บทที่ 7

การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาผสม

ในการศึกษาครั้งนี้ มีรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาผสม 14 รายการ แต่ละรายการมีประวัติ การนำเสนอ และวิธีสร้างความบันเทิง รวมทั้งวัน เวลา และสถานีที่ออกอากาศ เรียงตามอักษร ดังนี้

ลำดับ	รายการ	วัน	เวลา	สถานี
1	เกมจารชน	เสา.	16.30-17.30	5
2	เกมลวงบันลือโลก	เสา.	18-19.30	5
3	เกมพิศวง	อา.	11.50-12.20	7
4	เกมโชน	เสา.	14-16	9
5	07 โชว์	อา.	15.20-17.30	7
6	ดาราพาตะลุย	พ.-ศ.	11-11.30	3
7	บุญหล่นทับ	จ.-อ.	19-19.30	5
8	บัดดี้เกม	เสา.	16.30-17.55	3
9	ปฏิบัติการบานกระจก	เสา.	14.30-15.30	7
10	พีเพิลเกม	จ.	16-17	3
11	มาสเตอร์คีย์ ฯ	จ.-ศ.	12.45-13.30	3
12	แม็กกาซีนเกม	จ.-อ., พฤ.-ศ.	12.45-13.30	itv
13	ล๊อตเตอรี่โชว์	อ.	16-17	3
14	ลุ้นรหัสลับ	เสา.	13.45-14.30	3

ตาราง 5 : ตารางแสดงรายชื่อรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาผสมและวันเวลาสถานีที่ออกอากาศ

1. เกมจารชน

ประวัติความเป็นมา : รายการเกมจารชน ออกอากาศทุกวันอาทิตย์ ทางช่อง 5 ตั้งแต่เวลา 16.30-17.30 น. ผลิตโดย บริษัท เวิร์คพ้อยต์ เอ็นเตอร์เทนเม้นท์ ออกอากาศครั้งแรกวันที่ 16 มีนาคม พ.ศ. 2541 เคยได้รับรางวัล BEST GAME OR QUIZ SHOW จากงาน ASIAN TELEVISION AWARDS'99 ในปี พ.ศ. 2542 และ รางวัล BEST GAME OR QUIZ PROGRAMME จากงาน ASIAN TELEVISION AWARD 2000 ในปี พ.ศ. 2543

พิธีกร : 1. ศัลย์ อิทธิสุขนันท์
2. มยุรา เศวตศิลา
3. โหน่ง ชะชะช่า

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 16 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน 5 คน (ดารา)

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 : "หนึ่งตัวเลขห้ามพูดถึง" ผู้แข่งขันทั้ง 5 คนจะถูกมัดมือกับเสา และแต่ละคนต้องบอกตัวเลขตั้งแต่ 0- 99 คนละ 1 ตัว เวียนไปเรื่อย ๆ โดยตัวเลขจะถูกตัดออกทีละน้อย ผู้แข่งขันคนใดพูดถึงตัวเลขที่ห้ามพูดถึง จะถูกยิงด้วยแป้งและตกรอบไปก่อน 1 คน

@ จับรางวัลผู้โชคดี รับทอง 1 บาท หากแจ็กพ็อตแตก ผู้โชคดีรับทองเท่าผู้แข่งขันรวม 240 บาท

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 14 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 : "ชิงตัวประกัน" ผู้แข่งขันแบ่งเป็น 2 ทีม ทีมละ 2 คน รอบที่ ผู้แข่งขันคนที่ 1 ใบ้คำด้วยการพูดคำ 1 คำที่สื่อความหมายถึงคำซ่อนไว้ ผู้แข่งขันคนที่ 2 ทายคำที่ซ่อนไว้ให้ถูกต้องภายใน 5 วินาที มีโอกาสแค่ 3 ครั้ง ถ้า

ทายไม่ถูกคนใบ้ถูกยิงด้วยแป้ง และไม่ได้คะแนน รอบที่ 2 ผู้แข่งขันคนที่ 2 เป็นคนใบ้ ผู้แข่งขันคนที่ 1 เป็นคนทาย ทีมใดได้คะแนนมากที่สุดเข้ารอบ ตกรอบ 1 ทีม

@ ผู้แข่งขันเปิดป้ายสะสมทองร่วมกัน มีแผ่นป้าย 12 แผ่นป้าย ทอง 10 แผ่นป้าย เอเลี่ยน 2 แผ่นป้าย เปิดเจอเอเลี่ยนหยุดเล่น ถ้าเปิดเจอเอเลี่ยนแผ่นแรก ถ้าแผ่นที่สองเจอเอเลี่ยนอีก รับทอง 12 บาท

รูปภาพ 26 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการเกมจารชน

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 9 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 3

ผู้แข่งขันแยกเป็น 2 ทีม ทีมละ 1 คน อยู่บนรถคนละคันและเลือกแผ่นป้ายคำถามตั้งแต่ 1-10 หนึ่งใ พิธีกรจะถามคำถามผู้แข่งขันทีละคน คนละ 1 คำถาม รวม 3 คำถาม ถ้าผู้แข่งขันตอบได้จะได้โยกคันเร่งเดินหน้า 1 ครั้ง ฝ่ายตรงข้ามจะถอยไป 1 ช่วง ใครตอบคำถามได้น้อย ตกเหมืองและถูกแป้ง และตกรอบด้วย

ตัวอย่างคำถาม

#	จังหวัดใดมีวัดมากกว่ากัน	เชียงใหม่ / นครศรีธรรมราช
#	ฟุตบอลยูโรเริ่มครั้งแรกที่ประเทศใด	ฝรั่งเศส / อังกฤษ

ช่วงที่ 4 : ช่วง "บิ๊กเอเลี่ยน" ใช้เวลาประมาณ 2 นาที ผู้ชนะการแข่งขันสะสมทอง โดยเปิดแผ่นป้ายเรียงเอเลี่ยนจากเล็กไปใหญ่ 6 แผ่นป้าย ถ้าเรียงถูกหมดจะได้รับทองเพิ่ม 10 เท่าจากที่สะสมมา

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดย

- การพูดคุยสนุกสนานกันเองและพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขัน
- การให้ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปแบบสั้น ๆ ในการเฉลยคำตอบ
- การทำให้ผู้แข่งขันกลัวและหวาดเสียว โดยการเอาปืนบรรจุแป้งไปจ่อต้านหน้า

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเอง

มยุรา : บวชหรือยัง

โหน่ง : ผมบวชแล้ว

ศัลย์ : นี่ไงฮะ บวชอยู่ ไม่ยอมสึกเลยครับ!

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร และการแสดงออกทางสีหน้าท่าทางที่ตื่นเต้น เพราะกลัวจะถูกแป้ง

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร

โหน่ง : ผมแอบชอบเขามานานแล้วนะตั้งแต่ยังไม่ได้แต่งงาน

มยุริญ : พี่โหน่ง หนูบอกนิดนึง หนูเสียใจมากเลย อ่านข่าวว่าพี่โหน่งแต่งงานแล้ว มีลูกแล้วด้วย

โหน่ง : เห็นมะ! เราก็มีใจให้กันทั้งสองคนเลย

ศัลย์ : จริงเหรอ! คบมาตั้งนานเพิ่งรู้เหมือนกันนะเนี่ยะว่าพี่สาวเราชอบของแปลก!

3. **เกมการแข่งขัน** เกมการแข่งขันในแต่ละช่วงจะแตกต่างกันไป ช่วงแรกเป็นการเสี่ยงในการเลือกตัวเลข ช่วงที่สองเป็นการใบ้คำ และช่วงที่สามเป็นการตอบคำถามเกี่ยวกับความรู้ทั่วไป ความสนุกของเกมอยู่ที่การโดนแป้ง ทำให้เกิดความตื่นเต้นยิ่งขึ้น

4. **ของรางวัล** ทำให้เกมการแข่งขันตื่นเต้นขึ้น โดยในรอบสะสมทองผู้แข่งขัน 2 คนที่เข้ารอบต้องสะสมทองร่วมกันก่อนเล่นเกม และผู้ชนะจะได้ทองทั้งหมดเพียงคนเดียว และทองจะมีมูลค่ามากขึ้นถึง 10 เท่าหากผู้แข่งขันเรียงเอเลี่ยนได้ถูกต้อง ทำให้การเปิดแผ่นป้ายน่าตื่นเต้นยิ่งขึ้น

5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามามีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี และผู้โชคดียังมีลุ้นต่อในการแข่งขัน หากผู้แข่งขันทำแจ็กพ็อตแตก ผู้โชคดีจะได้ทองเท่าผู้แข่งขัน

2. เกมลวงบันลือโลก

ประวัติความเป็นมา : รายการเกมลวงบันลือโลก ออกอากาศทุกวันเสาร์ ทางช่อง 5 ตั้งแต่เวลา 18-19.30 น. ผลิตโดย บริษัท มายด์ทีวี ออกอากาศครั้งแรกวันที่ 6 พฤศจิกายน พ.ศ. 2542

พิธีกร : 1. ศรันยู วงศ์กระจ่าง
2. ไดอาน่า จงจินตนาการ

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 6 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน 3 คน(ดารา)

@ ผู้แข่งขันเล่าประสบการณ์ที่เคยโดนหลอก

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 : "ลวงกันเลย" พิธีกรจะถามคำถาม 1 ข้อ โดยจะให้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจนิดหน่อย ผู้แข่งขันต้องทายว่าจะเชื่อพิธีกรคนไหน ผู้ที่ตอบถูกจะได้คะแนน 1 คะแนน

ตัวอย่างคำถาม

สินค้าฟุ่มเฟือย และ การเลือกตั้ง ส.ว. ประเทศสูญเสียเงินกับอะไรมากกว่ากัน

ข้อมูลเพิ่มเติมจากพิธีกร

ศรันยู : การเลือกตั้ง 3 ครั้งที่ผ่านมา ครั้งที่ 1 ใช้เงินไป 1,300 ล้านบาท

ไดอาน่า : ข้อมูลจากกระทรวงการคลังบอกว่า 3 เดือนที่แล้วประเทศเสียเงินกับสินค้านำเข้า 1,808 ล้านบาท

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 18 นาที

@ ผู้แข่งขันเปิดแผ่นป้ายสะสมรางวัลร่วมกัน โดยเลือกคนละ 1 แผ่นป้าย เงินรางวัลหลังแผ่นป้ายมี 0 บาท, 5,000 บาท, และ 10,000 บาท ผู้แข่งขันคนใดเปิดได้ 0 เท่ากับไม่ได้เงินรางวัลสะสมเลย

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 : "ของลวงโลก" พิธีกรถามคำถาม 1 คำถาม โดยจะมีข้อมูลให้และเอาของมาให้ดู ผู้แข่งขันต้องทายว่าของที่เอามาให้ดู 3 ชิ้น ชิ้นไหนเป็นของจริง จากนั้นเป็นการเฉลย และมีผู้รู้มาให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับของนั้น ๆ

ตัวอย่างคำถาม

ข้าวในกระสอบใดเป็นข้าวหอมมะลิแท้ 100%

ข้อมูลเพิ่มเติมจากพิธีกร

1. คุณสมบัติของข้าวกระสอบที่ 1 - เม็ดเรียวยาว ผิวขาวครีม
2. คุณสมบัติของข้าวกระสอบที่ 2 - เม็ดเรียวยาว ผิวเรียบ สีขาว
3. คุณสมบัติของข้าวกระสอบที่ 3 - เม็ดสั้น ผิวเรียบ สีขาวขุ่น

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 3 : "คนลวงโลก"

มีดารารับเชิญ 1 คน และ คนที่รูปร่างหน้าตาคล้ายดารารับเชิญอีก 1 คน ซ่อนอยู่ในตู้กระจกฝ้า ผู้แข่งขันต้องทายว่าดารารับเชิญอยู่ในตู้ไหน โดยให้ดูจากรูปร่างผ่านตู้ 1 ครั้ง, ดูบัตรประชาชน 1 ครั้ง, และดูตัวจริงในระยะไกล โดยเปิดตู้แต่ปิดไฟในตู้ 1 ครั้ง จากนั้นทายและเฉลย พูดคุยกับดารารับเชิญและคนที่รูปร่างหน้าตาคล้ายดารารับเชิญนิดหน่อย

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 16 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 4 : " เรื่องลวงโลก "

ผู้แข่งขันดู VTR ซึ่งจะมีดารารับเชิญมาเล่าเรื่องต่าง ๆ โดยทำเป็นละคร เมื่อดู VTR เสร็จแล้ว ผู้แข่งขันทายว่าเรื่องที่ดูเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องโกหก พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบ จากนั้นดู VTR โดยดารารับเชิญเจ้าของเรื่องเป็นผู้เฉลย ผู้แข่งขันที่ได้คะแนนมากที่สุดเข้ารอบ 1 คน

รูปภาพ 27 : ภาพบรรยากาศในรายการเกมลวงบันลือโลก

<u>ช่วงที่ 5</u> : ใช้เวลาประมาณ 3 นาที ผู้แข่งขันเลือกแผ่นป้าย 5 แผ่นป้าย เพื่อเรียงอักษร " ก " และ " ล " ให้ได้คำว่า " เกมลวงบันลือโลก " ถูก 1 ป้าย 10,000 บาท ถูกหมด 500,000 บาท ไม่ถูกเลย 100,000 บาท

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดย

- การพูดคุยสนุกสนานกันเองและพูดคุยสนุกสนานกับแขกรับเชิญ
- การคอยซักถามผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ข้อมูลและความรู้กับคนชม
- การซักถามเหตุผลในการตอบคำถามของผู้แข่งขัน
- การทำให้ลุ้นในการเปิดแผ่นป้าย

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการทำให้ลุ้น

ศรันยู : ต่อไปลองมาดูเบอร์ 4 "ล"นะครับ เอาล่ะครับ เอาละครับ เอาละสิ ยังไงดี! ลองไปดูที่เหลือว่าเหลืออะไรบ้าง เอาไหม! มาดูเฉลยกันก่อนนะครับ หนึ่ง สอง สาม "ก"ออกมาแล้ว "ก" สามแล้ว "ก"ต้องมีห้า ในนี้ต้องมี"ก" หนึ่งตัวนะครับ เรามาดู หนึ่ง สอง สาม "ล" เอาล่ะครับ มีลุ้นนะครับ มีลุ้นนะครับ "ล"เป็นสี่ อันนี้อะไร "ก" เอาล่ะครับ เอาล่ะครับ มี"ก"สี่ตัว "ล"สี่ตัว เพราะฉะนั้นในนี้มี "ก" และ "ล" จริง ๆ ด้วย เอาล่ะ เอาล่ะ เอาล่ะ เรามาเปิดพร้อม ๆ กันนะครับ เบอร์สอง แจ็กพ็อตจะแตกถ้าหมายเลขสองเป็น "ล" ถ้าหมายเลข 2 เป็น "ล" แจ็กพ็อตจะแตก "ล"หรือเปล่า หนึ่ง สอง "ล" โอ้! "ก" ครับ หมายเลขห้าก็ต้องเป็น"ล" รับไป 30,000 บาท

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดย

- การพูดคุยสนุกสนานกันเองและพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร
- การเล่าประสบการณ์
- การให้เหตุผลประกอบการตอบคำถาม

ตัวอย่าง 1 : การสร้างความบันเทิงโดยการให้เหตุผลประกอบการตอบคำถาม

ศรันยู : คิดว่าเรื่องนี้จริงหรือลวงครับ

กนกวรรณ : ปูคิดว่าจริง ๆ แล้วทีมงานเมคให้เรื่องสลับซับซ้อน แต่ตอนแรกที่น้องเขาเล่า เหมือนลวง ๆ เหมือนกันนะ น้องเขาเล่าแล้วเขาก็ไม่ได้มีความตระหนกในแววตาของเขาเลย เขาก็เล่าสบาย ๆ ตอนแรกไปพักกับคุณอาที่ต่างจังหวัด ไปเจอโรงแรมเก่า ๆ แล้วไปพักทำไมย่ะ ไม่ไปหาใหม่ ๆ พัก!

ตัวอย่าง 2 : การสร้างความบันเทิงโดยการเล่าเรื่อง

ไมเคิล : แต่ก่อนผมเป็นช่างภาพถ่ายภาพนิ่ง ทีนี้ก็อยากจะปีกกล้าขาแข็ง ก็อยากเปิดสตูดิโอ เพื่อนก็บอกงั้นเรามาร่วมหุ้นกันมะ เราเลยรวมหัวกันสี่คน ตอนนั้นยังมีผมอยู่ ก็มีสี่หัวสี่ผมหุ้นกันในระหว่างดำเนินการ สองอาทิตย์ก็แล้ว สามอาทิตย์ก็แล้ว เอ๊ะ! ลองโทรหาดู ผลปรากฏว่า พ่อเขาบอกมันไปภูเก็ตติดต่อไม่ได้ มันจะกลับเมื่อไรก็ไม่รู้ ตอนนี้ก็หกปีแล้วครับ เอาสตางค์ไปแล้ว ยังไม่กลับมาเลยฮะ!

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นการตอบคำถามโดยใช้ความรู้และการคาดเดา ความสนุกของเกมเกิดจากการเล่าเรื่อง การให้ความรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ และการเสี่ยงทาย

4. **ของรางวัล** มีส่วนทำให้เกมการแข่งขันตื่นเต้น เช่น ตอนเปิดแผ่นป้ายสะสมเงินรางวัล หากผู้แข่งขันคนใดเปิดได้ 0 เท่ากับผู้แข่งขันทุกคนไม่มีเงินสะสมเลย จึงทำให้เกิดความตื่นเต้นในการเปิดแผ่นป้าย ยิ่งในช่วงแจ็กพ็อต หากผู้แข่งขันเรียงอักษรได้ตรงมาตลอด ก็ยิ่งทำให้การเปิดแผ่นป้ายครั้งต่อไป ตื่นเต้นยิ่งขึ้น หรือถ้าเปิดไม่ตรงมาตลอด ก็ยังทำให้ตื่นเต้น เพราะถ้าเรียงไม่ตรงตลอดก็ยังได้รางวัล ถึงเงินรางวัลจะไม่มากเท่ารางวัลแจ็กพ็อต แต่ก็ยังมากอยู่

5. **การจัดระบบกาละเทศะ** มีการนำเสนอข้อมูลและการให้ความรู้เพิ่มเติมโดยผู้เชี่ยวชาญ

3. เกมพิศวง

ประวัติความเป็นมา : รายการเกมพิศวง ออกอากาศทุกวันอาทิตย์ ทางช่อง 7 ตั้งแต่เวลา 11.50-12.20 ผลิตโดย บริษัท แมสมอนิเตอร์ ออกอากาศครั้งแรกในวันที่ 4 มกราคม พ.ศ. 2541

พิธีกร : 1. จอห์น รัตนเวโรจน์
2. สุรศักดิ์ วงษ์ไทย

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 8 นาที

@ เปิดตัวพิธีกร

@ เปิดตัวหัวหน้าขบวนการกุ๊กกู๋กู๋ (ส่วนมากเป็นดารา)

@ หัวหน้าขบวนการกุ๊กกู๋กู๋จับรางวัลผู้โชคดีทายผลบ่อทองจาก 12 บ่อ เพื่อลุ้นรับทอง

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 19 นาที

@ เปิดตัวผู้แข่งขัน 3 ทีม ทีมละ 2 คน (ส่วนมากเป็นดารา บางทีมอาจมีผู้แข่งขันทางบ้าน 1 คนมาเล่นเกมร่วมทีมกับดารา)

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 : "หลุมหลอกตา" ผู้แข่งขันดู VTR และตอบคำถาม 1 ข้อ เป็นการจับผิดจากละคร เมื่อดู VTR แล้ว ขบวนการกุ๊กกู๋กู๋จะบอกให้ว่าผิดตรงไหน โดยมีตัวเลือกให้ผู้แข่งขัน 2 ตัวเลือก ผู้แข่งขันต้องแข่งกันตีกระดิ่งเพื่อชิงตอบก่อน ตอบถูกได้คะแนน 10 คะแนน

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 : "หลุมหลอกลวง" ผู้แข่งขันดู VTR เกี่ยวกับแก๊งมิจฉาชีพ และตอบคำถาม 2 ข้อ เมื่อดู VTR แล้ว ขบวนการกุ๊กกุ๊กกู่จะบอกตัวเลือกให้ 2 ข้อ ผู้แข่งขันต้องแข่งกันตีกระดิ่งเพื่อชิงตอบก่อน ตอบถูกผู้แข่งขันจะได้คะแนน 10 คะแนน จากนั้น จะเป็นการเฉลย และให้ข้อมูลและความรู้เพิ่มเติมโดยผู้เชี่ยวชาญ

<u>ตัวอย่างคำถาม</u>

การจูนมือถือคืออะไร

1. การเอารหัสข้อมูลต่าง ๆ ของผู้อื่นมาใช้
2. การขโมยคลื่นความถี่ของผู้อื่นมาใช้

ถ้าได้รับจดหมายติดต่อให้มารับรางวัล โดยมีเงื่อนไข ต้องส่งเงินทางธนาณัติให้แก่ผู้จัด หากท่านไม่แน่ใจว่าถูกแก๊งต้มตุ๋นหลอกลวงหรือไม่ สามารถตรวจสอบได้จากที่ใด

1. สถานีตำรวจใกล้บ้าน
2. กรมการปกครอง

@ เข้าเกมการแข่งขันช่วงที่ 3 : "หลุมหลอกหู" พิธีกรจะตัดประโยคมา 1 ประโยคหรือให้ฟังเพลง 1 ท่อน โดยจะมีคำบางคำหายไปจากประโยคหรือเพลง ผู้แข่งขันต้องตอบให้ได้ว่าคำที่หายไปคืออะไร โดยขบวนการกุ๊กกุ๊กกู่จะบอกคำใบ้ที่หายไปอย่างรวดเร็วและจะวิ่งสลับตำแหน่ง ผู้แข่งขันต้องจำให้ได้ว่าคำที่หายไปใครเป็นคนพูด การแข่งขันในช่วงนี้มี 2 ข้อ ข้อละ 10 คะแนน ผู้แข่งขันต้องแข่งกันตีกระดิ่งและตอบคำถามภายใน 10 วินาที

<u>ตัวอย่าง</u>

พิธีกร : เมื่อคนทำผิดควรให้.....

ขบวนการกุ๊กกุ๊กกู่ใบ้ คนที่ 1 - ลำไย

" คนที่ 2 - อะไร

" คนที่ 3 - อภัย

ขบวนการกุ๊กกุ๊กกู๋ คนที่ 4 - สตางค์

" คนที่ 5 - ล้างจาน

" คนที่ 6 - ทำงาน

รูปภาพ 28 : ภาพขบวนการ "กุ๊ก กุ๊ก กู๋"

<u>ช่วงที่ 3</u> : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ ผู้แข่งขันเล่นเกมในช่วง "หลุมหลอกหู" ต่ออีก 2 ข้อ คราวนี้ข้อละ 20 คะแนน ผู้แข่งขันทีมที่ได้คะแนนสะสมมากที่สุดเข้ารอบ 1 ทีม

@ หัวหน้าขบวนการกุ๊กกู๋เล่นเกมและจับรางวัลผู้โชคดี โดยโยนลูกบอล 20 ลูก ลงบ่อทองภายในเวลา 30 วินาที หัวหน้าขบวนการทำได้เท่าไร ผู้โชคดีได้ทองเท่านั้น

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 7 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 4 : "หลุมปั่นหัว" ผู้แข่งขันที่เข้ารอบ 2 คน เลือกหมวดคำและเลือกความเร็ว จากนั้นทางรายการจะให้ผู้แข่งขันฟังเพลงโจทย์ ผู้แข่งขันต้องหยอดเหรียญลงในกล่องคำให้ได้มากและเร็วที่สุด คนละ 2 รอบ ผู้ที่ทำคะแนนได้มากที่สุดเข้ารอบ

ตัวอย่าง

หมวดคำ "มา" มีคำว่า "มา" ทั้งหมดดังนี้

มาค่ะ	มาครับ	มามะ	มาณพ	มานี	มานะ	มามะ	มารุต
0	2	3	13	0	8	3	0

เพลงโจทย์

มามะ มามะ มาณพ มาครับ มาครบ มาณพเพื่อนพ้อง มาณพเขานอนตีสอง เพราะเมายาดองข้ามวันมามะ มาณพเป็นคนแย่มา เป็นคนพูดยาก ไม่เหมือนมานะ มาณพเมาทุกมามะ แต่ว่ามานะไหว้พระถึงตีสอง วันนี้เป็นวันมามะ มาณพเกิดจ๊ะกับกองตำรวจ มานะกำลังจะบวช มาณพเลยชวดไปงานมานะ ตำรวจขานชื่อนักโทษ มาณพไม่โกรธแล้วบอกมาครับ ตำรวจจึงบอกมามะ มาเข้าคุกซะ มาณพ มาณพ มาณพโทรหามานะ ให้ช่วยด้วยนะมานะที่เคารพ มานะจึงออกมาพบ เชื้อเชิญมาณพเข้างานพร้อมกัน

ช่วงที่ 5 : ใช้เวลาประมาณ 6 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 5 : "แจ็กพ็อตบ่อทอง" มีบ่อทอง 12 บ่อ แต่ละบ่อมีทองไม่เท่ากัน และมีคิลเลอร์ 1 บ่อ ผู้แข่งขันต้องเลือกขุด 1 บ่อ ภายในเวลา 120 วินาที เพื่อหยิบกล่องสมบัติขึ้นมา และเปิดเพื่อลุ้นรับรางวัลสูงสุดของรายการ ทอง 100 บาท

@ พิธีกรเฉลยบ่อทอง 100 บาท อยู่บ่อไหน ผู้โชคดีที่ทายว่าถูกว่าทองอยู่ในบ่อไหน รับทอง 5 บาท ผู้โชคดีที่ทายผิดรับผลิตภัณฑ์ ผู้แข่งขันเปิดแผ่นป้ายอีกครั้งหนึ่ง ถ้าสามารถเปิดแผ่นป้ายที่กำหนดได้ 3 ป้ายติดต่อกัน จากทั้งหมด 6 แผ่นป้าย ผู้โชคดีรับทองเพิ่มเป็น 10 บาท

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดย

- การพูดคุยสนุกสนานกันเอง พูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขันและดารารับเชิญ
- การใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการทำท่าทางให้ดูตลก
- การเชียร์ผู้แข่งขัน

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับดารารับเชิญ

สุรศักดิ์ : มีลูกกี่คนแล้วครับ
เป้ ไฮร็อค : สองคนครับ คนโต 3 ขวบ คนเล็ก 2 ขวบ หัวปีท้ายปี
สุรศักดิ์ : หัวปีท้ายปีนี่เอง อัลบั้มถึงออกช้า!

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดย

- การพูดคุยหยอกล้อกับพิธีกร
- การใช้ความเร็วและความสามารถทางกายหยอดเหรียญและขุดกล่องสมบัติภายในเวลาที่กำหนด
- การใช้ไหวพริบในการจำคำและคนใบ้คำ

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเกมที่ต้องใช้ไหวพริบ ความเร็ว ความรู้หรือการคาดเดา และ ความแข็งแรงของร่างกายในการแข่งขัน ความสนุกของการแข่งขันในแต่ละช่วงจะแตกต่างกันไป ช่วง "หลุมหลอกตา" "หลุมหลอกลวง" และ "หลุมหลอกหู" จะมีขบวนการกุ๊กกุ๊กกู๋มาช่วยสร้างอารมณ์ขันด้วยการใบ้คำและแสดงท่าทางที่ทำให้ตลก และมีการเชิญดารารับเชิญมาร่วมเป็นหัวหน้าขบวนการ ช่วง"หลุมปั่นหู" และ ช่วง "แจ็คพ็อตบ่อทอง" ผู้แข่งขันต้องแข่งเกมโดยใช้ความเร็วและความสามารถทางกาย ทำให้เกมการแข่งขันน่าตื่นเต้น

4. **ของรางวัล** มีส่วนช่วยทำให้เกมการแข่งขันน่าตื่นเต้นขึ้น โดยเฉพาะในรอบแจ็กพ็อตบ่อทอง เพราะใน 12 บ่อ มีทองซ่อนอยู่มากน้อยไม่เท่ากัน โดยทองที่มีมูลค่าสูงสุดมีมูลค่าถึง 100 บาท และยังมีตัว Killer มาทำให้ตื่นเต้นยิ่งขึ้น หากผู้แข่งขันโชคร้ายขุดได้ Killer เท่ากับเสียแรงฟรีโดยไม่ได้ทองกลับบ้านเลย

5. **การมีส่วนร่วม** ในรายการเกมพิศวงได้มีการผูกเกมเข้ากับการมีส่วนร่วม ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนเข้ามามีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี และผู้โชคดียังได้มีลุ้น 2 ต่อ หากผู้แข่งขันหรือหัวหน้าขบวนการกุ๊กกุ๊กกู๋สามารถเปิดแผ่นป้ายได้ตรงหรือโยนลูกบอลลงบ่อทองได้มาก ผู้โชคดีจะได้รางวัลมากขึ้น

4. เกมโซน

<u>ประวัติความเป็นมา</u> : รายการเกมโซน ออกอากาศทุกวันเสาร์ ทางช่อง 9 ตั้งแต่เวลา 14-16 น. ผลิตโดย บริษัท แมสมอนิเตอร์ ออกอากาศครั้งแรกในปี พ.ศ. 2539 มีต้นแบบมาจากรายการ MAGICAL BRAIN POWER ของสถานีโทรทัศน์ NTV ของประเทศญี่ปุ่น

<u>พิธีกร</u> : 1. วิลลี่ แม็คอินทอช
2. มอริส เค

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน 6 คน (ส่วนมากเป็นดารา มีคนทางบ้าน 1 คน)

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 : "อาปาเช่โซน" ผู้แข่งจะออกมาทีละคน รอบแรกออกมา 2 คน คนหนึ่งใบ้คำที่ติดอยู่บนหมวกของผู้แข่งขันอีกคนหนึ่ง โดยใช้ท่าทาง ผู้แข่งขันคนที่สวมหมวกเป็นคนทายว่าคำนั้นคืออะไร เมื่อทายได้แล้ว คนใบ้ไปสวมหมวกเป็นคนทาย ผู้แข่งขันคนต่อไปออกมาใบ้ต่อ สลับสับเปลี่ยนหมุนเวียนไปเรื่อย ๆ จนครบ 6 คน โดยมีเวลากำหนด ถ้าผู้แข่งขัน 6 คนทายคำได้ครบ 6 คำ ได้เงินรางวัลร่วมกัน 20,000 บาท และถ้านำคำมาเรียงเป็นสำนวนได้ถูกต้อง รับเงินรางวัลเพิ่ม 10,000 บาท แต่ใน 6 คำที่ผู้แข่งขันได้มา อาจมีบางคำเป็นคำหลอก ไม่เกี่ยวกับสำนวนที่ถูกต้องเลย

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 19 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 : "โซนถ่ายทอดสด"

ผู้แข่งขัน 6 คนดู VTR ท่าเต้น และเมื่อพิธีกรให้สัญญาณ ผู้แข่งขันเต้นตามท่าที่ได้เห็น ใครเต้นได้ดีที่สุดได้เป็นคนใบ้คนแรก โดยเลือกคำใบ้จากแผ่นป้าย และผู้แข่งขันใบ้คำต่อกันไปเรื่อย ๆ คนสุดท้ายเป็นคนทาย ทายไม่ถูกก็ไล่ขึ้นมาเรื่อย ๆ ทายถูกตั้งแต่คนที่ใบ้คนแรกมาจนถึงคนที่ทายถูกได้คะแนน ช่วงนี้มีคำใบ้ทั้งหมด 4 คำใบ้

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 17 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 3 : "โซนถ่ายทอดเสียง"

ผู้แข่งขันคนที่ 1 เลือกแผ่นป้าย 1 แผ่นป้าย ฟังเพลง และพูดเนื้อเพลงต่อไปยังผู้แข่งขันคน 2 โดยพิธีกรจะมีเนื้อร้องที่ถูกต้องของเพลงให้ดู ผู้แข่งขันคนที่ 2 อ่านปากว่าผู้แข่งคนที่ 1 บอกใบ้เนื้อเพลงว่าอะไร และบอกต่อไปยังผู้แข่งขันคนที่ 3, 4, 5 เรื่อยไป ผู้แข่งขันคนสุดท้ายบอกว่าได้ยินว่าอะไร ถ้าถูก ตั้งแต่ผู้แข่งขันคนที่ 1 ถึงผู้แข่งขันคนสุดท้าย รับ

คะแนนไป ถ้าผิด ตั้งแต่ผู้แข่งขันคนที่ 1 ถึงผู้แข่งขันที่ตอบถูก รับคะแนนไป ผู้ที่ได้คะแนนสะสมสูงสุดเป็นชนะ

@ ผู้ชนะจับชิ้นส่วนผู้โชคดีร่วมลุ้นรางวัล

รูปภาพ 29 : ภาพการแข่งขันในรายการเกมโชน

<u>ช่วงที่ 4</u> : ใช้เวลาประมาณ 9 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 4 : "โบนัสโชน"

ผู้ชนะต้องสะสมคะแนนให้ได้เกิน 100 คะแนน จึงจะมีสิทธิได้ลุ้นรับของรางวัลในรอบแจ็กพ็อต โดยผู้แข่งขันที่ตกรอบ 5 คน จะยืนประจำแท่น และที่แท่นผู้แข่งขันแต่ละคนจะมีคะแนนไม่เท่ากัน ผู้ชนะต้องเลือกว่าจะให้ผู้แข่งขันคนไหนตอบคำถาม โดยดูจากภาพหลุดโฟกัส

ถ้าผู้แข่งขันทายถูก จะได้รับเงินรางวัล 5,000 บาท และผู้ชนะจะได้รับคะแนนทั้งหมดที่ผู้แข่งขันทำได้ ถ้าผู้แข่งขันไม่รู้ ขอคำใบ้เพิ่มจากพิธีกร ต้องถูกหัก 1,000 บาท และผู้ชนะถูกลบ 10 คะแนน ถ้ายังไม่รู้อีก ให้ผู้ชนะใบ้ด้วยท่าทาง ต้องถูกหักอีก 1, 000 บาทและลบอีก 10 คะแนน จากนั้นผู้แข่งขันต้องทายว่าภาพที่เห็นคืออาชีพอะไร ถ้าผู้แข่งขันทายไม่ถูก ก็ไม่ได้เงินรางวัล และผู้ชนะจะมีคะแนนติดลบเท่าคะแนนที่ควรได้ ช่วงนี้มีคำถามทั้งหมด 3 ข้อ

@ เข้าสู่การแข่งขันช่วงที่ 5 - " Extra Bonus "

มีสลัก 6 อัน บาท 3 อัน และ บอม 3 อัน ผู้ชนะเลือกสลัก 3 อัน ถ้าได้บาทหมด แจ็กพ็อตแตก ผู้ชนะรับเงินรางวัล 500,000 บาท (ถ้าในรอบที่แล้วสะสมคะแนนได้เกิน 100 คะแนน ถ้าไม่ถึงไม่ได้) ผู้โชคดีรับเงินรางวัล 100,000 บาท ได้บอมเมื่อไร เกมยุติ และไม่ได้เงินรางวัลเลย

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดย

- การพูดคุยสนุกสนานกันเอง และการพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขัน
- การพูดให้ตลก
- การช่วยใบ้คำ และช่วยเรียงคำให้ใหม่
- การทำให้ลุ้น

<u>ตัวอย่าง</u> : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดให้ตลก

วิลลี่ : เรารู้นะว่านี่หน้าผ่น แต่ฤดูบอลด้วยเหรอ!
มอริส : ฤดูแปลกนะคุณนี่
วิลลี่ : ทำไมตกมาเต็มเลย ใครปล่อยลูกปิงป่องมานี่
มอริส : เออ! มา! เรามาตีปิงป่องกันเถอะวิลลี่! (หยิบลูกบอลขึ้นมา)

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดย

- การพูดคุยสนุกสนานกันเองและพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร
- การแสดงท่าทางเพื่อสื่อคำใบ้ บางครั้งผู้แข่งขันก็ไม่เข้าใจว่าท่าทางที่ตัวเองแสดงสื่อถึงอะไร หรือบางครั้งผู้แข่งขันก็ไม่รู้ว่าผู้แข่งขันคนก่อนร้องเพลงอะไร จึงร้องเองใหม่ ทำให้ทั้งผู้แข่งขันและผู้ชมเกิดอารมณ์ขัน

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเอง

วิลลี่ : ทีมที่ชอบล่ะครับ
ฝันดี : ผมชอบอิตาลี เพราะว่า
วัลวิภา : ต๊าย! ฉันนึกว่าชอบไต้หวันเห็นหน้าออกไปทางนั้น
ฝันเด่น : พี่ต้องไปตัดแว่นใหม่แล้วนะ มองฝรั่งเป็นคนจีนได้ไง!

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเกมที่ทำให้เกิดอารมณ์ขันโดยการใบ้ด้วยท่าทางและการพูดที่ไม่ได้ยินเสียง ความสนุกของเกมเกิดจากการผิดเพี้ยนของท่าทางและคำพูด

ตัวอย่าง : โซนถ่ายทอดเสียง

เพลงโจทย์ : เก๋จ๋า เพียงได้มาพบหน้าก็รัก
ผู้แข่งขันคนที่ 1 : เก๋จ๋า เพียงได้มาเพียงพบรัก
ผู้แข่งขันคนที่ 2 : ตี๋จ๋า เพียงได้มาเพียงพบรัก
ผู้แข่งขันคนที่ 3 : ตี๋จ๋า เมียให้มาเพียงพบรัก
ผู้แข่งขันคนที่ 4: พี่ขา พาไปพาหุรัด
ผู้แข่งขันคนที่ 5 : พี่ขา พาไปพาหุรัด เหรอ!

4. **ของรางวัล** มีส่วนช่วยให้เกมการแข่งขันน่าตื่นเต้นขึ้น โดยในรอบ "เอ็กซ์ตร้าโบนัส" และผู้แข่งขันก็ต้องเสี่ยงเลือกสลัก โอกาสมีแค่ 2 อย่าง คือ ถ้าหากได้ก็จะได้ทั้งหมด ถ้าหากพลาด ก็พลาดทั้งหมด ทำให้เกมการแข่งขันน่าตื่นเต้นยิ่งขึ้น

5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนเข้ามามีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี และผู้โชคดียังมีลุ้นในการเป็นเจ้าของเงินรางวัล 100,000 บาท ทำให้บรรยากาศในการชมการแข่งขันน่าตื่นเต้นขึ้น

5. 07 โชว์

ประวัติความเป็นมา : รายการ 07 โชว์ ออกอากาศทุกวันอาทิตย์ ทางช่อง 7 ตั้งแต่เวลา 15.20-17.30 น. ผลิตโดย บริษัท เจเอสแอล ออกอากาศครั้งแรกในปี พ.ศ. 2529 ในชื่อรายการ " วิก 07 " มีรูปแบบเป็นละครเวที ต่อมาในปี พ.ศ. 2538 เปลี่ยนชื่อเป็นรายการ " ศูนย์ 07 " มีรูปแบบเป็นรายการวาไรตี้ ในปี พ.ศ. 2541 เปลี่ยนชื่อเป็นรายการ " 07 โชว์ " มีรูปแบบเป็นเกมโชว์มากขึ้น

พิธีกร : 1. สัญญา คุณากร
2. สันติสุข พรหมศิริ
3. ชนิกา สุจริตกุล

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

@ เปิดตัวพิธีกร
@ แจกโชคให้ผู้โชคดีสมาชิก Telebox
@ VTR ผู้แข่งขันขณะซ้อมร้องเพลง
@ เปิดตัว ฟิชโช่บอยและฟิชโช่แมน ออกมาอธิบายการแข่งขัน
@ VTR ภาพการแข่งขันเกมที่ฟิชโช่บอยและฟิชโช่แมนไปหาผู้เล่นเกมมาร่วมสนุกตามจังหวัดต่าง ๆ

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 18 นาที เป็นการแสดงตลก โดยคณะตลกแสดงร่วมกับดารารับเชิญ 1 คน

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 18 นาที

@ มอบรางวัลให้ผู้โชคดีจากสัปดาห์ที่แล้วที่โทรศัพท์เข้ามาเชียร์ผู้แข่งขัน

@ เปิดตัวผู้แข่งขัน 3 คน (ดารา)

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 ผู้แข่งขัน 3 คน ประกวดร้องเพลงทีละ 1 คน ผู้แข่งขันที่ได้รับคะแนนจากผู้ชมในห้องส่งและผู้ชมที่โทรศัพท์เข้ามาเชียร์มากที่สุด 2 คนเข้ารอบ

@ มอบโชคให้กับผู้ชมที่โทรศัพท์เข้ามาเชียร์ผู้แข่งขัน และมีการพูดคุยระหว่างพิธีกร ผู้แข่งขัน และผู้โชคดี นิดหน่อย

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 9 นาที

@ มอบรางวัลให้กับผู้โชคดีจากสัปดาห์ที่แล้วที่โทรศัพท์เข้ามาเชียร์ผู้แข่งขัน

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 ผู้แข่งขันแข่งกันหาลูกบอลและนำไปปาเข้าช่อง ภายในเวลา 120 วินาที เพื่อสะสมคะแนนและเงินรางวัล ผู้แข่งขันที่ปาลูกบอลเข้าช่องมากที่สุด เข้ารอบ 1 คน

@ มอบโชคให้กับผู้โชคดีที่โทรศัพท์เข้ามาเชียร์ผู้แข่งขันที่ตกรอบ

ช่วงที่ 5 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ มอบโชคให้กับผู้โชคดีจากสัปดาห์ที่แล้วที่โทรศัพท์เข้ามาเชียร์ผู้แข่งขัน

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 3 ผู้แข่งขันดำน้ำหาเหรียญในตู้ที่ทำขึ้นเป็นพิเศษ ภายในเวลาที่กำหนด 1 เหรียญมีค่า 1,000 บาท จำนวนเหรียญที่ได้คูณสาม คือ จำนวนเงินที่ผู้แข่งขันจะได้รับ ถ้าได้ต่ำกว่า 39,000 บาท รับไป 39,000 บาท ถ้าได้มากกว่า ได้ตามจำนวนที่ได้

@ ผู้ชนะจับรางวัลผู้โชคดีที่ส่งคำทายเข้ามาทายว่าผู้แข่งขันจะดำน้ำได้กี่เหรียญ ถ้าทายถูกรับทอง 10 บาท ถ้าทายผิด ผู้ชนะเปิดป้ายว่าผู้โชคดีจะได้ทองกี่บาท ระหว่าง 1.50 บาทและ 2 บาท

@ มอบโชคให้กับผู้โชคดีที่โทรศัพท์เข้ามาเชียร์ผู้แข่งขัน

รูปภาพ 30 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการ 07 โชว์

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดยการใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการพูดคุยสนุกสนานกันเอง และพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขัน

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขัน

สันติสุข : นาน ๆ จะมีรุ่นนี้มาทำแบบนี้ให้ดูสักที
สัญญา : นี่ไม่ได้สงสารเด็กสองคนที่จะร้องตามหลังพี่เลย
อรนภา : ไม่ค่ะ อันนี้เป็นการเริ่มต้นให้ดูว่าของดีมันเป็นแบบนี้ เด็กรุ่นหลังจะได้ทำตาม
สันติสุข : ชุดไม่ต้อง!
อรนภา : ชุดไม่ต้อง!
สัญญา : ไม่ใช่หรอกฮะ เธอจ๊อบเยอะ ต้องใส่ชุดกลาง ๆ ไว้

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดย

- การพูดคุยสนุกสนานกันเอง และพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร
- การพูดขอคะแนนจากท่านผู้ชม
- การแสดงความสามารถในการร้องเพลงพร้อมแสดงลีลาท่าทางประกอบ
- การใช้ความเร็วและความแข็งแรงของร่างกายในการแข่งเกม

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดขอคะแนน

อรนภา : คุณ ๆ ทั้งหลายคะ เห็นใจเถอะค่ะ อายุก็ปูนนี้แล้วเราต้องช่วยสนับสนุนนะฮะ รุ่นเด็ก ๆ ยังมีเวลาอีกนาน ช่วย ๆ กันหน่อยนะค

3. **เกมการแข่งขัน** ในช่วงแรกเป็นการประกวดร้องเพลง โดยจะมีการโหวตคะแนนจากผู้ชมในห้องส่งและผู้ชมทางบ้าน และในช่วงที่สองเป็นการแข่งขันที่ใช้ความเร็วและความแข็งแรงของร่างกาย ทำให้เกิดความตื่นเต้น

4. **ของรางวัล** ทำให้เกมการแข่งขันน่าตื่นเต้นขึ้น โดยเฉพาะในช่วงที่ผู้แข่งขันต้องดำน้ำเก็บเหรียญในเวลาที่กำหนด เพราะการได้ของรางวัลขึ้นอยู่กับความสามารถและความเร็วของผู้แข่งขัน

5. **การมีส่วนร่วม** มี 2 ลักษณะ คือ การโทรศัพท์เข้ามาเชียร์ผู้แข่งขัน และ การส่งคำทายเพื่อทายว่าผู้ชนะจะสามารถเก็บเหรียญได้กี่เหรียญ การโทรศัพท์เข้ามาทำให้ผู้ชมมีลุ้นในเกมการแข่งขัน เพราะถ้าหากผู้แข่งขันสามารถเข้ารอบลึก ๆ ผู้ที่โทรมาเชียร์จะได้เงินรางวัลมากขึ้นถ้าได้เป็นผู้โชคดี ส่วนผู้ชมที่ส่งคำทายเข้ามา นอกจากจะมีลุ้นในการแข่งขันว่าผู้แข่งขันสามารถเก็บเหรียญได้กี่เหรียญแล้ว ยังมีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี และยังมีลุ้นในการเปิดแผ่นป้ายเพื่อมอบรางวัลของผู้แข่งขันอีกด้วย เป็นการนำเกมมาผูกเป็นเกมอีกชั้นหนึ่ง ทำให้เกิดความตื่นเต้น

6. **การจัดระบบกาละและเทศะ** มีการนำเสนอการแสดงของตลกอาชีพ เพื่อช่วยสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม

6. ดาราพาตะลุย

ประวัติความเป็นมา : รายการดาราพาตะลุย ออกอากาศทุกวันพุธ-ศุกร์ ทางช่อง 3 ตั้งแต่เวลา 11-11.30 น. ผลิตโดย บริษัท ทีวีธันเดอร์ ออกอากาศครั้งแรกในปี พ.ศ. 2542

พิธีกร : 1. วรุฒ วรธรรม
2. จิ้น ชวนชื่น

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

วันที่ 1

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

@ เปิดตัวพิธีกร ดารารับเชิญ 2 คน และผู้แข่งขัน 2 ทีม (คนทางบ้าน)

@ จับรางวัลผู้โชคดี รับทอง โดยดูจากฉลากว่าเป็นสินค้าประเภทใด และเปิดแผ่นป้ายที่ตรงกับฉลากสินค้านั้น เพื่อดูว่าผู้โชคดีจะได้รับทองเท่าไร

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "ตะลุยภาพ"

มีภาพปริศนาเป็นภาพการ์ตูน 4 ภาพ ผู้แข่งขันแต่ละทีมต้องทายว่าภาพที่เห็นเป็นชื่อของอะไร โดยต้องแข่งกันกดไฟเพื่อชิงตอบก่อน โดยพิธีกรจะมีคำใบ้ให้ และภาพจะมีความเกี่ยวพันกับดารารับเชิญ คือ อาจจะเป็นชื่ออำเภอ หรืออาหาร หรืออื่น ๆ ที่ดารารับเชิญประทับใจ เมื่อเฉลยแล้ว ดารารับเชิญจะบอกว่าประทับใจในภาพที่เห็นอย่างไร

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "ตะลุยคำ"

ผู้แข่งขันเลือกหมวดคำจากแผ่นป้าย ทางรายการจะมีชื่อจังหวัดให้ พิธีกรจะบอกชื่อสถานที่หรือสิ่งของที่มีความเกี่ยวพันกับจังหวัดต่าง ๆ เช่น พระยาพิชัยดาบหัก, ต้นน้ำสะแกกรัง, เมืองลับแล, และอื่น ๆ ผู้แข่งขันส่งตัวแทนมาทีมละ 1 คน ผลัดกันตอบว่าสถานที่หรือสิ่งของที่พิธีกรบอกอยู่ในจังหวัดใดภายในเวลาที่กำหนด รอบนี้ทีมที่ได้คะแนนสะสมในรอบแรกน้อยจะได้ตอบก่อน และผลัดกันทายทีมละ 2 ครั้ง

วันที่ 2

ช่วงที่ 1 : .ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ จับชิ้นส่วนผู้โชคดี รับทองเหมือนวันแรก

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 : "ตะลุยภาพ"

ทางรายการจะมีภาพถ่ายของดารารับเชิญให้ดู และพิธีกรจะมีคำใบ้ให้ เช่น เป็นชื่อของน้ำตกในจังหวัดกระบี่, พยางค์แรกเป็นชื่อเรียกแม่น้ำ และอื่น ๆ ผู้แข่งขันต้องทายว่าภาพที่

เห็นเป็นสถานที่ใด โดยจะมีภาพให้ดู 4 ภาพ ผู้แข่งขันต้องชิงกดไฟเพื่อตอบก่อน ทีมที่กดไฟได้จะได้ทายก่อน จากนั้นทีมที่กดไฟช้าตอบ ถ้ายังตอบไม่ถูก พิธีกรใบ้เพิ่ม

<u>ช่วงที่ 2</u> : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "ตะลุยคำ"

ผู้แข่งขันเลือกแผ่นป้ายเพื่อเลือกหมวดคำถาม 4 หมวด โดยส่งตัวแทนมาแข่งกันทีมละ 1 คน ผู้แข่งขันต้องผลัดกันตอบ โดยห้ามซ้ำ ซ้ำเมื่อไร เกมยุติ ผลัดกันเล่นทีมละ 2 ครั้ง ทีมที่ได้คะแนนน้อยตกรอบ

<u>ตัวอย่างคำถาม</u>

ให้บอกชื่อเพลงพื้นบ้านของไทย
ให้บอกชื่ออาหารที่ทำจากไข่
ให้เรียง ก – ฮ

รูปภาพ 31 : ภาพบรรยากาศในรายการดาราพาตะลุย

วันที่ 3

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 2 นาที เป็นการจับชิ้นส่วนผู้โชคดีเหมือนวันแรก

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "ตะลุยทอง" ผู้แข่งขันที่เข้ารอบ ต้องแข่งกันตอบคำถามกับดารารับเชิญเพื่อชิงทอง โดยดูภาพจาก VTR และตอบคำถาม 2 ข้อ ใครกดไฟได้ก่อนตอบก่อน ทีมใดตอบคำถามได้มาและเร็วที่สุดได้รับทอง 2 บาท

ตัวอย่างคำถาม

#	ขลุ่ยมีรูเกินนิ้วเอาไว้ทำอะไร	แขวน / ควบคุมเสียง
#	สิ่งที่เห็นมีไว้ทำอะไร	เคลือบขลุ่ย / ทำลวดลายขลุ่ย

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "ตะลุยโบนัส" ทีมผู้ชนะต้องตอบคำถาม 4 ข้อ ตอบถูกข้อละ 10,000 บาท และได้เปิด 1 แผ่นป้าย หากเจอป้ายดาราพาตะลุย 1 แผ่นป้าย รับ บัตรรับประทานอาหารมูลค่า 2,500 บาท, 2 แผ่นป้าย รับบัตรพักโรงแรม, 3 แผ่นป้าย รับตั๋วเครื่องบินไป-กลับภายในประเทศ, 4 แผ่นป้ายรับ Pocket Money 30,000 บาท

ตัวอย่างคำถาม

#	อุทยานแห่งชาติทางทะเลแห่งแรกคือที่ใด	ตะรุเตา / สิมิรัน
#	ยางพาราปลูกครั้งแรกจังหวัดใด	นครศรีธรรมราช / ตรัง

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดย

- การพูดคุยสนุกสนานกันเอง และพูดคุยสนุกสนานกับดารารับเชิญและผู้แข่งขัน
- การใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการทำท่าทางตลก

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับดารารับเชิญ

จิ้น : หน้าพี่บ้านนอกมากเลยนะ

เอกชัย : ถ้าฉันหน้าบ้านนอก เธอก็หน้าบ้านนอก เพราะหน้าเหมือนกัน นี่ แล้วจะพูดทำไมน่ะ! พูดแล้วก็เข้าตัว จะพูดทำไม!

จิ้น : ก็โต๊ะกับหน้า ใครเชยกว่ากันครับ

วรุฒ : เหมือนหนังไทยเก่า ๆ นะ "ตามล่าไอ้หน้าหนอน" อะไรอย่างเนี่ยะ หยิบยืมภาพยนต์ภูมิใจเสนอ "ตามล่าไอ้หน้าหนอน"

เอกชัย : เราไม่ใช่หนอนอยู่แล้ว ต้องเป็นไอ้ตัวเนียะ! (ชี้ไปที่จิ้น)

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดยการทำตัวสนุกสนาน และใช้ความรู้และความเร็วในการตอบคำถาม

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเกมที่ใช้ความรู้ ไหวพริบ และความเร็ว ในการตอบคำถาม โดยในช่วงสองวันแรกจะมีดารารับเชิญการเล่าเรื่องประกอบภาพการ์ตูนและภาพถ่ายของตน แล้วให้ผู้แข่งขันทายว่าสถานที่ในภาพคือที่ไหน

4. **ของรางวัล** มีส่วนทำให้เกมการแข่งขันน่าตื่นเต้นขึ้น โดยในรอบ"ตะลุยโบนัส " หนึ่งคำถาม มีค่าเท่ากับ 10,000 บาท และถ้าตอบถูกยังได้เปิดแผ่นป้ายเพื่อลุ้นรับรางวัลเพิ่ม

5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนเข้ามามีลุ้นในการเป็นผู้โชคดีรับทอง และยังมีลุ้นเพิ่มขึ้นในการเปิดแผ่นป้ายเพื่อดูว่าจะได้รับทองเท่าไร เป็นการนำเกมมาใส่ในการชิงโชค ทำให้การชิงโชคน่าตื่นเต้นขึ้น

7. บุญหล่นทับยกกำลัง 2

ประวัติความเป็นมา : รายการบุญหล่นทับยกกำลังสอง ออกอากาศทุกวันจันทร์และอังคาร ทางช่อง 5 เวลา 19-19.30 น. ผลิตโดย บริษัท 4 + 2 เอ็นเตอร์เทนเม้นท์กรุ๊ป ออกอากาศครั้งแรกในเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2542 ในชื่อรายการ "บุญหล่นทับ" ในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2542 เปลี่ยนชื่อเป็น "บุญหล่นทับยกกำลังสอง" โดยเพิ่มช่วงอาจารย์สุนีย์ สินธุเดชะ ตอบคำถาม

พิธีกร : 1. ซูโม่โค้ก
2. เสนาลิง
3. ซูโม่เพชร
4. ซูโม่ตุ๋ย

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

วันที่ 1

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 8 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน 2 คน (ดารา)
@ VTR ภาพการเล่นเกมนอกสถานที่
@ จับชิ้นส่วนผู้โชคดี

<u>ช่วงที่ 2</u> : ใช้เวลาประมาณ 7 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "เกมอักษร" โดยจะมีชุดคำ 4 ชุด เป็นชื่อเรียกสิ่งต่าง ๆ โดยจะมีการสลับตำแหน่งของตัวอักษร ผู้แข่งขันต้องเรียงอักษรใหม่ให้ถูกต้อง รอบที่ 1 ตอบถูกคำละ 1 คะแนน รอบที่ 2 ตอบถูกคำละ 2 คะแนน รอบที่ 1 ผู้แข่งขันเลือกกันเองว่าใครจะเล่นก่อน รอบที่ 2 คนได้คะแนนน้อยเล่นก่อน ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

<u>ตัวอย่างเกม</u>

คำชุดที่ 1 เป็นชื่อภาษาต่างประเทศ	:	บีลา	-	บาลี
		ปนเส	-	สเปน
		ลิตีอา	-	อิตาลี

คำชุดที่ 2 เป็นชื่อเครื่องแบบ	:	จวตรำ	-	ตำรวจ
		ตราเรนนี	-	เนตรนารี
		เรียนกัน	-	นักเรียน

รูปภาพ 32 : ภาพบรรยากาศในรายการบุญหล่นทับฯ วันที่หนึ่ง

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 ผู้ชนะดู VTR โดยใน VTR จะเป็นภาพคน 3 คนกำลังเลือกซื้อสินค้าตัวหนึ่งอยู่ ผู้ชนะเลือกว่า ชอบคนไหน คนนั้นเปิดแผ่นป้ายที่ถือในมือว่าผู้แข่งขันจะได้ทองกี่บาท จากนั้น มีแผ่นป้ายให้ผู้ชนะเลือกอีก 2 แผ่นป้าย ผู้ชนะเลือก 1 แผ่นป้าย ถ้าได้ "บุญมี" ผู้ชนะได้ทอง ถ้าได้ "กรรมบัง" ผู้แพ้ได้ทอง ผู้ชนะไม่ได้อะไรเลย

@ ตอบคำถามกับ อาจารย์สุนีย์ สินธุเดชะ

วันที่ 2

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

@ เปิดตัวพิธีกร

@ VTR ภาพการแจกทองให้กับร้านค้าที่ขายผลิตภัณฑ์ของผู้สนับสนุนรายการ โดยเจ้าของร้านค้าเลือกป้ายสินค้าเล็ก ๆ 1 อัน ว่าจะเอาอันไหน หลังป้ายมีทองซ่อนอยู่ 1 บาท และ 50 ส.ต.

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที เป็นการเปิดตัวพิธีกรและดารารับเชิญ โดยพิธีกรจะไปสัมภาษณ์พูดคุยกับดารารับเชิญถึงบ้าน

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 7 นาที

@ เข้าสู่ช่วงเปิดป้ายลุ้นรับรางวัล ดารารับเชิญร่วมเปิดแผ่นป้ายลุ้นเครื่องใช้ไฟฟ้าที่ดาราอยากได้ 1 ชิ้น เช่น ตู้เย็น โทรทัศน์ และอื่น ๆ โดยจะมีแผ่นป้าย 5 คู่ คู่ละ 2 แผ่นป้าย ดารารับเชิญต้องเปิดให้ได้ "นางฟ้า" 3 คู่จึงจะได้ของรางวัล จากนั้น ดารารับเชิญเลือกอีก 2 แผ่นป้าย ถ้าได้ "บุญมี" ดารารับเชิญได้ทอง 1 บาทและได้แกล้งกลุ่มพิธีกรโดยสั่งให้ทำอะไรก็ได้ 1 อย่าง ถ้าได้ "กรรมบัง" ดารารับเชิญต้องทำสิ่งที่อยากแกล้งกลุ่มพิธีกรเอง และ ไม่ได้รับทอง

@ ตอบคำถามกับอาจารย์ สุนีย์ สินธุเดชะ

รูปภาพ 33 : ภาพบรรยากาศในรายการบุญหล่นทับวันที่ 2

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดย

- การใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการพูดคุยหยอกล้อกันเองและพูดคุยหยอกล้อกับผู้แข่งขันและดารารับเชิญ
- การทำตลก โดยท่าทางและการพูด
- การสัมภาษณ์ดารารับเชิญและครอบครัว
- การช่วยใบ้คำ

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเอง

โค้ก : บ้านอั้มนี่ของเก่าเยอะนะ โดยเฉพาะชุดที่เรานั่งอยู่เนี่ยะ เป็นชุดมุกเลย

เพชร : ตอนซื้อมาใหม่ ๆ นะ ปวดท้องขำทั้งวันเลย

โค้ก : ทำไมฮะ!

เพชร : โต๊ะมุก (หัวเราะ)

โค้ก : โต๊ะมุกเยอะด้วย ไม่ใช่มุกเม็ดเดียวนะ

ตุ๋ย : ที่เมืองจีนนี่ เขาเป็นเมืองขำกันเลยนะ!

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร และการใช้ไหวพริบและความเร็วในการเล่นเกม

3. **เกมการแข่งขัน** จะมีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิงระหว่างวันและวันที่สอง ในวันแรกเป็นการแข่งขันเกมที่ต้องใช้ไหวพริบและความเร็วในการเรียงคำใหม่ให้ถูกต้องในเวลาที่กำหนด และมีการเพิ่มความตื่นเต้นด้วยการให้ผู้ชนะเสี่ยงเลือกเปิดแผ่นป้าย หากเลือกผิดผู้ชนะอาจไม่ได้อะไรเลย ในวันที่สองจะเน้นการสัมภาษณ์พูดคุยสนุกสนานและเยี่ยมบ้านดารา โดยมีการเสี่ยงเลือกแผ่นป้ายรับรางวัลในช่วงสุดท้ายของรายการ

4. **ของรางวัล** มีส่วนช่วยทำให้เกมการแข่งขันน่าตื่นเต้นขึ้น โดยเฉพาะในรอบสุดท้าย ซึ่งผู้ชนะจะได้ทองอยู่แล้ว เหลือเปิดแผ่นป้ายอีกครั้งเดียว แต่หากเปิดผิด ผู้ชนะอาจโชคร้ายไม่ได้อะไรเลยในขณะที่ผู้แพ้อาจโชคดีได้ทองกลับบ้าน

5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนเข้ามามีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี ส่วนการเล่นเกมนอกสถานที่ มีส่วนช่วยสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชม เพราะเกมการแข่งขันนอกสถานที่ส่วนมากเป็นเกมที่แข่งกับเวลาทำให้เกิดความตื่นเต้น นอกจากนี้ก็ยังมีการแจกทองให้กับร้านค้าที่ขายสินค้าผู้สนับสนุนรายการ และมีการทำให้ลุ้นด้วยการให้เจ้าของร้านเล่นเกม โดยเลือกว่าจะหยิบแผ่นป้ายไหน แผ่นหนึ่งมีทอง 50 ส.ต. อีกแผ่นมีทอง 1 บาท เป็นการผูกเกมเข้ากับของรางวัลและการมีส่วนร่วม ทำให้ผู้โชคดีและผู้ชมตื่นเต้น

6. **การจัดระบบกาละและเทศะ** มีการตอบคำถามเพื่อให้ความรู้แก่ผู้ชมโดยผู้รู้ ทำให้เกิดความบันเทิง และบางครั้งการตอบคำถามยังสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้ชมด้วย

8. บัดดี้เกม

ประวัติความเป็นมา : รายการบัดดี้เกม ออกอากาศทุกวันเสาร์ ทางช่อง 3 ตั้งแต่เวลา 16.30-17.55 น. ผลิตโดย บริษัท คอมเมอร์ดี้ไลน์ ออกอากาศครั้งแรกวันที่ 9 ตุลาคม พ.ศ. 2542

พิธีกร : 1. จอห์นนี่ แอนโฟเน่
2. กนกวรรณ บุรานนท์

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 7 นาที

@ เปิดตัวพิธีกร และ ผู้แข่งขัน 3 ทีม ทีมละ 2 คน (ดารา)

@ จับชิ้นส่วนผู้โชคดีหาบัดดี้ร่วมรับรางวัลจากทางบ้าน ทีมละ 1 คน รับทอง 1 บาท ถ้าผู้แข่งขันใบ้คำได้เกิน 5 คำ รับทองเพิ่ม 1 บาท

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 ผู้แข่งขัน แข่งกันกดไฟ กดได้ก่อนได้เล่นก่อน ถ้ายังไม่อยากเล่นโยนให้ทีมอื่นเล่นก่อนได้ ในการแข่งขัน ผู้แข่งขันคนที่ 1 เอาหน้าลงไปในน้ำ และอยู่ในน้ำให้นานที่สุด ผู้แข่งขันคนที่สอง จำคำให้ได้มากที่สุด จากนั้น คนจำคำเป็นคนใบ้ โดยใช้ท่าทางหรืออุปกรณ์ที่ทางรายการจัดเตรียมไว้ให้ คนที่ดำน้ำต้องทายคำให้ได้มากที่สุดในเวลาที่กำหนด ผู้แข่งขันทายคำได้กี่คำได้เปิดป้ายสะสมเงินรางวัลเท่านั้นป้าย

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 7 นาที เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 ผู้แข่งขันที่เหลืออีก 2 ทีมเล่นเกม ทีมที่ทำคะแนนได้มากที่สุดเข้ารอบ

รูปภาพ 34 : ภาพพิธีกรในรายการบัดดี้เกม

<u>ช่วงที่ 3</u> : ใช้เวลาประมาณ 6 นาที

@ จับรางวัลผู้โชคดีที่โทรศัพท์เข้ามาตอบคำถามประจำสัปดาห์

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 3

มีเวลา 90 วินาที ให้ผู้แข่งขันที่เข้ารอบ 2 คน จำคำและจำตำแหน่งของคำต่าง ๆ ที่อยู่ตามแผ่นป้ายบนฉากด้านหน้าตัวเองให้ได้มากที่สุด มีฉาก 2 ฉาก ผู้แข่งขันจำคนละฉาก จากนั้นพิธีกรบอกคำใบ้ที่สื่อถึงคำตามแผ่นป้ายบนฉาก ผู้แข่งขันต้องรีบวิ่งไปเปิดแผ่นป้ายพร้อมกันเพื่อหาคำนั้น ภายในเวลาที่กำหนด และต้องเปิดให้ถูกทั้งคู่จึงจะได้รางวัล ผู้แข่งขันเปิดแผ่น

ป้ายได้คนละ 1 ครั้งต่อหนึ่งคำใบ้เท่านั้น เมื่อหมดเวลาการแข่งขัน พิธีกรจะดูว่าผู้แข่งขันทั้ง 2 คน เปิดแผ่นป้ายได้ถูกต้องและตรงกันกี่แผ่นป้าย ด้านหลังแผ่นป้ายจะมีจำนวนเงินซ่อนอยู่ จะได้มากได้น้อยขึ้นอยู่กับจำนวนแผ่นป้ายที่ผู้แข่งขันเปิดได้ถูกต้องและตรงกัน

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดย การใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการพูดคุยความสนุกสนานกันเอง และพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขัน และทำท่าทางล้อเลียนผู้แข่งขัน

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับแขกรับเชิญ

จอห์นนี่ : ตอนนี้เป็นไงบ้างครับได้ข่าวว่าพลิกโฉมไปอีกแล้ว
ยิ่งยง : ครับผม หน้าตามันพลิกกันได้ทุกวัน เพราะใครๆ ก็บอกว่ายิ่งยงหล่อทุกมุม
กนกวรรณ : ทุกมุมเลยหรือคะ! อยากรู้จังใครเป็นคนพูดแบบนี้ หล่อทุกมุม!
ยิ่งยง : ก็พูดเองสิฮะ!

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเอง และพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร และการใช้ไหวพริบ ความเร็ว ผสมกับลีลาท่าทางในการใบ้และทายคำ

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเอง

บุญธรรม : นี่ถ้าคุณดำน้ำได้น้อยกว่าหนึ่งนาที คุณไม่ต้องมาพูดกับผมเลย
ยิ่งยง : พี่ ๆ จะให้เพื่อนพี่ตายหรือไงพี่!

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเกมที่ต้องใช้ไหวพริบและความเร็วในการทายคำและใบ้คำ ในขณะเดียวกันก็ต้องใช้ความอึดในการกลั้นหายใจในน้ำ ความสนุกของเกมอยู่ที่การใบ้และทายคำโดยใช้การพูดและทำท่าทางประกอบ และการตอบคำถามและวิ่งไปเปิดแผ่นป้ายให้ได้คำตอบที่ตรงกัน

4. **ของรางวัล** ทำให้การแข่งขันตื่นเต้นขึ้น โดยในรอบสุดท้ายผู้แข่งขันต้องใช้ความเร็วและความจำในการเปิดแผ่นป้ายให้ตรงกันเพื่อรับเงินรางวัล ยิ่งผู้แข่งขันเปิดไม่ตรงกันก็ยิ่งเพิ่มความสนุกสนาน

5. **การมีส่วนร่วม** พบ 2 ลักษณะคือ หนึ่ง. โทรเข้ามาตอบคำถาม ทำให้คนที่โทรเข้ามามีลุ้นในการตอบคำถามและการเป็นผู้โชคดี สอง. คือ พวกที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามา ทำให้มีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี เพราะถ้าหากทีมผู้แข่งขันที่จับชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ของผู้โชคดีขึ้นมา ทายคำใบ้ได้เกิน 5 คำ ผู้โชคดีจะได้รับรางวัลเพิ่ม เป็นการร่วมมีส่วนได้ส่วนเสียในการเล่นเกมของผู้แข่งขัน ทำให้เกิดความเร้าใจยิ่งขึ้น

9. ปฏิบัติการบานกระจก

ประวัติความเป็นมา : รายการปฏิบัติการบานกระจก ออกอากาศทุกวันเสาร์ ทางช่อง 7 ตั้งแต่เวลา 14.30-15.30 น. ผลิตโดย บริษัท อิมเมจิเนชั่นริม ซึ่งเป็นบริษัทในเครือกันตนา ออกอากาศครั้งแรกในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2543

พิธีกร :
1. อัมรินทร์ สิมะโรจน์
2. เชอรี่ ผุงประเสริฐ
3. จิ้น ชวนชื่น
4. โก๊ะตี๋

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 20-25 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและหัวข้อที่จำนำมาแข่งขัน

@ VTR ที่ทางรายการไปสำรวจจากคนทั่วไปว่าดาราคนไหนเหมาะกับการเข้าประกวดในหัวข้อนั้น ๆ

@ เปิดตัวผู้แข่งขัน 3 คน (ดารา)

@ แนะนำกรรมการตัดสิน 3 คน ส่วนมากเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1

มีเกณฑ์ที่ใช้ในการประกวด 3 ข้อ ผู้แข่งขันต้องพูดหรือแสดงเพื่อโน้มน้าวใจกรรมการให้ได้มากที่สุด โดยจะมีผู้ช่วยพิธีกร 3 คน จับคู่กับผู้แข่งขัน และช่วยเกริ่นนำและพูดเพื่อให้กรรมการเห็นว่าผู้แข่งขันในฝ่ายของตนมีความโดดเด่นเหนือคนอื่น เมื่อจบแต่ละหัวข้อกรรมการจะเลือกว่าให้ผู้ใดเป็นฝ่ายชนะ โดยจะให้เหตุผลประกอบ

<u>ตัวอย่าง</u>

หัวข้อที่ใช้ในการแข่งขัน : นักร้องลูกทุ่งหญิงที่มีเสื้อผ้าอลังการที่สุด

เกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสิน :
1. ชุดลำลองของใครหรูเลิศที่สุด
2. อุปกรณ์เสริมใครเลิศกว่ากัน
3. ชุดหากินของใครเลิศที่สุด

รูปภาพ 35 : ภาพบรรยากาศในรายการปฏิบัติการบานกระจก

@ ช่วง " ปฏิบัติการเขาวงกต "

ผู้แข่งขันเข้าไปในตู้ที่มีช่องสลับซับซ้อน ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นคนวิ่งไล่จับผู้ที่ได้คะแนนรองลงมาอีก 2 คนเพื่อหากล่องเปาสีที่ต้องการซึ่งซ่อนอยู่ในกระเป๋าเป้ ถ้าผู้ไล่จับและค้นหากล่องเปาสีที่ต้องการได้ รับเพิ่ม 5 คะแนน และเงินรางวัลอีก 5,000 บาท ถ้าคนหนี หนีออกมาได้พร้อมกล่องเปา รับเพิ่มคนละ 5 คะแนน และเงินรางวัล 5,000 บาท

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ เปิดตัวนักร้องรับเชิญ

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "ปฏิบัติการกลับตาลปัตร"

ในช่วงนี้จะมีนักร้องมืออาชีพมาร้องเพลง 1 ท่อน พิธีกรพูดทวนเนื้อเพลง ผู้แข่งขันทายว่าเนื้อเพลงที่ถูกต้องอยู่ในช่องใด โดยจะมีช่องให้ผู้แข่งขันเลือก 4 ช่อง แต่ตัวหนังสือในช่องต่าง ๆ จะกลับด้าน ผู้แข่งขันต้องแข่งกันกดไฟเพื่อชิงตอบก่อน หากคนที่กดไฟได้ทายไม่ถูก ผู้แข่งขันที่เหลือ 2 คน แข่งกันกดไฟใหม่เพื่อทายต่อ ผู้แข่งขันคนใดทายถูกได้คะแนนไป โดยในช่วงนี้มีคำถาม 2 ข้อ

ตัวอย่างเนื้อเพลงที่ให้ผู้แข่งขันเลือก

1. เธอมันใจร้ายจัง มาทำชะใจฉันพัง ฉันไม่ทันระวัง เลยถูกเธอนั้นจับโยนทิ้งไป
2. เธอมันใจร้ายจัง กินข้าวในกาละมัง หมาไม่ทันระวัง เลยถูกเธอนั้นแย่งข้าวไป
3. เธอมันใจร้ายจัง มาจับฉันมัดตราสังข์ ฉันไม่ทันระวัง เลยถูกเธอนั้นฝังทิ้งไป
4. เธอมันใจร้ายจัง ชอบสั่งชี้มูกดัง ๆ ฉันไม่ทันระวัง เลยเห็นเธอนั้นกินเข้าไป

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 6 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 3 : "ปฏิบัติการจับให้ได้ไล่ให้ทัน"

มีคำใบ้ 2 คำ และมีผู้แข่งขัน 3 คน คนที่ 1 เป็นคนทาย อีก 2 คนเป็นคนใบ้โดยใช้ท่าทาง ผู้แข่งขันคนที่ 1 ทายว่าผู้แข่งขัน 2 คน คนไหนเป็นคนใบ้ท่าทางตัวจริง โดยอีกคนจะใบ้หลอก และผู้แข่งขันคนที่ 1 เลือกว่าจะให้พิธีกรคนไหนเป็นผู้ใบ้คำ โดยมองท่าที่ผู้แข่งขันทำเพื่อใบ้ผ่านกระจก และพูดออกมาเป็นคำเพื่อให้ผู้แข่งขันคนที่ 1 ดูจากท่าทางและทายว่าผู้แข่งขันคนไหนเป็นคนใบ้จริง คนไหนเป็นคนใบ้หลอก ทายถูกได้คะแนน ทายผิดคนใบ้ได้คะแนน

@ เข้าสู่การแข่งขันช่วงที่ 4

ผู้แข่งขัน 3 คนยืนอยู่หน้ากล่องครีมย้อมผม 7 กล่อง ผู้ช่วยพิธีกรหมุนวงล้อ ผู้แข่งขันมองผ่านกระจก ดูว่าวงล้อหยุดที่ครีมย้อมผมเบอร์อะไร และหยิบกล่องครีมย้อมผมเบอร์นั่นด้วยความรวดเร็วคนละ 1 กล่อง พิธีกรเฉลย ผู้แข่งขันที่หยิบได้กล่องครีมย้อมผมเบอร์เดียวกับเบอร์ที่วงล้อหยุด รับเงิน 5,000 บาท ผู้แข่งขันที่ได้คะแนนสะสมสูงสุดเข้ารอบ 1 คน

@ จับรางวัลผู้โชคดีที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์มาร่วมรายการ 4 รางวัล รับทองคนละ 1 บาท

<u>ช่วงที่ 4</u> : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 5 : "Mirror Bonus" มีของให้ผู้แข่งขันทาย 6 ข้อ ข้อละ 2 ชิ้น ผู้แข่งขันดู VTR และตอบว่า ของชิ้นไหนยาวกว่ากัน, หรือจุกว่ากัน, หรืออื่น ๆ ทายถูก 1 ข้อ เปิดป้ายสะสมเงินรางวัล

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดย

- การพูดคุยสนุกสนานกันเอง และพูดคุยสนุกสนานกับดารารับเชิญ
- การใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการทำตลก
- การช่วยนำเสนอผู้แข่งขันในฝ่ายตน และกระแหนะกระแหนผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้าม

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการนำเสนอผู้แข่งขันฝ่ายตน

จิ้น : น้องจิ้งหรีดของเรา ชุดจำลองต้องเป็นแบบญี่ปุ่น คิกขุ อาโนเนะ แล้วแฟนชั่นของเราออกรายการต้องซื้อใหม่ จิ้งหรีดไม่เคยใส่ซ้ำ ของเราต้องเป็นอะไรที่เป็นแบบว่าขึ้นห้าง โนเนมไม่ใส่ ใส่ต้องแบรนเนม เอ้า! เอามาดู

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิง โดย

- การเล่าเรื่องและพูดจาโอ้อวด ทำให้เกิดอารมณ์ขัน
- การใช้ความคล่องแคล่วว่องไวในการแข่งขัน
- การใช้ไหวพริบในการจับผิด

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการเล่าเรื่อง

อาภาพร(ฮาย) : ตอนนั้นไปอเมริกา เขากำลังเซลอย่างแรงเลย แต่ว่าตอนเซลนั้นก็ชุดนึงร้อยกว่าเหรียญเหมือนกัน 130 กว่าเหรียญ ดิฉันคิด "โอ้ยตายแล้วดีจัง ผ้าใส่แล้วลื่นมันดีจังเลย" ซื้อค่ะ ดีใจมากถูกจังเลย บ้านเราก็ 100 กว่าบาท สองชุดเกือบ ๆ 300 เหรียญ กลับมาถึงรู้สึกว่า "เอ๊ะ ตอนนี้เหรียญนึงมันกี่บาทบ้านเรา" ตอนนั้น 42 บาทค่ะ คุณน้องกินข้าวไม่ได้อยู่สามวัน คิดไม่ตก! หลังจากนั้นก็นอนน้ำตาเรี่ยอยู่ 3 วัน 3 คืน

3. **เกมการแข่งขัน** สร้างความบันเทิงในหลายรสชาติ ในช่วงแรกเป็นการประกวดประชัน ความสนุกสนานจะอยู่ที่การที่ผู้แข่งขันแต่ละคนมาพูด หรือเอาของมาโชว์ หรือแสดงต่าง ๆ ทำให้เกิดอารมณ์ขัน ช่วงที่ 2 เป็นการเล่นกับอารมณ์ขันอีกเช่นกัน โดยให้ผู้แข่งขันทายว่าเนื้อร้องเพลงที่ถูกต้องอยู่ในข้อใด และจะมีตัวเลือกที่ให้ผู้แข่งขันเลือก 4 ตัวเลือก เนื้อร้องที่ถูกต้องจะมีอยู่แค่อันเดียว นอกนั้นเป็นเนื้อร้องที่ผิดเพี้ยนและทำให้ผู้ชมและผู้แข่งขันเกิดอารมณ์ขัน ในช่วงสุดท้าย มีของสองสิ่งที่ใกล้เคียงกันมาก ผู้แข่งขันต้องเสี่ยงทายว่าชิ้นไหน

ยาวกว่ากัน จุกว่ากัน สั้นกว่ากัน ทำให้เกิดความตื่นเต้นตอนเฉลย และความตื่นเต้นจะเพิ่มมากขึ้นเพราะการตอบมีผลต่อของรางวัลที่ผู้แข่งขันจะได้รับ

4. **ของรางวัล** ทำให้การแข่งขันน่าตื่นเต้นขึ้น โดยเฉพาะในรอบสุดท้ายที่ผู้แข่งขันต้องใช้ความสามารถในการคาดเดาเพื่อทำเงินรางวัล

5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามามีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี

10. พีเพิลเกม

ประวัติความเป็นมา : รายการพีเพิลเกม ออกอากาศทุกวันจันทร์ ทางช่อง 3 ตั้งแต่เวลา 16-17 น. ผลิตโดย บริษัท ทีวีสแควร์ ออกอากาศครั้งแรกในปี พ.ศ. 2542

พิธีกร : 1. เศรษฐา ศิระฉายา
2. ดารณีนุช โพธิปิติ

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที เป็นการเปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน 3 คน (ดารา 2 คน คนทางบ้าน 1 คน)

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ ผู้แข่งขันเปิดป้ายสะสมเงินรางวัล
@ เปิดตัวดาราปริศนา
@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง " รู้จักมักคุ้น "

ช่วงนี้จะมีดาราปริศนาเล่าเรื่องเป็นการพูดคุยกับพิธีกรเพื่อโยงเข้าสู่คำถาม จากนั้นพิธีกรถามคำถามเกี่ยวกับเรื่องราวที่ดาราปริศนาเล่า 2 ข้อ ผู้แข่งขันทาย ทายถูกข้อละ 1 คะแนน

ตัวอย่างคำถาม

ตอนอยู่เมืองนอก คุณแอมทำอย่างไรเพื่อให้ระบบขับถ่ายดีขึ้น

1. กินน้ำมะขามเปียก
2. กินนมบูด

คุณโจตัดสินใจจะอย่างไรเมื่อพบอุบัติเหตุ

1. โทรแจ้ง 191
2. นำคนเจ็บส่งโรงพยาบาล

รูปภาพ 36 : ภาพบรรยากาศในรายการพีเพิลเกม

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ ผู้แข่งขันเปิดแผ่นป้ายสะสมเงินรางวัล

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "ร้อยเล่มเกวียน" จะมีคนมาเล่าเรื่องที่เป็นสาระความรู้ และพิธีกรถามคำถาม 2 ข้อ โดยจะมีตลกคณะดู๋ ดอกกระโดน มาเป็นผู้บอกตัวเลือกให้ 2 ข้อ จากนั้นผู้แข่งขันตอบคำถาม ตอบถูกข้อละ 2 คะแนน

ตัวอย่างคำถาม

ธัญพืชใดให้ความขมของกาแฟ

1. เม็ดบัว 2. เห็ดหลินจือ

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 2 นาที เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "ตาดีได้ ตาร้ายเสีย" ผู้แข่งขันเลือกแผ่นป้าย 3 คู่ ถ้าใบซา 1 แผ่นป้ายและมะนาว 1 แผ่นป้าย รับเงินรางวัลคู่ละ 10,000 บาท ถ้าไม่ได้ก็ไม่ได้รับเงินรางวัล

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเองและพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขันและดารารับเชิญ

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับดารารับเชิญ

วฤนดา : ลำไส้หนูยาวมาก
ดารณีนุช : กรุงเทพ-เชียงใหม่
วฤนดา : ไม่ถึงขนาดนั้นนะคะ นอกจากจะยาวมากแล้วยังสลับซับซ้อนกว่าคนอื่น
เศรษฐา : บางครั้งผูกเป็นปมเลยก็มี !

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความสนุกสนานโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเองและพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร

นุ้ย (เชิญยิ้ม) : ตลกเป็นอะไรที่ประชาชนเห็นแล้วก็ขำ ขนาดเดิน ๆ ขึ้นห้าง ขำดูขำ

เศรษฐา : เพราะอะไร

นุ้ย : ตกบันไดเลื่อน!

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นการถามตอบ โดยจะมีดารารับเชิญมาเล่าเรื่องหรือมีผู้รู้มาสาธิตต่าง ๆ และนำเรื่องที่เล่าหรือเรื่องที่สาธิตมาเป็นมาเป็นคำถาม โดยจะคณะตลกมาสร้างความบันเทิงด้วยการเป็นผู้บอกตัวเลือก

4. **ของรางวัล** มีส่วนทำให้เกมการแข่งขันน่าตื่นเต้นยิ่งขึ้น โดยจะมีการเสี่ยงเปิดแผ่นป้ายเพื่อสะสมเงินรางวัลเป็นระยะ ๆ ทุกช่วง และในช่วงสุดท้าย การเปิดแผ่นป้ายจะมีเงินรางวัลมากขึ้น ทำให้เร้าใจยิ่งขึ้น

5. **การจัดระบบกาละเทศะ** มีการแสดงตลกและการสาธิตแทรกอยู่ในเกมการแข่งขันเป็นระยะ ๆ

11. มาสเตอร์คีย์ ฟอร์เอฟเวอร์

ประวัติความเป็นมา : รายการมาสเตอร์คีย์ฯ ออกอากาศทุกวันจันทร์-ศุกร์ ทางช่อง 3 ตั้งแต่เวลา 12.45-13.30 น. ผลิตโดย บริษัท ทีวีธันเดอร์ ออกอากาศครั้งแรกในปี พ.ศ. 2538

พิธีกร : 1. เมธนี บูรณศิริ

2. ญาสุมินทร์ เสิศอมรวัฒนา

3. เทพ โพธิ์งาม

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

วันที่ 1

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 7 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน 4 คน (บุคคลมีชื่อเสียง)

@ ผู้แข่งขันทีมที่ 1 จับรางวัลผู้โชคดี โดนการหมุนวงล้อคนละวงล้อ ถ้าได้ภาพเหมือนกัน ผู้แข่งขันและผู้โชคดี รับเงิน 10,000 บาท แบ่งกันคนละ 5,000 บาท ถ้าภาพไม่เหมือนกัน ผู้โชคดีผลิตภัณฑ์ไปใช้มูลค่า 1,000 บาท

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 8 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1

ผู้แข่งขันจับคู่กันนั่งบนเก้าอี้ และช่วยกันขยุ่มเก้าอี้ ทีมใดไฟขึ้นก่อน ตอบก่อน โดยพิธีกรจะถามคำถาม 2 ข้อ ถ้าตอบถูกได้เปิดแผ่นป้ายสะสมรางวัล ถ้าเปิดได้เทพทั้ง 3 แผ่นป้าย รับทองคำมูลค่า 2,500 บาท

ตัวอย่างคำถาม

ช้างนอนท่าไหน

ก. นอนตะแครง ข. ยืนพิงต้นไม้

ช้างระบายความร้อนอย่างไร

ก. เอางวงดูดน้ำและพ่นออกมา ข. ถ่าย

@ จับรางวัลผู้โชคดี รับทองมูลค่า 2,500 บาท 1 รางวัล

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 11 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขัน ผู้แข่งขันเลือกหมวดคำและใบ้คำด้วยท่าทาง ห้ามพูด โดยคนใบ้จับคนทายทำท่าต่าง ๆ เพื่อให้คนทายทายคำนั้นออมา แข่งกันทีมละ 2 รอบ คะแนนคูณสอง

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที เป็นการจับรางวัลผู้โชคดีที่เขียนมาร่วมสนุกโดยบอกว่าชอบรายการประเภทใดของช่อง 3 โดยผู้แข่งขันเป็นผู้จับรางวัลและเปิดแผ่นป้าย 2 แผ่นป้าย ถ้าได้แผ่นป้าย " คุ้มค่าทุกนาที " และ " ดูทีวีสีช่อง 3 " ผู้โชคดีรับผลิตภัณฑ์ไปใช้มูลค่า 5,000 บาท ถ้าไม่ได้ ผู้โชคดีรับผลิตภัณฑ์ไปใช้มูลค่า 3,000 บาท

วันที่ 2

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 3 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน

@ จับรางวัลผู้โชคดี และหมุนวงล้อเพื่อรับรางวัล เหมือนวันที่ 1

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 8 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 ผู้แข่งขันสลับคู่ และช่วยกันขยมเก้าอี้และตอบคำถามเหมือนวันที่ 1

@ จับรางวัลผู้โชคดี รับทองมูลค่า 2,500 บาท 1 รางวัล

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 11 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "แฝดใบ้คำ" ผู้แข่งขันคนที่ 1 ใบ้คำ โดยจับผู้แข่งขันคนที่ 2 ซึ่งผูกตัวติดกับผู้แข่งขันฝ่ายตรงข้าม โดยเอาหลังชนกัน ทำท่าต่าง ๆ และผู้แข่งขันคนที่ 2 ทายคำใบ้ ทีมละ 2 รอบ รอบแรก ทายถูกข้อละ 1 คะแนน รอบสอง ทายถูกข้อละ 2 คะแนน

รูปภาพ 37 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันช่วง "แฝดใบ้คำ"

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที ผู้แข่งขันเปิดแผ่นป้าย 2 แผ่นป้าย เหมือนวันที่ 1 จากนั้นกดคอมพิวเตอร์เพื่อหาผู้โชคดีที่โทรศัพท์เข้ามาทายว่าผู้แข่งขันสามารถเปิดแผ่นป้าย " ได้ " หรือ " ไม่ได้ " 3 รางวัล

วันที่ 3

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 3 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน

@ ผู้แข่งขันจับรางวัลผู้โชคดี และ หมุนวงล้อ เหมือนวันที่ 1

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 8 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขัน ผู้แข่งขันสลับคู่และช่วยกันขยี่มเก้าอี้เพื่อแข่งกันตอบคำถาม เหมือนวันที่ 1

@ จับรางวัลผู้โชคดี รับทองมูลค่า 2,500 บาท

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 12 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขัน ผู้ช่วยพิธีกร 2 คน จะออกมาเล่นเกมต่าง ๆ 2 เกม ผู้แข่งขันทายว่าผู้ช่วยพิธีกรคนไหนจะเป็นผู้ชนะ

@ ผู้แข่งขันเปิดป้ายสะสมคะแนน

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที ผู้แข่งขันเปิดแผ่นป้าย 2 แผ่นป้าย เหมือนวันที่ 1 และจับรางวัลผู้โทรศัพท์มาร่วมทายผล 3 รางวัล

วันที่ 4

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 3 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน

@ ผู้แข่งขันจับรางวัล และ หมุนวงล้อ เหมือนวันที่ 1

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 8 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขัน ผู้แข่งขันสลับคู่และช่วยกันขยี่มเก้าอี้เพื่อแข่งกันตอบคำถาม 2 คำถาม เหมือนวันที่ 1

@ จับรางวัลผู้โชคดี รับทองมูลค่า 2,500 บาท

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 9 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "สกัดดาวรุ่ง"

ผู้แข่งขัน 4 คน แข่งกันเอง แต่ละคนจะมีคะแนนที่สะสมมาตั้งแต่ต้นไม่เท่ากัน ผู้แข่งขันต้องเลือกเปิดแผ่นป้ายทีละคน หลังแผ่นป้ายจะมีเครื่องหมาย บวก, ลบ, คูณ, หาร, และตัวหยุด ผู้แข่งขันต้องบอกว่าการเปิดแผ่นป้ายแต่ละครั้งจะใช้กี่คะแนน ผู้แข่งขันคนใดได้ตัวหยุดเกมยุติ ตกรอบทันที เมื่อเปิดแผ่นป้ายจนหมด ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุด 2 คนเข้ารอบ

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที ผู้แข่งขันเปิดแผ่นป้าย 2 แผ่นป้าย และจับรางวัลผู้โชคดี 3 รางวัล เหมือนวันที่ 1

วันที่ 5

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 3 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน
@ จับรางวัลและหมุนวงล้อ เหมือนวันที่ 1

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 8 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขัน ผู้แข่งขัน 2 คนที่เหลือแข่งกันกดไฟเพื่อตอบคำถาม 2 ข้อ
@ จับรางวัลผู้โชคดี รับทองมูลค่า 2,500 บาท

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "ทีเด็ดมาสเตอร์คีย์" ทางรายการจะมีภาพ VTR หรือเอาของจริง ของอุปกรณ์อย่างใดอย่างหนึ่งมาให้ผู้แข่งขันดู และผู้แข่งขันทายว่า อุปกรณ์ชิ้นนั้นคืออะไร ผู้แข่งขันต้องแข่งกันกดไฟเพื่อตอบก่อน จากนั้นจะมีผู้เชี่ยวชาญมาให้ความรู้และข้อมูลเพิ่ม ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดคือผู้ชนะ

@ จับรางวัลผู้โชคดี เหมือนวันที่ 1

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที เข้าสู่การแข่งขันช่วง "โบนัสมาสเตอร์ตีย์" มีแผ่นป้ายทั้งหมด 12 แผ่นป้าย ถ้าผู้แข่งขันเปิด 6 แผ่นป้าย ถ้าได้ป้ายกุญแจทอง รับเงินรางวัล ป้ายละ 10,000 บาท เปิดได้กุญแจเงิน ป้ายละ 5,000 บาท เปิดได้ป้ายคูณสอง เงินรางวัลที่สะสมมาทั้งหมดคูณสอง เปิดได้ป้ายกุญแจผีไม่มีมีรางวัล

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดย

- การใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการทำตลก
- การพูดคุยสนุกสนานกันเองและพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขัน
- การให้ข้อมูลความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องที่ถาม
- การประลองความสามารถให้ผู้แข่งขันทายว่าใครเจ๋งกว่ากัน
- การช่วยผู้แข่งขันในการใบ้คำ

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเอง

เทพ : คนไม่มีโรค
เมธนี : เป็นลาภอันประเสริฐ
เทพ : ยิ่งคนมีลาภอันประเสริฐ ยิ่งมีก้อยไปผสมเข้าไปอีก มันจะเป็นลาบก้อยที่ประเสริฐนะครับผม!

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดยการใช้ไหวพริบ ความเร็ว ความรู้ และการแสดงท่าทางประกอบการใบ้คำ

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเกมที่ต้องใช้ความรู้ในการตอบคำถาม และต้องใช้ไหวพริบในการใบ้และทายคำ

4. **ของรางวัล** ช่วยสร้างความตื่นเต้นให้กับเกมการแข่งขัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเปิดแผ่นป้ายรอบ "โบนัสมาสเตอร์คีย์"

5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์หรือโทรศัพท์เข้ามาตอบคำถามมีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี และยังตื่นเต้นกับการเล่นเกมของผู้แข่งขันเพื่อมอบของรางวัลให้กับผู้โชคดี

12. แม็กกาซีนเกม

ประวัติความเป็นมา : รายการแม็กกาซีนเกม ออกอากาศทุกวันจันทร์-ศุกร์ ยกเว้นวันพุธ ทาง itv ตั้งแต่เวลา 14.30-15 น. ผลิตโดย บริษัท อินดิโก เอส ร่วมกับ บริษัท ONENESS ENTERTAINMENT ออกอากาศครั้งแรกในเดือนมีนาคม พ.ศ. 2543

พิธีกร : 1. อรนภา กฤษฎี
2. พิมพ์ผกา เสียงสมบูรณ์

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

วันที่ 1

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 4 นาที เป็นการเปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน 3 คน (ดารา 2 คน คนทางบ้าน 1 คน)

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 7 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 ผู้แข่งขันดู VTR เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้ทั่วไป จากนั้น พิธีกรจะถามคำถาม 1 คำถาม ผู้แข่งขันเขียนคำตอบลงในกระดาน ผู้ที่ตอบถูกได้เปิดแผ่นป้ายเพื่อสะสมคะแนน 1 แผ่นป้าย

ตัวอย่างคำถาม

การหมักผมให้เด็กใช้เวลากี่วัน

1. 5 วัน 2. 7 วัน

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 ในฉากตามแผ่นป้ายต่าง ๆ จะมีภาพ 3 ภาพ ผู้แข่งขันจำตำแหน่งของภาพตามแผ่นป้ายต่าง ๆ ไว้ จากนั้นแผ่นป้ายจะปิด ผู้แข่งขันต้องเลือกว่าจะเปิดภาพอะไร และผลัดกันวิ่งไปเปิดแผ่นป้ายให้ได้ภาพนั้น 3 รอบ เปิดถูกภาพละ 10 คะแนน

@ จับรางวัลผู้โชคดี

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 4 นาที เข้าสู่ช่วง "ทวินทนายคลายทุกข์" เป็นการออกมาตอบคำถามเกี่ยวกับข้อกฎหมาย โดยพิธีกร 2 คนซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านกฎหมาย

วันที่ 2

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 4 นาที เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 8 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 ดู VTR เรื่องเกี่ยวกับงานประดิษฐ์ และตอบคำถาม 1 ข้อ ผู้แข่งขันที่ตอบถูกได้เปิดแผ่นป้ายสะสมคะแนน 1 แผ่นป้าย

ตัวอย่างคำถาม

สวนสวยในขวดแก้วใช้อะไรเป็นฐาน

1. โฟม 2. ดินน้ำมัน

<u>ช่วงที่ 3</u> : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 ผู้แข่งขันเปิดแผ่นป้ายคนละ 1 แผ่นป้าย หลังแผ่นป้ายจะมีจำนวนเงินซ่อนอยู่ พิธีกรจะบวกจำนวนเงินของทั้ง 3 แผ่นป้ายรวมกัน จากนั้นผู้แข่งขัน 3 คนวิ่งไปหยิบสินค้าในรถเข็นใส่ตะกร้าให้ได้จำนวนเงินใกล้เคียงกับที่เปิดแผ่นป้ายมากที่สุดภายในเวลา 30 วินาที ผู้ที่ใกล้เคียงที่สุดรับ 20 คะแนน, 10 คะแนน, และ 0 คะแนน ตามลำดับ

@ จับรางวัลผู้โชคดีที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามาชิงโชค

<u>ช่วงที่ 4</u> : "ทวินทนาย" ใช้เวลาประมาณ 4 นาที

รูปภาพ 38 : ภาพบรรยากาศในรายการแม็กกาซีนเกม

วันที่ 3

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 4 นาที เป็นการเปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 8 นาที เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 ผู้แข่งขันดู VTR เรื่องเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่ม และตอบคำถาม 1 ข้อ ผู้ที่ตอบถูกได้เปิดแผ่นป้ายสะสมคะแนน

ตัวอย่างคำถาม

ในข้าวผัดแฮมมิงเวย์ มีส่วนประกอบอะไรที่ให้สารไอโอดีน

1. ไข้ต้ม 2. ไข่เค็ม

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 ผู้แข่งขันเลือกว่าจะเปิดให้ได้แผ่นป้าย " ม้า " หรือ " หมู " จากนั้น เปิดแผ่นป้าย ถ้าเปิดได้ตรงกับที่เลือกไว้ รอบที่ 1 รับ 10 คะแนน, รอบที่ 2 รับ 20 คะแนน, และรอบที่ 3 รับ 30 คะแนน ผู้ที่ได้คะแนนสะสมน้อยที่สุดตกรอบ 1 คน

@ จับรางวัลผู้โชคดี

ช่วงที่ 4 : "ทวินทนาย" ใช้เวลาประมาณ 4 นาที

วันที่ 4

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 4 นาที เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 8 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 ผู้แข่งขันดู VTR เป็นเรื่องเกี่ยวกับสุขภาพและตอบคำถาม 1 ข้อ ผู้แข่งขันที่คะแนนเยอะตอบก่อน ถ้าไม่แน่ใจ โยนได้ แต่ผู้ที่ตอบถูกจะได้เข้ารอบ

ตัวอย่างคำถาม

โรคภูมิแพ้เกิดจากพันธุกรรมได้หรือไม่

1. ได่ 2. ไม่ได้

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 ผู้ชนะเลือกว่าจะเปิดแผ่นป้าย "ม้า " หรือ " หมู " จากนั้นเลือกแผ่นป้าย 5 แผ่นป้าย ถ้าได้ " ม้า " หรือ " หมู " หมด แจ็กพ็อตแตกรับตั๋วเครื่องบินไปกลับประเทศที่อยากไปและ pocket money 200,000 บาท ถ้าไม่ได้รับเงินรางวัล 15,000 บาท

ช่วงที่ 4 : "ทวินทนาย" ใช้เวลาประมาณ 4 นาที

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนาน ใช้การนำเสนอแบบสุภาพและร่าเริง ให้ความรู้ และให้กำลังใจตลอดจนเชียร์ผู้แข่งขัน

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร และการใช้ไหวพริบและความเร็ว และการออกลีลาท่าทางในการแข่งขัน

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร

อรนภา : เคยเอาของเก่ามาใช้ใหม่บ้างไหมคะ

โน้ต : เคยครับ เมียครับ!

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเกมถามตอบและเกมที่ต้องออกท่าทาง ความสนุกสนานของเกมอยู่ที่การนำเสนอความรู้ เล็กๆ น้อยๆ และการใช้ไหวพริบและความเร็วในการแข่งขัน

4. **ของรางวัล** สามารถสร้างความน่าตื่นเต้นให้กับเกมการแข่งขัน โดยเฉพาะในรอบสุดท้าย ซึ่งของรางวัลเป็นตั๋วเครื่องบินและ pocket money

5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์เข้ามาชิงโชคมีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี

6. **การจัดระบบกาละและเทศะ** มีการนำเสนอความรู้เกี่ยวกับข้อกฎหมาย

13. ล้อตเตอรี่โชว์

ประวัติความเป็นมา : รายการล็อตเตอรี่โชว์ ออกอากาศทุกวันอังคาร ทางช่อง 3 ตั้งแต่เวลา 16-17 น. ผลิตโดย บริษัท เช้น ฟอร์ เบสท์ ออกอากาศครั้งแรกในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2542

พิธีกร : บดินทร์ ลิมปพัทธ์

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 9 นาที

@ เปิดตัวพิธีกร

@ การแสดงของ Lottery Guest

@ เปิดตัวผู้แข่งขัน 3 คน (คนทางบ้าน)

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 พิธีกรถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปในประเทศ 3 ข้อ ผู้แข่งขันต้องแข่งกันกดไฟเพื่อให้ได้ตอบก่อน

ตัวอย่างคำถาม

ผักสามหาวคือผักชนิดใด

1. ผักตบ 2. ผักกระเฉด 3. ผักบุ้ง

อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิสร้างขึ้นเพื่อระลึกถึงสงครามใด

1. สงครามโลกครั้งที่ 1 2. สงครามโลกครั้งที่ 2 3. สงครามอินโดจีน

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 พิธีกรถามคำถาม 3 ข้อ เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปในต่างประเทศ ผู้แข่งขันแข่งกันกดไฟเพื่อชิงตอบก่อน ผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดเข้ารอบไปก่อน 1 คน

ตัวอย่างคำถาม

ประเทศใดได้ชื่อว่าเป็นนครแห่งเสียงดนตรี

1. ออสเตรีย 2. ฝรั่งเศส 3. สก็อตแลนด์

บาร์โค้ดเริ่มใช้ครั้งแรกที่ประเทศใด

1. อังกฤษ 2. ฝรั่งเศส 3. อเมริกา

ช่วงที่ 4 : ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

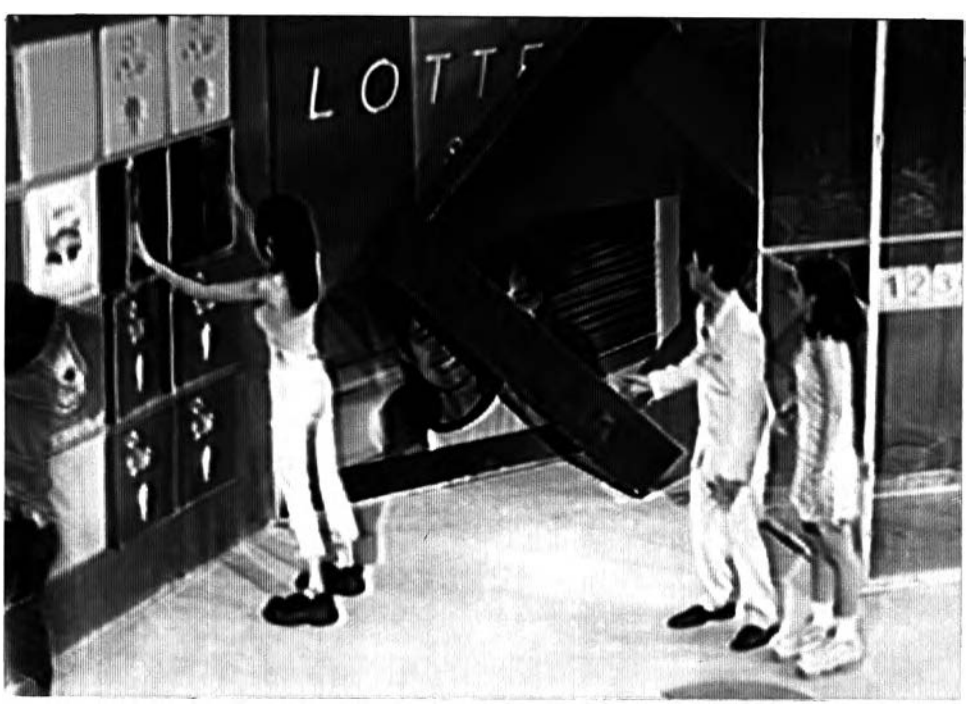
@ เข้าสู่การแข่งขันช่วง "ล็อตเตอรี่แอ็คชั่น" ผู้ที่ได้คะแนนน้อย 2 คน แข่งกันเหยียบลูกโป่งในตู้ของตนและเรียงเลข 1-0 ภายในเวลาที่กำหนด ใครเสร็จก่อนเข้ารอบ 1 คน ตกรอบ 1 คน

@ จับรางวัลผู้โชคดีรับทุนการศึกษา 2 รางวัล รางวัลละ 5,000 บาท

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "เกมรู้สำนึก" ผู้เข้ารอบ 2 คน แข่งเกมกันภายในเวลาที่กำหนด ใครทำเสร็จก่อนและถูกต้องทุกขั้นตอน ถือเป็นผู้ชนะ รับรางวัล 10, 000 บาท แพ้ 5,000 บาท

รายละเอียดของเกมที่ใช้ในการแข่งขันมีดังนี้

1. พลิกแผ่นป้ายจากเดิมที่เขียนว่า " เปิด " ให้เป็น " ปิด"
2. ใส่ถุงมือ แยกขยะทีละชิ้น
3. เก็บเหรียญ 5 เหรียญ หยอดใส่ตู้
4. ปลูกต้นไม้ลงกระถาง
5. หมุนปิดมิเตอร์น้ำ 2 รอบ



รูปภาพ 39 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการล็อตเตอรี่โชว์

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขัน และการเซียร์

ตัวอย่าง : การพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขัน

ผู้แข่งขัน : มีการทุจริตเกิดขึ้นครับ
บดินทร์ : อะไรครับ แต่เดี๋ยวโทษที ผมเป็นคนยุติธรรม แต่คุณเคยดูไหมครับ มวยปล้ำทางทีวี ถ้ากรรมการไม่เห็นถือว่าไม่เห็น แต่ผมไม่เห็นอะไรจริงๆ

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยหยอกล้อกันเอง การทำท่าทางสนุกสนานร่าเริง และการใช้ไหวพริบ ความรู้ และความเร็วในการแข่งขัน

3. **เกมการแข่งขัน** มีทั้งการถามตอบเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปทั้งในและต่างประเทศ รวมทั้งการใช้ความเร็วในการแข่งขัน

4. **ของรางวัล** มีส่วนช่วยสร้างความตื่นเต้น และทำให้ผู้แข่งขันที่เข้ารอบสุดท้ายใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ในการแข่งขัน เพื่อพิชิตเงินรางวัล 10,000 บาท

5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ชมที่ส่งชิ้นส่วนเข้ามาร่วมรายการมีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี รับทุนการศึกษา 5,000 บาท

6. **การจัดระบบกาละและเทศะ** มีการแสดงโดยนักร้องมืออาชีพ

14. ลุ้นรหัสลับ

ประวัติความเป็นมา : รายการลุ้นรหัสลับ ออกอากาศทุกวันเสาร์ ทางช่อง 3 ตั้งแต่เวลา 13.45-14.30 น. ผลิตโดย บริษัท ทีวีธันเดอร์ ออกอากาศครั้งแรกในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2542

พิธีกร :
1. นิธิ สมุทรโฆษ
2. ปิยะธิดา วรมุสิก
3. สมเกียรติ จันพราหมณ์

โครงสร้างรายการในปี พ.ศ. 2543 :

ช่วงที่ 1 : ใช้เวลาประมาณ 9 นาที

@ เปิดตัวพิธีกรและผู้แข่งขัน 3 คน (ดารา)

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 1 ผู้แข่งขัน 3 คนแข่งกันกดไฟ เพื่อดูว่าใครจะได้ตอบคำถามก่อน พิธีกรถามคำถาม 1 ข้อ ผู้แข่งขันที่กดไฟได้ก่อนตอบ ตอบถูกเลือก 1 แผ่นป้าย ตอบไม่ถูกแข่งกันกดไฟใหม่ พิธีกรถามคำถามข้อที่ 2 ผู้แข่งขันที่เหลือ 2 คน แข่งกันกดไฟใครได้ตอบก่อน เลือกแผ่นป้ายก่อน 1 แผ่นป้าย ผู้แข่งขันที่เหลืออีก 1 คนเลือก 1 แผ่นป้าย จากนั้น พิธีกร เปิดแผ่นป้ายที่ผู้แข่งขันเลือกเพื่อดูว่าผู้แข่งขันมีคะแนนสะสมคนละกี่คะแนน

ตัวอย่างคำถาม

คู่ชิงชนะเลิศฟุตบอลมีกี่ทีม
ไทยเป็นเจ้าภาพโอลิมปิคปีใด 50 / 51

@ จับรางวัลผู้โชคดี และดูว่าผู้โชคดีมาจากจังหวัดในภาคใด จากนั้น ผู้แข่งขัน 1 คน หมุนวงล้อ หากวงล้อหยุดตรงกับภาคที่ผู้โชคดีอยู่ ผู้โชคดีรับเงินรางวัล 10,000 บาท หากไม่ตรงรับ 5,000 บาท

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 9 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 ผู้แข่งขันแข่งเล่นเกมต่าง ๆ ที่ต้องใช้ Movement ซึ่งจะเปลี่ยนไปทุกสัปดาห์ เช่น ลิงชิงบอล หรือ แข่งกันแต่งตัวเลียนแบบภาพที่เห็น และอื่น ๆ ผู้ชนะจะได้เปลี่ยนโพเดียมกับผู้ที่มีคะแนนมากที่สุดและได้เลือกแผ่นป้ายสะสมคะแนน 1 แผ่นป้าย และ เลือกแผ่นป้ายให้ผู้แข่งขันที่เหลืออีก 2 คน คนละ 1 แผ่นป้าย และสามารถเปลี่ยนโพเดียมกับผู้แข่งขันที่มีคะแนนมากที่สุดในรอบที่แล้ว จากนั้นพิธีกร เปิดแผ่นป้ายสะสมคะแนนในรอบนี้ ผู้ที่ได้คะแนนน้อยที่สุดตกรอบ 1 คน

@ VTR ภาพการเล่นเกมชิงรางวัลนอกสถานที่

รูปภาพ 40 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการล้วงรหัสลับ

@ จับรางวัลผู้โชคดี และดูว่าผู้โชคดีมาจากจังหวัดในภาคใด จากนั้น ผู้แข่งขัน 1 คน หมุนวงล้อ หากวงล้อหยุดตรงกับภาคที่ผู้โชคดีอยู่ ผู้โชคดีรับเงินรางวัล 10,000 บาท หากไม่ตรงรับ 5,000 บาท

ช่วงที่ 2 : ใช้เวลาประมาณ 9 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วงที่ 2 ผู้แข่งขันแข่งเล่นเกมต่าง ๆ ที่ต้องใช้ Movement ซึ่งจะเปลี่ยนไปทุกสัปดาห์ เช่น ลิงชิงบอล หรือ แข่งกันแต่งตัวเลียนแบบภาพที่เห็น และอื่น ๆ ผู้ชนะจะได้เปลี่ยนโพเดียมกับผู้ที่มีคะแนนมากที่สุดและได้เลือกแผ่นป้ายสะสมคะแนน 1 แผ่นป้าย และ เลือกแผ่นป้ายให้ผู้แข่งขันที่เหลืออีก 2 คน คนละ 1 แผ่นป้าย และสามารถเปลี่ยนโพเดียมกับผู้แข่งขันที่มีคะแนนมากที่สุดในรอบที่แล้ว จากนั้นพิธีกร เปิดแผ่นป้ายสะสมคะแนนในรอบนี้ ผู้ที่ได้คะแนนน้อยที่สุดตกรอบ 1 คน

@ VTR ภาพการเล่นเกมชิงรางวัลนอกสถานที่

รูปภาพ 37 : ภาพบรรยากาศการแข่งขันในรายการลุ้นรหัสลับ

ช่วงที่ 3 : ใช้เวลาประมาณ 13 นาที

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันรอบที่ 3 ผู้แข่งขันเลือกแผ่นป้ายคนละ 3 แผ่นป้าย หลังแผ่นป้ายจะมีตัวเลขซ่อนอยู่ เป็นรหัสลับ ผู้แข่งขันคนใดไขรหัสลับออกก่อนเป็นผู้ชนะเข้ารอบ โดยในการแข่งขัน ผู้แข่งขันจะได้ดู VTR และพิธีกรจะถามคำถาม ผู้แข่งขันแข่งกันหมุนวงล้อ ใครไฟขึ้นก่อนตอบก่อน ตอบถูกเลือกเลขตั้งแต่ 0-9 - 2 ตัวเลข และดูว่าตัวเลขที่เลือกเป็นเลขรหัสลับของใคร คนที่ไม่ได้ตอบเลือก 1 ตัว จากนั้นพิธีกรจะถามคำถามอีก 1 ข้อ ใครเลือกเลขไขรหัสลับได้ก่อน ชนะ เข้ารอบ

ตัวอย่างคำถาม

ปิยะพงษ์ ผิวอ่อน สามารถเลี้ยงลูกบอลบนศีรษะได้ > 20 < วินาที
คิดว่าฝรั่งในรูปจะกินตั๊กแตนหรือไม่

@ จับรางวัลผู้โชคดีและหมุนวงล้อเพื่อลุ้นรับรางวัล

@ เข้าสู่เกมการแข่งขันช่วง "ซุปเปอร์โบนัส" ทางรายการจะมีเลขรหัสลับประจำสัปดาห์ให้ ผู้แข่งขันเลือกแผ่นป้ายวางในตำแหน่งต่าง ๆ 6 ตำแหน่ง จากนั้นผู้แข่งขันบอกตัวเลข 6 ตัวในตำแหน่งต่าง ๆ 3 ครั้ง ภายใน 60 วินาที ถ้าสามารถเรียงตัวเลขได้ถูกต้องรับตำแหน่งละ 10,000 บาท ถ้าเรียงตัวเลขได้ตรงหมด แจ็กพ็อตแตก 500,000 บาท

วิธีนำเสนอความบันเทิง

1. **พิธีกร** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเองและพูดคุยสนุกสนานกับผู้แข่งขัน และการใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัวในการแสดงท่าทางตลก

ตัวอย่าง : การสร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกันเอง

สมเกียรติ : คุณนี่ไม่รู้อยู่ยุคไหนเวลาจะโทรหาใครใช้จุดธูปเอา
ปิยธิดา : เรียกผี นั่นมันเรียกผี!

สมเกียรติ : เรียกผีที่ไหนวันนั้นผมยังเห็นคุณจุดธูปอยู่เลย

ปิยธิดา : ก็โทรหาคุณน่ะ โทรไม่ติด ก็เลยจุดธูป!

2. **ผู้แข่งขัน** สร้างความบันเทิงโดยการพูดคุยสนุกสนานกับพิธีกร การให้เหตุผลประกอบการตอบคำถาม

3. **เกมการแข่งขัน** เป็นเกมที่ต้องใช้การคาดเดาและความเร็วในการตอบคำถาม และยังมีความเสี่ยงตลอดเวลาจากการเลือกแผ่นป้าย

4. **ของรางวัล** มีส่วนช่วยสร้างความตื่นเต้น หากผู้แข่งขันสามารถเรียงตัวเลขได้ตรงหลายตำแหน่ง หากผู้แข่งขันไม่สามารถเรียงตัวเลขได้ตรงก็ยังตื่นเต้นอยู่ เพราะถ้าหากสามารถเลือกได้ตรงสักตำแหน่งก็ยังพอจะได้รับเงินรางวัล

5. **การมีส่วนร่วม** ทำให้ผู้ที่ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์มีลุ้นในการเป็นผู้โชคดี และ ยังมีลุ้นชั้นที่สอง หากผู้แข่งขันสามารถหมุนวงล้อได้ตรงภาค ผู้โชคดีก็จะได้รับเงินรางวัลมากขึ้น ส่วนการเล่นเกมนอกสถานที่เป็นการสร้างความบันเทิงสอดแทรกในอีกรูปแบบหนึ่ง