาจากคนสำคัญในครอบครัว หรือคนที่ตัวละครรัก เช่น ริงบิ้นผูกผมของริส ในเกม Seiken Densetsu 3, น้ำตามังกรในเกม Breath of Fire 2 และผ้าคาดหัวของลีโอคในเกม Final Fantasy 6

6.2 สัญลักษณ์พิเศษที่แสดงถึงพลังและอำนาจ ได้แก่สิ่งของที่ปรากฏในรูปสัญลักษณ์ ตามเนื้อเรื่องมักเป็นของที่มีมาแต่เดิม แล้วมีผู้คนแย่งชิงกัน หรืออาจเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการสงคราม เช่น ดาบศักดิ์สิทธิ์ ในเกม Seiken Densetsu 3, หุ่นรบเวทมนตร์ Final Fantasy 6 เป็นต้น

6.3 สัญลักษณ์พิเศษที่แสดงถึงความชั่วร้าย ได้แก่สัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงการต่อต้านความดี หรือสิ่งปลูกสร้างที่ภายในเต็มไปด้วยสิ่งชั่วร้าย เช่น รูปปั้นของเทพธิดาที่ถูกทำลายในเกม Seiken Densetsu 3, โบสถ์ในเกม Breath of Fire 2 และหอคอยของเคฟก้าในเกม Final Fantasy 6 เป็นต้น

6.4 สัญลักษณ์พิเศษอื่นๆ คือสัญลักษณ์พิเศษที่สื่อความหมายอื่นๆ นอกเหนือจาก 3 ประเภทข้างต้น เช่น เข็มกลัดในเกม Pocket Monsters Fire Red ที่เป็นสัญลักษณ์แทนความสามารถของผู้ถือครอง หรือ ริเจียนชิฟ ในเกม Saga Frontier ที่สื่อความหมายถึงการผจญภัย เป็นต้น

7. จุดยืนของการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องที่ปรากฏในเกมสวมบทบาทส่วนมากจะเป็นการเล่าเรื่องแบบผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่ 1 ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครเอก แต่จะมีบางเกมที่เล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ โดยมักเป็นฉากที่ตัวโกงพูดคุยกัน โดยสาเหตุที่เกมแบบสวมบทบาทบางเกมต้องมีการย้ายจุดยืนของผู้เล่าเรื่อง ก็เพื่อให้ผู้เล่นที่สวมบทบาทเป็นตัวละครในเรื่องนั้นเกิดความรู้สึก feel in เข้ากับเนื้อหาของเกมมากยิ่งขึ้น