



ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับ ธุรกิจอีสปอร์ต

บทที่ 3 ประเภทของเกม



ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)



หลังจากจบบทนี้ นักศึกษาสามารถ:

- 1 ระบุประเภทหลักของเกมและลักษณะเฉพาะของแต่ละประเภทได้
- 2 อธิบายกลยุทธ์และวิธีการเล่นในเกมประเภทต่าง ๆ
- 3 วิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างประเภทเกมกับวงการอีสปอร์ต
- 4 ประเมินศักยภาพของประเภทเกมในการพัฒนาเป็นเกมอีสปอร์ตระดับมืออาชีพ

เนื้อหาในบท



- ความหมายและความสำคัญของประเภทเกมการจำแนกประเภทเกมหลัก
- เกมประเภทที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต
- กลยุทธ์และลักษณะการแข่งขันในเกมอีสปอร์ต

ประเภทของเกม

- เกมแนวแอคชั่น (Action Games)
- เน้นทักษะ ความเร็ว และการตอบสนอง
- ตัวอย่าง: *Street Fighter 6*, *Call of Duty*





ประเภทของเกม

- เกมแนวผจญภัย (Adventure Games)
- เน้นการสำรวจ เนื้อเรื่อง และการแก้ปัญหา
- ตัวอย่าง: *The Legend of Zelda, Uncharted*
- 💡 ความเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต:
ความนิยมด้านเนื้อหาและการสตีม



ประเภทของเกม

- เกมแนว RPG (Role-Playing Games)
- เน้นการพัฒนาตัวละครและเรื่องราว
- ประเภทย่อย:
 - 🎯 JRPG: *Final Fantasy*
 - 🛡️ Action RPG: *Genshin Impact*
- 💡 ความเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต:
Genshin Impact มีอีเวนต์การแข่งขัน



ประเภทของเกม

- เกมแนวแพลตฟอร์ม (Platform Games)
- เน้นการกระโดดและการเคลื่อนที่ผ่านด่านต่าง ๆ
- ตัวอย่าง: *Super Mario Bros.*, *Celeste*
- 💡 ความนิยมในการแข่งขันด้วยความเร็ว (Speedrun)

ประเภทของเกม



- เกมแนวจำลองสถานการณ์ (Simulation Games)
- เน้นการจำลองเหตุการณ์จริง
- ตัวอย่าง: *The Sims*, *FIFA*
- 🎮 *FIFAe World Cup*:

ประเภทของเกม



- เกมแนวแข่งรถ (Racing Games)
- เน้นความเร็วและการควบคุมยานพาหนะ
- ตัวอย่าง: *Gran Turismo*, *Forza Horizon*

เกมประเภทหลักในวงการอีสปอร์ต



- เกมแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)
- เน้นกลยุทธ์และบทบาทในทีม
- ตัวอย่าง: *Dota 2, League of Legends, ROV*

เกมประเภทหลักในวงการอีสปอร์ต



- เกมแนว FPS (First-Person Shooter)
- เน้นความแม่นยำและการประสานงานในทีม
- ตัวอย่าง: *Valorant*, *CS:GO*, *Call of Duty*

เกมประเภทหลักในวงการอีสปอร์ต



- เกมแนว Battle Royale
- เน้นการเอาชีวิตรอดเป็นคนสุดท้าย
- ตัวอย่าง: *PUBG, Fortnite, Apex Legends*

เกมประเภทหลักในวงการอีสปอร์ต



- เกมแนวต่อสู้ (Fighting Games)
- เน้นการต่อสู้แบบตัวต่อตัว
- ตัวอย่าง: *Tekken 8*, *Street Fighter 6*

เกมประเภทหลักในวงการอีสปอร์ต



- เกมแนวกีฬาเสมือนจริง (Sports Simulation Games)
- จำลองการแข่งขันกีฬาจริง
- ตัวอย่าง: *FIFA*, *NBA 2K*

การวิเคราะห์ประเภทเกม ในบริบทอีสปอร์ต



- ปัจจัยที่ทำให้ประเภทเกมเหมาะสมสำหรับอีสปอร์ต
- ปัจจัยสำคัญ:
 - ความสมดุลของเกม (Balance)
 - ความเข้มข้นของการแข่งขัน (Competitive Depth)
 - ความสามารถในการดึงดูดผู้ชม (Spectator Appeal)



การวิเคราะห์ประเภทเกม ในบริบทอีสปอร์ต

ความสมดุลของเกม (Balance):

- 💡 **นิยาม:** เกมที่ดีสำหรับอีสปอร์ตต้องมีความสมดุลระหว่างตัวละครอาวุธ และกลยุทธ์ เพื่อให้ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสชนะเท่าเทียมกัน
- 🎯 **เหตุผลที่สำคัญ:**
 - ป้องกันไม่ให้มีตัวละครที่ทรงพลังเกินไป (Overpowered)
 - สนับสนุนให้ผู้เล่นใช้กลยุทธ์ที่หลากหลาย
- 🎮 **ตัวอย่าง:**
 - *Valorant*: ตัวละคร (Agent) แต่ละตัวมีความสามารถที่ไม่เหนือกว่ากันเกินไป ทำให้การแข่งขันยุติธรรม
 - *Dota 2*: การปรับสมดุล (Patch Updates) อย่างสม่ำเสมอเพื่อคงความท้าทายและหลีกเลี่ยงการใช้ตัวละครเดิมซ้ำๆ



การวิเคราะห์ประเภทเกม ในบริบทอีสปอร์ต

ความเข้มข้นของการแข่งขัน (Competitive Depth):

- 💡 **นิยาม:** เกมที่ดีในอีสปอร์ตควรมีความลึกในการเล่น (Depth) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นพัฒนาทักษะและกลยุทธ์ในระดับสูง
- 🎯 **เหตุผลที่สำคัญ:**
 - สร้างความแตกต่างระหว่างผู้เล่นมือสมัครเล่นและมืออาชีพ
 - ทำให้การแข่งขันน่าติดตามและมีคุณค่าในการเรียนรู้
- 🎮 **ตัวอย่าง:**
 - StarCraft II*: ผู้เล่นต้องจัดการทรัพยากร สร้างยูนิต และใช้กลยุทธ์เชิงลึกแบบเรียลไทม์
 - League of Legends (LoL)*: ต้องอาศัยกลยุทธ์ในการเลือกตัวละคร (Champion Selection), การเดินเกม (Macro Play) และการต่อสู้ระยะสั้น (Micro Play)

การวิเคราะห์ประเภทเกม ในบริบทอีสปอร์ต



ความสามารถในการดึงดูดผู้ชม (Spectator Appeal):

- 💡 **นิยาม:** เกมที่เหมาะสมกับอีสปอร์ตต้องดูสนุก เข้าใจง่าย และน่าตื่นเต้นสำหรับผู้ชม
- 🎯 **เหตุผลที่สำคัญ:**
 - เพิ่มจำนวนผู้ชมในการถ่ายทอดสดและการแข่งขัน
 - สร้างโอกาสทางธุรกิจผ่านสปอนเซอร์และการโฆษณา
- 🎮 **ตัวอย่าง:**
 - *Fortnite*: เกมเพลย์ที่รวดเร็วและการสร้างสิ่งปลูกสร้างแบบเรียลไทม์ทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้น
 - *CS:GO*: ระบบเกมที่ง่ายต่อการเข้าใจ เช่น การวางระเบิดหรือกำจัดฝ่ายตรงข้าม แต่ยังคงความท้าทายระดับสูงในเชิงกลยุทธ์

สรุป



บทนี้ครอบคลุมถึงประเภทเกมที่หลากหลาย ตั้งแต่แนวแอ็กชัน ผจญภัย RPG แพลตฟอร์ม ไปจนถึงประเภทที่มีบทบาทสำคัญในอีสปอร์ต เช่น MOBA, FPS, Battle Royale และ Fighting Games โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และเชื่อมโยงประเภทเกมกับศักยภาพในการแข่งขันระดับมืออาชีพได้





คำถามท้ายบท

1. ระบุประเภทเกมหลักและอธิบายลักษณะเด่นของแต่ละประเภท
2. ทำไมเกมแนว MOBA และ FPS ถึงเป็นประเภทหลักในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต?
3. เกมแนว RPG มีศักยภาพอย่างไรในการพัฒนาเป็นเกมอีสปอร์ต?
4. ยกตัวอย่างเกมประเภทแพลตฟอร์มและอธิบายว่าการแข่งขันแบบ Speedrun มีบทบาทอย่างไรในวงการอีสปอร์ต
5. คุณคิดว่าเกมประเภทใดจะเป็นกระแสหลักในอนาคตของอีสปอร์ต? เพราะเหตุใด?

อภิปราย

