



Received: 2 November 2022

Revised: 12 January 2023

Accepted: 13 April 2023

APPEALING FEATURES OF PARTY GAME USING FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT

Poom THIPARPAKUL¹, Sorralak WONGSEREE² and Pavinee Pornsalnuwat TANARIYAKUL²

1 Digital Innovative Design and Technology Center, Thailand; puwist9@gmail.com

2 Thammasat University, Thailand; sorralak_w@sci.tu.ac.th (S. W.); khunjasmin@hotmail.com (P. T.)

Handling Editor:

Associate Professor Dr.Pannee SUANPANG

Suan Dusit University, Thailand

(This article belongs to the Theme 2: Sciences & Technology for Sustainable Development)

Reviewers:

1) Assistant Professor Dr.Srirath GOHWONG

Kasetsart University, Thailand

2) Assistant Professor Dr.Wissawa AUNYAWONG

Suan Sunandha Rajabhat University, Thailand

3) Dr.Pimploi TIRASTITAM

Suan Sunandha Rajabhat University, Thailand

Abstract

Party games have been a staple genre of multiplayer gaming since its early history, starting as a simple game played locally and now as an online multiplayer that can be played with anyone worldwide. Even then, the game still attracted a new player base, including both casual and veteran gamers. Using the recently released party game Fall Guys as a model, this paper investigated the feature that makes party games appealing to new players. The game became a hit on the first day it was released, with 76520 players on Steam and is the most downloaded PS Plus game as of August 2020. The paper reviewed the history of the party game genre from its beginning as a game show from the early television era to its current as online multiplayer games with the help of the internet connection and improved computer graphics technology, allowing more creativity in visual art and gameplay design, and the reason why these games were popular was because of their accessibility to a large audience and the ability to play with other players. The methodology of this research was done by creating an online survey that rates six appealing features of the game. The result was that the rating of each feature was close to one another, and the funny character and art design had the highest score followed by the humor of the game and the lowest was being able to play with friends. This suggests that while several features are closely appealing, art and visual design would have been the most appealing ones.

Keywords: Game Design, Online Game, Party Game, Multiplayer Gameplay

Citation Information: Thiparpakul, P., Wongserree, S., & Tanariyakul, P. (2023). Appealing Features of Party Game using Fall Guys: Ultimate Knockout. *Journal of Interdisciplinary Research: Graduate Studies*, 12(1), 54-64. <https://doi.org/10.14456/jirgs.2023.5>

คุณสมบัติที่น่าสนใจของปาร์ตี้เกมโดยศึกษาจาก Fall Guys:

Ultimate Knockout

ภูมิ ทิพย์อากาศกุล¹, สรลักษณ์ วงษ์เสรี² และ ภาวินี พรศาลนุวัฒน์ ตันอริยกุล²

1 ศูนย์นวัตกรรมกรรมการออกแบบดิจิทัลและเทคโนโลยี; puwist9@gmail.com

2 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์; sorralak_w@sci.tu.ac.th (สรลักษณ์); khunjasmin@hotmail.com (ภาวินี)

บรรณาธิการผู้รับผิดชอบบทความ:

รองศาสตราจารย์ ดร.พรณี สวนเพลง

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

(บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของหัวเรื่องที่ 2: วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน)

ผู้ทรงคุณวุฒิผู้พิจารณาบทความ:

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรีรัฐ โกวงศ์

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิตะ อุนยะวงษ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

3) อาจารย์ ดร.พิมพ์พลอย ชีรสติธรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

ปาร์ตี้เกมเป็นเกมประเภทหนึ่งที่รองรับการเล่นในแบบที่มีผู้เล่นจำนวนหลายคน ในยุคแรกเริ่มจะเริ่มจากเกมที่เล่นง่าย อยู่ภายในพื้นที่เดียวกัน ต่อมาได้ถูกพัฒนาต่อให้มีระบบรองรับผู้เล่นจำนวนหลายคนที่สามารถเล่นออนไลน์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ทั่วโลก ถึงกระนั้น เกมประเภทดังกล่าวก็ยังดึงดูดฐานผู้เล่นใหม่ มีทั้งผู้เล่นเกมทั่วไปและผู้เล่นระดับสูง Fall Guys เป็นปาร์ตี้เกมที่เพิ่งประกาศเปิดตัว โดยมีผู้เล่นบนระบบ Steam จำนวน 76,520 คน และยังเป็นเกมบน PlayStation Plus ที่มีการดาวน์โหลดมากที่สุด ณ เดือนสิงหาคม 2020 ในบทความนี้ได้ทบทวนประวัติศาสตร์ของเกมประเภทปาร์ตี้เกม ตั้งแต่เริ่มต้นในฐานะเกมโชว์ในยุคโทรทัศน์ตอนต้น จนถึงปัจจุบันในฐานะเกมออนไลน์ในแบบที่มีผู้เล่นหลายคนที่เชื่อมต่อกันด้วยระบบอินเทอร์เน็ต การปรับปรุงเทคโนโลยีในด้านของคอมพิวเตอร์กราฟิกโดยสร้างสรรค์ในทัศนศิลป์ที่ดูเรียบง่าย และการออกแบบวิธีเล่นเกม รวมไปถึงเหตุผลที่เกมประเภทนี้ได้รับความนิยม โดยวิจัยฉบับนี้ใช้วิธีการสร้างแบบสำรวจออนไลน์ซึ่งให้คะแนนคุณลักษณะที่น่าสนใจของเกมแบ่งออกเป็น 6 ด้าน ผลลัพธ์ที่ได้คือคะแนนของแต่ละคุณลักษณะมีความใกล้เคียงกัน โดยตัวละครตลกและการออกแบบงานศิลปะมีคะแนนสูงสุด อันดับรองลงมาจะเป็นคุณลักษณะทางด้านอารมณ์ขันของเกม และคุณลักษณะที่ได้คะแนนน้อยที่สุดคือสามารถเล่นกับเพื่อนได้ ถึงแม้ว่าข้อมูลที่ได้รับมานั้นมีตัวเลขที่ใกล้เคียงกันมาก แต่สิ่งที่น่าสนใจสำหรับปาร์ตี้เกมนี้ก็คือวิธีการนำเสนอคุณสมบัติของตัวละครในรูปแบบต่างๆ

คำสำคัญ: การออกแบบเกม, เกมออนไลน์, ปาร์ตี้เกม, การเล่นเกมหลายคน

ข้อมูลการอ้างอิง: ภูมิ ทิพย์อากาศกุล, สรลักษณ์ วงษ์เสรี และ ภาวินี พรศาลนุวัฒน์ ตันอริยกุล. (2566). คุณสมบัติที่น่าสนใจของปาร์ตี้เกมโดยศึกษาจาก Fall Guys: Ultimate Knockout. วารสารสหวิทยาการวิจัย: ฉบับบัณฑิตศึกษา, 12(1), 54-64. <https://doi.org/10.14456/jirgs.2023.5>

ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2566)

บทนำ

ปาร์ตี้เกมจัดเป็นเกมอีกประเภทหนึ่งที่รองรับการเล่นในแบบที่มีผู้เล่นหลายคนพร้อมกัน มีวิวัฒนาการมาจากการละเล่นของคนในพื้นที่ที่รวมตัวกันเป็นกลุ่ม การเล่นเกมประเภทนี้จะต้องใช้ทักษะทางสังคมทั้งในด้านการสื่อสารและการปฏิสัมพันธ์ของผู้คนที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการละเล่น ผู้เล่นจะต้องแสดงออกถึงทักษะของตนเองในรูปแบบต่างๆ ตามที่ตัวเกมนั้นตั้งโจทย์ไว้ ต่อมาเมื่อเข้าสู่ยุคคอมพิวเตอร์และการเชื่อมต่อแบบไร้พรมแดน ปาร์ตี้เกมก็ได้ถูกพัฒนามาสู่รูปแบบดิจิทัลที่สามารถทำให้ผู้เล่นที่อยู่ต่างพื้นที่สามารถเข้ามาเล่นร่วมกันได้ โดยส่วนที่ยากที่สุดของการพัฒนาปาร์ตี้เกมนั้น ทางผู้ออกแบบต้องใช้ทักษะและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างอุปสรรคต่างๆ ที่หลากหลาย ทำลายทักษะของผู้เล่นภายในเกม จึงกล่าวได้ว่าปาร์ตี้เกมเป็นเกมอีกประเภทหนึ่งที่ได้รับความสนใจและน่าจับตามอง ถึงแม้ว่าเกมประเภทนี้จะได้รับความสนใจและเป็นที่ยอมรับเนื่องด้วยการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ประกอบกับนโยบายการเว้นระยะห่างทางสังคม ทำให้ผู้คนไม่สามารถพบปะกันได้อย่างปกติ ทำให้ในช่วงเวลานั้นผู้คนทั่วไปที่อาศัยอยู่ตามที่พักอาศัยส่วนตัว มองหาความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ พร้อมทั้งหาวิธีการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้โดยไม่ต้องออกไปเจอคนในสถานที่จริง ซึ่งสามารถสังเกตได้สถานการณ์เครื่องเกม Nintendo Switch ขาดตลาดและการปรับขึ้นราคาของปาร์ตี้เกมบางประเภท อีกทั้งการรับชมการเล่นเกมนักเล่นเกมบนเว็บไซต์ YouTube และ Twitch ก็ยังเพิ่มสูงขึ้นเป็นอย่างมาก ทำให้เกิดช่องทางใหม่ๆ ในการสร้างสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบออนไลน์ ประกอบกับในช่วงเวลานั้น “Fall Guys: Ultimate Knockout” จัดได้ว่าเป็นเกมที่ได้รับคามนิยมสูงสุด ในกลุ่มของผู้เล่นเกมที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ (Steamdb, 2020) และเครื่องเล่นเกม PlayStation (Playstation, 2020) ทางผู้วิจัยจึงได้เลือก Fall Guys: Ultimate Knockout เป็นโมเดลสำหรับการศึกษา เพื่อหาตัวแปรสำคัญในการออกแบบปาร์ตี้เกมที่ส่งผลให้ตัวเกมได้รับความนิยม แม้ว่าจะมีเกมในลักษณะเดียวกันออกมาเป็นจำนวนมาก และศึกษาในด้านของตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อการเล่นปาร์ตี้เกม

การทบทวนวรรณกรรม

ทางผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ตั้งแต่ประวัติของเกมไปจนถึงรายการทีวีที่คล้ายกับปาร์ตี้เกม เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลประกอบการวิจัย ตลอดจนใช้ในกรณีศึกษาสำหรับการวางแผนในการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตัวแปรที่มีส่วนช่วยในการผลักดันให้เกิดการสร้างเกมที่ได้รับคามนิยมอย่าง Fall Guys: Ultimate Knockout มีหลายตัวแปรด้วยกัน เริ่มต้นกันที่เกม “The Adventure Game” (Ukgameshows.com, n.d.) เกมโทรทัศน์เกมแรกของโลกที่ฉายในปี 1980 เป็นเกมที่มีปริศนาทางกายภาพและความท้าทายทางด้านจิตใจ เกมนี้ได้รับความสนใจจากผู้เล่นและผู้ชมคนอื่น ๆ ที่มาร่วมลุ้นให้ผ่านด่าน จนกลายมาเป็นเกมที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการเล่นเกม โดยการช่วยไขปริศนาจากด่านต่างๆ ซึ่งสร้างแรงบันดาลใจให้กับการสร้างปาร์ตี้เกมในยุคปัจจุบันอย่าง Fall Guys: Ultimate Knockout

ในปี 1973 การเล่นเกมถูกพัฒนามาเป็นการเล่นผ่านระบบเน็ตเวิร์ค ในช่วงแรกเริ่มได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ในยุคนี้ทางค่ายเกมที่ชื่อว่า Empire ได้นำเสนอรูปแบบการเล่นแบบใหม่ โดยเล่นพร้อมกันหลายคนทำให้เกมนี้เป็นที่พูดถึงในวงกว้างและเทคโนโลยีในการสร้างเกมถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง กระทั่งในปี 1993 เกมที่ถูกกล่าวถึงในด้านของคอมพิวเตอร์กราฟิกที่ทันสมัยอย่าง Doom ได้นำเสนอวิธีการเล่นเกมแบบมุมมองบุคคลที่ 1 ที่มาพร้อมกับการเล่นแบบหลายคนหรือ Multiplayer โดยในเวลานั้นยังไม่มีเกมใดที่สามารถนำเสนอประสบการณ์การเล่นเกมที่ดีได้เท่าเกมในลักษณะนี้มาก่อน (Hachman, 2011) จากบทความของ Ken Wasserman และ Tim Stryker ในปี 1980 ระบุว่าการเล่นเกมนั้นมีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังทำให้มนุษย์สามารถแข่งขันกันเอง รวมไปถึงจัดการความเสี่ยงที่ยังไม่เคยมีอะไรที่จะแสดงข้อมูลที่น่าสนใจแบบนี้ได้ในเวลานั้น (Wasserman & Stryker, 1980) ทำให้เกิดการแข่งขันในหมู่ผู้เล่นเกมว่าใครจะสามารถทำสถิติที่สูงที่สุดในการเล่นเกม Doom

ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2566)

หลังจากกระแสตอบรับที่ดีของเกม Doom ทางค่ายเกมหลายค่ายก็มีการพัฒนาเกมเพื่อให้ได้ประสบการณ์ในการเล่นเกมที่ดีขึ้นเรื่อยมา ในปี 2017 เกิดคำนิยามใหม่ของเกมที่มีลักษณะรองรับการเล่นแบบหลายคนและต้องช่วยกันทำภารกิจ คำนิยามนี้เรียกว่า Battle Royale ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเกม Player Unknown BattleGround ซึ่งเป็นเกมที่รองรับผู้เล่นสูงสุด 100 คนในการเล่น 1 รอบการแข่งขัน วิธีการเล่นของเกมนี้นั้นผู้เล่นจะต้องเอาตัวรอด และทำทุกวิถีทางเพื่อเป็นกลุ่มคน หรือบุคคลสุดท้ายที่เหลือรอดใน 1 รอบการเล่น



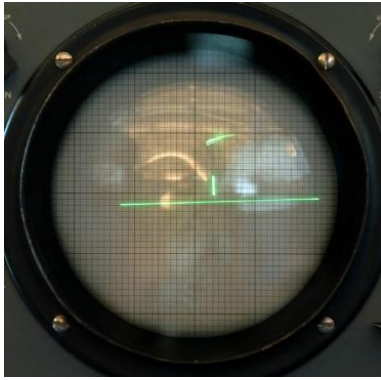
ภาพที่ 1 Player unknown battleground game play

ที่มา: Jnrar (2018)

จากบทสัมภาษณ์ของ Brendan Greene ผู้ออกแบบเกม Player Unknown BattleGround ได้ระบุถึงความน่าสนใจของเกมประเภท Battle Royale ไว้ว่า เกมประเภทนี้ไม่อาจคาดเดาการกระทำของผู้เล่นแต่ละคนได้ เพราะผู้เล่นแต่ละคนจะมีพฤติกรรมที่แตกต่างและสร้างความลำบากใจให้กับผู้เล่นคนอื่น ๆ จึงทำให้เกมนี้มีแรงจูงใจในการวางแผน และการแก้ปัญหาระหว่างการเล่นเกมเป็นอย่างมาก (Hornshaw, 2019) และในช่วงการระบาดของ Covid-19 พบว่าเกมนี้มียอดผู้เล่นสูงขึ้น 75% จากยอดผู้เล่นปกติในช่วงเวลานั้น (Clifford, 2020) เป็นยอดผู้เล่นที่สูงขึ้นแบบก้าวกระโดด ทำให้เกมนี้ได้รับความนิยมมากขึ้นในเวลาอันรวดเร็ว ส่งผลให้เกมอื่นๆ ทั้งที่วางจำหน่ายแล้วและจะวางจำหน่ายในช่วงเวลานั้น ปรับกลยุทธ์ของเกมโดยการเพิ่มโหมด Battle Royale เข้าไปในเกม ถือเป็นอีกหนึ่งข้อสังเกตที่น่าสนใจของเกมนี้ที่สามารถนำมาปรับใช้ในการพัฒนาเกมในรูปแบบปาร์ตี้เกมได้

ในขณะที่เกมมีการเผยแพร่สู่สาธารณะ ทางทีมผู้พัฒนาเกมบางเกมได้เลือกนำเสนอวิธีการเล่นที่ต่างออกไปนั่นคือการเล่นแบบผู้เล่นสองคน (เช่น Tennis For Two ในปี 1958 และ Pong ในปี 1972) สำหรับแนวความคิดของวิดีโอเกมในลักษณะปาร์ตี้เกม ต้องย้อนไปในช่วงต้นทศวรรษ 80 โดยในช่วงปี 1980 เริ่มมีการสร้างปาร์ตี้เกมที่มีการแข่งขันแบบจริงจังครั้งแรกสำหรับคอมพิวเตอร์ (Reed, n.d.) ที่ติดตั้งไว้ในตู้เกม มีให้เลือกทั้งหมด 10 เกม แต่ละเกมจะใช้รูปแบบในการเล่นโดยอ้างอิงมาจากการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ในขณะที่บางเกมอาจนำตัวละครอื่นๆ เข้ามาร่วมในการเล่น อาทิเช่น ทาง Nintendo ได้นำตัวละคร Mario มาสร้างเป็นปาร์ตี้เกมชื่อ Mario Party ในปี 1998 (Nintendo, 1998) และทาง SEGA ได้นำตัวละคร Sonic มาสร้างเป็นปาร์ตี้เกมชื่อ Sonic Shuffle ในปี 2000 (mobygames.com, 2001) โดยทั้งสองเกมนี้ทางผู้เล่นสามารถเล่นเกมผ่านเครื่องเกมภายในบ้านได้

ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2566)



ภาพที่ 2 Tennis for two game

ที่มา: Computer History Museum (2008)

นอกเหนือจากรูปแบบในการเล่น สำหรับเกม Fall Guys นั้นจัดได้ว่าเป็นเกมแรกๆ ที่นำระบบฟิสิกส์มาใช้ในเกมประเภทนี้ ซึ่งทำให้ตัวเกมมีมิติการเล่นที่หลากหลาย และผู้เล่นจะต้องคำนวณทุกอย่าง การเคลื่อนไหวภายในเกม แต่อย่างไรก็ตาม Fall Guys ก็ยังไม่ใช่เกมแรกที่นำระบบนี้เข้ามาใช้ โดยในปี 1990 เกม Pong ได้ถูกพัฒนาขึ้นภายใต้แนวคิดการตีลูกบอลไปมาบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งในสมัยนั้นเกมประเภทนี้จะใช้กฎการสะท้อนของระบบฟิสิกส์ระหว่างพื้นผิวกับวัตถุ ถือได้ว่าเป็นเกมแรกของโลกที่นำเอาพื้นที่สามมิติกับระบบฟิสิกส์มาใช้ในการสร้างเกมและมีการจำหน่ายสู่สาธารณะ ในเวลาต่อมาบริษัท Nintendo ได้สร้างเกมที่มีชื่อว่า Super Mario Bros โดยนำเอาระบบฟิสิกส์มาใช้ในการคำนวณการเคลื่อนที่ขึ้นลงของตัวละครบนพื้นที่ 2 มิติ หลังจากนั้นได้พัฒนาให้เป็นการคำนวณการเคลื่อนที่บนพื้นที่ 3 มิติบนเกม Super Mario 64 ทำให้เกิดวิธีการเล่นเกมที่หลากหลายมากขึ้น (Melegari, 2014) จนกระทั่งปลายยุค 90 ระบบ Ragdoll หรือระบบฟิสิกส์ที่ใช้ในการควบคุมตัวละครได้ถูกติดตั้งลงบนเกมเป็นครั้งแรก โดยใช้ชื่อเกมว่า Jurassic World: Trespasser (Wyckoff, 1999) เรียกได้ว่าเป็นการพัฒนาของระบบฟิสิกส์ในวงการเกมที่ก้าวกระโดดและทำให้ผู้เล่นเกม รวมไปถึงบริษัทต่างๆ จีบตามองวิธีการพัฒนาระบบฟิสิกส์ในพื้นที่ 3 มิติมากขึ้น อีกหนึ่งในคุณสมบัติที่โดดเด่นของเกม Fall Guy คือเป็นเกมที่ให้อารมณ์ขันแก่ผู้เล่นและผู้ชม แม้ว่าจะอยู่ภายใต้ข้อกำหนดของตัวเกมที่มีกำหนดให้ผู้เล่นต้องผ่านด่านภายในระยะเวลาที่กำหนดก็ตาม



ภาพที่ 3 Fall Guy game play

ที่มา: Throneful (2020)

ความตลกขบขันเป็นเรื่องเกี่ยวกับอารมณ์ทางกายภาพของมนุษย์ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดประสบการณ์เหล่านี้ทางทีมผู้พัฒนาเกมต้องนำวิธีการสร้างบรรยากาศและสร้างประสบการณ์ให้แก่ผู้เล่น โดยผู้สร้างมักจะใส่เสียงประกอบการเล่นในโทนที่ฟังแล้วผ่อนคลาย ลื่นหู บางช่วงอาจจะมีเสียงที่ฟังและให้ความรู้สึกเสียวสะดุ้ง หัวเราะหรือจิกจี้ ไปพร้อมๆ กับการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ดูประหลาดไม่น่าจะกระทำได้บนโลกของความเป็นจริง วิธีการสร้างบรรยากาศด้วยวิธีนี้มี

ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2566)

จุดเริ่มต้นมาจากเกม Mario Kart ที่เปลี่ยนจากเกมแข่งรถอันสุดแสนจะน่าเบื่อ ให้กลายเป็นปาร์ตี้เกมที่อยู่ในรูปแบบของการแข่งขันรถที่จะต้องคอยระวังตัวจากผู้เล่นคนอื่น ๆ โดยผู้เล่นแต่ละคนสามารถเลือกตัวละครที่ต่างกัน จุดประสงค์ของการเล่นเกมนี้ไม่ได้มีแค่การเล่นเพื่อที่จะเอาชนะเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการเล่นเกมในขณะที่ผู้เล่นก็สามารถแกล้งผู้เล่นคนอื่น ๆ ไปด้วย ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่มักจะคอยดูพฤติกรรมตลก ๆ ของผู้ที่ถูกแกล้งภายในเกม ตัวอย่างเกมอีกตัวอย่างหนึ่งที่มีความนิยมเป็นอย่างมากอย่าง Angry Birds ที่วางจำหน่ายในช่วงปี 2009-2012 มีรูปแบบการเล่นที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน แต่ผสมผสานระหว่าง เสียงและการเคลื่อนไหวของตัวละครที่สร้างความตลกขบขัน ที่ทำงานไปพร้อมกับฟังก์ชันการทำงานของระบบฟิสิกส์ (Grönroos, 2013) จัดได้ว่าเป็นเกมที่สร้างประสบการณ์ในการเล่นเกมที่ทำให้ผู้เล่นมีความสุข หัวเราะ และลดความเครียดของผู้เล่นจากวิถีชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

อีกหนึ่งคุณสมบัติที่น่าสนใจของเกมเหล่านี้คือ การมีส่วนช่วยในการแก้ไขปัญหาทางด้านพฤติกรรมความโศกเศร้าของผู้เล่น โดยเกมที่ใส่คุณสมบัติเหล่านี้มักจะแสดงสิ่งที่เป็นไปไม่ได้บนโลกของความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นการกระทำท่วงท่าลักษณะการเดิน เสียง และบรรยากาศ แม้จะเป็นคุณสมบัติที่ใครหลายคนอาจจะมองข้าม แต่สิ่งเหล่านี้ล้วนมีส่วนช่วยในการเยียวยาให้กับผู้เล่นที่กำลังอยู่ในภาวะตึงเครียด หรือโศกเศร้าได้อีกด้วย

จากเกมในยุคแรกเริ่มที่มีส่วนช่วยในการสร้างเกม Fall Guys: Ultimate Knockout แล้ว ก็ยังมีอีกหนึ่งตัวแปรที่ช่วยให้เกมนี้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย นั่นก็คืออิทธิพลจากรายการเกมโชว์จากประเทศต่าง ๆ ที่มีความหลากหลายและจุดดึงดูดที่น่าสนใจดังนี้

"It's a Knockout" (bbc.com, n.d.) รายการเกมโชว์จากประเทศอังกฤษ ออกอากาศเป็นครั้งแรกในปี 1966 เป็นรายการเกมโชว์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นจากแต่ละเมืองในประเทศอังกฤษเป็นตัวแทนของทีมสำหรับเข้าแข่งขัน

"Takeshi's Castle" ได้รับอิทธิพลมาจากเกมกระดานและเกมในคอมพิวเตอร์ที่เด็กๆ เล่นในขณะนั้น กลายมาเป็นรายการเกมโชว์ตลกของประเทศญี่ปุ่นที่ออกอากาศระหว่างปี 1986-1990 ทางสถานีโทรทัศน์ระบบแพร่สัญญาณโตเกียว (Tokyo Broadcasting System) โดยมีนักแสดงตลกชาวญี่ปุ่นชื่อ Takeshi Kitano เป็นเจ้าของปราสาทและตั้งค่าความท้าทายที่ยากลำบากสำหรับผู้เข้าแข่งขันในแต่ละด่าน โดยผู้ชนะจะได้รับรางวัล 1 ล้านเยน ในรายการเกมนี้ทางผู้เข้าแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามกฎของแต่ละด่านที่ตั้งไว้ เป็นเกมที่เผชิญกับความท้าทายทางกายภาพของผู้เข้าแข่งขัน และในความท้าทายนี้จะส่งผลให้เกิดความล้มเหลวอย่างตลกขบขัน รายการนี้เรียกได้ว่าเป็นรายการที่กลายเป็นรายการที่วิยodontนิยมไปทั่วโลก มีการรีเมคหรือการทำซ้ำ การแปล และการรีบูตหรือการสร้างเป็นรายการใหม่หลายครั้งในหลายๆ ประเทศ (Hayato, 2020)



ภาพที่ 4 Takeshi's Castle TV game show

ที่มา: Toh (2022)

นอกจากนี้ Body language หรือภาษาร่างกายนั้นเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างหนึ่งที่สามารถใช้ในการแสดงออกถึงความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรมของบุคคลอื่น ดังนั้น การใช้ภาษาร่างกายมีประโยชน์อย่างมากสำหรับการลดแรงปะทะระหว่างผู้เล่นในเกม โดยในงานวิจัย The Body Language of Culture ของ Filiz Akkilinc Resat ได้ระบุไว้ว่า

ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2566)

ภาษาร่างกายเป็นองค์ประกอบของชีวิตของเราที่สมมูลอยู่ภายในทุกส่วนของปฏิสัมพันธ์และการดำเนินงานของมนุษย์ อาจจะเกิดขึ้นว่าเค้าโครงเดียวกันในวัฒนธรรมต่างกันอาจมีความหมายที่สอดคล้องกันไม่ได้ (Resat, 2019) ดังนั้น นักวิจัยจากทั่วโลกกำลังแนะนำให้รู้มากที่สุดเกี่ยวกับความหมายของการสื่อสารไม่พูดคุยกู้เพื่อป้องกันการเจอปัญหาที่ไม่ต้องการ ดังนั้น body language จึงเป็นตัวแปรสำคัญสำหรับลดความรุนแรงภายในเกมที่ผู้เล่นจะต้องกระทบกระทั่งกันทั้งในเรื่องการเคลื่อนไหวและคำพูด

วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้ทางผู้วิจัยมุ่งที่จะศึกษาตัวแปรหลักสำหรับการออกแบบที่ส่งผลให้เกมได้รับความนิยม ในบทนี้จะกล่าวถึงสาระสำคัญเกี่ยวกับวิธีการดำเนินการศึกษาคือ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ ประชากรบนฐานชุมชนของเกมนบนเว็บไซต์ Reddit ซึ่งเป็นผู้เล่นเกม Fall Guys: Ultimate Knockout เพศชาย-หญิง มีเวลาเล่นเกม Fall Guy รวมแล้วไม่ต่ำกว่า 20 ชั่วโมง โดยอ้างอิงจากระบบการออนไลน์ของโปรแกรม Stream ชื่อและดาวนโหลดเกม Fall Guy ในช่วงเดือนกันยายน ปี 2021

การเก็บรวบรวมข้อมูล ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยนี้ ทางผู้วิจัยได้ดำเนินการสำรวจและทำการเก็บข้อมูลจากการตอบแบบสอบถาม โดยให้ประชากรบนฐานชุมชนของเกมนบนเว็บไซต์ Reddit เป็นผู้เข้าร่วมตอบแบบสอบถาม เป็นการรวบรวมพฤติกรรมของการเล่นเกมครั้งล่าสุด เพื่อจำลอง User Journey ของผู้เล่นเกม Fall Guys: Ultimate Knockout และประเมินกลุ่มคำตอบว่ากลุ่มใดเป็นกลุ่มผู้เล่นหลักหรือกลุ่มผู้เล่นรอง จากนั้นจะมีแบบสอบถามอีกหนึ่งชุด จะทำการสอบถามเกี่ยวกับตัวแปรทั้ง 6 ด้าน ซึ่งเป็นตัวแปรหลักสำหรับการออกแบบปาร์ตี้เกมส่งผลทำให้เกมได้รับความนิยม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ 1) อารมณ์ขันของเกม 2) ตัวละครและงานศิลปะที่น่าขบขัน 3) โหมดเกมในรูปแบบของการต่อสู้ 4) ความสามารถในการเล่นกับเพื่อน 5) ความน่าตื่นเต้นของอุปสรรคภายในเกม และ 6) ความหลากหลายของฉาก

สำหรับตัวแปรทั้ง 6 ด้านนี้ ทางผู้วิจัยได้สรุปมาจากบทวิเคราะห์ The Art of Fall Guys: Ultimate Knockout | Develop: Brighton Digital 2020 โดยคุณ Alexander McKinney-Raphelt ตำแหน่ง Art Director บริษัท EPIC Games (McKinney-Raphelt, 2020) หลังจากเก็บรวบรวมแบบสอบถามทั้งหมดที่ได้ จะนำมาวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนต่อไป การวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิเคราะห์ข้อมูลทางผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามมาวิเคราะห์และตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถามทุกฉบับที่ได้รับมาจากผู้เข้าร่วมตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เป็นตัวแปรรายด้าน และหาค่าเฉลี่ยจากตัวแปรทั้ง 6 ด้าน โดยการให้คะแนน เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ในการแปลความหมายเพื่อนำมาประกอบการอภิปรายผลในการศึกษา

ผลการวิจัย

จากการสำรวจโดยการตอบแบบทดสอบของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 84 คนจากผู้เล่นเกม Fall Guys: Ultimate Knockout บนเว็บไซต์ Reddit ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นกลุ่มอายุตั้งแต่ 18-25 ปี มีการซื้อและดาวนโหลดเกมในช่วง เดือนกันยายน ปี 2021 แบ่งเป็นผู้เล่นเกมนบนเครื่องคอนโซล PlayStation 4 ทั้งหมด 45 คน และ 40 คน เป็นผู้เล่นผ่านระบบคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โดยกลุ่มคนเหล่านี้รู้จักเกม Fall Guy บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านช่องทาง YouTube และ Twitch โดยตารางต่อไปนี้ป็นค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบสอบถามจากทั้ง 6 ตัวแปร

ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2566)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของตัวแปรทั้ง 6 ด้าน

ตัวแปร	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
1) อารมณ์ขันของเกม	3.92	1.17
2) ตัวละครและงานศิลปะที่น่าขบขัน	4.12	1.06
3) โหมดเกมในรูปแบบของการต่อสู้	3.88	1.21
4) ความสามารถในการเล่นกับเพื่อน	3.48	1.28
5) ความน่าตื่นเต้นของอุปสรรคภายในเกม	3.89	1.12
6) ความหลากหลายของฉาก	3.70	1.16

เมื่อศึกษาข้อมูลตามตารางและกราฟจะพบว่า ตัวแปรที่ 2 (ตัวละครและงานศิลปะที่น่าขบขัน) เป็นตัวแปรที่มีคะแนนค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ $M = 4.12$, $SD = 1.06$ ตามมาด้วย ตัวแปรที่ 1 (อารมณ์ขันของเกม) ได้คะแนนค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $M = 3.92$, $SD = 1.17$ และตัวแปรที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ตัวแปรที่ 4 (สามารถในการเล่นกับเพื่อน) มีคะแนนค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $M = 3.48$, $SD = 1.28$



ภาพที่ 5 Fall Guy Character game play

จากคำตอบที่ได้รับจากการสำรวจโดยการตอบแบบสอบถาม พบว่าตัวแปรที่ 2 ที่เป็นตัวแปรในด้านของตัวละครและงานศิลปะที่น่าขบขัน อาจกล่าวได้ว่าเป็นตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละครคือสิ่งที่ดึงดูดผู้เล่นให้เข้าสู่เกมมากที่สุด เนื่องจากการออกแบบเกมที่ทำให้ทุกคนเข้าถึงได้ มีรายละเอียดที่ไม่ซับซ้อนมากเกินไป และไม่ต้องกลัวที่จะควบคุมตัวละครในระหว่างการเล่น ถือเป็นหลักทฤษฎีการออกแบบตัวละครที่เข้าถึงได้ง่าย ผู้คนมักจะจดจำได้ง่าย และถูกบันทึกเก็บไว้ในความทรงจำของคนทุกวัย นอกจากนี้ภายในเกมยังมีระบบการแต่งตัวของตัวละครต่างๆ ภายในเกม ซึ่งถือเป็นการกระตุ้นให้ผู้เล่นได้ใช้จินตนาการในระหว่างการเล่นเกม สร้างความสนุกสนานให้กับผู้เล่นแต่ละคนก็เป็นเรื่องที่เหมาะสม ผลส่งผลการเล่นในทุกๆ เกม ทางผู้เล่นแต่ละคนสามารถสร้างเรื่องราวของตนเองได้ อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมประเภทนี้จำเป็นต้องเล่นพร้อมกับผู้เล่นคนอื่นๆ จึงจะสนุกกับการเล่นมากขึ้น แต่เนื่อง ต้องเล่นกับคนอื่นเพื่อให้สนุก แต่ก็ไม่ต้องพึ่งเล่นกับคนรู้จักมากนักนั้น เนื่องจากพฤติกรรมของมนุษย์ หากทำอะไรแปลกๆ ในแวดวงคนรู้จักก็จะมีระดับที่จำกัด แต่เมื่อเล่นกับคนที่ไม่รู้จักจะมีพฤติกรรมค่อนข้างสุดโต่งไม่ว่าผู้เล่นอื่นจะเป็นใครก็ตาม ซึ่งมักจะเป็นเสน่ห์ของเกมประเภทนี้

ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2566)

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาถึงผลลัพธ์ของการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นถึงตัวแปรสำคัญที่ทำให้เกมนี้มีความน่าสนใจว่าเกมอื่นๆ คือ เรื่องของตัวละคร เนื่องจากตัวละครของเกมนี้มีการออกแบบให้ใช้การเคลื่อนไหวที่พึ่งพาระบบฟิสิกส์ โดยผ่านการ ทำงานของ physic engine ที่คอยสร้างท่าทางที่เรียกว่าเป็นไปไม่ได้ให้เป็นไปได้ ยกตัวอย่างเช่น การเดินมาข้างหน้า แต่ตัวละครแสดงท่าทางเหมือนจะล้มไปข้างหลังไม่สามารถพยุงตัวได้ ทำให้ผู้เล่นเกมเกิดความอยากรู้และอยากลอง สร้างพฤติกรรมใหม่ๆ ให้กับตัวละคร รวมไปถึงการออกแบบเกมที่สร้างช่องว่างของกฎการแข่งขันที่ไม่ผิดกติกา และ อนุญาตให้ผู้เล่นสร้างเหตุการณ์ใหม่ๆ ระหว่างการเล่นได้อย่างสม่ำเสมอ จึงทำให้การเล่นในแต่ละรอบมีความรู้สึกที่ แตกต่างและน่าค้นหาอยู่เสมอ ประกอบกับการสร้างตัวละครที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นใส่ตัวตนของตัวเองลงไปในตัวตัวละคร ภายในเกมที่สร้างสีสันระหว่างการแข่งขันได้อีกด้วย นอกจากนี้การสร้างชุมชนสังคมที่ดีภายในเกมเป็นทางเลือกที่ทำให้ เกมมีอายุที่ยืนยาวและผู้เล่นไม่รู้สึกว่าถูกรังแกจากผู้อื่น ซึ่งสามารถสรุปรายละเอียดเกี่ยวกับตัวแปรที่ทำให้เกมนี้มีความน่าสนใจมากกว่าเกมอื่นๆ ดังนี้

- 1) ตัวละคร การออกแบบตัวละครสำหรับเกมประเภทนี้จะต้องใส่รายละเอียดที่น้อยที่สุด แต่ต้องอนุญาตให้ผู้เล่นใส่ ความเป็นตัวตนให้ได้มากที่สุด เพื่อให้ผู้เล่นเกมความรู้สึกร่วมกับตัวละครและแสดงความเป็นตัวตนให้ได้มากที่สุด
- 2) การเคลื่อนไหว จะต้องไม่สมจริงมากเกินไปเพื่อนลดการสื่อสารของข้อมูลระหว่างผู้เล่นและตัวละครเพื่อให้ผู้เล่น สามารถจดจ่อกับเกมในเวลานั้นนอกจากนั้นยังสามารถสร้างความซับซ้อนระหว่างผู้เล่นด้วยกันเองได้อย่างมี ประสิทธิภาพที่ดีกว่าการนำเสนอในรูปแบบอื่นๆ
- 3) กฎ ระเบียบ วิธีการเล่น และการสื่อสาร ภายในเกมจะต้องออกแบบให้รัดกุมแต่ไม่ใช่กฎเกณฑ์ที่บีบผู้เล่นมากเกินไป อีกทั้งการจำกัดวิธีการเคลื่อนไหวสำหรับการสื่อสารจะต้องจำกัดไว้เพียงการสื่อสารขั้นต้นเท่านั้นเพื่อไม่ให้เกิดวิธีการ แสดงออกไปในทางที่ทำร้ายผู้เล่นคนอื่นๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อม
- 4) ชุมชนภายในเกม ผู้พัฒนาออกแบบเกมนี้มาให้ผู้เล่นแต่ละคนไม่สามารถสื่อสารด้วยคำพูดโดยตรง แต่อนุญาตให้ สื่อสารทางร่างกาย (Body language) เพื่อลดแรงปะทะระหว่างผู้เล่นแต่ละคนเมื่อเกิดเหตุการณ์ที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งถูก กลั่นแกล้ง ลดการกลั่นแกล้งด้วยภาษา หรือ วาจา ที่มักจะทำให้ผู้คนส่วนใหญ่ออกจากชุมชนเหล่านี้ เรียกได้ว่าเป็นการ ลดการนำเสนอข้อมูลระหว่างผู้เล่นต่อผู้เล่น เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนมุ่งความสนใจไปในการเล่นและการแก้ไขปัญหา ภายในฉากเพียงอย่างเดียว
- 5) การพัฒนาและรับฟังความคิดเห็นจากผู้เล่น ผู้พัฒนาเกมควรรับฟังความคิดเห็นจากกลุ่มผู้เล่นในทุกๆ ช่องทาง พร้อมทั้งรวบรวมและหาข้อสรุปจากความคิดเห็นเหล่านั้นและนำมาปรับปรุง แก้ไขหรือพัฒนาเกมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อ ประสบการณ์ที่ดีในการเล่น

จากผลสรุปของตัวแปรดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าตัวแปรแต่ละด้านล้วนมีความสำคัญต่อการออกแบบเกมประเภท ปาร์ตี้เกมเป็นอย่างมาก เพราะนอกจากจะทำให้ตัวเกมได้รับความสนใจจากเหล่าผู้เล่นไปจนถึงผู้เข้าชมอย่างต่อเนื่อง ตัวแปรนี้ยังทำให้ตัวเกมประสบความสำเร็จในด้านการสร้างประสบการณ์ที่ดีให้แก่ผู้เล่น ทั้งในด้านของอารมณ์ ทักทะและประสบการณ์จากการเล่นเกม

เอกสารอ้างอิง

- bbc.com. (n.d.). *It's a Knockout*. Retrieved from www.bbc.com/historyofthebbc/anniversaries/august/its-a-knockout.
- Computer History Museum. (2008). *Close-up of the Tennis-for-Two screen*. Retrieved from www.computerhistory.org/revolution/artifact/187/778.

ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2566)

- Clifford, T. (2020). *Web traffic spiked 20% in one week amid coronavirus shutdown, Verizon CEO says*. Retrieved from www.cnbc.com/2020/03/19/verizon-ceo-web-traffic-up-20percent-in-one-week-amid-coronavirus-shutdown.html.
- Grönroos, A. (2013). *Humour in Video Games: Play, Comedy, and Mischief*. Master's Thesis, Aalto University.
- Hachman, M. (2011). *Infographic: A Massive History of Multiplayer Online Gaming*. Retrieved from <https://news.yahoo.com/news/infographic-massive-history-multiplayer-online-gaming-120029012.html>.
- Hayato, T. (2020). *Takeshi's Castle*. Retrieved from bbc.co.uk/programmes/w3cswsqb.
- Hornshaw, P. (2019). *The history of Battle Royale: From mod to worldwide phenomenon*. Retrieved from www.digitaltrends.com/gaming/history-of-battle-royale-games/.
- Jnraj. (2018). *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile Gameplay Experience*. Retrieved from www.datareign.com/playerunknowns-battlegrounds-mobile-gameplay/.
- McKinney-Raphelt, A. (2020). *The Art of Fall Guys: Ultimate Knockout | Develop:Brighton Digital 2020*. Retrieved from www.youtube.com/watch?v=NdVV3YrzPzc.
- Melegari, B. (2014). *The History of Physics in Video Games*. Retrieved from http://ffden-2.phys.uaf.edu/webproj/211_fall_2014/Bryce_Melegari/history.html.
- mobygames.com. (2001). *Sonic Shuffle*. Retrieved from www.mobygames.com/game/dreamcast/sonic-shuffle.
- Nintendo. (1998). *Mario Party*. Retrieved from www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/nus_p_clbj/index.html.
- Playstation. (2020). *As of today, Fall Guys is the most downloaded PS Plus game of all time on a global basis*. Retrieved from <https://twitter.com/PlayStation/status/1298606121549041664>.
- Reed, M. (n.d.). *Olympic Decathlon*. Retrieved from www.trs-80.org/olympic-decathlon/.
- Resat, F. (2019). The Body Language of Culture. *International Journal for Innovation Education and Research*, 7(8), 32-39.
- Steamdb. (2020). *Fall Guys Charts*. Retrieved from <https://steamdb.info/app/1097150/graphs/>.
- Throneful. (2020). *Fall Guys: Ultimate Knockout Gameplay*. Retrieved from www.youtube.com/watch?v=Gm3Ypy_4k88.
- Toh, B. (2022). *Crazy Japanese Game Show "Takeshi's Castle" Returning On Amazon Prime Video In 2023*. Retrieved from <https://geekculture.co/return-of-takeshis-castle-amazon-prime-video/>.
- Ukgameshows.com. (n.d.). *History of the Game Show*. Retrieved from www.ukgameshows.com/ukgs/History_of_the_Game_Show.
- Wasserman, K., & Stryker, T. (1980). *Multimachine Games*. New York: McGraw-Hill Publication.
- Wyckoff, R. (1999). *Postmortem: DreamWorks Interactive's Trespasser*. Retrieved from www.gamasutra.com/view/feature/131746/postmortem_dreamworks_.php.

Data Availability Statement: The raw data supporting the conclusions of this article will be made available by the authors, without undue reservation.

Conflicts of Interest: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2566)

Publisher's Note: All claims expressed in this article are solely those of the authors and do not necessarily represent those of their affiliated organizations, or those of the publisher, the editors and the reviewers. Any product that may be evaluated in this article, or claim that may be made by its manufacturer, is not guaranteed or endorsed by the publisher.



Copyright: © 2023 by the authors. This is a fully open-access article distributed under the terms of the Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).