

เกมนิทานสวมบทบาท (RPG): การสร้างสรรค์และการสืบสาน

เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นตัวละครเอกของเกม ประหนึ่งว่าเป็นตัวของตัวเองที่เข้าไปอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ เพื่อดำเนินเรื่องเหมือนการแสดงละคร เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จึงเป็นเกมที่มีลักษณะพิเศษมีทั้งการสร้างสรรคและการสืบสาน

5.1. การสร้างสรรค์รูปแบบการนำเสนอเกมการเล่น

เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่ง การนำเสนอจึงออกมาในรูปแบบของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ที่ให้ภาพและเสียงที่ชัดเจน ทำให้เรื่องราวของเกมเกิดความสมจริงที่ออกมาเป็นรูปธรรมมากขึ้น รูปแบบการนำเสนอจึงต่างจากงานเขียนบันเทิงคดีประเภทต่างๆ ที่ผู้เสพต้องอาศัยจินตนาการอย่างมาก จากการอ่านตัวบททั้งหมด แต่เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ไม่ต้องทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง โดยการอ่านตัวบททั้งหมด เพียงแต่ใช้การมองภาพที่ปรากฏอยู่บนจอโทรทัศน์ และอ่านจากตัวหนังสือที่ปรากฏเป็นบทสนทนาที่ตัวละครพูดคุยกันอีกทีหนึ่ง จึงสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องของเกมได้

การนำเสนอของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) โดยการใช้ภาพบนจอโทรทัศน์นั้น ในปัจจุบันได้มีการออกแบบอย่างสวยงาม เป็นการใชภาพลายเส้นที่ละเอียดอ่อน และใช้เทคนิคของการเล่นสีและเงา นอกจากนี้ยังมีการใช้ภาพที่เป็นมิตีรอปด้าน (Polygon) เป็นภาพสามมิติ จึงออกมาสวยงามและสมจริง เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) บางเกมสร้างสรรค์ออกมาให้เป็นแบบภาพลายเส้นการ์ตูนเคลื่อนไหว (Animation) เป็นภาพลายเส้นสองมิติ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับนโยบายของผู้สร้างและประสิทธิภาพของเครื่องวีดีโอเกม ว่ามีความสามารถพอที่จะรองรับได้หรือไม่

การนำเสนอเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) นอกจากใช้ภาพ ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดแล้ว ด้านเสียงในเกมที่เรียกกันว่า Sound BGM ถือว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมาก เพราะเป็นส่วนที่สร้างอารมณ์และความรู้สึกในเกม ให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วมในการเล่น โดยจะมีเสียงเพลงประกอบที่แสดงอารมณ์ต่างๆ ให้กับตัวละครหลายอย่างแตกต่างกันไป ไม่ว่าจะเป็นเพลงประกอบอารมณ์รัก อารมณ์เศร้า อารมณ์เหงาและอารมณ์โกรธ นอกจากนี้เสียงเพลงในเกมยังมี

การบรรเลงประกอบภาพฉากให้เกิดความรู้สึกตาม เช่น ถ้าเป็นภาพฉากธรรมชาติ ที่มีป่า ภูเขา และท้องทุ่งที่สวยงาม เสียงเพลงประกอบจะมีลักษณะอ่อนโยน ให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศที่เงียบสงบและสดชื่น ถ้าเป็นฉากในเมือง เสียงเพลงที่ประกอบจะมีลักษณะที่สนุกสนาน ให้บรรยากาศที่คึกคักมีชีวิตชีวา ถ้าเป็นฉากสถานที่ที่เข้าไปแล้วออกยากเหมือนทางวงกตที่เรียกกันว่า Dungeon เสียงเพลงที่ประกอบจะมีลักษณะที่ชวนขนลุกน่าสะพรึงกลัว และถ้าเป็นฉากการต่อสู้ เสียงเพลงที่ประกอบจะมีลักษณะตื่นเต้นเร้าใจ เหล่านี้เป็นต้น

การเปิดเริ่มเล่นเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เมื่อผู้เล่นไล่ผ่านเกมนั้นแล้ว จะพบกับภาพเคลื่อนไหวที่เรียกกันว่า Animation Movie เป็นภาพไตเติ้ลแสดงเรื่องราวความเป็นมาของเกมนั้นๆ เป็นจุดที่เร้าอารมณ์ให้แก่ผู้เล่นเกิดความสนใจใคร่รู้ต่อเนื้อเรื่องของเกม เมื่อภาพเคลื่อนไหวจบลง ผู้เล่นจะพบกับชื่อของเกมนั้นๆ และมีคำสั่งให้เลือกอยู่สามอย่าง คือ

ก. คำสั่ง New Game เป็นคำสั่งที่ใช้เริ่มเกมใหม่ เป็นการเริ่มเล่นเกมตั้งแต่แรก เมื่อเข้ามาสู่ตัวเกมแล้ว จะพบกับการเปิดเรื่องที่แท้จริง ซึ่งมีอยู่หลายแบบตามกลวิธีนำเสนอของผู้สร้าง ต่อมาผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครทันที เมื่อตัวละครของเกมปรากฏตัวขึ้นมา จะมีภาพตารางของตัวอักษรปรากฏขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นตั้งชื่อตัวละครได้ตามอิสระ แต่ถ้าหากผู้เล่นไม่ต้องการตั้งชื่อ เมื่อเข้าคำสั่งสิ้นสุดการตั้งชื่อ ชื่อของตัวละครที่เราสวมบทบาทนั้น จะถูกเกมกำหนดให้ตามโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ได้ตั้งเอาไว้ แต่บางเกมไม่มีการตั้งชื่อใส่ในโปรแกรมตั้งแต่แรก ทำให้ผู้เล่นถูกบังคับให้ตั้งชื่อ ไม่เช่นนั้นจะไม่สามารถเข้าสู่เนื้อเรื่องของเกมได้

ข. คำสั่ง Continue ใช้เล่นเกมต่อจากที่ผู้เล่นได้บันทึกเอาไว้ การบันทึกเกม (Data Save) ผู้เล่นจะบันทึกลงในดิสก์บันทึก (Memory Card) ที่เสียบเอาไว้ในช่องเสียบของตัววิดีโอเกม โดยที่ข้อมูลที่บันทึกเก็บไว้ในดิสก์นั้น จะมีครบหมดทุกอย่างที่ผู้เล่นได้เล่นเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นสถานภาพของตัวละครขณะนั้น เนื้อเรื่องและเหตุการณ์ที่ผ่านมา และของวิเศษต่างๆที่ได้รับมาทั้งหมด จะถูกเก็บบันทึกไว้ทั้งหมด นอกจากนี้ยังมีการแสดงเวลาที่ผู้เล่นในขณะนั้นอีกด้วย เมื่อทำการ Load ข้อมูลบันทึกการเล่นแล้ว ผู้เล่นจะสามารถเล่นต่อจากที่ได้เล่นค้างเอาไว้ โดยไม่ต้องเสียเวลาเริ่มเล่นใหม่

ค. คำสั่ง Option เป็นคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งส่วนประกอบในเกม ได้แก่ ความเร็วของข้อความตัวหนังสือที่ขึ้นมา สามารถปรับให้ช้าลง ปานกลางหรือเร่งให้เร็วขึ้น คำสั่งปรับแต่งสีพื้นช่องของข้อความตัวหนังสือที่ปรากฏขึ้น จากการสนทนาพูดคุย คำสั่งเปิดและปิดการสั่นของเครื่อง

ควบคุมเล่นเกม (Joystick) ที่เป็นแบบ Analogue คำสั่งเลือกระบบของเสียงภายในเกมที่เรียกกันว่า Sound BGM เป็นเสียงเพลงประกอบในเกม โดยมีสองระบบเสียงให้เลือก คือ ระบบ Mono กับระบบ Stereo นอกจากนี้บางเกมมีคำสั่งปรับความดังหรือค่อยของเสียงพูดของตัวละคร ที่เกิดขึ้นในบางจุด หรืออย่างในเกม *Tales of Phantasia* มีการเลือกปรับความยากและง่ายของเกม ซึ่งมีความแตกต่างกัน คือ ถ้าเลือกระดับยาก ศัตรูจะปรากฏมาบ่อยและมาก เวลากำจัดจะยาก เพราะมีพลังมากกว่าธรรมดาสองเท่า

5.2. การสร้างสรรค์ของรูปแบบการเล่น

เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) คล้ายการละเล่นแบบสวมบทบาท (games of mimicry) ของเด็ก ฉากในเกมมีลักษณะเป็นฉากแบบเปิด ที่ตัวเอกคือผู้เล่นมีอิสระจะเลือกไปสถานที่ใดก็ได้ แต่ถ้าหากว่ายังไม่ถึงตอนที่ตัวเอกต้องเดินทางไปยังสถานที่นั้น ตัวเอกก็ไม่มีสิทธิ์ที่จะเข้าไปได้ เมื่อบังคับพาตัวเอกไปที่เมืองนั้นก็พบว่าประตูเมืองปิดอยู่ หรือทางเข้าหมู่บ้านจะมีคนขวางทางเอาไว้ เมื่อเข้าไปพูดคุยกับเขา เขาจะไม่ตอบอะไรออกมา

ส่วนกฎกติกาปลีกย่อยที่มีเงื่อนไขต่างๆบังคับตัวละครเอก จะเกี่ยวกับค่าพลังในตัว เป็นไปตามกฎที่ว่าหากระดับความสามารถยังอยู่ในระดับต่ำ ชีตค่าความสามารถต่างๆก็จะน้อยตาม และการไปตามสถานที่ต่างๆนั้น ยิ่งเดินทางไปไกลเท่าใดจะพบกับศัตรูที่แข็งแกร่งมากขึ้น ส่วนการต่อสู้ ถ้าหากค่าพลังชีวิต (HP) ของตัวละครลดลงจนเหลือศูนย์ จะไม่สามารถต่อสู้ได้ และถ้าค่าพลังชีวิตของตัวเอกกับพรรคพวกหมดลงพร้อมกันเป็นอันจบเกม และส่วนค่าพลังเวทมนตร์ (MP) นั้น ตัวละครตัวใดถ้ามีค่าพลังเวทมนตร์เหลือศูนย์ หรือเหลือไม่พอกับค่าพลังเวทมนตร์ที่ต้องเสียตามคาถาเวทมนตร์นั้นๆ ก็ไม่สามารถใช้เวทมนตร์ในการต่อสู้ได้ หรือการซื้อของพิเศษในร้านค้า ถ้าจำนวนเงินที่มีไม่พอกับราคาของของวิเศษชิ้นนั้น ก็ไม่สามารถซื้อได้และของวิเศษที่ไม่ใช้แล้ว เมื่อนำมาขายจะได้เงินเพียงครึ่งหนึ่งของราคาเต็ม เหล่านี้เป็นต้น

วิธีการเล่นที่มีลักษณะพิเศษ เป็นการสร้างสรรค์ให้เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและมีความเด่นที่แตกต่างจากเกมคอมพิวเตอร์ประเภทอื่น วิธีการเล่นที่มีลักษณะพิเศษของเกม จึงทำให้ผู้เล่นมีความสุขสนุกสนาน ซึ่งรูปแบบวิธีการเล่นเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) โดยทั่วไปมีลักษณะดังนี้

5.2.1. การพูดคุย การพูดคุยสนทนากับตัวละครอื่น เป็นพื้นฐานที่สำคัญที่สุดของการเล่นเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เพราะจะทำให้อ่านเนื้อเรื่องของเกมไปได้ การพูดคุยสนทนากับตัวละคร จึงเป็นเอกลักษณ์ที่เด่นของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ให้มีความแตกต่างจากเกมประเภทอื่นทั่วไป คนส่วนใหญ่จะรู้จักเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ในชื่อว่า "เกมภาษา" เพราะต้องอาศัยข้อความของตัวหนังสือเป็นสื่อในการดำเนินเรื่อง ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวเอกเข้าไปพูดคุยกับตัวละครอื่นๆ ไม่ว่าจะที่บ้านที่อยู่ในเมือง หรือผู้คนที่อยู่ในสถานที่ต่างๆ เพื่อหาเนื้อเรื่องดำเนินเรื่อง ในปัจจุบันรูปแบบของการพูดคุยสนทนาของตัวละครในเกมมีการพัฒนามากขึ้น นอกจากจะปรากฏเป็นข้อความที่มีตัวหนังสือแล้ว ยังมีภาพและชื่อของตัวละครที่กำลังสนทนาปรากฏอยู่ที่มุมบนซ้ายของพื้นที่ข้อความให้เห็นด้วย อีกทั้งการสนทนาในบางช่วง มีการให้เสียงพากย์ประกอบ ทำให้ดูประหนึ่งว่าข้อความในบทสนทนาที่ปรากฏ เป็นตัวหนังสือที่พูดได้ การพูดคุยกับผู้คนจะให้ผลดังนี้

ก. รู้เนื้อเรื่องในขณะนั้น ทำให้ผู้เล่นรู้ว่าเนื้อเรื่องดำเนินไปถึงตอนไหนแล้ว และกำลังมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น การอ่านบทสนทนา มีผลให้เกิดอารมณ์ของการเล่น เพราะทำให้รู้ความรู้สึกและอารมณ์ของตัวละคร มีผลทำให้ผู้เล่นติดตามและกระหายใคร่รู้ในเหตุการณ์ต่อไปจะเป็นอย่างไร

ข. ทำให้ตัวเอกได้รับของวิเศษหรือพรรคพวก ในบางเกมต้องใช้การพูดคุยกับตัวละครตัวนั้นหลายๆครั้ง จนกว่าข้อความจะเปลี่ยนไป บางครั้งอาจพบข้อตัวละครให้เลือกตอบ เพื่อตัดสินใจที่จะตอบหรือปฏิบัติกับตัวละครตัวนั้น บางเกมตัวเอกไปคุยกับคนขายของวิเศษในร้านค้า ถ้าหากคุยแบบธรรมดาที่หน้าเคาน์เตอร์ขายของ จะเป็นการขายและรับซื้อของตามปกติ แต่ถ้าอ้อมไปคุยกับเขาทางด้านหลัง ก็จะมีการพูดอีกแบบที่ไม่ใช่การขายของ

ค. ได้เหตุการณ์สำคัญที่มีผลต่อเนื้อเรื่องหลัก เมื่อได้พูดคุยกับตัวละครที่สำคัญจะทำให้ผู้เล่นได้พบกับเหตุการณ์สำคัญ อันส่งผลต่อการดำเนินเรื่องไปสู่เนื้อเรื่องหลัก แต่บางทีการพูดคุยของผู้เล่นกับตัวละครอื่น อาจพบเหตุการณ์ที่ไม่มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่องหลักหรือโครงเรื่องสำคัญ แต่เพื่อเป็นการเก็บเหตุการณ์ย่อยให้ครบสมบูรณ์ เพื่ออารมณ์ของการเล่น บางครั้งอาจได้ผลตอบแทนที่น่าประทับใจ คือ การได้ชมภาพยนตร์เคลื่อนไหวของเกมในเหตุการณ์หนึ่ง การพูดคุยข้อนี้จะปฏิบัติได้โดยการสังเกตลักษณะของตัวละครที่ผู้เล่นจะเข้าไปพูดคุย โดยที่ตัวละครสำคัญที่ตัวเอกต้องเข้าไปคุยด้วย มักจะมีการแต่งตัวหรือการแสดงออกที่เด่นกว่าตัวละครที่เป็น

ชาวบ้านทั่วไป บางครั้งเมื่อพูดคุยกับตัวละครนั้นแล้ว เขาจะวิ่งหนีไป ผู้เล่นต้องตามไปคุยกับเขา อีกทีจึงจะพบกับเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น

ง. การเปลี่ยนโครงเรื่อง หรือส่งผลในการเลือกจากจบที่สมบูรณ์และไม่สมบูรณ์ ข้อที่ให้เลือกตอบส่วนใหญ่จะปรากฏขึ้นมาในระหว่างที่สนทนากับตัวละครสำคัญของเกม เป็นทางเลือกที่ให้ผู้เล่นตัดสินใจเลือกตอบรับการกระทำ การตัดสินใจของตัวเองคือผู้เล่น จะมีผลทำให้เนื้อเรื่องเปลี่ยนไปได้ ดังนั้นผู้เล่นควรคิดและพิจารณาให้รอบคอบก่อนตัดสินใจเลือกตอบ

จ. รู้สถานที่ที่ต้องไปต่อ หรือรู้ว่าต้องไปพบกับบุคคลใดก่อน ข้อนี้ถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ถ้าไม่รู้อะไรเลยจะทำให้ไม่สามารถหาเนื้อเรื่อง เพื่อดำเนินเรื่องต่อไปได้ การพูดคุยเพื่อรู้สถานที่ที่ต้องไปต่อนั้น ส่วนใหญ่ตัวละครอื่นที่ให้ข้อมูลแก่ผู้เล่นจะกล่าวออกมาโดยตรง ส่วนใหญ่ข้อความแสดงชื่อสถานที่ จะมีการใช้สีเน้นหรือใส่เครื่องหมายวงเล็บเอาไว้ให้เด่น เช่น “ทุกคนไปพบกันที่[หมู่บ้านอาร์] ที่อยู่ทางทิศใต้สุดของเมืองอัลวานิสต์” บางครั้งอาจพบกับคำพูดที่อ้อมค้อม คล้ายลายแทง เช่น “มีบ้านอยู่หลังหนึ่ง ตั้งอยู่โดดอยู่ไม่ไกลจากเมืองนี้เท่าไร ลองไปสำรวจดูสิ” ส่วนการพูดคุยสนทนากับผู้คนหรือตัวละครที่สำคัญ เพื่อทราบถึงบุคคลที่ตัวเองหรือผู้เล่นต้องไปพบ มีลักษณะเช่นเดียวกับการพูดคุยเพื่อทราบสถานที่ที่จะไปต่อ

ดังนั้นการอ่านข้อความในบทสนทนา ถือเป็นสิ่งสำคัญต่อการเล่นเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ผู้เล่นควรมีความรอบคอบในการอ่าน เพราะอาจพบกับทางเลือกหรือข้อมูลที่สำคัญ จึงไม่ควรอ่านข้าม เพราะอาจไม่ทราบเนื้อเรื่องที่แท้จริง และข้อมูลต่างๆทำให้การตัดสินใจเลือกตอบคำถามมีความผิดพลาดได้ง่าย เพราะไม่เข้าใจคำถามที่ผ่านเลยไป



ภาพที่ 9 ภาพตัวอย่างแสดงการพูดคุยสนทนาของตัวละครในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ซึ่งการพูดคุยสนทนานั้น เป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่นของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นเข้าใจเนื้อเรื่องของเกม และต้องอาศัยบทสนทนาเป็นสิ่งสำคัญในการหาเนื้อเรื่องเพื่อดำเนินเรื่อง



ภาพที่ 10 ภาพตัวอย่างทางเลือกของบทสนทนา ผู้เล่นสามารถทราบเนื้อเรื่องของเกมจากบทสนทนาของตัวละคร และเหตุการณ์ต่างๆ ผ่านทางตัวละครเอกที่ผู้เล่นสวมบทบาท บางครั้งผู้เล่นจะพบกับทางเลือกให้ตัดสินใจกระทำหรือตอบรับกับตัวละครอื่นจากบทสนทนา การตัดสินใจของผู้เล่นจะมีผลทำให้เรื่องราวเปลี่ยนไปได้ ดังนั้นผู้เล่นควรพิจารณาให้ดีก่อนตัดสินใจเลือก

5.2.2. การสำรวจสถานที่ เกิดจากการพูดคุยสนทนา ทำให้ได้ข้อมูลของสถานที่ที่ต้องไปต่อตามที่ได้กล่าวเอาไว้แล้ว นอกจากนี้การลองเดินทางไปยังสถานที่ใหม่นั้น จึงเป็นสิ่งที่

ควรทำ แม้ว่าบางสถานที่อาจไม่สามารถเข้าไปได้ แต่เมื่อมาถึงแล้ว ผู้เล่นต้องรู้จักจดจำสถานที่นั้น ให้ได้ว่าชื่ออะไร แต่บางสถานที่ที่ผู้เล่นสามารถเข้าไปได้นั้น ที่นั่นอาจพบเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น จึงต้องควรลองเข้าไปดู นอกจากนี้การเป็นนักสำรวจที่ดีเป็นปัจจัยสำคัญของการเล่นเกมนิทาน สวมบทบาท (RPG) จะสอนให้ผู้เล่นรู้จักการเป็นนักสำรวจที่ดี ให้มีนิสัยช่างสังเกตและจดจำในสิ่ง ที่เป็นเรื่องเล็กน้อยๆ ที่ไม่ควรมองข้าม ปัจจุบันเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ส่วนใหญ่ มักจะ ซ่อนของต่างๆเอาไว้ตามฉากหมู่บ้านและทางวงกต ในฉากหมู่บ้านหรือเมืองนั้น ของวิเศษจะถูก ซ่อนในที่ต่างๆมากมาย ที่พบมากส่วนใหญ่มักจะเป็น บ่อน้ำ น้ำพุกลางเมือง รูปปั้น พุ่มไม้ ต้นไม้ กระถางดอกไม้ ตู้ชั้นวางหนังสือและเตียงนอน ส่วนในฉากทางวงกตนั้น จะมีที่เก็บสมบัติใส่ของวิเศษ ต่างๆวางไว้ให้เห็น และซ่อนเอาไว้ในมุมอับหรือซ่อนเอาไว้ในที่ลับ ผู้เล่นจึงต้องรู้จักสังเกตอย่าง ละเอียดรอบคอบ จากทั้งสองฉาก การสำรวจที่ดินนอกจากจะพบของวิเศษที่ถูกซ่อนไว้แล้ว บางเกม จะพบทางลับ ทำให้ผู้เล่นสามารถไปสู่อีกที่หนึ่งได้

5.2.3. การเก็บค่าระดับความสามารถ เอกลักษณ์ที่โดดเด่นของเกมนิทานสวม บทบาท (RPG) นอกจากการที่ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นตัวเอกของเกมเข้าไปหาเนื้อเรื่อง เพื่อ ดำเนินเรื่องแล้ว การต่อสู้กับศัตรูถือสิ่งที่สำคัญของเกม ที่ให้ความสนุกสนานแก่ผู้เล่น เพราะเป็น การผจญภัยของตัวเอก ระหว่างที่ออกเดินทางไปในสถานที่ต่างๆ ตัวเอกคือผู้เล่นต้องพบกับศัตรูที่มี อยู่อย่างมากมาย หลายลักษณะและหลายแบบ การต่อสู้กับศัตรูนั้น เมื่อผู้เล่นสามารถเอาชนะ ได้ จะได้สิ่งตอบแทน คือ ค่าประสบการณ์ที่เอาไว้ใช้เพิ่มขีดระดับความสามารถ (Level) ตามที่ได้ กล่าวเอาไว้แล้ว และเงินที่ต้องสะสมเอาไว้ใช้ซื้อของวิเศษที่จำเป็นในการเดินทาง นอกจากนี้อาจ ได้ของวิเศษบางอย่างจากศัตรูอีกด้วย

การเก็บค่าประสบการณ์เพื่อเพิ่มระดับความสามารถนั้น ผู้เล่นต้องอาศัยความ ขยันและความอดทน เพราะต้องวนหาศัตรูมาปราบเพื่อสะสมค่าประสบการณ์ไปเรื่อยๆ ให้ถึง จำนวนที่ได้กำหนดไว้ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถให้มีระดับที่สูง มีผลทำให้ตัวเอกมีความสามารถที่ เก่งในการเผชิญหน้ากับศัตรูที่แข็งแกร่งต่อไป ถือว่าเป็นการเตรียมพร้อมสำหรับการออกเดินทาง ผจญภัยในสถานที่ต่อไป การเพิ่มระดับความสามารถนั้น ผู้วิจัยพบว่า ในฉากสุดท้ายก่อนที่ผู้เล่น จะพบกับฉากจบที่สวยงามและประทับใจนั้น ตัวเอกคือผู้เล่นต้องเผชิญการต่อสู้กับศัตรูระดับหัว หน้าใหญ่สุดของเกม ที่มีพลังอันร้ายกาจและแข็งแกร่งมาก โดยส่วนใหญ่หากตัวเอกกับพรรคพวก มีระดับความสามารถไม่ถึง 50 จะไม่สามารถเอาชนะได้เลยหรือเอาชนะได้แบบยากลำบาก โดยที่ ผู้เล่นจะต้องใช้เทคนิคเฉพาะตัวของผู้เล่นและต้องอาศัยโชคด้วย แต่ตามทัศนคติของผู้วิจัยนั้น โอกาสที่จะเอาชนะศัตรูหัวหน้าใหญ่ในระดับความสามารถที่มีไม่ถึง 50 นั้นมีน้อยมาก

5.2.4. การแก้ปริศนา ในสถานที่เข้าไปแล้วออกยากเหมือนทางวงกต ที่ภาษาเกมเรียกว่า Dungeon ผู้เล่นต้องใช้ทักษะทุกอย่างในการผ่านหรือแก้ไขให้กระจ่าง ในภาษาเกมเรียกว่า Clear คือเป็นการปฏิบัติให้เสร็จสิ้น ที่ส่งผลให้สามารถผ่านจุดหรือฉากตรงนั้นไปได้

การแก้ปริศนาในฉากทางวงกตในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) บางครั้งมีความยากและง่ายไม่เท่ากันขึ้นอยู่กับเกม เพราะบางเกมผู้สร้างไม่ได้เน้นที่การแก้ปริศนาของฉากทางวงกตเป็นสิ่งสำคัญ หรือถ้าเป็นเกมที่ต้องการให้เด็กเล็กสามารถเล่นได้ ความยากของฉากทางวงกตจึงออกมาไม่ยาก เหล่านี้เป็นต้น สถานที่ของฉากทางวงกตที่ผู้เล่นพบ หากเป็นสถานที่อยู่ไกลหรือมีความสำคัญมาก ปริศนาจะยิ่งยากและซับซ้อนขึ้น โดยเฉพาะถ้าเป็นปราสาทของหัวหน้าใหญ่ ปริศนาในฉากทางวงกตจะมีระดับความยากที่สูง และช่วงของเนื้อเรื่อง ถ้าเป็นเนื้อเรื่องที่กำลังดำเนินอยู่ช่วงตอนกลางและตอนท้าย ปริศนาจะมีความยากมากขึ้นตามลำดับ

การแก้ปริศนาในฉากทางวงกตมีหลายอย่าง เช่น ปริศนาจากการตอบคำถาม ถ้าตอบถูกสามารถผ่านทางได้ การเหยียบสัญลักษณ์ต่างๆที่อยู่บนพื้น โดยเรียงลำดับให้ถูกต้อง ต้องใช้ของวิเศษบางประเภทกับสัญลักษณ์บางอย่าง หรืออย่างในเกม *Tales of Phantasia* ในทาง Dungeon ของปราสาทเดมิเทล มีการให้ผู้เล่นสำรวจแผ่นคริสตัล 3 แผ่นและหมุนให้ถูกต้อง เพื่อรับแสงให้สะท้อนไปที่ลูกแก้วให้ครบทั้งสองลูก เพื่อเปิดช่องทางลับ เหล่านี้เป็นต้น

5.3. การสร้างสรรค์และสืบสานเนื้อเรื่อง

5.3.1. การสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง

เนื้อเรื่องในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีขนาดยาวมากและมีความซับซ้อนในลักษณะนิทานซ้อนนิทาน การสร้างสรรค์เนื้อเรื่องในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จึงมีมากมายหลายแบบ ตั้งแต่มีการสร้างเนื้อเรื่องที่เป็นเรื่องราวใหม่ทั้งหมด วางโครงเรื่องที่ซับซ้อนมีหลายเหตุการณ์ และหลายแนวเรื่อง เช่นเกม *Final Fantasy* ในแต่ละภาคมีเนื้อเรื่องไม่เหมือนกัน ความยาวและความซับซ้อนของเรื่องก็มีไม่เท่ากัน บางเกมมีเรื่องราวออกไปในแนวการเดินทางผจญภัยของตัวเอกและพรรคพวก ในดินแดนจินตนาการแบบโบราณ บางเกมมีเรื่องราวเป็นการเดินทางผจญภัยของตัวเอกและพรรคพวก ในดินแดนจินตนาการแบบโลกอนาคตแนววิทยาศาสตร์ และบางเกมมีเรื่องราวการเดินทางผจญภัยของตัวเอกและพรรคพวก ในดินแดนจินตนาการแบบผสม คือ มีความเป็นนิทานโบราณที่มีพระราชา เจ้าหญิง หมู่บ้าน เมืองและปราสาทแบบโบราณ แต่มีเรื่อง

ของมนุษย์ต่างดาว หรือมนุษย์อีกโลกหนึ่ง มาพร้อมกับยานพาหนะจำพวกยานอวกาศ และมีการใช้เครื่องย้ายวัตถุจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งอย่างรวดเร็ว ในภาษาเกมเรียกว่าการวาร์ป เหล่านี้เป็นต้น

แต่ทั้งนี้การสร้างสรรคเนื้อเรื่องของเกม *Final Fantasy* ตามที่ผู้สร้างเกมที่ตั้งชื่อว่า ฮิโรโนบุ ซาคากุจิ (Hironobu Sakaguchi) ได้กล่าวว่า เกม *Final Fantasy* ในแต่ละภาคได้มีการแบ่งเนื้อเรื่องเป็นสองแบบ คือ แบบเพื่อผืนดั่งเดิม โดยอยู่ในรูปของยุคกลางที่มีการใช้เทคโนโลยีขั้นสูง กับแบบโลกวิทยาศาสตร์ที่เรียกกันว่า "ไซเบอร์" และการที่เกมนี้มีชื่อว่า *Final Fantasy* เป็นเพราะเขาต้องการให้เป็นเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว กับเนื้อเรื่องที่มีความพิเศษที่แปลกใหม่ ที่มีการผสมผสานระหว่างความเป็นนิทานโบราณกับนิทานแนววิทยาศาสตร์สมัยใหม่ และต้องการเป็นผู้ผลักดันการสร้างสรรคเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่มีเนื้อหาเป็นแบบโลกจินตนาการอย่างแท้จริง ถือว่าเป็นความเพื่อผืนอันสูงสุดของเขา¹

เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จึงมีการสร้างสรรคเนื้อเรื่องขึ้นมาใหม่ตามจินตนาการของผู้สร้าง มีการวางโครงเรื่องและเขียนบทขึ้นมาใหม่ทั้งหมด โดยที่บางเกมได้สร้างสรรคจากภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหว (animation movie) หรือหนังสือการ์ตูนเรื่องยาว โดยปรับเปลี่ยนให้กลายเป็นเกมอีกด้วย ได้สมมุติเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกจินตนาการแห่งหนึ่ง โดยมีการสร้างเรื่องราวอันเป็นบ่อเกิดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ในลักษณะที่เป็นตำนานขึ้นมา อย่างเช่นเกม *Dragon Quest* ได้นำเอาแนวเรื่องที่มีลักษณะแบบนิทานโบราณแบบพาดฝัน ที่มีเรื่องราวของพระราชเจ้าหญิงและมังกรร้าย มาเป็นพื้นฐานในการสร้างเนื้อเรื่อง แต่ได้มีการสร้างสรรคอันเป็นแบบฉบับของเกม เพราะจะมีเรื่องราวการเดินทางผจญภัยของตัวเองที่เป็นผู้กล้าในแบบต่างๆ โดยมีเรื่องราวของการผจญภัยที่แปลกใหม่ เช่น ในเกม *Dragon Quest ภาคที่ 1-3* เป็นการเดินทางผจญภัยของนักรบโรโดแห่งดินแดนใต้พิภพเอลฟการ์ดในรุ่นต่างๆ โดยที่ตำนานของโรโดนี้ได้ทำให้ความไปตั้งแต่ตำนานเทพเจ้ารูบิส เป็นเทพสตรีนางหนึ่ง ซึ่งเป็นผู้คอยคุ้มครองสายเลือดโรโด เพราะเป็นสายเลือดของอดีตคนรักของนาง และด้วยสาเหตุความรักระหว่างเทพรูบิสกับนักรบโรโด ทำให้โลกแห่งเทพถึงจุดจบ ส่วนเกม *Dragon Quest ภาคที่ 6* ตอนแผ่นดินแห่งมายา ที่โลกถูกคุกคามจากจอมมารมูได้ ผู้คนในโลกจึงหนีปัญหาด้วยการผืนที่จะสร้างโลกขึ้นมาอีกโลกในเบื้องบนของท้องฟ้า ตัวเอกชื่อบอส ได้เป็นชายหนุ่มที่มาจากโลกเบื้องบน โดยที่เขาไม่ทราบว่าโลกที่เขา

¹ GAMEMAG. ฉบับที่ 205, (July 2000), หน้า 6-7.

อยู่มีอยู่ด้วยกันสองโลก เมื่อออกเดินทางผจญภัยถึงได้ทราบ ด้วยความที่ต้องการเป็นผู้กล้า เขาจึงออกเดินทางไปปราบจอมปีศาจได้

5.3.2. การสืบสานเนื้อเรื่อง

ส่วนเกม *Gensosuikoden* ทุกภาค มีการสืบสานโดยนำเอาเค้าโครงและแนวคิดของนิยายจีน เรื่อง **วีรบุรุษแห่งเขาเหลียงซาน** ในภาษาจีนชื่อว่า **สุยหู่จวน** หรือที่รู้จักกันในชื่อว่า **ซ้องกั๋ง** ตามที่ได้เคยกล่าวเอาไว้แล้วเช่นกัน โดยนำเค้าโครงเรื่องและแนวคิดที่ตัวเอกถูกกดขี่อย่างไม่เป็นธรรมจากอำนาจชั่วร้ายของราชสำนัก จึงต้องออกเดินทางผจญภัย เพื่อไปรวบรวมเหล่าผู้กล้าทั้ง 108 คนที่มาจากอาชีพต่างๆ เพื่อเสริมกำลังในการเข้าต่อต้าน ได้สืบสานจากการนำเค้าโครงและแนวคิดจากนิทานโบราณของจีน มาเป็นพื้นฐานของการสร้าง แต่ได้สร้างสรรค์ในเนื้อเรื่องใหม่ทั้งหมด จนแทบจะไม่เหลือเค้าเดิมของนิทาน เพราะมีการวางโครงเรื่องและเขียนบทขึ้นมาใหม่ ทำให้เกมนี้มีเนื้อเรื่องที่ยาวซับซ้อนขึ้นและมีภาคต่อเนื่อง โดยที่ในปัจจุบันเกม *Gensosuikoden* มีจนถึงภาคที่ 4 ซึ่งผู้ที่สร้างสรรค์เนื้อเรื่องของเกมนี้ คือ คาวานะโกะ จุนโกะ เป็นผู้แต่งเนื้อเรื่อง ออกแบบตัวละครและเป็นโปรดิวเซอร์ ได้กล่าวว่า การสร้างสรรค์เกมนี้ อยู่ที่การรวมเอาเค้าโครงเรื่องราวของตัวละคร 108 ผู้กล้า ตราสัญลักษณ์พิเศษ ปีศาจ สงครามและความรักมารวมไว้ด้วยกันอย่างกระชับ ทำให้เกมมีความแปลกใหม่และน่าสนใจ โดยที่เนื้อเรื่องของเกมนี้เริ่มดำเนินขึ้น เมื่อราชาอาณาจักรศักดิ์สิทธิ์ฮาริมเนี่ย ออกรวบรวมตราสัญลักษณ์แท้จริงทั้ง 27 ตราที่อยู่ในโลกนี้ เพื่อตามหาตราสัญลักษณ์แห่งอาณาจักรกลับคืนมา ต่อมาได้เกิดเหตุการณ์นองเลือดขึ้นในเฝ้าของผู้ถือครองตราสัญลักษณ์แห่งประตู ที่ถูกแยกออกเป็นสองส่วน²

สรุปว่าเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีการสืบสานและสร้างสรรค์ในการสร้างเนื้อเรื่อง ถึงแม้ว่าเนื้อเรื่องในเกมจะเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ทั้งหมด แต่ผู้สร้างก็ได้นำเอาพื้นฐานของเค้าโครงเรื่องหรือแนวคิดจากนิทานโบราณ ที่มีทั้งเป็นเรื่องจินตนาการแบบเพ้อฝันและเรื่องจริงในประวัติศาสตร์ มาเป็นปัจจัยของการสร้าง จึงถือว่ามี การสืบสาน แม้ว่าจะนำมาประกอบเป็นเพียงส่วนน้อย แต่ก็ทำให้เนื้อเรื่องในเกมมีเค้าของความเป็นนิทานพื้นบ้าน ประเภทนิทานมหัศจรรย์กับนิทานวีรบุรุษ ทำให้มีอนุภาคและสัญลักษณ์ที่สำคัญและน่าสนใจ โดยเฉพาะอนุภาคและสัญลักษณ์วีรบุรุษ ที่เป็นลักษณะของตัวเอกในเกม และอนุภาคของความวิเศษ ได้แก่ ของวิเศษ

² Game on MEGA Month Gensosuikoden 108 Story, ปีที่ 3, ฉบับที่ 35, (พฤศจิกายน 2547), หน้า 8.

ต่างๆ เป็นอนุภาคที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง ทั้งหมดนี้จึงมีการสืบสานและสร้างสรรค์ ส่วนการนำเสนอและการเล่นนั้น เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีการสร้างสรรค์อย่างเต็มตัว เพราะการที่เป็นเกมที่ผสมผสานกับนิทาน จึงทำให้เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีเอกลักษณ์ที่พิเศษอันโดดเด่นต่างจากเกมคอมพิวเตอร์ประเภทอื่น เพราะเป็นเกมที่มีเนื้อเรื่อง จึงทำให้เกมประเภทนี้มีความแปลกใหม่ในการเล่นที่สนุกสนาน และทำให้เกิดความน่าสนใจแก่ผู้เล่นเสมอ

5.4. อนุภาควีรบุรุษ: สัญลักษณ์ที่มีการสืบสานและสร้างสรรค์

ตัวเอกของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ถูกกำหนดให้เป็นวีรบุรุษ จึงเป็นตัวแทนสัญลักษณ์ของความดีงาม ความกล้าหาญเสียสละ และความเก่งกาจสามารถให้เป็นแบบอย่างแก่ผู้เล่น เพื่อให้เกิดความชื่นชมและนิยมต่อเกมที่แฝงไปด้วยข้อคิดที่ดีมากมาย นอกจากความเพลิดเพลินที่หลีกเลี่ยงจากโลกแห่งความเป็นจริง

นักจิตวิทยาที่ชื่อคาร์ล จุง (Carl Jung) ได้กล่าวไว้ว่า วีรบุรุษของตำนานปรัมปรา ได้ถูกกล่าวถึงเสมอว่า เป็นมนุษย์ที่มีพลังอำนาจหรือเป็นพระเจ้าปราบความชั่วร้ายในรูปของมังกร งูยักษ์ สัตว์ประหลาด ยักษ์มาร และเป็นผู้ปลดปล่อยเหล่าผู้คนให้รอดพ้นจากความหายนะและความตาย สัญลักษณ์ความตายของวีรบุรุษ คือ ความสำเร็จของภาวะที่เติบโตสมบูรณ์ โดยที่ภาพลักษณ์ของวีรบุรุษค่อยๆ เจริญขึ้นในกริยาทำทาง ได้สะท้อนให้เห็นขั้นการพัฒนาการของบุคคลิกลักษณะ³ นอกจากนี้คาร์ล จุงได้กล่าวถึงวีรบุรุษในทางสัญลักษณ์ไว้ในหนังสือที่มีชื่อว่า *The Dual Mother* ว่า “วีรบุรุษเป็นสัญลักษณ์ของอัตตาในจิตไร้สำนึกของมนุษย์ เป็นการแสดงออกที่ยอมรับโดยทั่วไปในฐานะที่เป็นผลรวมของ Archetype ทุกแบบ วีรบุรุษจึงเป็นแบบของบิดาและชายสูงอายุนี่ชาวนูคลาด ซึ่งก็คือพ่อของวีรบุรุษและตัวของเขาเอง (The hero symbolizes a man's unconscious self, and this manifests itself empirically as the sum total of all archetypes and therefore includes the archetype of the father and of the wise old man. To that extent the hero is his own father and his own begetter)⁴”

³ Available from: <http://www.mythsdreamssymbols.com/mansymbols.html> (on. 2005, March 14)

⁴ Available from: <http://www.kennesaw.edu/theatre/StudyGuides/Hero-Journey.html> (on. 2005, March 16)

ในพจนานุกรมว่าด้วยสัญลักษณ์ The Herder Dictionary of Symbols⁵ ได้กล่าวถึงสัญลักษณ์วีรบุรุษที่พบในความฝันของคนไข้จิตวิเคราะห์และเทพนิยายว่า เป็นการแสดงออกที่เป็นรูปแบบของอัตตาในเรื่องพลังอำนาจของชัยชนะ (embodiment of victorious ego) ตัวเอกแบบวีรบุรุษจึงถือว่าเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เพราะแสดงออกถึงความ เป็นวีรบุรุษในทางสัญลักษณ์ที่ชัดเจนดังนี้

วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นสัญลักษณ์ของความกล้าหาญเสียสละ แต่ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) สัญลักษณ์ความกล้าหาญของวีรบุรุษคงอยู่และสืบสานเสมอ แต่การสร้างสรรคินสัญลักษณ์นี้จะปรับให้ดูกระชับ เนื่องจากฐานะของตัวเอกแบบวีรบุรุษเป็นเพียงเด็กชาวบ้านธรรมดา ไม่ใช่เป็นยอดนักรบ ชูนางและกษัตริย์อย่างสมัยก่อน ตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้ถูกขนานนามว่า “ผู้กล้า” เป็นผู้กล้าที่มาพร้อมกับความกล้าหาญและความใฝ่ฝันอันเป็นอุดมการณ์ที่ยิ่งใหญ่ โดยที่คำว่าผู้กล้านี้ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ทุกเกมมีปรากฏทุกครั้ง ได้กลายเป็นสัญลักษณ์ที่โดดเด่นของตัวเอกในเกม

วีรบุรุษในเกมเป็นสัญลักษณ์แห่งความเป็นลูกผู้ชาย คือ ไม่หนีปัญหา เมื่อเห็นผู้อื่นเดือดร้อนยินดีช่วยเหลือเสมอ มีน้ำใจต่อศัตรู ที่ไม่ฆ่าเต็มผู้ปราศัย เป็นผู้พร้อมให้ภัยแก่คนชั่ว คือ ให้โอกาสศัตรูได้กลับตัวกลับใจ แต่หากศัตรูไม่ยอมจะเข้าปราบเพื่อรักษาความสงบสุข ขณะเดียวกันก็ให้เกียรติแก่สตรีเพศ ช่วยเหลือสตรีทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล็กน้อยหรือเรื่องใหญ่

วีรบุรุษเป็นสัญลักษณ์แห่งความยุติธรรม เพื่อให้เกิดความสงบ มักจะเป็นที่ฝากความหวังและเป็นตัวแทนแก่ผู้คนที่ตั้งปวงในการเรียกร้องความยุติธรรม ทั้งหมดนี้เป็นสัญลักษณ์ที่สืบสานจากสัญลักษณ์ของวีรบุรุษดั้งเดิมที่มักจะรู้จักกัน

วีรบุรุษเป็นสัญลักษณ์ของความหวัง กล่าวคือ เป็นตัวแทนของความหวังในทางที่ดีแก่ผู้คนที่ตั้งปวง ให้มีความหวังที่จะต่อสู้และมีชีวิตอยู่ต่อไปเพื่อวันข้างหน้าอย่างไม่ย่อท้อ เนื่องจากเขาเป็นที่พึ่งและเป็นผู้ที่จุดประกายชีวิตและจิตใจแก่เหล่าผู้คนให้พ้นจากความทุกข์ยาก อย่างในเกม *Dragon Quest ภาคที่ 6* ตัวเอกชื่อบอส ได้รับการขอร้องจากเทพธิดาที่มาเข้าสิงร่างของน้องสาวชื่อทาเนีย ไปช่วยเหลือโลกจากการรุกรานของจอมปีศาจ

⁵ Boris Mathews, The Herder Dictionary of Symbols, (USA : Chiron Publication, 1986), p. 98.

ส่วนการตีความทางด้านสัญลักษณ์ทางสร้างสรรค์ของวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้แสดงออกมาอย่างหลากหลายตามทัศนคติของผู้เล่นทั่วไป ที่ได้มีมุมมองเสริม บางครั้งกล่าวกันว่า วีรบุรุษเป็นสัญลักษณ์ความทนทุกข์ทรมาน ตัวเอกในเกมเป็นวีรบุรุษได้ต้องผ่านช่วงชีวิตอันแสนสาหัสกับลำดับของการทดสอบอย่างทรหด จนกลายมาเป็นที่ยอมรับแก่ผู้คนทั้งปวง อย่างเช่น เกม *Gensosukoden ภาคที่ 1* ตัวเอกชื่อแม็คคอลลูกใส่ร้ายว่าเป็นกบฏจนต้องหนีออกจากเมืองและถูกตามล่าจากกษัตริย์บัลบารอชซ่าและราชินีวินดี้ เขาได้ออกเดินทางผจญภัยอย่างยากลำบาก เพื่อรวบรวมเหล่านักรบผู้กล้าก่อตั้งกองทัพอิสระทำการต่อต้านจนสำเร็จ

วีรบุรุษเป็นสัญลักษณ์ความเหงาและความเศร้า สภาพชีวิตของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ทุกเกม ผู้วิจัยพบว่าชีวิตของเขาพบกับความเจ็บปวดทรมานเป็นอย่างมาก เนื่องจากต้องสูญเสียบุคคลรอบข้างอันเป็นที่รักเสมอ และต้องประสบกรรมชีวิตพลัดพรากจากครอบครัวและเพื่อนฝูง ถึงแม้ว่าเขาจะมีพรรคพวกร่วมเดินทางผจญภัยไปปราบเหล่าศัตรูชั่วร้ายก็ตาม เมื่อพันธกิจลุล่วงเสร็จสิ้น พรรคพวกของเขาต่างแยกย้ายกันไปดำเนินชีวิตของแต่ละคน ส่วนตัวเอกกลับไปใช้ชีวิตตามลำพัง โดยมีภาพบุคคลอันเป็นที่รักของเขาอยู่ในความทรงจำ เช่น เกม *Gensosukoden ภาคที่ 1* แม็คคอลลูกถูกกษัตริย์บัลบารอชซ่ากับราชินีวินดี้ตามล่าเพื่อชิงตราสัญลักษณ์แห่งชีวิตและความตาย (Soul Easter Rune) ระหว่างนั้นเขาต้องสูญเสียคนรักชื่อไอเดซซ่าเพื่อนรักของเขาชื่อ เท็ดและพาน อีกทั้งต้องสูญเสียพ่อบังเกิดเกล้าคือ เทโอ แม่ทัพหลวงของจักรวรรดิเกรกมินสเตอร์ ตอนจบเรื่องเขาปฏิเสธตำแหน่งเจ้าผู้ปกครองคนใหม่ของจักรวรรดิ เนื่องจากทำใจไม่ได้ที่ต้องสูญเสียบุคคลรอบข้างอันเป็นที่รักไป

วีรบุรุษเป็นสัญลักษณ์ความรัก มิตรภาพและคำมั่นสัญญา ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้สร้างสรรค์เรื่องราวของความรักของตัวเอกแบบวีรบุรุษอย่างลึกซึ้ง แต่ที่น่าสนใจคือ ความรักของตัวเอกนั้น ได้ผู้สร้างได้สะท้อนภาพทัศนคติของความรักที่ยิ่งใหญ่ นอกจากให้ความสำคัญแก่ความรักที่มีต่อนางเอก อันเป็นความรักที่บริสุทธิ์และงดงาม ยังมีความรักที่มีต่อเพื่อนฝูง เนื่องจากผู้สร้างต้องการให้ผู้เล่นเข้าใจกับคำว่า "มิตรภาพ" เพราะการที่ตัวเอกจะประสบความสำเร็จในภารกิจได้และกลายมาเป็นวีรบุรุษ จำเป็นต้องอาศัยพรรคพวกคอยช่วยเหลือ และกว่าที่เขาจะได้พรรคพวกร่วมทางผจญภัย ต้องผ่านการทดสอบต่างๆ เพื่อพิสูจน์ถึงความจริงใจและน้ำใจอันประเสริฐ ที่สร้างสายสัมพันธ์อันยิ่งใหญ่ที่ร่วมมือกันปฏิบัติภารกิจ โดยที่มิตรภาพของตัวเอกกับพรรคพวกเป็นมิตรภาพที่ยิ่งใหญ่ เพราะต่างเชื่อมั่นว่าโชคชะตาได้ลิขิตให้ต่างคนกลายมาเป็นเพื่อนกัน ดังนั้นความทรงจำที่มีต่อกัน จึงเป็นสิ่งที่มีค่าจนให้กลายมาเป็นพลังแห่งมิตรภาพที่ยิ่งใหญ่ และความรักที่มีต่อมวลประชา ผู้สร้างต้องการให้ผู้เล่นรู้จักรักเพื่อนมนุษย์และผืนแผ่นดิน

เหมือนกับตัวเอกในเกม ที่สละความสุขส่วนตัว ออกเดินทางอย่างเด็ดเดี่ยวไม่เกรงกลัวความยากลำบากและความตาย เพื่อความสุขของผู้คนและโลกมนุษย์

ส่วนคำมั่นสัญญา ตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีวิญญาณและหัวใจของความเป็นลูกผู้ชายอย่างเต็มเปี่ยม ถือว่าจาสัตย์เป็นสิ่งสำคัญเหนือสิ่งอื่นใด การรักษาสัจจะของคำมั่นสัญญาเป็นสิ่งที่สำคัญต่อชีวิต คำมั่นสัญญาบ่อยครั้งเป็นสื่อที่นำไปหาพบกับมิตรภาพและความรักเสมอ เนื่องจากเขาพร้อมที่จะเป็นผู้ที่แบกรับหน้าที่ที่แสนหนัก จากที่ได้ให้สัญญาแก่ผู้คนที่ฝากความหวัง แต่เขาไม่เคยลืมคำสัญญา ละเลยหน้าที่ที่ได้รับปากเอาไว้ เขาจึงทำหน้าที่นั้นให้เสร็จสิ้นและสมบูรณ์ ส่วนคำสัญญาในเรื่องส่วนตัว ที่ทุกคนมองว่าเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อย ถ้าเทียบกับคำสัญญาในหน้าที่การงานส่วนรวม นั่นคือคำสัญญาเรื่องความรักต่อนางเอก และคำมั่นสัญญาต่อเพื่อนฝูงที่แสดงถึงความจริงใจ เขาไม่เคยละเลยคำมั่นสัญญาแม้แต่น้อย เขาจึงพบกับความรักและมิตรภาพอย่างแท้จริง โดยคำมั่นสัญญาที่พบบ่อยที่สุดในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) คือ สัญญาว่าจะไม่ทอดทิ้งกัน จะอยู่เคียงข้างกันเพื่อการต่อสู้พิทักษ์โลก และสัญญาที่จะเชื่อมั่นให้แก่กันกับพลังอันยิ่งใหญ่

วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นสัญลักษณ์ที่มีความคล้ายคลึงกับรูปแบบสากล ความอภินิหาร การเกิดมาอย่างต่ำต้อย การพิสูจน์และการทดสอบความแข็งแกร่ง จนกลายเป็นยอดมนุษย์ การปรากฏขึ้นมาอย่างรวดเร็วของความเด่น มีชื่อเสียงที่โด่งดัง การต่อสู้จนมีชัยชนะกับพลังอำนาจของความชั่วร้าย การต่อสู้ระหว่างวีรบุรุษกับมังกรร้ายเป็นสัญลักษณ์การแสดงออกของการดำเนินก้าวไปสู่ภาวะที่เติบโต สัญลักษณ์ของวีรบุรุษที่เด่นชัดที่สุด คือ การเดินทางของวีรบุรุษ (Hero's Journey) เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงภาวะการเจริญเติบโตและการเปลี่ยนแปลงของตัวเอกแบบวีรบุรุษไปตามลำดับขั้น

การเดินทางของวีรบุรุษได้แสดงให้เห็นว่า วีรบุรุษมีวิถีชีวิตอย่างไร วีรบุรุษต้องเผชิญชะตากรรมอย่างไร พันธกิจของวีรบุรุษคืออะไร เมื่อผ่านลำดับการทดสอบอย่างทรหดและสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดได้ สิ่งที่ปรากฏคือ จุดหมายของการเดินทางผจญภัยที่เด่นชัด เป็นสิ่งกำหนดให้เขาเริ่มต้นเกมการผจญภัย เพราะเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้วีรบุรุษมีปฏิกิริยาต่อในเรื่อง คือ แสดงการเติบโตและการพัฒนาในด้านต่างๆ ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากการสั่งสอนถึงชีวิตที่มีคุณค่าในระหว่างที่เดินทางผจญภัย

5.4.1 การสืบสานสัญลักษณ์วีรบุรุษ

วิถีชีวิตการเดินทางของวีรบุรุษเริ่มต้นด้วยการพลัดพรากประกอบไปด้วย การเรียกร้องให้ออกเดินทางผจญภัย การช่วยเหลือจากสิ่งเหนือธรรมชาติ และการเข้าร่วมตำแหน่ง เรื่องของการสถาปนาประกอบไปด้วย เส้นทางแห่งการทดสอบ การได้มาซึ่งความรู้ เรื่องการกลับคืนประกอบไปด้วย ปฏิเสธรากลับคืน การหนีและติดตาม เรื่องการยอมรับประกอบไปด้วย รางวัล เดินทางกลับบ้าน ทั้งหมดนี้เป็นวิถีชีวิตของวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) อันเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับวีรบุรุษ ตามที่โจเซฟ แคมป์เบล กล่าวไว้ว่า ตัวเอกในเรื่องเทพปกรณัม จึงไม่ใช่พฤติกรรมที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง หากแต่เป็นพฤติกรรมทางจิต⁶ วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ก็เช่นเดียวกัน ผู้สร้างได้กำหนดตัวเอกให้เป็นวีรบุรุษ จากพฤติกรรมทางจิตไร้สำนึกที่อยู่ในรูปของความฝันให้ปรากฏเป็นรูปธรรม โดยปรากฏเป็นภาพของการมองเห็น ที่เกิดขึ้นในจอโทรทัศน์เพื่อการละเล่น และมีผลทำให้ผู้เล่นได้ใช้จินตนาการของตน มีส่วนร่วมกับเกมนั้นๆ

วิถีชีวิตของวีรบุรุษเป็นสัญลักษณ์แทนพฤติกรรมทางจิต เนื่องจากเป็นขั้นตอนการเปลี่ยนผ่านของชีวิต (Threshold Crossing) การประลองความสามารถ (Trial) กับการเผชิญการยั่วยวนให้หลงผิด ชัยชนะ และการกลับถิ่นเดิม ตัวละครที่วีรบุรุษในตำนานปรัมปราเผชิญ มักปรากฏในรูปของเทพยดาประจำปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ภูติผีปีศาจ สัตว์บรรพบุรุษและนิมิตอื่นๆ⁷ แต่ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะเป็นพวกสัตว์ประหลาด สิ่งประติ�ฐ์ทางวิทยาศาสตร์ มนุษย์ต่างดาวและพวกหุ่นยนต์ต่างๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นภาพเปรียบเทียบของความรู้สึกหวาดกลัว ความปรารถนาและความตึงเครียด ซึ่งซ่อนเร้นอยู่ในจิตไร้สำนึกของคนเราทั้งสิ้น โดยเฉพาะในเวลาที่ต้องผ่านช่วงแห่งความเปลี่ยนแปลงขั้นตอนที่สำคัญของการดำเนินชีวิตนั้น ครั้นเมื่อแก้ปัญหาเสร็จบุคคลนั้นก็สามารคืนสู่สภาวะแวดล้อมดั้งเดิมได้⁸

ในนิทานทั่วไปพันธกิจการเดินทางของตัวเอก เป็นการออกเดินทางผจญภัย ที่ต้องประสบกับปัญหาและอุปสรรคของการเดินทาง เพื่อทดสอบและพิสูจน์ตัวในการเป็นวีรบุรุษ ตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) สืบสานพันธกิจในการเดินทางเพื่อการต่อสู้ เป็นการออกเดินทางไปทำศึกสงครามปราบศัตรู ที่มารุกรานสร้างความไม่สงบให้แก่บ้านเมือง การต่อสู้ของตัวเอกกับ

⁶ กิ่งแก้ว อัดถากร, *ปริทัศน์หนังสือ ยุควีรบุรุษ วีรบุรุษพันหน้า วรรณกรรมดาโฮเมียน*. โครงการเอกสารเชิงคติชนวิทยา, คณะอักษรศาสตร์ (อัสสาเนา), หน้า 6.

⁷ เรื่องเดียวกัน, หน้า 7.

⁸ เรื่องเดียวกัน, หน้า 7.

ศัตรูตามที่ได้กล่าวว่าเป็นภาพสะท้อนการต่อสู้ขัดแย้งของความดีกับความชั่ว ตัวเอกของเกมได้สืบสานในหน้าที่ว่าเป็นตัวแทนด้านสว่าง (ความดี) ไปปราบศัตรูที่เป็นตัวแทนของด้านมืด (ความชั่ว) ไม่ให้ก่อการใช้อำนาจอันชั่วร้ายครอบงำและทำลายผู้คนในผืนแผ่นดิน เหมือนความมืดที่ค่อยปกคลุม สร้างความทุกข์ทรมานให้กับสรรพสิ่งบนโลก โดยไม่ได้รับความอบอุ่นของแสงแดด

พันธกิจของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้สืบสานการกระทำในเรื่องนี้อย่างชัดเจน แต่ก่อนตัวเอกในนิทานโบราณออกเดินทางผจญภัยเพื่อไปปราบมังกรร้าย แต่ในปัจจุบันตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ออกเดินทางไปปราบปีศาจและสัตว์ประหลาด จะเห็นได้ว่าแทนที่จะเป็นมังกรเหมือนแต่ก่อน แต่การปราบปีศาจและสัตว์ประหลาด ก็เป็นลักษณะเช่นเดียวกับมังกรร้ายในนิทานทั่วไป ซึ่งในทางจิตวิทยาตามที่โจเซฟ แคมป์เบลได้กล่าวในหนังสือ *The Power of Myth* มังกรหมายถึงมนุษย์ที่เห็นแก่ตัว การที่ตัวเอกไปปราบมังกรเป็นการไปกำจัดความเห็นแก่ตัวที่เข้ามาครอบครองเราและผู้อื่น

การสืบสานการเดินทางเพื่อค้นหา พันธกิจของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ข้อนี้ มีการสืบสานตามพันธกิจของตัวเอกในนิทานทั่วไป คือ การค้นหาของวิเศษหรือของสำคัญ อย่างในนิทานทั่วไป เช่น กษัตริย์อาร์เธอร์กับอัศวินผู้กล้า เซอร์กาลาฮัดอัศวินคนสุดท้ายแห่งโต๊ะกลมของปราสาทคาเมร็وث เดินทางผจญภัยไปค้นหาถ้วยศักดิ์สิทธิ์แห่งกริล เพื่อนำมารักษาอาการป่วยของกษัตริย์เพิลเลส และนิทานปรัมปราเรื่องอภินิหารชนแกะทองคำ เจสันผู้นำของเหล่าวีรบุรุษเรืออาร์โก ได้ยอมรับข้อเสนองานของเพลิอัส ในการไปเสาะหาชนแกะทองคำมาให้เพียงเพื่อต้องการสิทธิในการครอบครองบัลลังก์ไอโอลอสคืนมา โดยได้เชื้อเชิญบุตรผู้มีตระกูลในกรีก ให้ร่วมเดินทางผจญภัยไปด้วย โดยว่าจ้างให้อาร์กัสเป็นผู้ต่อเรือใหญ่ชื่ออาร์โก ใช้เป็นพาหนะเดินทาง และในนิทานชาดกของไทย เรื่องรถเสนชาดกหรือพระรถเมรี พระเอกคือพระรถเสน ออกเดินทางไปตามหามะม่วงหวาง มะนาวโห่และลูกตาจากนางเมรี มารักษาดวงตาที่บอดของแม่และป่าที่ถูกขังอยู่ในถ้ำ

ตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีพันธกิจที่มีลักษณะเหมือนกับนิทานที่กล่าวมา การออกเดินทางไปค้นหาของวิเศษต่างๆ เพียงแต่ต่างกันตรงที่เป็นการเสาะหาของวิเศษในตำนานที่เอาไว้ใช้ปราบศัตรู เพื่อพิทักษ์ความสงบสุขของโลก หรือตามหาเพื่อปกป้องไม่ให้ของวิเศษที่สำคัญสิ่งนั้นถูกทำลาย เพราะเกี่ยวข้องกับชีวิตทั้งปวง อย่างเกม *Final Fantasy* ทุกภาคกล่าวถึงผลึกคริสตัล อันเป็นศูนย์รวมของชีวิตทั้งมวลของสรรพสิ่งบนโลก หากถูกศัตรูทำลายลงจะนำพาถึงความหายนะที่รุนแรง ตัวเอกกับพวกจึงต้องออกเดินทางผจญภัยไปค้นหา เพื่อปกป้อง

และรักษาให้คืนสู่สภาพเดิม จะเห็นได้ว่าการเสาะหาของวิเศษของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ทำเพื่อผลประโยชน์ต่อส่วนรวม ไม่ได้ทำเพื่อประโยชน์ส่วนตัว หรือให้กับบุคคลหนึ่งบุคคลใดโดยเฉพาะ

5.4.2. การสร้างสรรค์สัญลักษณ์วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)

เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นนิทานสมัยใหม่ ลักษณะตัวละครและเนื้อเรื่อง บางส่วนมีการสร้างขึ้นใหม่ เพื่อให้มีขนาดยาวและซับซ้อน ผู้วิจัยได้ใช้หลักสำคัญในวงจรชีวิต การเดินทางของวีรบุรุษ⁹ ของโจเซฟ แคมป์เบลมาเป็นเกณฑ์ เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นการสร้างสรรค์ ดังนี้

5.4.2.1. การกำเนิด เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ไม่มีการกล่าวถึงการกำเนิด และชีวิตในวัยเด็กของวีรบุรุษและแสดงในเรื่องอภินิหารของตัววีรบุรุษ จะกล่าวถึงวีรบุรุษเมื่อเติบโตแล้ว พร้อมทั้งจะเรียนรู้ในโลกกว้าง โดยมีความคิดและจิตใจที่มุ่งมั่น มีอุดมการณ์ มีความกล้าหาญเกินตัวกว่าคนธรรมดาทั่วไป ซึ่งก่อนที่เขาจะถูกผลักดันให้ออกเดินทางผจญภัยนั้น เขามีลักษณะเป็นเหมือนเด็กธรรมดาทั่วไป ที่มีความร่าเริง ชอบความสนุกสนานไปวันๆ มีลักษณะทำทางออกไปในเชิงตลกๆเสียมากกว่า เช่น ลอยด์ จากเกม *Tales of Symponia* อาศัยอยู่ในหมู่บ้านอิเซเรียกับโดค်พ่อเลี้ยงซึ่งเป็นเผ่าคนแคระ (Dwarf) เนื่องจากคราฟทอสกับแอนนาพ่อแม่ที่แท้จริงได้สูญหายไป ขณะที่เขาเรียนหนังสืออยู่นั้น มักชอบแอบหลับในห้องเรียนอยู่เสมอ จนครูรีฟิลต้องปลุกเขาด้วยแปลงลบกระดานอยู่เสมอ

ส่วนตัวเอก คือ เครส จากเกม *Tales of Phantasia* อาศัยอยู่ในหมู่บ้านโทเทส เป็นลูกของอดีตนักรบผู้กล้ามีเกลกับมาเรีย ที่เคยปราบจอมปีศาจดาออส ซึ่งชีวิตประจำวันของเขา คือ การฝึกฝนการใช้ดาบกับพ่อ ออกไปเที่ยวเล่นในป่าใกล้หมู่บ้านกับเซสเตอร์เพื่อนสนิท เป็นต้น และที่กล่าวไว้ว่าการกำเนิดของวีรบุรุษมาจากสถานการณ์อันวิเศษ ได้ถูกห่อหุ้มล้อมด้วยความคิดริเริ่มนั้น วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ไม่มีปรากฏในสิ่งนี้ แต่มีการสร้างสรรค์ออกมาให้เหมือนกับความเป็นจริงที่ว่า สถานการณ์อันวิเศษยอดเยี่ยมมาจากการฝึกฝน และบุคคลที่เกิดมามีชีวิตอยู่ได้ด้วยความฝัน ก่อให้เกิดความมุ่งมั่นที่จะแสวงหาความท้าทาย

⁹ Available From: <http://ias.berkeley.edu/orias/hero/home.html> (on. 2004, December 22)

5.4.2.2. การเรียกร้องให้ออกผจญภัย โดยมาจากเหตุการณ์ภายนอกหรือมาจากผู้นำสาร หรือทูตสวรรค์ วีรบุรุษอาจยอมรับการร้องเรียกอย่างเต็มใจ ซึ่งการเรียกร้องให้ออกผจญภัยของวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้สร้างสรรค์ให้มีปรากฏอยู่ด้วยกัน 2 ประการ คือ

ก. **ยอมรับด้วยตัวเอง** ต้องการเรียนรู้โลกกว้าง มีความใฝ่ฝันที่จะพิสูจน์ตัวเองในการเป็นผู้กล้า เช่น เอนิคส จากเกม *Dragon Quest ภาคที่ 1* เขาต้องการไปพิสูจน์ตัวในการเป็นผู้สืบเชื้อสายของนักรบแห่งโรโต้ ด้วยการขออาสาไปปราบจอมปีศาจราชามังกรเพื่อช่วยเหลือเจ้าหญิงลอร่า และบอส จากเกม *Dragon Quest ภาคที่ 6* เขามีความใฝ่ฝันที่ต้องการเป็นผู้กล้าแห่งตำนาน จึงขอรับอาสาจากผู้ใหญ่บ้านไปตามหามงกุฎแห่งภูติ เป็นต้น

ข. **ยอมรับเพราะสถานการณ์บังคับ** การประสบและถูกคุกคามจากสถานการณ์อันเลวร้ายที่มีผลต่อชีวิต จึงเป็นแรงผลักดันให้เขาต้องออกเดินทางผจญภัย เพื่อหาคนช่วยเหลือและหาวิธีเอาชนะเหตุการณ์เหล่านี้ เช่น เครส จากเกม *Tales of Phantasia* เมื่อหมู่บ้านของเขาถูกจอมปีศาจทำลายและพ่อแม่ถูกสังหารหมด เขาจึงต้องออกเดินทางไปหาลุงของเขาเพื่อขอความช่วยเหลือตามที่แม่ของเขาสั่งไว้ก่อนเสียชีวิต แต่แล้วลุงของเขาถูกสังหารไปอีกคนและตัวเขาถูกจับ เมื่อมีคนช่วยให้เขาออกมาจากที่คุมขังได้ การผจญภัยของเขาจึงเริ่มขึ้น เพื่อหาทางไปปราบจอมปีศาจ แม็คคอดอล จากเกม *Gensosaikoden ภาคที่ 1* เขากับพวกถูกกล่าวหาว่าเป็นกบฏและถูกคัดค้านล่าเพื่อชิงตราลัญจกรแห่งชีวิตและความตาย เขากับพวกจึงต้องหนีออกจากนครจักรวรรดิเครกมินสเตอร์อันเป็นเมืองบ้านเกิด เพื่อไปตั้งหลักและหาวิธีต่อสู้ ต่อต้านศัตรู การออกเดินทางผจญภัยของเขากับพวกจึงเริ่มขึ้น เหล่านี้เป็นต้น

5.4.2.3. **ผู้ช่วยเหลือกับเครื่องราง** บ่อยครั้งวีรบุรุษจะได้รับการช่วยเหลือจากบุคคลที่มีความพิเศษซึ่งมาคุ้มครอง ผู้ช่วยมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติ สามารถนำการสร้างเป็นรูปแบบที่หลากหลายชนิดอย่างกว้างขวาง เช่น พ่อมด ชายชราวิเศษ คนแคระ เทพธิดา เป็นผู้ช่วยให้การคุ้มครองวีรบุรุษอย่างทั่วไป คือ การให้เครื่องรางหรืออาวุธวิเศษ เพื่อใช้ในการเดินทาง อย่างในนิทานของไทยที่แสดงถึงผู้ช่วยเหลือกับเครื่องรางวิเศษแก่ตัวเอง ได้แก่ นิทานคำกลอนเรื่อง **พระอภัยมณี** บทประพันธ์ของสุนทรภู่ ได้รับการช่วยเหลือจากพระโยคีที่สอนวิชาและมอบไม้เท้าวิเศษให้เป็นอาวุธและเป็นที่ควบคุมม้านิลมังกร หรือนิทานคำกลอนเรื่อง **กายเพ็ชร** กายเพ็ชรเป็นบุตรของนางฟ้า ได้รับกำไลวิเศษกับสำเนียงนักร้องจากพระอินทร์ เป็นต้น

วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ไม่ได้ถูกช่วยเหลือจากผู้วิเศษ แต่ผู้วิเศษกลับเป็นผู้เลือกสรรและมอบความไว้วางใจฝากความหวังให้กับวีรบุรุษเพื่อออกเดินทางไปผจญภัยเพื่อพิทักษ์โลก วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้รับของวิเศษจากการไปค้นหาตามสถานที่ต่างๆ ผู้วิเศษมักให้ของวิเศษที่เป็นของใช้เดินทางไปตามสถานที่ต่างๆ เช่น กุญแจวิเศษ บ้ายผ่านทาง เศษหินวิเศษสำหรับใช้เปิดประตูถ้ำหรือวิหาร การได้รับของเหล่านี้ วีรบุรุษได้มาจากการตอบแทนการช่วยเหลือและผ่านการทดสอบบางอย่าง

5.4.2.4. การข้ามผ่านจุดเริ่มต้น ในโอกาสที่มาถึงจุดเริ่มต้นการผจญภัย วีรบุรุษในนิทานจะต้องผ่านชนิดของการทดสอบอย่างทรหด เพื่อที่จะผ่านจากโลกธรรมดาในชีวิตประจำวัน (Every day World) ไปสู่โลกของการผจญภัย (Adventure World) ซึ่งความยากลำบากจากการทดสอบ อาจไม่เจ็บปวดเท่ากับการเข้าไปในถ้ำแห่งความมืดมิด หรือ รุนแรงเท่ากับการถูกปลาวาฬกลืนเข้าไป ลักษณะเฉพาะที่สำคัญเป็นความผิดแผกตรงกันข้ามระหว่างโลกที่คุ้นเคย ซึ่งมีแสงสว่างและความมืดกับโลกแห่งการผจญภัยที่ไม่รู้จัก โดยที่การข้ามผ่านจากจุดเริ่มต้นของวีรบุรุษเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการย่างก้าวไปสู่ภาวะของการไม่รู้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงการเข้ารับตำแหน่งและทางออกของชีวิตว่าจะมีชีวิตอยู่หรือตาย

วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ออกเดินทางผจญภัยพร้อมกับความมุ่งมั่น กล้าหาญและความปรารถนาของความไฝ่ฝัน จุดแรกที่เขาต้องเผชิญคือการทดสอบอย่างทรหด ซึ่งหนีไม่พ้นในเรื่องของการต่อสู้กับศัตรูที่มารุกรานหรือขัดขวาง ศัตรูที่เขาได้พบมีอยู่อย่างมากมายและหลายรูปแบบของความสามารถอันร้ายกาจ ซึ่งศัตรูที่เขาได้พบในสถานที่แรก แม้ว่าฝีมือและความสามารถยังไม่แข็งแกร่งนัก แต่วีรบุรุษเองก็ยังมีฝีมือและความสามารถอยู่ในระดับต่ำเช่นเดียวกัน ถ้าหากเขาสามารถเอาชนะพวกมันได้ จึงเท่ากับว่าผ่านการทดสอบแรก ให้เขาได้เรียนรู้โดยอ้อมมาในรูปของค่าประสบการณ์ (Experience point) เพื่อยกระดับค่าความสามารถ (Level up) เพื่อไปเผชิญกับศัตรูร้ายที่เก่งกาจ ซึ่งรอคอยเขาอยู่ในหนทางข้างหน้า

ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เมื่อวีรบุรุษออกเดินทางผ่านจากจุดเริ่มต้นเพื่อไปสู่โลกแห่งการผจญภัยที่แท้จริงนั้น เป็นสิ่งที่เขาได้ทราบล่วงหน้าว่าจะต้องแตกต่างจากโลกในชีวิตประจำวันของเขาที่คุ้นเคย ทั้งๆที่เส้นทางการเดินทางผจญภัยไปในสถานที่ต่าง ๆ นั้น เป็นโลกเดิมที่เขาได้อาศัยอยู่ก็ตาม แต่เป็นเพราะการถูกคุกคามและรุกรานจากเหล่าศัตรู จึงทำให้โลกได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเพราะเกิดความไม่สงบสุข การข้ามจากจุดเริ่มต้นของวีรบุรุษในเกมนิทาน

สวมบทบาท (RPG) เป็นการพิสูจน์ความพร้อมของเขาที่จะออกไปเผชิญอันตรายและไปในดินแดนที่เขาไม่เคยพบเห็นมาก่อน

5.4.2.5. การทดสอบ ในนิทาน วีรบุรุษเดินทางผ่านโลกแห่งการผจญภัยที่เหมือนกับความฝัน ที่ซึ่งเขาจะต้องประสบผ่านลำดับของการทดสอบ การทดสอบที่ยากลำบากบ่อยครั้งรุนแรง คือ การการเผชิญหน้าต่อสู้กับสัตว์ประหลาด พ่อมดหมอผี นักรบ หรือพลังอำนาจของธรรมชาติ การประสบความสำเร็จของการทดสอบแต่ละอย่าง พิสูจน์ความสามารถและความก้าวหน้าของการเดินทางไปสู่จุดสุดยอด

ส่วนวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ออกเดินทางผจญภัยไปในโลกที่กว้างใหญ่และลึกลับ เพื่อพิทักษ์โลกให้รอดพ้นจากศัตรู เขาจะต้องพบกับอุปสรรคต่างๆอย่างมากมาย การทดสอบจึงเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับเขาเสมอ ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีการทดสอบวีรบุรุษมากมายหลายรูปแบบ เช่น การต่อสู้กับศัตรูอันเป็นสิ่งสำคัญของเกม การค้นหาของวิเศษ การได้พรรคพวก การค้นหาความจริงของเหตุการณ์จากที่ได้คุยถามหาข่าวสาร การแก้ไขปริศนาในสถานที่ต่างๆที่เป็นทางวงกต และการแข่งขันเล่น Mini Games เป็นต้น

การทดสอบต่างๆเหล่านี้ทำให้วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) แสดงออกถึงความกระตือรือร้นและมีความพยายามอย่างสูง ที่จะเอาชนะและค้นหาความจริงกับบางสิ่งที่ยังเป็นปริศนามาตลอด โดยการไขความลับ เปิดเผยให้เกิดความกระจ่าง เพื่อสามารถแก้ไขและปกป้องทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จ ภาพลักษณ์ของเขาจึงเหมือนกับการเป็นยอดนักรบ นอกจากนี้การเชื่อในเหตุและผล การทดลองทำอย่างตั้งใจกับสิ่งที่ไม่เคยทราบมาก่อน จากความเป็นไปไม่ได้ให้เป็นไปได้ และการเอาชนะการทดสอบต่างๆไม่ว่าจะยากลำบากหรือในรูปแบบใด ทำให้เขาเป็นเหมือนนักวิทยาศาสตร์ที่สร้างสรรค์และเปลี่ยนแปลงกับสิ่งใหม่ๆให้เกิดขึ้นในโลก

5.4.2.6. ผู้ช่วยเหลือ วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ไม่ได้ออกเดินทางผจญภัยไปปราบศัตรูเพียงตามลำพัง เขามีพรรคพวกเป็นผู้ช่วยร่วมเดินทางไปด้วย ซึ่งความสัมพันธ์ของเขากับพรรคพวกเปี่ยมไปด้วยมิตรภาพที่สูง เหมือนพี่น้องที่ใกล้ชิดและรู้จักกัน การที่วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีผู้ช่วยที่มีความสามารถมาเข้าร่วม แสดงให้เห็นถึงการมีความคิดและจิตใจที่ดี คือ การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีเยี่ยม เข้ากับผู้อื่นได้ง่าย และมีบุคลิกที่น่าเชื่อถือและไว้วางใจ มากกว่าการที่มีเรื่องของบุญบารมีมาเกี่ยวข้อง

ผู้ช่วยของวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีการสร้างสรรค์ออกมาให้มีลักษณะต่างๆมากมาย ตั้งแต่เรื่องของรูปร่างหน้าตาและความสามารถ ตลอดจนประเภทและอาชีพ ตามที่ได้กล่าวไว้แล้วในหัวข้อตัวละครของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จึงเป็นที่น่าสังเกตว่าผู้ช่วยของวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่ร่วมออกเดินทางผจญภัยตั้งแต่แรก คือ นางเอกกับเพื่อนสนิทที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านเดียวกัน การได้ผู้ช่วยของวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จะมีอยู่ในสองทาง คือ ได้ตามเนื้อเรื่องกับการทดสอบตามเงื่อนไข ซึ่งได้กล่าวและอธิบายไว้แล้วเช่นกัน

5.4.2.7. การต่อสู้ครั้งสุดท้าย หลังจากที่เดินทางผจญภัยฝ่าฝันอุปสรรคและผ่านการทดสอบอย่างยากลำบากมาได้แล้ว วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ทราบเรื่องราวการรุกรานของศัตรูร้าย และสามารถแก้ไขสถานการณ์ในบางส่วนได้ โดยการปราบศัตรูต่างๆที่มาขัดขวางจนสำเร็จ จึงพบกับผู้ที่อยู่เบื้องหลังของความชั่วร้ายทั้งหมด เป็นศัตรูตัวร้ายระดับหัวหน้าใหญ่ ที่คอยบงการและควบคุมศัตรูทั้งปวง ให้มาสร้างความพินาศแก่โลก

วีรบุรุษกับพรรคพวกได้เดินทางผจญภัย บุกเข้าไปในถิ่นที่อาศัยของหัวหน้าศัตรูร้าย เพื่อเข้าไปปราบและสร้างความสงบสุขให้แก่โลก ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่สำคัญมากที่สุดของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่แสดงสถานการณ์อันเป็นจุดวิกฤตของวีรบุรุษที่ต้องเผชิญกับการทดสอบอย่างแท้จริงที่สำคัญที่สุด เพราะความน่ากลัวและพลังที่แข็งแกร่งของศัตรูหัวหน้าใหญ่ เปรียบเป็นสัญลักษณ์ของอุปสรรคที่ทรงอำนาจที่คอยค้ำและขัดขวางเหล่าผู้คน จึงเป็นสิ่งที่ให้เขาท้าทายเพื่อปลดปล่อยและสร้างความสุขสงบให้เหล่าผู้คน ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายที่เขาจะเอาชนะหรือผ่านได้ ดังนั้นฝีมือและความสามารถของเขาที่เกิดจากประสบการณ์ที่สะสมและพัฒนาขีดระดับ จึงเป็นปัจจัยที่จะให้เขาเอาชนะสามารถชนะได้ เช่น เกม *Final Fantasy ภาคที่ 5* (เจรีนัสกับพวกเดินทางบุกเข้าไปในปราสาทจอมปีศาจ เพื่อเข้าไปปราบจอมปีศาจเอ็คส์เดส) เกม *Gensosaikoden ภาคที่ 1* (แม้คอดอลกับพวกบุกเข้าไปในปราสาทนครจักรวรรดิเครกมินสเตอร์ เพื่อไปปราบกษัตริย์บัลบารอสซากับราชินีเวนดี้)

5.4.2.8. การหนีจาก ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) หลังจากที่วีรบุรุษปราบศัตรูร้ายได้สำเร็จและนำเอาความสงบสุขให้แก่โลกได้แล้ว วีรบุรุษต้องดำเนินปฏิบัติหน้าที่ที่เหลือต่อจากนั้นให้สมบูรณ์ เพราะบางครั้งถึงแม้ว่าเหล่าศัตรูร้ายจะถูกปราบลงแล้ว แต่กลับมีผลข้างเคียงเกิดขึ้น จึงต้องเข้าระงับควบคุมสถานการณ์ไว้ให้ได้ ก่อนที่จะเกิดสิ่งที่ไม่คาดคิด เช่น จากเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* (หลังจากที่ซีทานกับพวกปราบจอมปีศาจแห่งความมืดชั่ววินรันดร์ ที่เนิน

แห่งความสิ้นหวังได้สำเร็จ ได้พบว่าต้นไม้แห่งชีวิตอีฟาเกิดอาการบ้าคลั่ง ซีทานได้ยินเสียงร้องของ
 คุจาร์องเรียกให้เขามีชีวิตอยู่ต่อไป ซีทานจึงตัดสินใจส่งเจ้าหญิงการ์เน็ตกับพรรคพวกให้ขึ้นเรือ
 เหาะกลับไปยังโลก ส่วนเขาย้อนกลับไปที่ดินไม้อีฟาเพื่อขยับขยับมัน)

5.4.2.9. **การกลับคืน** วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) หลังจากเสร็จสิ้น
 ภารกิจหน้าที่ต่างๆ เขาพร้อมที่จะกลับคืนสู่โลกแห่งชีวิตเดิมของเขา แต่การกลับไปนั้นเขาได้ทำ
 การปลดปล่อยให้สิ่งต่างๆกลับคืนมาเหมือนเดิม ซึ่งการกลับคืนของเขาจากโลกผจญภัยสู่โลกแห่ง
 ชีวิตประจำวัน เป็นลักษณะของผู้ที่ให้ความจริง ผู้ซบเซาและผู้พิทักษ์อย่างแท้จริงแก่สรรพสิ่งทั้ง
 ปวง เช่น จากเกม *Tales of Symphonia* (หลังจากที่ลอร์ดปราบอดีตผู้กล้ามีโทษได้แล้ว เขาจึง
 ทำลายหินคูลซิสและเศษประกายของหินก็เข้ามารวมกันกับเอ็กซ์พีเรียร์ ดาบมาเทเรียเบลด์ทั้งสอง
 เล่มได้รวมกันเป็นดาบอีเทอร์นอล ซอร์ด ลอยด์จึงใช้พลังของดาบแยกโลกเทเชียร่ากับซิลวาแลนท์
 ให้ออกจากกัน หลังจากนั้นเขาได้ใช้ดาบฟันลงไปเมื่อดผลอันยิ่งใหญ่ แดกออกเป็นเมล็ดเล็กๆ
 หล่นลงไปยังพื้นโลก เมล็ดผลที่ร่วงลงมานั้น กลายร่างเป็นเทพิตามาเทลออกมาใช้พลังเร่งการ
 เจริญเติบโตของต้นไม้แห่งชีวิตมานานจนเติบโตใหญ่)

5.4.2.10. **น้ำอมฤต** วัตถุประสงค์ของ ความรู้ หรือการสรรเสริญนั้นวีรบุรุษถูกได้มา
 ภายหลังระหว่างเวลาการเดินทางผจญภัย บัดนี้ได้จัดให้ใช้ในโลกรปัจจุบันแห่งชีวิตประจำวัน
 (Everyday World) บ่อยครั้งได้มีการฟื้นฟูคืนสู่สภาพเดิม หรือการรักษาบทบาทหน้าที่ แต่ก็ได้ใช้
 ส่งเสริมเพื่อกำหนดบทบาทของวีรบุรุษในสังคม

วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ไม่ได้มีการแสดงถึงอำนาจ เกียรติยศและ
 รางวัลที่เขาได้รับหลังจากปฏิบัติหน้าที่เป็นผลสำเร็จอย่างยิ่งใหญ่ เพียงแต่ได้รับคำขอบคุณและคำ
 สรรเสริญจากผู้คนให้เป็น "ผู้กล้าแห่งตำนาน" โดยเรื่องราวของเขาได้ถูกบันทึกไว้เป็นตำนานที่
 กล่าวขานและเป็นความทรงจำของคนทั่วไปเพียงเท่านั้น ถึงแม้ว่ามีบางเกมที่พระราชอาและเหล่า
 ผู้คนมาอบของรางวัลอันมั่งคั่งกับตำแหน่งอันทรงเกียรติให้ แต่เขาปฏิเสธที่จะรับสิ่งเหล่านี้โดยสิ้น
 เเชิง เขาปรารถนาเลือกที่จะมีชีวิตอยู่อย่างสงบกับคนรัก และต้องการหลีกเลี่ยงจากภาวะที่แสนวุ่น
 วายกับอดีตอันขมขื่นของเขา เช่น จากเกม *Gensosouikoden ภาคที่ 1* (หลังจากที่แม่คดอลกับพวก
 ปราบกษัตริย์บัลบารอชชากับราชินีเวนต์ที่ชั่วร้ายได้แล้ว ที่ปราสาทนครเครกมินสเตอร์มีงานเลี้ยง
 ฉลองให้แม่คดอลในฐานะผู้นำกองทัพ พรรคพวกของเขาจึงมอบตำแหน่งให้เขาเป็นกษัตริย์คนใหม่
 แต่แม่คดอลปฏิเสธ และออกเดินทางจากพรรคพวกไปตามลำพังอย่างเงิบๆ) จากเกม
Gensosouikoden ภาคที่ 2 (หลังจากที่ฮิราเซกับพวกปราบพวกราชาอาณาจักรไฮแลนด์ได้แล้ว เขา

ปฏิเสฐที่จะรับตำแหน่งผู้นำในการสร้างอาณาจักรของสาธารณรัฐใหม่ เพราะต้องการกลับไปหาใจวีเพื่อนรักของเขาตามที่ได้ให้สัญญาไว้แก่กัน เมื่อเขาสามารถปลดปล่อยใจวีจากการถูกพลังของตราลัญจกรแห่งสาราสัตว์ (Beast Rune) ครอบงำ ทำให้ตราลัญจกรโล่แห่งประกายแสงของเขากับตราลัญจกรดาบแห่งความมืดของใจวีมารวมกันได้ เขาจึงออกเดินทางไปใช้ชีวิตอย่างสงบกับนานามิและใจวี)

5.4.2.11. **กลับถิ่นกำเนิด (Home)** วีรบุรุษเสี่ยงภัยมากมาย โดยออกไปจากโลกยุคกรรมดาไปสู่ดินแดนแห่งความมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติ ซึ่งพลังอันวิเศษเป็นสิ่งที่ใช้เผชิญหน้ากับ ศัตรูและตัดสินใจให้ชนะการต่อสู้ และวีรบุรุษจะกลับมาจากการผจญภัยอันสลับกับความสามารถเพื่อสละเป็นผลประโยชน์ไปสู่เพื่อนผู้มิตรสหาย

การกลับถิ่นกำเนิดของวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ถูกสร้างสรรค์ออกมาให้เป็นภาพประทับใจในบทสุดท้ายของการเสร็จสิ้นภาระกิจหน้าที่อันยิ่งใหญ่ หลังจากที่เขาเดินทางผจญภัย ผ่านอุปสรรคและการทดสอบอย่างยากลำบากมากมาย เพื่อปลดปล่อยความทุกข์อันแสนสาหัสแก่เหล่าผู้คนทั้งปวงที่ประสบความเดือดร้อนจากศัตรู และพิทักษ์รักษาโลกให้สงบสุข วีรบุรุษกับพรรคพวกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เมื่อเสร็จสิ้นหน้าที่การเดินทางผจญภัยแล้วต่างได้แยกย้ายไปใช้ชีวิตของแต่ละคนกันอย่างสงบสุข เช่น จากเกม *Tales of Phantasia* (หลังจากที่เครสกับพวกปราบจอมปีศาจดาออสได้แล้ว พวกเขาไปที่ต้นไม้ยุคตราซิล มินต์จะใช้พลังเวทมนตร์ปกป้องต้นไม้เอาไว้ไม่ให้ใครมาทำลาย ชูลูจะลากลับไปที่หมู่บ้านนินจาของเธอ เครสจึงใช้พลังดาบอีเทอร์นอลย้อนกลับไปยังโลกยุคปัจจุบัน คราสกับอาซีจะใช้พลังดาบที่เครสมอบให้ย้อนกลับไปยังโลกยุคอดีตของพวกเขา ส่วนเครสกับมินต์และเซลเตอร์จะกลับไปฟื้นฟูหมู่บ้านโทเทสของพวกเขาขึ้นมาใหม่)

เดิมพันธกิจของตัวเอกวีรบุรุษ คือ การรับใช้ชาติและบ้านเมือง ในฐานะที่เป็นทหารหรือนักรบต้องปฏิบัติหน้าที่ปกป้องประเทศหรือบ้านเมืองให้พ้นจากการรุกรานของอริราชศัตรู ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) วีรบุรุษมีพันธกิจที่สร้างสรรค์ใหม่ คือ ช่วยเหลือโลกมนุษย์และจักรวาลให้พ้นจากผู้รุกรานที่มาจากดาวอื่น

ส่วนพันธกิจการเดินทางไปค้นหา นั่น ตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีการเดินทางค้นหาที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการค้นหาสิ่งของที่เกี่ยวพันกับชีวิตทั้งปวง การค้นหาตัวเอง เรื่องนี้เป็นการสร้างสรรค์ที่เด่นของเกม ที่กำหนดให้ตัวเอกเกิดมาพร้อมกับความใฝ่ฝันอันยิ่ง

ใหญ่ มีความมุ่งมั่นกับปณิธานอันแรงกล้า ที่ต้องการเป็นวีรบุรุษผู้กล้าพิทักษ์โลก เขาจึงออกเดินทางผจญภัยด้วยความรักและมุ่งมั่น ในที่สุดก็ได้มาพบเหตุการณ์อันเลวร้ายที่เกิดขึ้น โดยเกิดจากฝีมือของศัตรูร้ายที่ต้องการยึดครองโลก การเดินทางผจญภัยของเขาจึงเต็มไปด้วยอุปสรรคของภัยอันตรายอันร้ายกาจ ยิ่งกว่าภัยธรรมชาติใดๆทั้งสิ้น เพราะต้องเผชิญกับสัตว์ประหลาด ปีศาจ และอมนุษย์ที่มีฤทธิ์อันร้ายกาจ

นอกจากการค้นหาตัวเอง โดยการพิสูจน์ตัวที่ต้องการเป็นผู้กล้า การเดินทางเพื่อสืบหาวิธีหยุดความชั่วร้ายของศัตรู เป็นอีกพันธกิจหนึ่งที่เขาต้องปฏิบัติ เพื่อชิงความได้เปรียบและทดสอบความสามารถ ถือเป็นการเสี่ยงที่ให้ผลประโยชน์อย่างคุ้มค่า เพราะการสืบหาวิธีหยุดความชั่วร้ายของศัตรู โยงไปหาการสืบหาเรื่องราวต่างๆที่ยังเป็นปริศนา ให้กระจ่างชัดถึงเหตุการณ์อันเลวร้ายเพื่อง่ายต่อการแก้ไข และบางเหตุการณ์ที่เขาสามารถใช้ประโยชน์จากการคลี่คลาย เพื่อให้ได้พบกับบุคคลที่ตัวเองกำลังตามหา ที่ได้รับมอบหมายให้ไปช่วยเหลือกลับมา เมื่อเขาทำสำเร็จตามคำมั่นสัญญาที่ได้ให้ไว้ ตัวเอกจึงได้ของวิเศษที่มีประสิทธิภาพสูงมาใช้ในการปราบศัตรู ดังนั้นการเดินทางเพื่อสืบค้นหาของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ในปัจจุบัน จึงมีการสร้างสรรค์ลักษณะให้มีความหลากหลายในมุมมองของทัศนคติที่ลึกและซับซ้อนขึ้น

การสร้างสรรคพันธกิจของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) อย่างสุดท้ายคือ การเดินทางเพื่อการเปลี่ยนแปลง ถือเป็นพันธกิจใหม่ที่มีการสร้างสรรค์ออกมา เป็นการเดินทางผจญภัยเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว ของกระบวนการเปลี่ยนแปลง ตามที่ได้กล่าวเอาไว้ว่า เป็นการเปลี่ยนแปลงวงจรของวัฏจักรแห่งความหายนะ ที่เข้ามาครอบงำและค้าชีวิตของผู้คนทั้งปวงอย่างวนเวียนไม่จบสิ้น เป็นการเดินทางเพื่อให้ชีวิตใหม่แก่ผู้คนและสรรพสิ่งทั้งปวง การเปลี่ยนแปลงวงจรที่ว่านี้ จะเป็นการเข้าทำลายกฎเกณฑ์เก่าและฟื้นฟูกฎเกณฑ์ใหม่ให้มีความเป็นธรรม และเกิดความผาสุก อย่างในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10* ทัดัสกับพวกออกเดินทางไปปราบอสูรซิน เพื่อเปลี่ยนแปลงวงจรหายนะที่คอยค้าดินแดนสปิรา จากการวนเวียนการเกิดของอสูรซิน และในเกม *Tales of Symphonia* ลอยด์กับโคเล็ทออกเดินทางไปทำการปลดผนึกแห่งธาตุในสถานที่ต่างๆทั่วโลก และไปทำสัญญากับภูติต่างๆเพื่อสร้างความสมดุลให้กับโลกซิลวาแรนท์กับโลกเทเชียราให้เกิดความสมดุลกัน

ดังที่เห็นแล้วว่า พันธกิจของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีมากมาย เพราะผู้สร้างต้องการกำหนดให้เนื้อเรื่องมีขนาดที่ยาวและซับซ้อน แต่สามารถแบ่งหน้าที่พันธกิจของตัวเอกในเกมอย่างหลักๆได้เป็นสามอย่าง โดยที่พันธกิจด้านการสืบค้นหามีข้อปลีกย่อยลงไป

อีก ถือเป็นการสร้างสรรค์ใหม่ ส่วนพันธกิจการออกเดินทางเพื่อการเปลี่ยนแปลงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่นั้น เป็นที่น่าสังเกตว่า ตัวเอกต้องออกเดินทางไปปฏิบัติหน้าที่ในฐานะผู้คุ้มกันนางเอก ดังนั้นพันธกิจของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ส่วนใหญ่จะร่วมการกระทำระหว่างพระเอกกับนางเอกเสมอ

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่า พันธกิจของตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีการสร้างแรงผลักดันที่แตกต่างกัน อย่างแรก พันธกิจเพื่อการต่อสู้ แรงผลักดันจะอยู่ที่ตัวศัตรู โดยจะส่งผลให้แก่ตัวเอกเกิดปฏิกิริยาของความขัดแย้ง ส่งผลการกระทำที่ตอบสนองความต้องการ คือ การเดินทางไปปราบ อย่างที่สอง พันธกิจเพื่อการเปลี่ยนแปลง แรงผลักดันจะอยู่ที่สภาพแวดล้อมเป็นตัวกระทำให้ตัวเอกกับพวกมีการตอบสนอง ให้กระทำการออกเดินทางเพื่อเปลี่ยนแปลงบางอย่าง โดยที่แรงผลักดันนี้มีผลทำให้ตัวเอกกับพวก เกิดความคิดที่ต่อต้านและพยายามดิ้นรนให้หลุดพ้นในสิ่งที่เข้าครอบงำ อย่างที่สาม พันธกิจเพื่อการสืบค้นหา แรงผลักดันจะออกมาเป็นสองทาง คือ จากสิ่งที่ทำการค้นหาและจากตัวของตัวเอก ที่ส่งผลให้เกิดภาวะความคิดสองทาง คือ หาทางปกป้องสิ่งนั้นและค้นหาตัวตนที่แท้จริงของตัวเอง ที่เป็นการพิสูจน์ตัว เมื่อเกิดความรู้สึกว่าชีวิตของเขาเป็นประโยชน์ต่อสรรพสิ่งบนโลก

จากที่วิเคราะห์และอภิปรายวิถีชีวิตของวีรบุรุษอันเป็นสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) พบว่ามีการสืบสานลักษณะของวีรบุรุษ เมื่อเปรียบเทียบกับแบบแผนเดิมของโจเซฟ แคมป์เบล ที่เขาได้ศึกษาเรื่องราวของวีรบุรุษจากตำนานปรัมปราและวีรบุรุษที่อยู่ในประวัติศาสตร์จริง นำมาเขียนหนังสือเรื่อง **วีรบุรุษพันหน้า** (The Hero with a Thousand Faces) ส่วนใหญ่มีลักษณะตรงตามลำดับของแบบแผนวิถีชีวิตและรายละเอียดบางส่วน

สรุปจากการวิเคราะห์และอภิปรายสัญลักษณ์วีรบุรุษข้างต้นพบว่า วีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีลักษณะของความเป็นสากลที่ร่วมสมัย ผู้สร้างได้รับอิทธิพลความคิดวีรบุรุษจากทางตะวันตกผสมกับวีรบุรุษทางตะวันออกและรวมเข้ากันได้อย่างกลมกลืน นอกจากนี้ยังได้มีการสร้างสรรค์บางส่วนขึ้นมาใหม่ จนกลายเป็นแบบฉบับของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) คือ เริ่มต้นเรื่องที่ตัวเอกแบบวีรบุรุษเป็นเพียงแค่เด็กธรรมดาที่ใช้ชีวิตอยู่ในหมู่บ้านหนึ่ง แต่ด้วยความซุกซน อยากรู้อยากเห็น จึงนำไปให้ได้ไปพบกับเหตุการณ์ต่างๆ ผลักดันให้ออกเดินทางผจญภัยไปกอบกู้และพิทักษ์โลก การออกเดินทางของเขาจึงมาพร้อมกับความไฝฝันและอุดมการณ์อันกล้าหาญ เพื่อที่จะเป็น "ผู้กล้า" ในอนาคต

ผู้วิจัยพบว่า เนื่องจากผู้สร้างต้องการให้ตัวเอกแบบวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีลักษณะเป็นเพียงมนุษย์ธรรมดาในสังคมจริงของยุควัตถุนิยมและทุนนิยม ที่มีความปรารถนาอันแรงกล้า มีความกระตือรือร้น และมานะพยายาม ที่จะทำความฝันของตัวเองให้กลายเป็นจริง กับการมีอุดมการณ์ที่กว้างไกล ห่วงใยเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ผู้สร้างต้องการใช้ให้เป็นสัญลักษณ์ เพื่อให้เครื่องมือถ่ายทอดการสนทนาของผู้เล่นให้รู้จักต่อสู้กับชีวิต การเอาตัวรอดในสังคมอย่างชาญฉลาด รู้จักช่วยเหลือสังคมที่นับวันมีแต่ความเห็นแก่ตัวและเอาเปรียบซึ่งกันและกัน อีกทั้งผู้สร้างต้องการให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานกับเนื้อเรื่องที่เป็นแบบใหม่เข้ากับยุคสมัยปัจจุบันนั่นเอง ดังนั้นสัญลักษณ์ของวีรบุรุษในเกมที่มีการสืบสาน จึงมีการปรับเปลี่ยนทัศนคติไปบ้างเพื่อให้สอดคล้องกับสังคมปัจจุบัน ถือเป็น การสร้างสรรค้อย่างหนึ่ง

5.5. พลังอำนาจพิเศษของตัวเอก: สัญลักษณ์ที่มีการสืบสานและสร้างสรรค์

พลังอำนาจเป็นสิ่งที่เสริมความเป็นวีรบุรุษให้แก่ตัวเอกในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) สามารถจำแนกพลังอำนาจของตัวเอกที่ปรากฏในเกมได้เป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ คือ พลังจากอาวุธวิเศษ พลังจากของวิเศษ พลังจากเวทมนตร์คาถา และพลังจากท่าไม้ตาย ผู้วิจัยพบว่ามีการสืบสานประเภทของพลังอำนาจพิเศษของตัวเอกในนิทานทั่วไป โดยผู้วิจัยได้เปรียบเทียบกับงานวิจัยของเอื้อนทิพย์ พิระเสถียร¹⁰ ที่จำแนกพลังอำนาจพิเศษของตัวเอกในนิทานชาดก พบว่ามีความตรงกันใน 3 ประเภท คือ พลังจากอาวุธวิเศษ พลังจากของวิเศษ และพลังจากเวทมนตร์

ส่วนการสร้างสรรค์ในประเภทของพลังอำนาจนั้น มีประเภทที่เพิ่มเข้ามาใหม่ คือ พลังจากท่าไม้ตาย เป็นพลังพิเศษจากกระบวนการต่อสู้ของตัวเอกอย่างล้ำเลิศในเชิงยุทธ์ โดยมีพลังพิเศษที่แฝงอยู่ในกาย พลังจากท่าไม้ตายนี้ได้รับอิทธิพลจากวรรณกรรมกำลังภายในของจีน ที่มีเรื่องราวของการใช้วิทยายุทธ์ในการต่อสู้กับฝ่ายอธรรม ซึ่งวิทยายุทธ์นี้เกิดจากการฝึกฝนตามคัมภีร์วิชาการต่อสู้ต่างๆ หรือเลียนแบบท่าทางจากสัตว์จรู๋แจ่ง โดยใช้พลังจากภายในร่างกายถ่ายทอดออกมาตามกระบวนการที่ออกมาอย่างต่อเนื่อง เช่น ในเรื่องมังกรหยก ก๊วยเจ๋งได้เข้าใจอันลึกซึ้งต่อคัมภีร์เก้าอิมจินเก็ง วิทยายุทธ์จึงรุดหน้าอย่างมาก จนสามารถฝึกวิชาฝ่ามือพิชิตมังกรสิบแปดท่า ในเรื่องกระบี่เย้ยยุทธจักร เหลิงผู้ขงมีท่าไม้ตาย คือ วิชาเก้ากระบี่เดียวดาย ในเรื่องแปดเทพอสูรมังกรฟ้า องค์ชายดวนอวี่มีท่าไม้ตาย คือ ดรชรชนีกระบี่หกชีพจร เหล่านี้เป็นต้น

¹⁰ เอื้อนทิพย์ พิระเสถียร. "การศึกษาเชิงวิเคราะห์แบบเรื่องและอนุภาคในปัญญาชาดก". วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529. หน้า 159.

ถึงแม้ว่าเรื่องราวของท่าไม้ตายจากวิทยายุทธในวรรณกรรมกำลังภายในจะเป็นที่รู้จักของผู้คนนานแล้ว แต่ถือว่ายังไม่เป็นสิ่งที่เก่าแก่และมีความเป็นสากล การนำมาปรากฏในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) จึงดูประหนึ่งว่าเป็นของใหม่ เพราะไม่เคยมีปรากฏในนิทานทั่วไป ถือว่าพลังจากท่าไม้ตาย เป็นพลังอำนาจของตัวละครประเภทใหม่ที่มีการสร้างสรรค์

นอกจากนี้ยังมีการสร้างสรรค์ลักษณะของพลังอำนาจแต่ละประเภทในรายละเอียดอีกมาก โดยแต่ละประเภทจะปรากฏพลังอำนาจหลายชนิดและหลายชื่อ

5.5.1. พลังจากอาวุธวิเศษ ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีอาวุธวิเศษปรากฏอยู่อย่างมากมายหลายประเภท มีทั้งที่เป็นของตัวละครและพรรคพวก การที่ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีจำพวกของอาวุธมากมายและหลายชื่อ เป็นการสร้างสรรค์อย่างหนึ่ง ส่วนการสืบสานของอาวุธนั้น เป็นการสืบสานอาวุธที่ตัวละครใช้ ในนิทานทุกเรื่อง ส่วนใหญ่ตัวละครนิยมใช้ดาบเป็นอาวุธ เพราะถูกกำหนดให้มีอาชีพเป็นนักรบ ที่เชี่ยวชาญการใช้ศาสตราวุธจำพวกดาบ ทำให้ตัวละครเป็นยอดนักรบ (Sword man) เสมอ ซึ่งผู้วิจัยจะขอยกตัวอย่างของอาวุธวิเศษของตัวละครในบางเกม มาวิเคราะห์ให้เห็นถึงการสร้างสรรค์ดังนี้

ตารางแสดงตัวอย่างอาวุธวิเศษของตัวละครในเกม *Tales of Phantasia* มีดังนี้

อาวุธที่มีประสิทธิภาพสูงหรือพิเศษ	คุณสมบัติ	วิธีการได้
หอกแห่งเทพกุนนีล	หอกของเทพเจ้าในตำนาน พลังโจมตีด้วยการฟัน+180 การแทง+250 ค่าความแม่นยำ+5	ครั้งแรกได้เป็นรางวัลจากพระราชาราชเมืองอัลวานิส ครั้งต่อมาได้โดยการเอาชนะเทพไอดินที่หอคอยแห่งไฟ
ดาบเลเซอร์เบลด	เป็นอาวุธที่มีพลังทางวิทยาศาสตร์ของมหานครโทลโบราณที่อยู่ใต้ทะเลลึก มีคุณสมบัติเป็นธาตุไฟ พลังโจมตีด้วยการฟัน+595 การแทง+580 ค่าความแม่นยำ+10	ซื้อที่ร้านค้าในเมืองฟรีสคิล ราคา 200,000 กัลด์
ดาบไอส์โคพิน	เป็นดาบวิเศษที่มีอานุภาพการฟันที่รุนแรง สมัยก่อนใช้สำหรับปราบมังกรแดง	ซื้อที่ร้านค้าในหมู่บ้านอารี ราคา 300,000 กัลด์

	มีคุณสมบัติเป็นผีนึกของธาตุน้ำ พลัง โจมตีด้วยการฟัน+595 การแทง+580 ค่าความแม่นยำ+10	
ดาบพรานเวลซุ	เป็นดาบเวทมนตร์แห่งไฟ เป็นหนึ่งใน สามของอาวุธในตำนาน มีคุณสมบัติ เป็นธาตุไฟ ตัวดาบมีเปลวเพลิงลุกอยู่ ตลอดเวลา พลังโจมตีด้วยการฟัน+900 การแทง+900 ค่าความแม่นยำ+10	เอาชนะภูติแห่งไฟชื่อฟรามเบ ลูฟที่หอคอยแห่งไฟ ซึ่งเป็นภูติ คอยดูแลภาพของเทพโอดิน
ดาบวอพัล ซอร์ด	เป็นดาบเวทมนตร์แห่งน้ำแข็ง เป็นหนึ่ง ในสามของอาวุธในตำนาน มีคุณสมบัติ เป็นธาตุน้ำ ตัวดาบมีรูปทรงเป็นผลึกน้ำ แข็ง พลังโจมตีด้วยการฟัน+900 การ แทง+900 ค่าความแม่นยำ+10	เอาชนะภูติแห่งน้ำแข็งชื่อเฟน บีสท์ ที่อาศัยอยู่ในถ้ำแห่งน้ำ แข็ง
ดาบอีเทอร์นอล ซอร์ด	เป็นดาบเวทมนตร์แห่งกาลเวลา มีพลัง ที่ใช้ควบคุมกาลเวลา พลังโจมตีด้วย การฟัน+1050 การแทง+1140 ค่า ความแม่นยำ+60	เอาชนะภูติโอริจินที่สถิตใน แท่นศิลาศักดิ์สิทธิ์ของป่าหลัง หมู่บ้านชาวเอลฟ์ เขาจะใช้ พลังรวมดาบพรานเวลซุกับวอ พัลซอร์ด ให้กลายมาเป็นดาบ แห่งเวลาอีเทอร์นอล ซอร์ด
ดาบไซเดียน	เป็นดาบวิเศษในตำนาน มีคุณสมบัติ เป็นธาตุไฟ พลังโจมตีด้วยการฟัน +1240 การแทง+1240 ค่าความแม่น ยำ+60	เป็นอาวุธลับของเกม ได้มา จากการเข้าไปร่วมงานแข่งขัน ประลองยุทธ์ที่ปราสาทเมือง ยูคริต ให้ได้ตำแหน่งชนะเลิศ ติดต่อกัน 7 ครั้ง โดยในครั้งสุด ท้ายของการประลองในรอบชิง จะพบกับนักรบสาววิริส ซึ่งเป็น น้องสาวของสตัน ตัวเอกใน เกมTales of Destiny ถ้าเอา ชนะเธอได้จึงได้ดาบมา

จากตารางที่แสดงอาวุธวิเศษของตัวเอกเฉพาะบางอย่างนั้น จะพบว่ามีการสร้างสรรคชื่อของอาวุธปรากฏอย่างหลากหลาย มีการแสดงคุณสมบัติของอาวุธในการใช้งาน โดยมีในเรื่องของค่าพลังโจมตี เป็นค่าที่สร้างความเสียหายให้แก่พลังชีวิต (HP) ของศัตรู อย่างที่ให้เห็นในตารางข้างต้นนั้น อาวุธที่เป็นสุดยอดของเกม *Tales of Phantasia* คือ *ดาบอีเทอร์นอล ซอร์ด* เป็นดาบพิเศษในตำนาน มีพลังที่สามารถควบคุมกาลเวลาได้ หลังจากที่ตัวเอกคือเครสนั้นได้นำไปใช้ปราบจอมปิศาจดาออสที่อยู่ในปราสาทของโลกอนาคตสำเร็จแล้ว เขาได้ใช้พลังของดาบย้อนเวลาพาเขากับพวกกลับมาสู่ยุคปัจจุบัน

ส่วนพลังการโจมตีของดาบอีเทอร์นอล ซอร์ดนี้ มีสองส่วน คือ พลังโจมตีจากการฟันที่มีค่า 1050 หมายถึงมีพลังทำลายค่าพลังชีวิตของศัตรูให้เสียหาย 1050 แต่จำนวนค่านี้ไม่ใช่ค่าตัวเลขที่แน่นอน ต้องขึ้นอยู่กับค่าพลังป้องกันของศัตรูที่นำมาหักลบกันด้วย ถ้าศัตรูมีค่าพลังป้องกัน 520 ดังนั้นดาบอีเทอร์นอล ซอร์ดสามารถสร้างความเสียหายแก่ค่าพลังชีวิตของศัตรูด้วยการฟันได้ 530 และพลังโจมตีจากการแทงที่มีค่า 1140 มีลักษณะเช่นเดียวกับการฟัน นอกจากนี้ผลจากที่เครสได้ดาบอีเทอร์นอล ซอร์ดมาครอบครอง เขาจึงได้รับวิชาท่าไม้ตายของดาบมาใช้ คือ *ท่าฟันทิวากาล* *ท่าฟันห้วงสีดำ* *บินย้ายห้วงอากาศ* ซึ่งเป็นพลังท่าไม้ตายประจำดาบอีเทอร์นอล ส่วนดาบวิเศษที่ชื่อว่าดาบไซเดียนั้น เป็นดาบพิเศษสุดยอดในตำนาน โดยไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องในเกม เป็นอาวุธลับพิเศษที่ผู้เล่นต้องคิดค้นหาเอาเอง โดยถูกซ่อนไว้ในเหตุการณ์หนึ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหลักของเกมแต่อย่างใด

เป็นที่น่าสังเกตว่าอาวุธวิเศษที่มีประสิทธิภาพสูง เป็นอาวุธสุดยอดในตำนานนั้น ตัวเอกต้องออกค้นหาในสถานที่ต่างๆ เพื่อนำไปใช้เสริมพลังในการปราบศัตรูที่เป็นหัวหน้าใหญ่ โดยที่อาวุธวิเศษในตำนานในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้มีความสำคัญต่อตัวเอก เพราะเป็นสิ่งเสริมขีดความสามารถให้ตัวเอกเป็นวีรบุรุษ ทำให้มีพลังโจมตีที่สูงในการต่อสู้กับศัตรูที่แข็งแกร่ง ตามทัศนคติของผู้วิจัยคิดว่าเรื่องอาวุธสุดยอดในตำนานของตัวเอก ได้สืบสานความคิดมาจากนิทานโบราณทั้งของตะวันตก คือ วรรณกรรมเรื่องกษัตริย์อาร์เธอร์กับอัศวินผู้กล้า ที่กษัตริย์อาร์เธอร์ได้รับดาบเอ็กส์คาลิเบอร์อันเป็นดาบในตำนานจากเทพิดาแห่งทะเลสาบ และจากความคิดในนิทานตะวันออก คือ วรรณกรรมกำลังภายในเรื่องแปดเทพอสูรมังกรฟ้าและมังกรหยก ที่มีการกล่าวถึงอาวุธในตำนานสองอย่าง คือ *กระบี่อิงฟ้า* และ *ดาบฆ่ามังกร*

ส่วนอาวุธวิเศษอื่นๆที่ไม่ใช่เป็นอาวุธพิเศษที่มีประสิทธิภาพสูงหรืออาวุธในตำนานแท้จริง ตัวเอกกับพรรคพวกสามารถหาซื้อได้ในร้านขายอาวุธที่อยู่ในเมืองหรือหมู่บ้าน โดยที่ราคา

จะสูงมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของอาวุธ ในนิทานทั่วๆไปสมัยก่อนตัวเอกจะเกิดมาพร้อมกับอาวุธวิเศษ แต่มาในสมัยปัจจุบันเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นนิทานสมัยใหม่จะกำหนดให้ตัวเอกคือผู้เล่นที่สวมบทบาทมีอาวุธไปปราบศัตรู โดยการไปซื้อในร้านค้าหรือเก็บในหีบสมบัติที่อยู่ในสถานที่ต่างๆ เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า ความสามารถของคนนั้นไม่ได้มีมาตั้งแต่เกิด สามารถที่จะไขว่คว้ามาได้ในที่ต่างๆและปัจจุบันโลกของเราเป็นสังคมทุนนิยม จึงสามารถใช้เงินตราซื้อหาความสามารถมาครอบครองได้

5.5.2. **พลังจากเวทมนตร์คาถา** ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีการสร้างเวทมนตร์ให้แก่ตัวเอกกับพรรคพวกนำไปใช้ต่อสู้กับศัตรูมากมายหลายชนิด หลายชื่อและหลายประเภท โดยที่เวทมนตร์ประเภทธรรมดาทั่วไปนั้น ในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 5* ยังมีการสืบสานในสายชนิดของเวทมนตร์ได้แก่ *เวทมนตร์ขาว* ที่เป็นเวทมนตร์สายรักษาและฟื้นฟู และ *เวทมนตร์ดำ* เป็นเวทมนตร์สายต่อสู้หรือทำลาย *ส่วนการสร้างสรรค* มีการเพิ่มชนิดของเวทมนตร์ประเภทธรรมดาทั่วไปให้มีความพิเศษยิ่งขึ้น ได้แก่ *จำพวกเวทมนตร์เขียว* เป็นพลังเวทมนตร์ที่ได้จากการดิ่งและเรียนรู้จากพลังพิเศษของสัตว์ประหลาด และ *เวทมนตร์แห่งเวลาและอากาศ* เป็นเวทมนตร์ที่สามารถควบคุมกาลเวลาและอากาศได้ โดยมีคาถาจำพวก *สปีด* ทำให้การเคลื่อนที่ของฝ่ายผู้ใช้เร็วขึ้น *สโลว์* ทำให้ความคล่องตัวของศัตรูช้าลง *โคเมท* ใช้พลังเรียกดาวตกมาโจมตีใส่ศัตรู *รีเทิร์น* เป็นคาถาใช้ย้อนเวลา หากฝ่ายผู้ใช้กำลังตกเป็นฝ่ายเสียเปรียบในการต่อสู้ ให้กลับคืนสู่สภาพและตำแหน่งเดิมเหมือนเวลาที่เริ่มต่อสู้ เป็นต้น

นอกจากนี้การสร้างสรรคพลังเวทมนตร์ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้กำหนดให้เวทมนตร์แต่ละชนิดมีระดับ (Level) อย่างในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 5* ระดับของเวทมนตร์ในแต่ละสาย มีระดับสูงสุดอยู่ที่ระดับ 6 ชนิดของเวทมนตร์ในระดับนี้จะมีอำนาจที่สูงและรุนแรง อย่างสายเวทมนตร์ดำในระดับ 6 มีชนิดเวทมนตร์ คือ *เฟรอา* เป็นเวทมนตร์ที่ทำให้พลังงานในอากาศเกิดระเบิดอย่างรุนแรงใส่ศัตรูทุกตัว *เดส* เป็นเวทมนตร์ที่ใช้พลังทำลายศัตรูอย่างรวดเร็ว *แอสพิล* ใช้ดูดค่าพลังเวทมนตร์ (MP) ของศัตรูมาใส่ตัวผู้ใช้เวลาที่ใกล้หมด

การสร้างสรรคชื่อของเวทมนตร์ที่ปรากฏในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีทั้งที่ตั้งชื่อตามลักษณะของเวทมนตร์ และตั้งชื่อขึ้นมาตามความคิดของผู้สร้าง อย่างแรกชื่อที่ตั้งตามลักษณะของเวทมนตร์นั้น ได้เรียกชื่อตามลักษณะของอำนาจที่ปรากฏ เช่น *ไฟร์เฮอร์* เป็นการให้พลังไฟโจมตี *บิซซาร์ด* เป็นการสร้างลึมน้ำแข็งตกใส่ศัตรู *สลีป* ทำให้ศัตรูหลับ *พอยซัน* ทำให้ศัตรูติดพิษ เหล่านี้เป็นต้น ส่วนชื่อของเวทมนตร์ที่ตั้งขึ้นมาใหม่ตามความคิดของผู้สร้าง โดยมากเป็น

ชื่อที่ไม่มีมีความหมาย เพียงแต่เพื่อให้เกิดความไพเราะและความแปลกใหม่ เช่น *ไวบรา* ใช้สำหรับตรวจค่าพลังชีวิต (HP) และจุดอ่อนของศัตรู *เรอัส* แก่ไขสภาพที่ต่อสู้ไม่ได้ *บลิงค์* แยกตัวเพื่อเลี่ยงการโจมตี *ซาราคิมา* หยดลมหายใจของศัตรู *กราบิเด* ใช้ลดค่าพลังชีวิต (HP) ของศัตรูลงครึ่งหนึ่ง เป็นต้น

อย่างสุดท้ายประเภทของเวทมนตร์ในรูปแบบพิเศษ ซึ่งเป็นตัวบ่งเกิดของเวทมนตร์ในแต่ละชนิด โดยที่ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) แต่ละเกมมีการสร้างสรรค์ลักษณะและประเภทของเวทมนตร์ไม่เหมือนกัน อย่างเกม *Final Fantasy* ในภาคที่ 5 และภาคที่ 9 มีลักษณะของเวทมนตร์ที่เกิดจากความสามารถพิเศษ (Ability) โดยที่ในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 5* เป็นระบบ Ability ที่อิสระ โดยตัวละครเอกกับพรรคพวกในเกม จะมีความสามารถที่ใกล้เคียงกันมาก ทำให้ผู้เล่นสามารถปรับแต่งความสามารถของตัวละครจากการเปลี่ยนอาชีพได้¹¹ ส่วนเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* ระบบ Ability จะมีอยู่ในตัวตั้งแต่แรก แต่ไม่แสดงออกมา แต่จะเกิดขึ้นจากอาวุธ เครื่องป้องกันและของวิเศษ (item) ที่ใช้ อีกทั้งระดับของ Ability จะเพิ่มขึ้นตามประสบการณ์ของการต่อสู้ กับธาตุมนตร์วิเศษ (Materia) ที่อยู่ในภาคที่ 7 และจำพวกสัตว์อสูรต่างๆ ที่มีอยู่เกือบทุกภาค ส่วนเกม *Gensosaikoden* มีลักษณะของเวทมนตร์ที่เกิดจากตราลัญจกรวิเศษ (Runes) ซึ่งแต่ละอย่างจะประกอบไปด้วยชนิดของเวทมนตร์ต่างๆ โดยมีทั้งเวทมนตร์สายรักษาหรือฟื้นฟูและต่อสู้โจมตี

การสร้างสรรค์เวทมนตร์จำพวกสัตว์อสูร ถือว่าเป็นเวทมนตร์ชนิดพิเศษ เพราะไม่ได้ใช้การร่ายคาถาเหมือนเวทมนตร์ทั่วไป แต่ใช้การควบคุมเรียกสัตว์อสูรที่อยู่ในอาณาเขตของเจ้าของ ให้ออกมาใช้งานได้ตามความต้องการอย่างอิสระ ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ โดยที่สัตว์อสูรในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้สร้างสรรค์ลักษณะและอาณาเขตที่แตกต่างกันมากมาย บางตัวมีลักษณะเหมือนเทพและอสูร บางตัวเหมือนสัตว์ต่างๆ แต่จะออกเป็นลักษณะแบบสัตว์ประหลาดจากตารางต่อไปนี้ที่แสดงตัวอย่างให้เห็นถึงลักษณะของเวทมนตร์ประเภทต่างๆ ที่ปรากฏในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG)

¹¹ MEGA, ปีที่ 10, เล่มที่ 23, (19 พฤษภาคม 2543), หน้า 30.

ก. ตารางแสดงตัวอย่างลักษณะและประเภทของเวทมนตร์ ที่เกิดมาจากความสามารถพิเศษ Ability ในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10*

ชื่อของ Ability	ค่าพลังเวทย์(MP) ที่ใช้	ผลของเวทมนตร์
เคอัลร่า	10	ฟื้นฟูค่าพลังชีวิต (HP) ของพรรคพวก 1 คนจำนวน 50 %
เคอัลก้า	20	ฟื้นฟูค่าพลังชีวิต (HP) ของพรรคพวก 1 คนจนเต็ม
เอสน่า	5	ฟื้นฟูความผิดปกติของ Status จำพวกติดพิษ ติดความมืด อากาศหลับ กลายเป็นหิน อากาศลึบสน และอากาศบ้าคลั่งของพรรคพวก 1 คน
บาไฟฟ์	2	ป้องกันความเสียหายของพรรคพวกจากการโจมตีทางกายภาพด้วยธาตุไฟในหนึ่งรอบ
บาซันด์	2	ป้องกันความเสียหายของพรรคพวกจากการโจมตีทางกายภาพด้วยธาตุสายฟ้าในหนึ่งรอบ
บาไวด์	2	ป้องกันความเสียหายของพรรคพวกจากการโจมตีทางกายภาพด้วยธาตุน้ำในหนึ่งรอบ
บาโคลด์	2	ป้องกันความเสียหายของพรรคพวกจากการโจมตีทางกายภาพของน้ำแข็งในหนึ่งรอบ
อาเรซ	60	ฟื้นฟูสภาพการไม่สามารถต่อสู้ได้ของพรรคพวก 1 คน พร้อมทั้งฟื้นฟูค่าพลังชีวิต (HP) จนเต็ม
โฮลี	85	โจมตีด้วยพลังธาตุศักดิ์สิทธิ์ไปหาศัตรูทุกตัว

ข. ตารางแสดงตัวอย่างลักษณะและประเภทของเวทมนตร์ ที่เกิดมาจากมนตร์อสูร ในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 10*

ชื่อมนตร์อสูร	ค่าพลังเวทย์(MP) ที่ใช้	ผลของมนตร์อสูรที่ได้
ซ็อคโคโบ	4	เรียกนกซ็อคโคโบมาโจมตีศัตรู

ซิลฟ์	8	เรียกเทพแห่งลมซิลฟ์มาโจมตีศัตรูและใช้พลังกระชิบแห่งลมเติมค่าพลังชีวิต (HP) ให้กับฝ่ายผู้ที่เรียกทุกคน
เรโมร่า	2	เรียกฝูงสัตว์อสูรปลามาเกาะศัตรูให้หยุดนิ่งชั่วขณะ
ชีวา	10	เรียกเทพชีวามาโจมตีศัตรูทุกตัว โดยการใส่พลังDiamond Dust
รามู	12	เรียกเทพอสูรสายฟ้ารามู มาใช้พลังสายฟ้าโจมตีศัตรู
อิพริท	11	เรียกเทพอสูรแห่งไฟอิพริท มาใช้เพลิงแห่งนรกเผาผลาญศัตรู
ไททัน	25	เรียกเทพอสูรแห่งปฐพีไททัน มาใช้พลังแผ่นดินไหวโจมตีศัตรู
โอดิน	48	เรียกเทพโอดิน มาใช้ดาบวิเศษผ่าศัตรู
ริเวียธาน	39	เรียกเทพแห่งสายน้ำริเวียธาน มาโจมตีศัตรูด้วยพลังไดโคโซ
บาฮามูท	99	เรียกเทพมังกรบาฮามูท มาใช้พลัง Mega Flareโจมตีศัตรู

ค. ตารางแสดงตัวอย่างลักษณะและประเภทของเวทมนตร์ ที่เกิดมาจากตราลัญจกรวิเศษ (Rune) ในเกม *Gensosuiikoden*

ชื่อตราลัญจกร	ระดับ	ชื่อเวทมนตร์ที่ปรากฏ	ผลที่ได้
โล่แห่งประกายแสง	1	กุศลกรรมอันยิ่งใหญ่	ฟื้นค่าพลังชีวิต(HP)ของฝ่ายเราทุกคนกลับคืน 70
	2	แสงเปล่งประกาย	ทำลายศัตรูทุกตัวเสียหาย 130
	3	ปฏิญาณการต่อสู้	ฟื้นค่าพลังชีวิต(HP)ของฝ่ายเราทุกคนกลับคืน 300
	4	เครื่องหมายผู้ให้อภัย	รักษาสภาพผิดปกติของฝ่ายเราให้กลับคืนทุกคน พร้อมทั้งทำลายศัตรูหนึ่งตัวเสียหาย 2000
ชีวิตและความตาย (Soul Easter)	1	การขึ้นนำของความตาย	ศัตรูตายทันทีหนึ่งตัว
	2	ภาพมายาสีดำ	ทำลายศัตรูทุกตัวเสียหาย 500
	3	นรกโลกันต์	ศัตรูตายทันทีทุกตัว
	4	พิพากษาลงทัณฑ์	ทำลายศัตรูหนึ่งตัวเสียหาย 1500

เพลิงพิโรธ	1	กำแพงเปลวเพลิง	ทำลายศัตรูหนึ่งแถวเสียหาย 500
	2	เปลวเพลิงร้ายรำ	ทำลายศัตรูทุกตัวเสียหาย 300
	3	ระเบิดเพลิงมหาวินาศ	ทำลายศัตรูทุกตัวเสียหาย 700
	4	เปลวเพลิงอันร้อนแรง	ทำลายศัตรูทุกตัวเสียหาย 900
สายธารไหลริน	1	สายหมอกคุ้มกัน	ป้องกันทุกคนจากอานุภาพและคุณสมบัติของเวทมนตร์ศัตรู 20%
	2	สายน้ำความอ่อนโยน	ฟื้นค่าพลังชีวิต(HP)ของฝ่ายเราทุกคนกลับคืน 300
	3	ทะเลสาปสุขสงบ	ศัตรูไม่สามารถใช้เวทมนตร์ได้ 3 รอบ
	4	มหาสมุทรอันยิ่งใหญ่	แก้ไขสภาพต่อสู้ไม่ได้ของฝ่ายเราหนึ่งคน พร้อมทั้งฟื้นค่าพลังชีวิต(HP) ของทุกคนกลับคืนจนเต็ม
ลมพายุหมุน	1	สายลมแห่งการรักษา	ฟื้นค่าพลังชีวิต(HP)ฝ่ายเราหนึ่งคนกลับคืนจนเต็ม
	2	ลมตัดฉีก	ทำลายศัตรูทุกตัวเสียหาย 450
	3	ล้างสังหารณ์แห่งพายุ	สะท้อนการโจมตีด้วยเวทมนตร์ของศัตรู
	4	สายลมประกายแสง	ฟื้นค่าพลังชีวิต(HP)ของฝ่ายเราทุกคนกลับคืน 500 และทำลายศัตรูทุกตัวเสียหาย 500
มหาปฐพี	1	ธรณีพยายบาท	เพิ่มอัตราการโจมตีกลับได้ผล 100%ของฝ่ายเราหนึ่งคน
	2	สรวงสวรรค์พิทักษ์	ป้องกันฝ่ายเราจากการโจมตีด้วยเวทมนตร์ของศัตรูหนึ่งครั้ง
	3	ธรณีสะเทือน	ทำลายศัตรูทุกตัวที่อยู่บนพื้นดินให้เสียหาย 800
	4	เทพารักษ์แห่งมหาปฐพี	เพิ่มพลังป้องกันทางกายภาพและพลังป้องกันเวทย์ของฝ่ายเราทุกคนเพิ่มขึ้น 30%
	1	สายฟ้าฟาดทำลาย	ทำลายศัตรูหนึ่งแถวเสียหาย 120

อสูรขนาดค้ำราม	2	สายฟ้าสวรรค์	ทำลายศัตรูหนึ่งตัวเสียหาย 600
	3	ลูกบอลสายฟ้าฟาด	ทำลายศัตรูหนึ่งตัวเสียหาย 1000
	4	พายุสายฟ้า	ทำลายศัตรูหนึ่งตัวเสียหาย 1200

จากที่ได้เห็นลักษณะของเวทมนตร์ในตารางข้างต้นเหล่านี้ เป็นการแสดงให้เห็น การสร้างสรรค์ใหม่ของเวทมนตร์ เพื่อให้เวทมนตร์มีความหลากหลายและมีความแปลกใหม่ เพราะให้ผู้เล่นมีความสนุกสนานในการเล่น เกม สามารถเลือกใช้เวทมนตร์ที่มีอยู่อย่างมากมาย เพื่อปราบศัตรู นอกจากนี้ในตารางที่แสดงรายการของเวทมนตร์ เวทมนตร์แต่ละชนิดจะมีการ แสดงค่าพลังเวทมนตร์ (MP) ที่ต้องเสียเมื่อใช้ออกมา โดยที่ค่าพลังเวทมนตร์ (MP) ของเวทมนตร์ แต่ละอย่างมีค่าจำนวนที่ต้องเสียไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับระดับความสามารถหรืออานุภาพเป็นปัจจัยที่ สำคัญ

เป็นที่น่าสังเกตว่าค่าพลังเวทมนตร์ (MP) ในบางเกมอาจใช้อักษรย่อไม่เหมือนกัน อย่างในเกม *Tales of Phantasia* ใช้คำว่า TP มาจากคำว่า Technical Point แต่ในขณะที่บางเกม คือ เกม *Gensosouikoden* การใช้เวทมนตร์จากตราสัญลักษณ์เฉพาะแต่ละอย่าง ไม่มีการเสียค่าพลัง เวทมนตร์ (MP) แต่เมื่อใช้คาถาใดคาถาหนึ่งของระดับนั้นๆ ที่อยู่ในตราสัญลักษณ์นั้น ที่ผู้เล่นได้ ติดตั้งเอาไว้ คาถาเวทมนตร์ชนิดนั้นจะหมดไปในทันที วิธีที่ได้คาถาของเวทมนตร์คืน ตัวเอกและ พรรคพวกต้องไปนอนพักผ่อนในโรงแรม หรือชุบพลังจากลูกแก้วที่ใช้บันทึกข้อมูลการเล่น

การสร้างสรรค์ของเวทมนตร์ในบางเกม จะออกมาในรูปแบบของการใช้ กล่าวคือ สามารถที่จะใช้การรวมพลังของเวทมนตร์ให้กลายเป็นเวทมนตร์ชนิดใหม่ มีอานุภาพการทำลายที่ สูง ถือเป็นกลเม็ด (Trick) ของการเล่นเพื่อให้เกิดความได้เปรียบ อย่างในเกม *Gensosouikoden ภาคที่ 2* มีการรวมพลังของเวทมนตร์ ที่ผู้เล่นบรรจเวทมนตร์ในตราสัญลักษณ์แห่งธาตุที่มีความ สัมพันธ์กัน ให้กับตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในขณะต่อสู้ โดยเป็นการใช้คาถาเวทมนตร์ระดับ 4 จำนวน 2 คน ถ้าเวทมนตร์ที่ใช้มีความสัมพันธ์กัน จะเกิดการรวมคาถาเวทมนตร์ขึ้น ดังนี้

การจับคู่ประสานเวทมนตร์ จากตราสัญลักษณ์พิเศษ	ผลที่ได้
เวทมนตร์แห่งไฟระดับ 4 รวมกับ เวทมนตร์แห่งดินระดับ 4	ชื่อคาถาเวทมนตร์ คือ พลุธาลูกใหม่. เปลวไฟพุ่งขึ้นจากพื้น ดินเป็นวงกว้าง ศัตรูทุกตัวถูกทำลาย 1300
เวทมนตร์แห่งดินระดับ 4 รวมกับ	ชื่อคาถาเวทมนตร์ คือ เขียวแห่งลมรุนแรง. เกิดพายุหมุนพัด

เวทมนตร์แห่งลมระดับ 4	พาทินเหวี่ยงใส่เป็นวงกว้าง ศัตรูทุกตัวถูกทำลาย 1000
เวทมนตร์แห่งลมระดับ 4 รวมกับ เวทมนตร์แห่งน้ำระดับ 4	ชื่อคาถาเวทมนตร์ คือ มังกรวารี. พลังสายลมสร้างคลื่นน้ำ หมุนเป็นตัวมังกรยักษ์ เพื่อโจมตีศัตรูให้เสียหาย 800 พร้อม ทั้งฟื้นค่าพลังชีวิต (HP) ให้กับฝ่ายเราจนเต็ม
เวทมนตร์แห่งน้ำระดับ 4 รวมกับ เวทมนตร์แห่งสายฟ้าระดับ 4	ชื่อคาถาเวทมนตร์ คือ เทพสายฟ้า. สร้างแท่งน้ำแข็งพลังสาย ฟ้ามายิงศัตรูทุกตัวเสียหาย 2000 พร้อมทั้งฟื้นค่าพลังชีวิต (HP) และแก้ไขอาการต่อสู้ไม่ได้ของฝ่ายเราให้กลับคืน
เวทมนตร์แห่งสายฟ้าระดับ 4 รวมกับ เวทมนตร์แห่งไฟระดับ 4	ชื่อคาถาเวทมนตร์ คือ กงล้อเพลิงนรก. สายฟ้าฟาดลงพื้น และมีลูกไฟหมุนขึ้นมาใส่ศัตรูหนึ่งตัวเสียหาย 2000 ส่วนที่ เหลือเสียหาย 1300

นอกจากนี้การต่อสู้ด้วยพลังเวทมนตร์แห่งธาตุนั้น ได้มีการสืบสานการเอาชนะกันของพลังธาตุในคู่ตรงข้ามที่พบในเกม ได้แก่ พลังธาตุแห่งดิน จะเอาชนะศัตรูที่มีคุณสมบัติเป็นธาตุน้ำและสายฟ้า พลังธาตุแห่งน้ำ จะเอาชนะศัตรูที่มีคุณสมบัติเป็นธาตุไฟ พลังธาตุแห่งลม จะเอาชนะศัตรูที่มีคุณสมบัติเป็นธาตุดินและไฟ พลังธาตุแห่งไฟ จะเอาชนะศัตรูที่มีคุณสมบัติเป็นธาตุน้ำและความมืด พลังธาตุแห่งสายฟ้า จะเอาชนะศัตรูที่เป็นธาตุดินและน้ำ พลังธาตุแห่งแสงสว่าง จะเอาชนะศัตรูที่มีคุณสมบัติเป็นธาตุดินและความมืด พลังธาตุแห่งความมืด จะเอาชนะศัตรูที่เป็นธาตุสายฟ้าและลม พลังธาตุแห่งศักดิ์สิทธิ์ จะเอาชนะศัตรูที่เป็นธาตุแห่งความมืดและไฟ

5.5.3. พลังจากของวิเศษ ของวิเศษที่ปรากฏในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีลักษณะเหมือนกับอาวุธวิเศษและเวทมนตร์ที่มีการสร้างสรรค์ออกมาให้มีหลายชนิด หลายลักษณะ หลายประเภทและหลายชื่อ เพียงแต่ถ้านับรวมกันทั้งหมดเฉพาะในหนึ่งเกม ของวิเศษจะเป็นสิ่งที่มีมากที่สุด เพราะของวิเศษจะประกอบไปด้วย เครื่องแต่งกายวิเศษ เป็นของจำพวกชุดเกราะหรือเสื้อผ้าอาภรณ์ต่างๆ และโล่ต่างๆ เครื่องประดับวิเศษ เป็นของจำพวกแหวน สร้อยคอ ต่างหู รวมถึงจำพวกเครื่องราง เหริยญและอัญมณีที่มีอยู่อย่างมากมาย ของวิเศษจำพวกอาหารและยา และจำพวกวัตถุพิเศษต่างๆ ที่ได้จากสัตว์และธรรมชาติ

การสืบสานของวิเศษ เป็นการสืบสานเครื่องแต่งกายวิเศษ เครื่องประดับวิเศษ และของวิเศษจำพวกอาหารและยา โดยเฉพาะจำพวกอาหารและยามีการสืบสานถึงลักษณะของคุณสมบัติและการตั้งชื่อในของบางอย่าง เช่น น้ำอมฤต (Elixir) ที่สำหรับใช้ฟื้นฟูร่างกายให้สดชื่น และน้ำยาวิเศษ (Potion) ใช้สำหรับแก้โรค แต่ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) หน้าที่ของน้ำ

อมฤตเหมือนกัน เป็นการชุบค่าพลังชีวิต (HP) กับค่าพลังเวทมนตร์ (MP) ให้กลับคืนจนเต็ม ส่วนยาวิเศษไม่ได้ใช้สำหรับแก้โรค แต่ใช้ฟื้นค่าพลังชีวิต (HP) ให้กลับคืนบางส่วน ส่วนยาแก้โรคนั้น มีการแบ่งออกไป คือ *ยาสารพัดโรค* ใช้สำหรับแก้ไขสภาพผิดปกติ ไม่ว่าจะ เป็นอาการติดพิษ อาการสับสน อาการต่อสู้อยู่ไม่ได้ และอาการเป็นหิน *ยาแก้พิษ* เป็นยาที่สำหรับรักษาอาการเป็นพิษจากการโจมตีของศัตรู *ยาหยอดตา* ใช้สำหรับแก้ไขสภาพความมืด เป็นอาการที่มองไม่เห็น ทำให้ต่อสู้อยู่ไม่ได้ ถูกศัตรู จึงถือว่าเป็นส่วนที่สร้างสรรค์ใหม่

การสร้างสรรค์ของของวิเศษ เป็นการสร้างสรรค์ในลักษณะ ชนิด ประเภทและการตั้งชื่อ อย่างแรก คือ ลักษณะของของวิเศษมีการสร้างให้หลากหลายและมีความแปลก อย่างของวิเศษที่ได้จากสัตว์ มีการนำเอาส่วนอวัยวะของสัตว์ในนิทานปรัมปราและสัตว์ที่จินตนาการสร้างขึ้นมาเอง เช่น สัตว์ในนิทานปรัมปรา คือ *หางนกฟีนิกซ์* เป็นนกไฟอมตะในนิทานปรัมปราของกรีก ใช้สำหรับชุบชีวิต เมื่อตายจากการต่อสู้อยู่ให้กลับคืนมา โดยคงเหลือค่าพลังชีวิต (HP) อยู่เล็กน้อย สัตว์ที่จินตนาการขึ้นมา คือ *หางนกช็อคโคโบ* เป็นนกวิเศษของเกม *Final Fantasy* ใช้ในการเร่งลำดับโจมตีของฝ่ายผู้ใช้หนึ่งคนให้เร็วขึ้น ที่เรียกกันว่า "hest"

อย่างที่สอง ชนิดของของวิเศษที่มีการสร้างสรรค์ คือ อย่างในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* มีชนิดของของวิเศษที่เป็นวัตถุ ได้แก่ *เข็มทอง* ใช้สำหรับแก้ไขอาการเป็นหิน *วัคซีนวิเศษ* ใช้รักษาอาการติดไวรัสจากการโจมตีของศัตรู *ยันต์วิเศษ* แก้ไขสภาพอาการเป็นผีดิบ *เต็นท์วิเศษ* ใช้สำหรับฟื้นค่าพลังชีวิต (HP) และค่าพลังเวทมนตร์ (MP) จนเต็มทุกคน แต่ต้องใช้ตัวสัตว์มีคมมาแทงเต็นท์ให้ และชนิดของของวิเศษที่เป็นพืช ได้แก่ *หญ้ากิ้งชอล* ใช้สำหรับเรียกนกช็อคโคโบและแก้ไขสภาพอาการคลุ้มคลั่ง เป็นต้น

อย่างที่สาม ประเภทของของวิเศษที่มีการสร้างสรรค์ ได้แก่ ของวิเศษประเภทรักษา ตามที่ได้กล่าวว่าได้สืบสานการตั้งชื่อของวิเศษ คือ น้ำยาวิเศษหรือPotionที่เป็นของวิเศษในประเภทรักษา มีการสร้างสรรค์โดยเสริมชื่อให้หลากหลายตามผลที่ได้จากการใช้ เช่น น้ำยาวิเศษ *Hi Potion* ใช้ฟื้นค่าพลังชีวิต (HP) ของฝ่ายผู้ใช้หนึ่งคนกลับคืน 1000 น้ำยาวิเศษ *Ex Potion* ใช้ฟื้นค่าพลังชีวิต (HP) ของฝ่ายผู้ใช้หนึ่งคนกลับคืนจนเต็ม และน้ำยาวิเศษ *Mega Potion* ใช้ฟื้นค่าพลังชีวิต (HP) ของฝ่ายผู้ใช้ทุกคนกลับคืน 2000 และของวิเศษประเภทโจมตี มีการสร้างสรรค์ออกมามากมาย เพื่อประโยชน์ในการใช้ต่อสู้กับศัตรูยามภาวะฉุกเฉิน ในคราวที่อยู่ในสภาพที่ไม่อาจใช้เวทมนตร์ได้หรือค่าพลังเวทมนตร์ (MP) หมดลง ได้แก่ *วิญญานระเบิด* ขว้างลูกไฟใส่ศัตรูหนึ่งตัว *หยกไฟฟ้า* สร้างความเสียหายให้ศัตรูหนึ่งตัว จากไฟฟ้าช็อต *หยกสายฟ้าร่วง* สร้างความเสียหาย

ให้ศัตรูหนึ่งตัว จากการโจมตีด้วยธาดุสายฟ้า ลมชั่วโลกเหนือ สร้างความเสียหายให้ศัตรูหนึ่งตัว จากการโจมตีด้วยธาดุน้ำแข็ง แป้งนิทรา ใช้ถ่ายถอดความเสียหายให้ศัตรูทุกตัว โดยมีผลทำให้เกิดอาการง่วงนอนด้วย

นอกจากนี้มีการสร้างสรรค์ของวิเศษประเภทอุปกรณ์สวมใส่และเครื่องประดับ ที่มีอยู่มากมาย โดยที่มีคุณสมบัติที่หลากหลายและแตกต่างกันไป จากตารางต่อไปนี้เป็นการแสดงตัวอย่างอุปกรณ์วิเศษและเครื่องประดับวิเศษในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* เช่น

อุปกรณ์จำพวกหมวก			
ชื่อหมวก	ประสิทธิภาพ	Ability ที่มี	ความสามารถพิเศษ
หมวกमारแสง	ค่าพลังความเร็ว+1 พลังหลบหลีก+2 ป้องกันเวทมนตร์+37	ปัสคิลเลอร์	โจมตีธาดุสายฟ้ากับธาดุศักดิ์สิทธิ์รุนแรงขึ้น
หมวกอาดาแมน	ป้องกันกายภาพ+2 ป้องกันเวทมนตร์+33	HP เพิ่ม 20% แกมเบิลป้องกัน	ธาดุสายฟ้าไร้ผล
หมวกมิสริล	ค่ากำลังใจ+1 ป้องกันเวทมนตร์+21	วิชากายพิช วิชานิทรา	โจมตีธาดุศักดิ์สิทธิ์รุนแรงขึ้น
หมวกแพลิตติน่า	ป้องกันเวทมนตร์+23 ค่าพลังโจมตี+1	สโตนคิลเลอร์	ลดความเสียหายของธาดุน้ำแข็งลงครึ่งหนึ่ง
อุปกรณ์จำพวกสวมแขน			
ชื่ออุปกรณ์	ประสิทธิภาพ	Ability ที่มี	ความสามารถพิเศษ
กำไลแก้ว	ค่าพลังหลบหลีก+10 พลังหลบหลีกเวทมนตร์+7	วิชาจอมขโมยเงิน วิชาพิช	ลดความเสียหายจากธาดุน้ำลงครึ่งหนึ่ง
กำไลคิโมร่า	ค่าพลังหลบหลีก+22 หลบหลีกเวทมนตร์+14	เพิ่ม เต็ม พ ลั ง อำนาจควบคุม	ธาดุศักดิ์สิทธิ์ไร้ผล
กำไลเอกอยส์	ค่าพลังหลบหลีก+20 หลบหลีกเวทมนตร์+20	ปัสคิลเลอร์	ธาดุความมืดไร้ผล
แถบพันข้อมือมังกร	ค่ากำลังใจ+1 พลังหลบหลีก+28 ป้องกันเวทมนตร์+1 หลบหลีกเวทมนตร์+12	ท่าดาบมังกร	ลดความเสียหายจากธาดุความมืดลงครึ่งหนึ่ง

ปลอกแขนคุ้มภัย	ป้องกันกายภาพ+1 ป้องกันเวทมนตร์+1 ค่าพลังหลบหลีก+25 หลบหลีกเวทมนตร์+20	HP เพิ่มขึ้น 20%	ลดความเสียหายจาก ธาตุไฟ ดิน น้ำและลม ลงครึ่งหนึ่ง
อุปกรณ์จำพวกชุดป้องกัน			
ชื่อชุดป้องกัน	ประสิทธิภาพ	Ability ที่มี	ความสามารถพิเศษ
เสื้อคลุมขาว	ค่าพลังเวทมนตร์+2 ป้องกันกายภาพ+42 ป้องกันเวทมนตร์+4	วิชาหลบหลีก ความเงียบ โฮลโฟชั่นอัตโนมัติ	เพิ่มพลังโจมตีของธาตุ ศักดิ์สิทธิ์
जूวแห่งเสื้อคลุม	ค่าพลังความเร็ว+1 พลังโจมตี+1 พลังเวทมนตร์+1 ค่ากำลังใจ+1 ป้องกันกายภาพ+46 ป้องกันเวทมนตร์+5	ผ่านทะเลสาบย้อน กลับ	ธาตุลมไร้ผล
เกราะโล่	ป้องกันกายภาพ+23 ป้องกันเวทมนตร์+5	วิชาหลับไหล	ลดความเสียหายของ ธาตุไฟ น้ำแข็งและ สายฟ้าลงครึ่งหนึ่ง
เกราะปีศาจ	ป้องกันกายภาพ+27	ความรู้จัันท์เพ็ญ	ดูดพลังธาตุความมืด และเพิ่มพลังโจมตีของ ธาตุความมืด
เกราะแพล็ตติน่า	ป้องกันกายภาพ+36	ปัสทิลเลอร์	ธาตุน้ำแข็งไร้ผล
เกราะยิ่งใหญ่	ค่าพลังโจมตี+1 ป้องกันกายภาพ+59	ใบอนุญาตของนัก ปรุรงยา	ลดความเสียหายของ ธาตุความมืดลงครึ่ง หนึ่ง
เครื่องประดับ			
ชื่อเครื่องประดับ	ประสิทธิภาพ	Ability ที่มี	ความสามารถพิเศษ
แหวนปะการัง	ค่าพลังโจมตี+2 พลังหลบหลีก+3	มันอิทเทอร์ วิชาท่าดาบมังกร	ดูดพลังธาตุสายฟ้า
ตุ้มหูภูติ	ค่าพลังความเร็ว+2 พลังเวทมนตร์+4	เพิ่มระดับความ ร้อนและความเย็น	เพิ่มพลังโจมตีธาตุลม

	หลบหลีกเวทมนตร์+4		
เข็มขัดดำ	ค่าพลังโจมตี+1 ค่ากำลังใจ+1	HP เพิ่มขึ้น 20% ปีศาจคิลเลอร์	เพิ่มพลังโจมตีธาตุลม
เศษหินฟุยุ	ป้องกันเวทมนตร์+1 ค่าพลังความเร็ว+1 พลังเวทมนตร์+1 ป้องกันกายภาพ+1 ป้องกันเวทมนตร์+2	เสริมกำลัง	ดูดพลังธาตุศักดิ์สิทธิ์ และความมืด
สร้อยคอทอง	ค่ากำลังใจ+1 ป้องกันกายภาพ+2 พลังหลบหลีก+4 ป้องกันเวทมนตร์+3 หลบหลีกเวทมนตร์+6	ออตโต้โพชั่น เจด	ลดความเสียหายของ ธาตุลมลงครึ่งหนึ่ง และเพิ่มพลังโจมตีธาตุ ความมืด
กีบวิเศษ	ค่าพลังเวทมนตร์+2 พลังหลบหลีก+2	เคออลร่า แกมเบลป้องกัน	เพิ่มพลังโจมตีธาตุน้ำ แข็ง
แหวนมาไดน์	ค่ากำลังใจ+2 ป้องกันเวทมนตร์+4	พิทักษ์คัมครอง ของมีอค	ดูดพลังธาตุน้ำแข็ง
ตุ้มหูเทพธิดา	ค่าพลังโจมตี+2 ป้องกันกายภาพ+2	MP เพิ่มขึ้น 20%	เพิ่มพลังโจมตีธาตุศักดิ์ สิทธิ์
แหวนคัมภีร์	ค่ากำลังใจ+1 ป้องกันกายภาพ+2 พลังหลบหลีก+4 ป้องกันเวทมนตร์+3 หลบหลีกเวทมนตร์+6	เวทมนตร์เปลี่ยน สถานะไร้ธาตุ ลดการใช้ MP ลง ครึ่งหนึ่ง วิชานินจา	ลดความเสียหายของ ทุกธาตุลงครึ่งหนึ่ง

จากตารางข้างต้นพบว่า ของวิเศษที่ปรากฏในเกม *Final Fantasy ภาคที่ 9* นั้น ของวิเศษแต่ละอย่างนอกจากจะมีประสิทธิภาพและคุณสมบัติแล้ว ยังมี Ability ของเวทมนตร์แต่ละชนิดแฝงอยู่ด้วย เมื่อตัวเอกกับพวกได้สวมใส่จะมีผลทำให้สามารถใช้เวทมนตร์ที่มาพร้อมกับ Ability นั้นได้ และยิ่งถ้าเป็นของวิเศษที่หายาก รวมไปถึงอาวุธวิเศษที่หายาก จะยังมี Ability ที่สำคัญแฝงอยู่ กล่าวคือของวิเศษที่หายากบางอย่าง อาจจะทำให้เกิด Ability ขึ้นหลายอย่างออก

มาพร้อมกัน จากทั้งหมดนี้ถือเป็นการสร้างสรรค์ลักษณะของของวิเศษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ที่มีความพิเศษและแปลกใหม่อย่างแท้จริง

ส่วนการสร้างสรรค์การตั้งชื่อของวิเศษนั้น มีปรากฏให้เห็นมากมายหลายชื่อ แต่ละชื่อมีการตั้งให้ดูแปลกและไพเราะ บางชื่อไม่มีความหมายหรือมีความหมายไม่สอดคล้องกับของวิเศษนั้นๆ นอกจากนี้การสร้างสรรค์ของของวิเศษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ยังรวมไปถึงวิธีการได้ของวิเศษ ตามที่ได้แสดงไว้แล้วในบทที่ 4 แต่ประเด็นที่น่าสนใจ ถือเป็นการสร้างสรรค์ที่ชัดเจนและเด่นชัด คือ การได้ของวิเศษ โดยการหาซื้อตามร้านค้าในเมืองหรือหมู่บ้าน ตัวเอกสะสมเงินที่ได้จากการปราบศัตรู เก็บในหีบสมบัติหรือขายของวิเศษที่ไม่ต้องการในร้านค้า นำมาซื้อของวิเศษที่จำเป็นและมีประสิทธิภาพสูง โดยที่สกุลเงินตราของแต่ละเกมมีการกำหนดแตกต่างกันไป และไม่ใช่สกุลเงินตราของจริงที่มีใช้ในโลกจริง เช่น เกม *Final Fantasy* ทุกภาค ใช้สกุลเงินชื่อว่ากิล เกม *Dragon Quest* ใช้สกุลเงินจี (G) เกม *Tales of Phantasia* ใช้สกุลเงินกัลด์ และเกม *Gensosoukoden* ใช้สกุลเงินพอย ซึ่งของวิเศษแต่ละชนิดตัวเอกสามารถเก็บได้สูงสุด 99 ชิ้น แต่บางเกม เช่น เกม *Tales of Phantasia* ของวิเศษแต่ละชนิดจะเก็บได้สูงสุด 20 ชิ้นเท่านั้น

จากตารางต่อไปนี้ เป็นรายการแสดงการขายของวิเศษต่างๆของร้านค้าที่ชื่อว่าร้านโทยามะ ที่อยู่ในเมืองฟรีสคิล จากเกม *Tales of Phantasia*

ชื่อของวิเศษ	คุณสมบัติ	ราคา (กัลด์)
แอปเปิลกুমิ	ใช้ฟื้นค่าพลังชีวิต (HP) กลับคืน 30%	60
ออเรนจ์กুমิ	ใช้ฟื้นค่าพลังเวทมนตร์ (TP) กลับคืน 30%	200
มิกซ์กুমิ	ใช้ฟื้นค่าพลังชีวิต (HP) และเวทมนตร์ (TP) กลับคืน 30%	1,000
พานาเซียบอทเทิล	แก้ไขสภาพอาการติดพิษ ตัวชา และเป็นหิน	350
โลฟิบบอทเทิล	แก้ไขสภาพที่ต่อสู้ไม่ได้	300
เฟรอบบอทเทิล	ใช้เพิ่มพลังโจมตี 30% สำหรับใช้ในระหว่างการต่อสู้เท่านั้น	150
วิคูบบอทเทิล	ป้องกันสภาพอาการติดพิษ ตัวชา และเป็นหิน แต่พลังโจมตีลดลง 20%	60
ไฮลีบบอทเทิล	มีฉันทาตุความศักดิ์สิทธิ์ ทำให้เวลาเดินไม่พบศัตรูชั่วคราว	80
ดาร์คบอทเทิล	มีฉันทาอำนาจชั่วร้าย ทำให้ศัตรูปรากฏตัวบ่อยขึ้นชั่วคราว ใช้สำหรับเรียกศัตรูให้ปรากฏบ่อยๆ เพื่อสะดวกในการเก็บ Level	20

รูนบอทเทิล	มีพลังอำนาจของเวทมนตร์ที่ผนึกเอาไว้ ใช้สำหรับเปลี่ยนสถานะของของวิเศษนั้น ให้กลายเป็นของวิเศษชนิดใหม่	3,500
สเปคตาकुลัส	เป็นเครื่องตรวจข้อมูลของศัตรู โดยจะแสดงค่าพลังชีวิต (HP) และเวทมนตร์ (TP) ของศัตรู พร้อมทั้งจุดอ่อนของศัตรูว่าแพ้การโจมตีด้วยคุณสมบัติของธาตุใด	10

จากตารางข้างต้นสามารถกล่าวได้ว่าของวิเศษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีการสืบสานอยู่บ้าง ตรงที่ของวิเศษบางชนิดอยู่ในรูปของผลไม้และเครื่องดื่ม ซึ่งมีปรากฏในนิทานทั่วไป แต่ในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้มีการสร้างสรรค์ต่อเติม ตรงที่นำชื่อผลไม้และเครื่องดื่มมาตั้งให้แปลกออกไป และสร้างสรรค์ในคุณสมบัติที่หลากหลาย เป็นการนำมาใช้ในการเล่นเกม ที่ใช้ฟื้นฟูค่าพลังชีวิต (HP) และค่าพลังเวทมนตร์ (MP,TP) ของตัวละคร และแก้ไขสภาพอาการผิดปกติของร่างกายในการต่อสู้กับศัตรูไม่ว่าจะเป็น อาการติดพิษ อาการตัวชา อาการหลับนอน อาการต่อสู้ไม่ได้และอาการเป็นหิน

นอกจากนี้การสร้างสรรค์ของของวิเศษในเกมอยู่ที่การได้ของวิเศษ ส่วนใหญ่ได้จากการไปหาซื้อในร้านค้า ซึ่งของวิเศษแต่ละอย่างแต่ละชนิดราคาย่อมแตกต่างกันไปตามอุปโภคบริโภคใช้งาน เช่น ของวิเศษจำพวกรักษา ที่ใช้ฟื้นฟูค่าพลังชีวิต (HP) จะมีราคาถูกกว่าของวิเศษที่ใช้ฟื้นฟูค่าพลังเวทมนตร์ (MP) เนื่องจากเวทมนตร์มีค่าหายากรักษา สามารถนำมาใช้ฟื้นฟูค่าพลังชีวิตได้อีกต่อหนึ่ง