# ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจอีสปอร์ต

## บทที่ 2 พื้นฐานการเล่นเกม

# ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)

**หลังจากจบบทนี้ นักศึกษาสามารถ:**

1. อธิบายความหมายของเกมและเกมอิเล็กทรอนิกส์ได้
2. ระบุและอธิบายองค์ประกอบสำคัญของการเล่นเกม

ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ผู้เล่น กฎกติกา

3. อธิบายความแตกต่างระหว่างเกมและเกมเพลย์ได้
4. ยกตัวอย่างเกมเพลย์จากเกมอีสปอร์ตยอดนิยมเพื่อแสดงความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างประสบการณ์การเล่นเกม

# เนื้อหาในบท

- ความหมายของเกมและเกมอิเล็กทรอนิกส์
- องค์ประกอบสำคัญของการเล่นเกม
- ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบในการสร้างประสบการณ์การเล่นเกม
- เกมเพลย์และความแตกต่างระหว่างเกมและเกมเพลย์
- ตัวอย่างเกมเพลย์ในเกมอีสปอร์ตยอดนิยม

# เกมคืออะไร

- เกม คือรูปแบบของการเล่นที่มีโครงสร้าง มีการกำหนดกฎกติกาและเป้าหมายที่ชัดเจน มักถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิง การศึกษา หรือการแข่งขัน

**ประเภทของเกม (Types of Games)**

**1. เกมกระดาน (Board Games)**

- เกมที่เล่นบนกระดานโดยมีผู้เล่นหลายคน
- **ตัวอย่าง:** หมากรุก (Chess), เกมเศรษฐี (Monopoly)

**2. เกมกีฬา (Sports Games)**

- การแข่งขันที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางร่างกายหรือทีมเวิร์ค
- **ตัวอย่าง:** ฟุตบอล (Soccer), เทนนิส (Tennis)

**3. เกมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Games)**

- เกมที่เล่นผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นคอนโซล หรือโทรศัพท์มือถือ
- **ตัวอย่าง:** *Valorant, Street Fighter 6, PUBG Mobile*

# ลักษณะสำคัญของเกมอิเล็กทรอนิกส์

- ☑ **มีความเป็นอินเทอร์แอกทีฟและดิจิทัล**
  - ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมและควบคุมการดำเนินเรื่องราวหรือเหตุการณ์ในเกม
- ☑ **มีการตอบสนองทางภาพและเสียง**
  - เกมจะตอบสนองต่อการกระทำของผู้เล่นด้วยภาพ เสียง หรือการสั่นของอุปกรณ์
- ☑ **สามารถเล่นได้บนอุปกรณ์ดิจิทัล**
  - คอมพิวเตอร์ (PC)
  - เครื่องเล่นคอนโซล (Console) เช่น PlayStation, Xbox
  - โทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต (Mobile Devices)

# ฮาร์ดแวร์เกม

- 🖥️ **อุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม (Gaming Devices):**
- 🎮 **เครื่องเล่นคอนโซล (Consoles):**
- ตัวอย่าง: *PlayStation, Xbox, Nintendo Switch*

- ☑️ เหมาะสำหรับการเล่นเกมที่ต้องการความเสถียรและประสบการณ์ที่ปรับแต่งมาเฉพาะ

# ฮาร์ดแวร์เกม

- 💻 **คอมพิวเตอร์ (PCs):**
- รวมถึง **แล็ปท็อปสำหรับเล่นเกม** และ **คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (Desktops)**
- ☑ เหมาะสำหรับเกมที่ต้องการกราฟิกสูง และสามารถอัปเกรดฮาร์ดแวร์ได้

# ฮาร์ดแวร์เกม

- 📱 **อุปกรณ์พกพา (Mobile Devices):**
- เช่น **สมาร์ทโฟน** และ **แท็บเล็ต**
- ☑ เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา เหมาะสำหรับเกมมือถือและเกมแบบสั้น

# ฮาร์ดแวร์

- **อุปกรณ์เสริม (Peripherals)**
- **จอยคอนโทรลเลอร์ (Controllers):** เพิ่มความสะดวกในการควบคุม
- **คีย์บอร์ด (Keyboards):** สำหรับเกมที่ต้องการการควบคุมหลายปุ่ม
- **เมาส์ (Mice):** ความแม่นยำสูงสำหรับเกม FPS
- **ชุดอุปกรณ์ (แว่น) VR (VR Headsets):** สร้างประสบการณ์แบบเสมือนจริง (*Virtual Reality*)
- อุปกรณ์เสริมอื่นๆ เช่น พวงมาลัย

# ฮาร์ดแวร์

- **ผลกระทบของฮาร์ดแวร์ต่อการเล่นเกม**
- **ฮาร์ดแวร์คุณภาพสูง →**
  - *เกมเพลย์ลื่นไหล*
  - *กราฟิกสวยงามคมชัด*
  - *เวลาโหลดสั้นลง*
- **ฮาร์ดแวร์คุณภาพต่ำ →**
  - *เฟรมเรตต่ำ (Low FPS)*
  - *กราฟิกหยาบ*
  - *การตอบสนองช้าลง (Input Lag)*

# ซอฟต์แวร์เกม

- 💻 นิยาม:ซอฟต์แวร์เกมคือชุดของ โค้ด (Code), การออกแบบ (Design) และตรรกะ (Logic) ที่ทำให้เกมทำงานได้กำหนดวิธีที่ผู้เล่นโต้ตอบกับเกม ระบบเกม และประสบการณ์โดยรวม
- 💡 หน้าที่หลัก:กำหนดรูปแบบเกมเพลย์ออกแบบกราฟิกและเสียงสร้างเรื่องราว และโหมดการเล่น
- ⚙️ เอนจินเกม (Game Engines):
- นิยาม:โปรแกรมและกรอบโครงสร้างซอฟต์แวร์ที่นักพัฒนาใช้ในการสร้างเกม
- ✨ ตัวอย่างเอนจินเกมยอดนิยม:
- 🔥 Unreal Engine: ใช้ใน Street Fighter 6, Valorant — โดดเด่นด้านกราฟิกที่สมจริงและระบบฟิสิกส์ที่ล้ำสมัย
- 🌍 Unity: ใช้ในเกมมือถือและเกมอินดี้จำนวนมาก — ยืดหยุ่นและเหมาะสำหรับการพัฒนาข้ามแพลตฟอร์ม

# กฎกติกาและเป้าหมายในเกม

- **กฎกติกา (Rules):**
- **นิยาม:**
  - **กฎกติกา** คือขอบเขตที่กำหนดว่า **ผู้เล่นสามารถ** และ **ไม่สามารถ** ทำอะไรได้บ้างในเกม
  - กฎเหล่านี้ช่วยควบคุมวิธีการเล่น เพื่อให้การแข่งขันเป็นธรรมและท้าทาย
- 🎮 **ตัวอย่างจากเกมยอดนิยม:**
  - ในเกม **PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds):**
    - ผู้เล่นต้อง **เอาชีวิตรอดเป็นคนสุดท้าย** ในสนามรบ
    - ห้ามออกนอกเขตปลอดภัย (Safe Zone) มิฉะนั้นจะเสียพลังชีวิต

# กฎกติกาและเป้าหมายในเกม

- **เป้าหมาย (Objectives):**
- **นิยาม:**
  - **เป้าหมาย** คือสิ่งที่ผู้เล่นต้องบรรลุเพื่อ **ชนะเกม** หรือ **ผ่านด่าน**
  - เป้าหมายอาจเป็นแบบ **ระยะสั้น** (เช่น ชนะรอบนั้น) หรือ **ระยะยาว** (เช่น ชนะการแข่งขันทั้งหมด)
- **ตัวอย่างจากเกมยอดนิยม:**
  - ในเกม **ROV (Arena of Valor):**
    - เป้าหมายหลักคือ **ทำลายฐานหลักของฝ่ายตรงข้าม** (Core) เพื่อชนะการแข่งขัน
    - เป้าหมายรองเช่น การเก็บเลเวล เพิ่มพลังไอเท็ม และควบคุมพื้นที่สำคัญบนแผนที่

# ผู้เล่นและบทบาทของผู้เล่น

- 🎮 **ประเภทของผู้เล่น (Types of Players):**
- 1️⃣ **ผู้เล่นเดี่ยว (Single-Player):**
- การเล่นเกมเพียงคนเดียว โดยเน้นการผจญภัย การสร้างสรรค์ หรือการแก้ปัญหา
- 🎮 **ตัวอย่าง:**
  - *The Sims* – สร้างและควบคุมชีวิตตัวละคร
  - *Minecraft* (โหมดเดี่ยว) – สำรวจโลกและสร้างสิ่งปลูกสร้างด้วยตนเอง

# ผู้เล่นและบทบาทของผู้เล่น

- 2️⃣ **ผู้เล่นหลายคน (Multiplayer):**
- การเล่นเกมร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ทั้งในรูปแบบ **แข่งขัน** หรือ **ร่วมมือกัน**
- 🎯 **ตัวอย่าง:**
  - *Valorant* – การแข่งขันแบบทีม 5v5 เน้นกลยุทธ์และทักษะการยิง

# ผู้เล่นและบทบาทของผู้เล่น

- 🏆 **บทบาทของผู้เล่นในเกมอีสปอร์ต**
- บทบาทต่าง ๆ มีความสำคัญต่อความสำเร็จของทีม โดยเฉพาะในเกมแนว MOBA และ FPS
- 💡 **ตัวอย่างบทบาทหลัก:**
  - ⚔️ **ผู้โจมตี (Attackers):** เน้นการรุกและกำจัดศัตรู (เช่น Duelist ใน *Valorant*)
  - 🛡️ **ผู้ป้องกัน (Defenders):** รักษาพื้นที่สำคัญและปกป้องฐาน (เช่น Sentinel ใน *Valorant*)
  - 💉 **ผู้สนับสนุน (Support):** ให้ความช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีม เช่น การฟื้นฟูพลังชีวิตหรือควบคุมฝั่งตรงข้าม (*ROV* หรือ *Dota 2*)

# เกมเพลย์คืออะไร

- **เกมเพลย์ (Gameplay):**
- หมายถึง
  - รูปแบบที่ผู้เล่นโต้ตอบกับกลไก กฎเกณฑ์ และความท้าทายภายในเกม
  - เป็นประสบการณ์ที่ผู้เล่นได้รับระหว่างการเล่นเกม
- **องค์ประกอบของเกมเพลย์:**
- **กลไกของเกม (Game Mechanics):**
  - ระบบและกฎที่กำหนดวิธีการเล่น
  - เช่น การเคลื่อนไหว การยิง การใช้ความสามารถพิเศษ
- **กฎเกณฑ์ (Rules):**
  - ข้อกำหนดที่ควบคุมการกระทำของผู้เล่น
  - เช่น ข้อจำกัดเวลา เงื่อนไขการชนะ
- **ความท้าทาย (Challenges):**
  - อุปสรรคหรือภารกิจที่ผู้เล่นต้องผ่าน
  - เช่น ศัตรู ปริศนา

# ความแตกต่างระหว่าง เกมเพลย์ กับ เกม

- **เกม (Game):**
- **นิยาม:**
  - ผลิตภัณฑ์ทั้งหมดที่ประกอบด้วยเรื่องราว กราฟิก การออกแบบ และองค์ประกอบอื่น ๆ
  - เป็นสิ่งที่ผู้เล่นซื้อหรือดาวน์โหลดมาเล่น
- **เกมเพลย์ (Gameplay):**
- **นิยาม:**
  - ประสบการณ์ที่ผู้เล่นได้รับระหว่างการเล่นเกม
  - รวมถึงการตัดสินใจ การควบคุม และปฏิสัมพันธ์กับเกม
- **ตัวอย่าง:**
- **เกม:** *Valorant* เป็นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งที่มีเอเจนท์หลากหลายและโหมดการเล่นที่แตกต่างกัน
- **เกมเพลย์:** ประสบการณ์ของผู้เล่นในแต่ละแมตช์ของ *Valorant* ที่ต้องใช้กลยุทธ์ การสื่อสาร และทักษะการยิงเพื่อชนะ

# ทบทวนประเด็นสำคัญ

1. ความหมายของเกมมิ่งและเกมอิเล็กทรอนิกส์เกมมิ่งคือกิจกรรมการเล่นเกมเพื่อความบันเทิง การแข่งขัน หรือการศึกษาเกมอิเล็กทรอนิกส์คือเกมที่เล่นผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ คอนโซล และสมาร์ทโฟน

2. องค์ประกอบสำคัญของการเล่นเกม:

- ฮาร์ดแวร์ (Hardware): อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกม เช่น คอมพิวเตอร์ คอนโซล และสมาร์ทโฟน
- ซอฟต์แวร์ (Software): โปรแกรมและเอนจินเกมที่กำหนดรูปแบบและประสบการณ์การเล่น
- ผู้เล่น (Players): ทั้งแบบผู้เล่นเดี่ยวและผู้เล่นหลายคน พร้อมบทบาทที่แตกต่างกัน
- กฎกติกา (Rules): กำหนดขอบเขตและวิธีการเล่นเกม

# ทบทวนประเด็นสำคัญ

3 ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบในการสร้างประสบการณ์การเล่นเกม:

ฮาร์ดแวร์ที่มีคุณภาพสูงช่วยให้เกมเพลย์ลื่นไหล

ซอฟต์แวร์และเอนจินเกมส่งผลต่อกราฟิกและการเคลื่อนไหวในเกม

บทบาทของผู้เล่นและการสื่อสารในทีมมีความสำคัญในเกมอีสปอร์ต

4 เกมเพลย์และความแตกต่างระหว่างเกมและเกมเพลย์:

🕹 เกม (Game): ผลิตภัณฑ์ทั้งหมดที่รวมถึงเนื้อเรื่อง กราฟิก และระบบเกม

🎯 เกมเพลย์ (Gameplay): ประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นระหว่างการเล่นเกม

# สรุป

บทนี้ครอบคลุมถึงความหมายของเกมและเกมอิเล็กทรอนิกส์ องค์ประกอบสำคัญที่สร้างประสบการณ์การเล่นเกม เช่น ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ผู้เล่น กฎกติกา และอารมณ์ รวมถึงความแตกต่างระหว่างเกมและเกมเพลย์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นภาพรวมของกระบวนการเล่นเกมและระบุปัจจัยที่กำหนดประสบการณ์การเล่นเกมผ่านตัวอย่างจากเกมอีสปอร์ต

# คำถามท้ายบท

1. อธิบายความแตกต่างระหว่าง “เกม” และ “เกมเพลย์” พร้อมยกตัวอย่างประกอบ
2. ระบุองค์ประกอบสำคัญของการเล่นเกม และอธิบายบทบาทของแต่ละองค์ประกอบในการสร้างประสบการณ์การเล่นเกม
3. เพราะเหตุใดฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์จึงมีความสำคัญต่อประสบการณ์การเล่นเกมในอุตสาหกรรมอีสปอร์ต?
4. อธิบายบทบาทของผู้เล่นในเกมแบบผู้เล่นหลายคน (Multiplayer) และเหตุใดการประสานงานในทีมจึงมีความสำคัญในอีสปอร์ต
5. ยกตัวอย่างเกมอีสปอร์ตยอดนิยม และอธิบายว่ากฎกติกาและเป้าหมายของเกมนั้นมีผลต่อกลยุทธ์การเล่นอย่างไร

# อภิปราย