



## บทที่ 5

### การวิเคราะห์แกนหลัก กฎและระบบศีลธรรมจรรยาในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก

ในการวิเคราะห์เนื้อหาเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก ผู้วิจัยได้วิเคราะห์แกนหลัก กฎกติกา และระบบศีลธรรมจรรยาเพราะเกมจะดำรงอยู่ได้จะต้องมี กฎ และระบบศีลธรรมจรรยา ซึ่งผู้วิจัยได้ข้อค้นพบดังจะนำเสนอต่อไปนี้

#### 5.1 การวิเคราะห์แกนหลัก (Theme)

ในสังคมเกมออนไลน์นั้นมีความคล้ายกับสังคมในโลกแห่งความเป็นจริงอยู่หลายประการแต่มีอยู่บางประการที่แตกต่างคือ ผู้ที่อยู่ในสังคมเกมออนไลน์นั้นได้ถูกกำหนดแบบแผนการดำรงอยู่เอาไว้แล้วโดยผู้สร้างเกมอันประกอบด้วยกฎต่างๆ ที่เกมเป็นผู้กำหนด เช่น เมื่อตัวละครมีความสามารถในระดับหนึ่งก็จะต้องทำการเลือกอาชีพ เมื่อเลือกอาชีพแล้วความสามารถต่างๆ ก็จะเป็นไปตามที่เกมได้กำหนดไว้ การเลือกอาชีพนั้นจำเป็นอย่างยิ่งในสังคมเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกเนื่องจากการรวมกลุ่มสังคมที่มีผู้เล่นเข้าไปเล่นเป็นจำนวนมากจึงจำเป็นจะต้องมีการแบ่งหน้าที่กันทำต้องพึ่งพาซึ่งกันและกันในแต่ละอาชีพเพื่อให้เกิดความสมดุลของเกม ดังจะเห็นได้จากอาชีพพ่อค่านั้นมีความสามารถในการค้าขาย อาชีพพระมีความสามารถในการช่วยเหลือ สนับสนุน หรือ อาชีพนักดาบมีความสามารถในการต่อสู้ซึ่งความสมดุลเหล่านี้ดำเนินตามรูปแบบของผู้สร้างเกม

สังคมในเกมออนไลน์นั้นมีการแลกเปลี่ยนเงิน สิ่งของ แรงงาน ผู้เล่นทุกคนมีความจำเป็นต้องใช้เงิน โดยการซื้ออาวุธ เกราะป้องกัน ชุดที่สวมใส่ สิ่งของ หรือแลกเปลี่ยนกับการชุบชีวิตให้รวมถึงการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ ในเกม และการใช้แรงงานก็มีในสังคมเกม เช่น การทำหน้าที่ลากสัตว์ประหลาดมาให้ผู้เล่นที่อยู่ร่วมสมาคมฆ่าเพื่อแลกกับค่าประสบการณ์ ยังมีการรวมกลุ่มสังคมในเกมออนไลน์ด้วย มีตั้งแต่การรวมกลุ่มขนาดเล็กไปจนถึงการรวมกลุ่มขนาดใหญ่ จุดประสงค์ในการรวมกลุ่มนั้นมีตั้งแต่เพื่อค้นหาเพื่อนเพื่อพูดคุยสนทนา หรือการรวมกลุ่มเพื่อช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาดและแบ่งค่าประสบการณ์ซึ่งกันและกัน หรือ การรวมกลุ่มกันเพื่อแย่งชิงปราสาทซึ่งการรวมกลุ่มแบบนี้จะมีขนาดใหญ่ที่สุดกลุ่มใดที่สามารถยึดครองปราสาทได้ก็จะได้สิ่งของ, เงิน และสิทธิพิเศษในการเข้าไปฆ่าสัตว์ประหลาดในสถานที่เฉพาะ ยังมีการแบ่งระดับชนชั้นในสังคมเกมออนไลน์ด้วยดังจะเห็นได้จากการเข้าร่วมสมาคม (Party) หรือ การ PVP คือจะแบ่งระดับชนชั้นของผู้เล่นตามระดับความสามารถของตัวละคร ตัวละครแต่ละตัวจะมี

ความสามารถสูงสุดอยู่ที่ระดับ 99 ซึ่งการจะเข้าร่วมสมาคม (Party) หรือ PVP นั้นผู้เล่นที่จะเข้าร่วมสมาคมด้วยกันได้ต้องมีระดับความสามารถที่ไม่ห่างกันมากนัก

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมในเกม ทำให้ผู้วิจัยได้พบว่าแกนหลัก (Theme) ของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกเต็มไปด้วยความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา ซึ่งผู้วิจัยได้พบถึงความรุนแรงในหลายๆ ด้าน ได้แก่ การที่เกมให้ตัวละครทำการสะสมค่าประสบการณ์เพื่อพัฒนาตัวละครด้วยการใช้ความรุนแรงทำร้าย หรือฆ่าสัตว์ประหลาด สามารถให้ตัวละครในเกมเลือกที่จะใช้อาวุธต่างๆ ได้ การดำเนินเรื่องราวของเกมทำให้ตัวละครจะสามารถดำรงอยู่ในเกมได้นั้นจำเป็นจะต้องใช้ความรุนแรง เช่น การใช้อาวุธต่างๆ หรือเวทย์มนต์ฆ่าสัตว์ประหลาด การรวมกลุ่มเข้าแข่งชิงอำนาจด้วยการทำสงครามแย่งชิงปราสาท อีกทั้งผู้วิจัยยังพบว่ามีภารกิจ หลากลวง ไม่รักษาสัญญา ลักขโมย ซึ่งพฤติกรรมที่พบเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในเนื้อหาเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก ทั้งนี้ประเด็นที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ผู้วิจัยค้นพบ คือ ผู้เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกจะมีเป้าหมายร่วมกัน ซึ่งก็คือ การต้องการได้มาซึ่งรางวัลในที่นี้หมายความว่า ค่าประสบการณ์อันเป็นตัวแปรสำคัญในการเพิ่มระดับความสามารถของตัวละคร อีกทั้งการได้มาของเงิน สิ่งของ เครื่องใช้ เครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย อาวุธ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเป้าหมายของผู้เล่นซึ่งจะต้องใช้ความรุนแรงเพื่อให้ได้มา

แกนหลักของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกนั้นประกอบไปด้วยการวิเคราะห์ 2 ส่วน ได้แก่ การสร้างตัวละคร และ การกำหนดกติกาของเกม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ทั้ง 2 ส่วนและได้ผลการวิจัย ดังนี้

#### 5.1.1) การสร้างตัวละคร

ตัวละครในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกมีด้วยกันทั้งหมด 7 ตัว ประกอบด้วย 1) นักบวชใหม่ 2) นักดาบ 3) นักธนู 4) นักเวทย์ 5) พ่อค้า 6) ขโมย 7) พระ ซึ่งตัวละครแต่ละอาชีพจะมีความสามารถแตกต่างกันไป โดยผู้เล่นทุกคนจะต้องเริ่มต้นการเล่นจากตัวละครนักบวชใหม่ สำหรับการสร้างตัวละครนั้นผู้เล่นสามารถกำหนดสิ่งต่างๆ ดังนี้ได้

- กำหนดเพศของตัวละครในเกม ได้ว่าจะให้เป็นเพศชายหรือเพศหญิง
- กำหนดชื่อของตัวละคร
- กำหนดทรงผมของตัวละคร
- กำหนดสีผมของตัวละคร
- กำหนดสถานะความสามารถเริ่มต้นของตัวละครซึ่งค่าสถานะความสามารถมีดังนี้

1) ค่าพลังกำลัง (Strength) ซึ่งมีผลต่อการ โจมตีและการแบกรับน้ำหนัก

- 2) ค่าความคล่องตัว (Agility) ซึ่งมีผลต่อการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรูและความเร็วในการโจมตี
- 3) ค่าความเร็ว (Dexterity) ซึ่งมีผลต่อความแม่นยำในการโจมตี เพิ่มค่าความรุนแรงในการโจมตี และ ลดระยะเวลาในการร้ายเวทย์มนต์
- 4) ค่าความฉลาด (Intelligent) ซึ่งมีผลต่อพลังโจมตีของเวทย์มนต์ และ พลังป้องกันเวทย์มนต์
- 5) ค่าโชคชะตา (Luck) ซึ่งมีผลต่อความรุนแรงในการโจมตี และเพิ่มอัตราการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรู
- 6) ค่าพลังชีวิต (Vitality) ซึ่งมีผลต่อการฟื้นพลังชีวิตและพลังการป้องกัน อีกทั้งยังเพิ่มประสิทธิภาพของอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้สำหรับการเพิ่มพลังชีวิตได้อีกด้วย

การกำหนดค่าสถานะความสามารถเริ่มต้นนั้น ถ้าผู้เล่นอยากให้ตัวละครมีความสามารถทางด้านใดด้านหนึ่งเป็นพิเศษก็สามารถกำหนดได้เช่นกัน นอกจากนี้แล้ว เมื่อสร้างตัวละครขึ้นมา ผู้เล่นจะต้องทำการพัฒนาตัวละคร โดยการฆ่าสัตว์ประหลาดเพื่อเก็บค่าประสบการณ์ อันส่งผลต่อการเพิ่มระดับความสามารถของตัวละครนั้นๆ ซึ่งการพัฒนาตัวละครดังกล่าวนี้ แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ

- **Base level** คือ เมื่อมีการเลื่อนระดับของ Base level ตัวละครนั้นจะได้รับ Status point ที่ใช้สำหรับการเพิ่มค่าสถานะต่างๆ ให้กับตัวละคร ได้แก่

- 1) ค่าพลังกำลัง (Strength) ซึ่งมีผลต่อการโจมตีและการแบกรับน้ำหนัก
- 2) ค่าความคล่องตัว (Agility) ซึ่งมีผลต่อการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรูและความเร็วในการโจมตี
- 3) ค่าความเร็ว (Dexterity) ซึ่งมีผลต่อความแม่นยำในการโจมตี เพิ่มค่าความรุนแรงในการโจมตี และ ลดระยะเวลาในการร้ายเวทย์มนต์
- 4) ค่าความฉลาด (Intelligent) ซึ่งมีผลต่อพลังโจมตีของเวทย์มนต์ และ พลังป้องกันเวทย์มนต์
- 5) ค่าโชคชะตา (Luck) ซึ่งมีผลต่อความรุนแรงในการโจมตี และเพิ่มอัตราการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรู
- 6) ค่าพลังชีวิต (Vitality) ซึ่งมีผลต่อการฟื้นพลังชีวิตและพลังการป้องกัน อีกทั้งยังเพิ่มประสิทธิภาพของอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้สำหรับการเพิ่มพลังชีวิตได้อีกด้วย

- **Job level** คือ เมื่อมีการเลื่อนระดับของ Job level ขึ้นนั้น ตัวละครดังกล่าวจะได้รับ Skill point ซึ่งช่วยเพิ่มระดับความสามารถต่างๆ ให้กับตัวละครไปด้วย เช่น ความชำนาญในการใช้อาวุธเฉพาะด้านและเวทย์มนต์ เป็นต้น

ทั้งนี้ ตัวละครในแต่ละอาชีพจะมีความแตกต่างกันออกไป ทั้งด้านความชำนาญ ความสามารถ บุคลิก ลักษณะนิสัย และวิธีการดำรงอยู่ในเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อก ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

### (1) ตัวละครนักบวชใหม่

ตัวละครนักบวชใหม่มีลักษณะของตัวละครที่สวมใส่เสื้อผ้าธรรมดาเป็นตัวละครเริ่มต้นดังนั้นจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ความสามารถพื้นฐานทั้งหมดก่อน อาวุธที่ใช้ก็จะเป็นมีดสั้นซึ่งมีพลังโจมตีไม่สูงมาก

#### ● ความสามารถของตัวละคร นักบวชใหม่ (Novice)

Job level ระดับที่ 1 ตัวละครสามารถแลกเปลี่ยนสิ่งของหรือเงินกับผู้เล่นคนอื่นได้ด้วยการคลิกขวาบนตัวละครที่ต้องการทำการแลกเปลี่ยน แล้วคลิกแสดงความประสงค์ที่จะแลกเปลี่ยน

Job level ระดับที่ 2 ตัวละครสามารถแสดงความรู้สึกได้โดยผ่านรูปภาพแสดงความรู้สึกต่างๆ โดยที่รูปภาพจะอยู่ในหน้าต่าง Emotion (กด Alt + L)

Job level ระดับที่ 3 ตัวละครสามารถนั่ง หรือยืน ได้โดยใช้ปุ่ม Insert ขณะที่ตัวละครนั่งนั้นค่าพลังชีวิตจะเพิ่มเร็วขึ้น 2 เท่า

Job level ระดับที่ 4 ตัวละครสามารถสร้างห้องสนทนาได้ โดยกดปุ่ม Alt + C

Job level ระดับที่ 5 ตัวละครสามารถเข้าร่วม Party ได้

Job level ระดับที่ 6 ตัวละครสามารถฝากของไว้กับพนักงาน Kafra ได้

Job level ระดับที่ 7 ตัวละครสามารถสร้าง Party ได้

Job level ระดับที่ 8 ตัวละครสามารถให้คะแนนดีหรือไม่ดีกับผู้เล่นคนอื่นได้ และสามารถให้ได้เพียงวันละ 1 ครั้งเท่านั้น

Job level ระดับที่ 9 ตัวละครสามารถเปลี่ยนอาชีพได้ การเปลี่ยนอาชีพนั้นผู้เล่นจะต้องเดินทางไปเปลี่ยนอาชีพตามจุดต่างๆ ที่เกมกำหนดไว้

ตัวละครนักบวชใหม่เป็นตัวละครเริ่มต้นเกมจึงกำหนดให้เป็นตัวละครที่อ่อนด้อย อาวุธที่สามารถใช้ได้ก็มีพลังการโจมตีที่ต่ำดังนั้นจึงสามารถฆ่าได้เฉพาะสัตว์ประหลาดที่อ่อนด้อยเช่นเดียวกัน นับเป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้ขัดต่อหลักศีลธรรมจรรยาในด้านการทำร้ายร่างกาย ซึ่งตัวละครนี้จะมีความสามารถในระดับขั้นพื้นฐานเท่านั้นเพื่อเป็นการฝึกให้ผู้เล่นได้ใช้ความสามารถที่จะเป็นพื้นฐานในการเล่นต่อไป การที่เกมแบ่งระดับความสามารถเป็นระดับขั้นต่างๆ นั้นเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ใช้ความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นในระยะเวลาที่ยาวนานขึ้นด้วย

## (2) ตัวละครนักดาบ

ตัวละครนักดาบนี้ ประกอบไปด้วยตัวละคร 2 ระดับ คือ Swordman และ Knight ซึ่งตัวละคร Swordman จะมีระดับความสามารถตั้งแต่ 9 ถึง 40 และ ตัวละคร Knight จะมีระดับความสามารถตั้งแต่ 40 ขึ้นไป

ตัวละครนักดาบจะมีลักษณะของนักรบซึ่งสวมใส่เสื้อเกราะที่มีความแข็งแกร่ง และมีดาบหรือหอกเป็นอาวุธ เป็นตัวละครที่มีจุดเด่นในด้านความอดทนต่อการโจมตี และยังเป็นตัวละครที่มีความแข็งแกร่งมากที่สุดในเกมด้วย อีกทั้งยังสามารถทำการโจมตีได้อย่างต่อเนื่องและรุนแรง โดยเฉพาะการต่อสู้แบบตัวต่อตัว สำหรับการต่อสู้แบบรวมกลุ่มนั้น นักดาบจะสร้างความได้เปรียบให้กับกลุ่มได้ โดยการเป็นหน่วยโจมตีในแดนหน้า และผู้เล่นสามารถเล่นตัวละครดังกล่าวนี้ได้ลำพังคนเดียว โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาตัวละครอาชีพอื่น นอกจากนี้อุปกรณ์ต่างๆ ของอาชีพนักดาบก็ล้วนแต่เป็นอุปกรณ์ที่ดีที่สุด กล่าวคือ ชุดเกราะของอาชีพนักดาบมีค่าพลังในการป้องกันสูงที่สุด รวมทั้งการถือโล่ก็ยังสามารถเพิ่มค่าพลังป้องกันได้อีกทางหนึ่งด้วย นักดาบเป็นอาชีพที่มีค่าพลังชีวิตมากที่สุดในเกมและยังมีความสามารถในการเพิ่มพลังชีวิตให้กับตัวเองอีกด้วย ตัวละครนักดาบสามารถใช้นก Peco peco เป็นพาหนะได้ ซึ่งจะทำให้เคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว จึงนับได้ว่าเป็นอาชีพนี้ เป็นอาชีพที่มีความสมดุลมากที่สุดอาชีพหนึ่ง และเป็นความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมียาชีพนักดาบอยู่ในกลุ่ม เพื่อเข้าร่วมสงครามแย่งชิงปราสาท

### ● ความสามารถของตัวละคร นักดาบ (Swordman และ Knight)

<u>Sword mastery</u>	- การเพิ่มพลังการ โจมตีให้กับตัวละครเมื่อใช้ดาบมือเดียว
<u>Two-handed sword mastery</u>	- การเพิ่มพลังการ โจมตีให้กับตัวละครเมื่อใช้ดาบสองมือ
<u>Increase HP recovery</u>	- การเพิ่มพลังชีวิตให้กับตัวละครเมื่อนั่งหรือยืนอยู่นิ่งๆ และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของสิ่งของที่ใช้ในการเพิ่มพลังชีวิต
<u>Bash</u>	- การรวบรวมพลังเพื่อ โจมตีศัตรูตัวเดียว
<u>Provoke</u>	- การสร้างภาพตัวตลกเพื่อให้พลังป้องกันของศัตรูลดลง
<u>Magnum break</u>	- การโจมตีศัตรูในบริเวณกว้าง
<u>Endure</u>	- การเพิ่มความต่อเนื่องเมื่อถูกศัตรู โจมตี โดยไม่ทำให้ตัวละครต้องชะงักหรือสะดุดลง
<u>Spear mastery</u>	- การเพิ่มพลังการ โจมตีให้กับตัวละครเมื่อใช้หอก
<u>Pierce</u>	- การโจมตีศัตรูตัวเดียวได้หลายครั้งและต่อเนื่อง โดยขึ้นอยู่กับขนาดของศัตรู

<u>Spear stab</u>	- การต่อสู้ด้วยวิธีการแทงหอกให้โดนศัตรูได้หลายตัวถ้าศัตรูยืนอยู่ซ้อนกัน
<u>Spear boomerang</u>	- การต่อสู้ด้วยวิธีการขว้างหอกออกไปโจมตีศัตรูได้
<u>Brandish spear</u>	- การโจมตีศัตรูในบริเวณกว้างสามารถโจมตีศัตรูได้ครั้งละหลายตัวพร้อมกันจะใช้ได้ต่อเมื่อขึ้นก Peco peco
<u>Two-hand quicken</u>	- การเพิ่มความเร็วในการโจมตีด้วยดาบสองมือ
<u>Counter attack</u>	- การป้องกันการโจมตีระยะประชิดตัวทุกชนิด
<u>Bowling bash</u>	- การโจมตีศัตรูโดยทำให้ศัตรูกระเด็น ไ้กระแทกศัตรูตัวอื่นๆ ด้วย
<u>Peco peco ride</u>	- การขึ้นก Peco peco
<u>Cavalier mastery</u>	- การเพิ่มความเร็วในการโจมตีเมื่อขึ้นก Peco peco

ตัวละครนักดาบเป็นตัวละครที่เกมกำหนดให้เป็นตัวละครที่มีความแข็งแกร่งมีทักษะในการต่อสู้เป็นพิเศษเหมาะในการสู้รบโดยเฉพาะการต่อสู้ในแบบประชิดตัว มีความทนทานต่อการโจมตีสูง และอาวุธที่ตัวละครนักดาบใช้นั้นจะมีพลังในการโจมตีสูงเช่นเดียวกัน ความสามารถดังกล่าวข้างต้นนี้เป็นการส่งเสริมให้ใช้ความรุนแรงในการต่อสู้ นับว่าขัดต่อหลักศีลธรรมจรรยาในด้านการทำร้ายร่างกาย

### (3) ตัวละครนักธนู

สำหรับตัวละครนักธนูนั้น จะประกอบไปด้วยตัวละคร 2 ระดับ คือ Archer และ Hunter ซึ่งมีระดับความสามารถแตกต่างกัน กล่าวคือ ตัวละคร Archer จะมีระดับความสามารถตั้งแต่ 9 ถึง 40 และ ตัวละคร Hunter จะมีระดับความสามารถตั้งแต่ 40 ขึ้นไป

ตัวละครนักธนูนั้นจะมีลักษณะของตัวละครซึ่งสวมใส่ชุดที่มีความกระชับตัว เพื่อความสะดวกในการเดินทาง ทั้งยังแบกคันธนูและพกพาลูกดอกเพื่อใช้ในการล่าสัตว์ประหลาดไปด้วย โดยลักษณะนิสัยของตัวละครนี้ จะมีไหวพริบปฏิธาน คล่องแคล่ว มีสายตากว้างไกล และ รู้จักวางแผน ซึ่งลักษณะเด่นของนักธนูได้แก่ ความสามารถในการโจมตีจากระยะไกลก่อนที่ศัตรูจะมาถึงตัว โดยลูกธนูที่ใช้นั้น ก็สามารถซื้อหาได้ทั่วไป ซึ่งมีทั้งลูกธนูที่ทำจากไม้ หรือไฟที่ใช้สำหรับฆ่าสัตว์ประหลาดที่กลัวไฟโดยเฉพาะ หรือ ลูกธนูที่ทำจากเงินใช้สำหรับฆ่าสัตว์ประหลาดประเภทผี นอกจากนี้แล้ว ยังมีลูกธนูที่เป็นธาตุต่างๆ อีกด้วย ซึ่งนักธนูสามารถสร้างขึ้นเองได้ โดยใช้วัตถุดิบต่างๆ ประกอบกันขึ้นมาเอง นักธนูนั้นจะมีความแม่นยำในการโจมตีศัตรู (Dex) และสามารถโจมตีศัตรูที่มีความว่องไวสูงได้ดีกว่าอาชีพอื่นๆ ทั้งนี้ ความคล่องแคล่วก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง (Agi) เนื่องจากจะทำให้สามารถยิงลูกธนูได้รวดเร็วและหลบหลีกศัตรูที่เข้า

มาประชิดตัวได้ดีขึ้น นอกจากนั้น ชุดที่นักธนูสวมใส่จะเป็นชุดที่มีความกระชับ ซึ่งส่งผลให้สามารถเคลื่อนตัวขณะยิงธนูได้เป็นอย่างดี และยังมีส่วนช่วยเพิ่มค่าความแม่นยำ (Dex) ให้มากขึ้นอีกด้วย เช่น ถุงมือซึ่งเมื่อนำมาใส่ทั้ง 2 ข้าง จะทำให้การถือคันธนูและการเหนี่ยวยิงธนูมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น หรือแว่นตาซึ่งทำให้มองเห็นเป้าหมายได้ชัดเจนขึ้น แต่นักธนูก็มีข้อด้อยอยู่เช่นกัน อันได้แก่ สภาพร่างกายที่มีลักษณะบอบบาง และมีพลังชีวิตน้อย ชุดที่สวมใส่ก็มีพลังป้องกันต่ำ ดังนั้น จึงไม่เหมาะกับการต่อสู้กับศัตรูแบบประชิดตัว

- ความสามารถของตัวละคร นักธนู (Archer และ Hunter)

Owls eye

- การเพิ่มค่าความเร็วให้กับตัวละคร (Dexterity) ซึ่งส่งผลต่อความแม่นยำ และเพิ่มค่าความรุนแรงในการโจมตี อีกทั้งยังลดระยะเวลาในการร่ายเวทย์มนต์ลงด้วย

Vultures eye

- การเพิ่มระยะยิงของธนูและอัตราความแม่นยำ

Improve concentration

- การเพิ่มค่าความเร็วให้กับตัวละคร (Dexterity) ซึ่งส่งผลต่อความแม่นยำ และเพิ่มค่าความรุนแรงในการโจมตี อีกทั้งยังลดระยะเวลาในการร่ายเวทย์มนต์ เพิ่มค่าความคล่องตัว (Agility) อีกด้วย โดยค่าความคล่องตัวนั้นจะมีผลต่อการหลบหลีกการโจมตีของศัตรู และความเร็วในการโจมตี รวมทั้งทำให้ตรวจจับศัตรูที่ซ่อนได้ด้วย

Arrow shower

- การที่ตัวละครสามารถยิงธนูพร้อมกันทีเดียว 9 ดอก โดยไม่เสียลูกธนู

Skid trap

- การทำให้ศัตรูลื่นล้ม

Land mine

- การที่ตัวละครสามารถวางกับระเบิดได้

Ankle snare

- กับดักที่เมื่อศัตรูเหยียบแล้วจะทำให้เดินไม่ได้

Flasher

- กับดักที่เมื่อศัตรูเหยียบแล้วจะทำให้เกิดแสงสว่างส่งผลให้ศัตรูตาบอดชั่วคราว

Shockwave trap

- กับดักที่เมื่อศัตรูเหยียบแล้วจะทำให้พลังชีวิตลดลง

Sandman

- กับดักที่เมื่อเหยียบแล้วจะทำให้ศัตรูหลับ

Freezing trap

- กับดักที่เมื่อศัตรูเหยียบแล้วจะทำให้กลายเป็นน้ำแข็ง

Blast mine

- กับดักที่เมื่อศัตรูเหยียบแล้วจะเกิดการระเบิดเป็นบริเวณกว้างจำนวน 9 ช่อง

Claymore trap

- กับดักที่เมื่อศัตรูเหยียบแล้วจะเกิดการระเบิดเป็นบริเวณกว้างจำนวน 25 ช่อง

<u>Talkie box</u>	- กับดักที่ทำให้ผู้เล่นคนอื่นเห็นข้อความที่ฝากไว้เมื่อเหยียบกับดัก
<u>Beast bane</u>	- การเพิ่มพลังโจมตีให้กับตัวละคร
<u>Falconry mastery</u>	- ความสามารถเช่นนกเหยี่ยวมาเลี้ยงได้
<u>Blitz beat</u>	- การที่ตัวละครสามารถออกคำสั่งให้นกเหยี่ยวไปโจมตีศัตรูได้
<u>Steel crow</u>	- ความสามารถเพิ่มพลังโจมตีของนกเหยี่ยว
<u>Detect</u>	- การใช้นกเหยี่ยวค้นหากับดักในบริเวณนั้น
<u>Spring trap</u>	- การใช้นกเหยี่ยวทำลายกับดักจากระยะไกล

ตัวละครนักธนูเป็นตัวละครที่เกมกำหนดให้เป็นตัวละครที่มีความสามารถในด้านการโจมตีระยะไกลแต่จะมีความแข็งแกร่งอยู่ในระดับต่ำ จึงเหมาะในการต่อสู้ในระยะไกลเนื่องจากสามารถโจมตีศัตรูด้วยการยิงธนู ความสามารถดังกล่าวข้างต้นนี้เป็นการส่งเสริมให้ใช้ความรุนแรงในการต่อสู้ นับว่าขัดต่อหลักศีลธรรมจรรยาในด้านการทำร้ายร่างกาย

#### (4) ตัวละครนักเวทย์

ตัวละครนักเวทย์นั้น ประกอบไปด้วยตัวละคร 2 ระดับ คือ Mage และ Wizard ซึ่งแตกต่างกันที่ระดับความสามารถ กล่าวคือ ตัวละคร Mage จะมีระดับความสามารถตั้งแต่ 9 ถึง 40 และ ตัวละคร Wizard จะมีระดับความสามารถตั้งแต่ 40 ขึ้นไป

ตัวละครดังกล่าว จะสวมใส่เครื่องแต่งกายที่เป็นลักษณะผ้าคลุม ซึ่งโดยลักษณะนิสัยแล้ว เป็นตัวละครที่มีความฉลาด สามารถใช้เวทย์มนต์ในการโจมตีศัตรู โดยเวทย์มนต์นั้นจะมีทั้งหมด 5 สาย ได้แก่ ดิน น้ำ ลม ไฟ และ วิญญาณ ตัวละครนี้นับว่ามีพลังโจมตีซึ่งมีความรุนแรง แต่ร่างกายกลับไม่แข็งแกร่งเท่าที่ควร นอกจากนี้ ผู้เล่นสามารถเล่นตัวละครในอาชีพดังกล่าวได้ลำพังคนเดียวไม่ต้องพึ่งพาตัวละครอาชีพอื่น

#### ● ความสามารถของตัวละคร นักเวทย์ (Mage และ Wizard)

<u>Increase SP recovery</u>	- การเพิ่มพลังชีวิตให้กับตัวละครขณะที่นั่งหรือยืนอยู่กับที่
<u>Safety wall</u>	- การสร้างเกราะป้องกันให้กับตัวละคร
<u>Sight</u>	- การสร้างลูกไฟหมุนรอบตัวละครเพื่อตรวจหาศัตรูที่ซ่อนอยู่
<u>Napalm beat</u>	- การใช้พลังวิญญาณสำหรับ โจมตีศัตรูเป็นกลุ่ม



<u>Soul strike</u>	- การใช้พลังวิญญาณสำหรับ โจมตีศัตรูตัวเดียว
<u>Frost diver</u>	- การใช้เวทมนตร์เพื่อทำให้ศัตรูเป็นน้ำแข็ง และเปลี่ยนธาตุของศัตรูให้เป็นธาตุน้ำ
<u>Fire bolt</u>	- การสร้างหอกไฟจากท้องฟ้าเพื่อโจมตีศัตรู
<u>Fire ball</u>	- การโจมตีศัตรูเป็นกลุ่มด้วยลูกไฟขนาดใหญ่
<u>Fire wall</u>	- การสร้างกำแพงกั้นหน้าตัวละคร เพื่อให้ศัตรูที่เข้ามาชนกำแพงได้รับความเสียหาย
<u>Lightening bolt</u>	- การใช้สายฟ้าโจมตีศัตรู
<u>Thunder storm</u>	- การใช้สายฟ้าโจมตีศัตรูเป็นกลุ่ม
<u>Stone curse</u>	- การทำให้ศัตรูกลายเป็นหิน
<u>Fire pillar</u>	- กำแพงที่เมื่อศัตรูเหยียบแล้วจะเกิดพายุไฟ
<u>Sense</u>	- วิธีการตรวจสอบรายละเอียดของศัตรู เช่น ค่าพลังชีวิต หรือธาตุของศัตรู เป็นต้น
<u>Sightrasher</u>	- การสร้างลูกไฟ (Sight) สำหรับ โจมตีศัตรูแบบรอบทิศทาง
<u>Meteor storm</u>	- การทำให้ลูกอุกกาบาตตกลงมาโจมตีศัตรูเป็นกลุ่ม
<u>Jupitel thunder</u>	- การยิงลูกบอลไฟฟ้าเพื่อโจมตีศัตรู
<u>Lord of vermillion</u>	- การใช้สายฟ้าโจมตีศัตรูเป็นกลุ่มขนาดใหญ่
<u>Water ball</u>	- การยิงลูกบอลน้ำเพื่อโจมตีศัตรู
<u>Ice wall</u>	- การสร้างกำแพงน้ำแข็งกั้นตัวละครทำให้ศัตรูไม่สามารถเดินผ่านได้
<u>Frost nova</u>	- การทำให้ศัตรูรอบๆ ตัวศัตรูซึ่งถูกรายเวทย์อยู่ กลายเป็นน้ำแข็ง
<u>Storm gust</u>	- การทำให้เกิดพายุหิมะในบริเวณกว้างขณะโจมตีศัตรู โดยศัตรูที่ถูกรายเวทย์จะกลายเป็นน้ำแข็ง
<u>Earth spike</u>	- การสร้างหอกให้โผล่ขึ้นมาจากพื้นเพื่อโจมตีศัตรู
<u>Heaven's drive</u>	- การสร้างหอกให้โผล่ขึ้นมาจากพื้นเพื่อโจมตีศัตรูในบริเวณกว้าง
<u>Quagmire</u>	- การเปลี่ยนพื้นบริเวณที่ศัตรูติดอยู่ให้กลายเป็นโคลน เพื่อให้ศัตรูเคลื่อนที่ได้ช้าลง

ตัวละครนักเวทย์เป็นตัวละครที่เกมกำหนดให้เป็นตัวละครที่มีความสามารถในการโจมตีที่รุนแรง ในระยะไกลแต่จะมีความอ่อนแอไม่ทนทานต่อการโจมตีของศัตรู สิ่งที่พิเศษของตัวละครนักเวทย์ คือเมื่อตัวละครนักเวทย์ร้ายเวทย์เพื่อใช้ในการโจมตีนั้นเกมจะสร้างภาพและเสียงที่แสดงถึงพลังของเวทย์ดังกล่าว

แสดงผลออกมาทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ เป็นภาพและเสียงที่แสดงถึงความรุนแรง ซึ่งความสามารถรวมทั้งภาพและเสียงดังกล่าวข้างต้นนี้เป็นการส่งเสริมให้ใช้ความรุนแรงในการต่อสู้ นับว่าขัดต่อหลักศีลธรรมจรรยาในด้านการทำร้ายร่างกาย

### (5) ตัวละครพ่อค้า

ตัวละครพ่อค้านั้น ประกอบไปด้วยตัวละคร 2 ระดับ คือ Merchant และ Blacksmith ซึ่งมีระดับความสามารถแตกต่างกัน กล่าวคือ ตัวละคร Merchant จะมีระดับความสามารถตั้งแต่ 9 ถึง 40 และ ตัวละคร Blacksmith จะมีระดับความสามารถตั้งแต่ 40 ขึ้นไป

ตัวละครพ่อค้าเป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญทางด้านเศรษฐกิจของเกม เนื่องจากเป็นอาชีพที่มีความสามารถในการค้า และ การสร้างรายได้ได้ดีกว่าตัวละครในอาชีพอื่นๆ ตัวละครดังกล่าว จะสวมใส่เสื้อแขนยาว และมีเสื้อทับด้านนอกอีกชั้นหนึ่ง คล้ายการแต่งกายของชาวเอเชีย โดยมีรถเข็นสำหรับใช้ในการรับซื้อสินค้าจากที่หนึ่ง เพื่อนำไปขายในที่หนึ่งด้วย เช่น การนำธนูไปขายยังเมืองปิรามิด เป็นต้น และยังพบด้วยว่า ตัวละครดังกล่าวมีความสามารถในการสร้างอาวุธหรือสกัลดแร่ โดยนำเอาแร่ธาตุต่างๆ มาประกอบกันด้วยวิธีการตี นอกจากนี้แล้ว ตัวละครพ่อค้ายังสามารถใช้อาวุธขวานได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

#### ● ความสามารถของตัวละคร พ่อค้า (Merchant – Blacksmith)

<u>Enlarge weight limit</u>	- การทำให้ตัวละครถือของได้มากขึ้น
<u>Discount</u>	- การซื้อของจากร้านค้าที่เกมกำหนด (NPC) ได้ในราคาต่ำกว่าปกติ
<u>Overcharge</u>	- การขายของให้กับร้านค้าที่เกมกำหนด (NPC) ได้ในราคาสูงกว่าปกติ
<u>Push – cart</u>	- การใช้รถเข็นเพื่อใส่สิ่งของที่ต้องการขาย ซึ่งเมื่อใช้รถเข็นแล้วความเร็วในการเดินของตัวละครจะลดลง แต่หากตัวละครมี Push – cart ในระดับที่สูงขึ้น ความเร็วก็จะไม่ลดลง
<u>Mammonite</u>	- การโจมตีศัตรูด้วยเงิน
<u>Item appraisal</u>	- การตรวจสอบสิ่งของที่ยังไม่ทราบรายละเอียด
<u>Vending</u>	- การเปิดร้านค้าได้ในทุกที่ทุกเวลา โดยราคาสูงสุดของสินค้าที่ขายได้คือ 10 ล้าน เซนนิ

<u>Iron tempering</u>	- การสร้าง Iron
<u>Steel tempering</u>	- การสร้าง Steel
<u>Enchanted stone craft</u>	- การสร้างหินธาตุที่ใช้สำหรับการตีอาวุธได้
<u>Research oridecon</u>	- การเพิ่มโอกาสในการสร้างอาวุธที่มีธาตุ Oridecon เป็นวัตถุดิบได้สำเร็จ
<u>Smith dagger</u>	- การสร้างอาวุธประเภทมีด
<u>Smith sword</u>	- การสร้างอาวุธประเภทดาบมือเดียว
<u>Smith knuckle brace</u>	- การสร้างอาวุธประเภทสนับมือ
<u>Smith spear</u>	- การสร้างอาวุธประเภทหอก
<u>Smith two – handed sword</u>	- การสร้างอาวุธประเภทดาบสองมือ
<u>Smith axe</u>	- การสร้างอาวุธประเภทขวาน
<u>Smith mace</u>	- การสร้างอาวุธประเภทกระบอง
<u>Hilt binding</u>	- การจับอาวุธได้อย่างมั่นคง และป้องกันสิ่งของ หรืออาวุธตกลงสู่พื้นเมื่อตายได้
<u>Ore discovery</u>	- การเพิ่มโอกาสในการพบแร่ธาตุต่างๆ จากสัตว์ประหลาด
<u>Weaponry research</u>	- การเพิ่มพลังโจมตี ความแม่นยำ และโอกาสประสบความสำเร็จในการสร้างอาวุธทุกชนิด
<u>Weapon repair</u>	- ความสามารถในการซ่อมแซมอาวุธ
<u>Skin tempering</u>	- การเพิ่มพลังป้องกันธาตุไฟให้กับอาวุธที่สร้างขึ้น
<u>Hammer fall</u>	- ความสามารถในการใช้ค้อนขนาดใหญ่ทุบพื้น เพื่อทำให้ศัตรูมีงง
<u>Adrenaline rush</u>	- การเพิ่มความเร็วในการโจมตีให้กับอาวุธประเภทขวานและกระบองได้มากขึ้น และ ยังเพิ่มความเร็วในการโจมตีศัตรูให้กับผู้เล่นคนอื่นใน Party เดียวกันได้ด้วย
<u>Weapon perfection</u>	- การเพิ่มพลังการโจมตีของอาวุธทุกชนิดได้ทั้งของตัวเองและสมาชิกใน Party
<u>Power thrust</u>	- การเพิ่มพลังโจมตีให้กับอาวุธ แต่อาจทำให้อาวุธเกิดความเสียหายได้
<u>Maximize power</u>	- การเพิ่มความรุนแรงในการโจมตีให้อยู่ในระดับที่รุนแรงที่สุด

ตัวละครพ่อค้าเป็นตัวละครที่เกมกำหนดให้เป็นผู้ที่มีความสามารถในการค้าขายเพื่อทำให้สังคมในเกมออนไลน์ดำเนินไปได้อย่างสมบูรณ์แบบเพราะการซื้อขายแลกเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ

ในสังคมเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อก การซื้อขายแลกเปลี่ยนที่ผู้วิจัยพบในสังคมเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อกนั้น มีสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในด้าน การโกหก หลอกลวง และไม่รักษาสัญญา ทั้งนี้ผู้วิจัยพบในบางตัวละครที่กระทำสิ่งที่ยึดต่อศีลธรรมจรรยาดังกล่าว ส่วนความสามารถในด้านการใช้อาวุธหรือเพื่อการต่อสู้ในตัวละครพ่อค้าถูกเกมกำหนดให้มีความอ่อนด้อยกว่าตัวละครในอาชีพอื่นๆ แต่ก็นับว่าเป็นการส่งเสริมให้ใช้ความรุนแรงในการต่อสู้ นับว่าขัดต่อหลักศีลธรรมจรรยาในด้านการทำร้ายร่างกาย

#### (6) ตัวละครขโมย

ตัวละครขโมยจะประกอบไปด้วยตัวละคร 2 ระดับ คือ Thief และ Assassin ซึ่งมีระดับความสามารถแตกต่างกัน กล่าวคือ ตัวละคร Thief จะมีระดับความสามารถตั้งแต่ 9 ถึง 40 และ ตัวละคร Assassin จะมีระดับความสามารถตั้งแต่ 40 ขึ้นไป

ตัวละครขโมยนั้น จะสวมใส่ชุดสีดำที่มีความกระชับตัว มีการปกปิดหน้าตา และสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว ลักษณะเด่นของอาชีพขโมย คือ ความสามารถในการขโมยของ สะเดาะกลอน แก้วกับดัก ถอดรหัสลับ วางยา และ ซ่อนพรางตัว สำหรับการขโมยนั้น ตัวละครในอาชีพนี้สามารถขโมยได้ทั้งสิ่งของและเงินจากสัตว์ประหลาด หรือ ขโมยอาวุธและเครื่องป้องกันจากผู้เล่นด้วยกัน รวมทั้งขโมยความสามารถต่างๆ ของสัตว์ประหลาดและของผู้เล่นอื่นๆ ได้อีกด้วย โดยอาชีพดังกล่าวนี้ จะมีความคล่องแคล่วในการโจมตีศัตรู และมีความรวดเร็วในการหลบหลีก รวมถึงการซ่อนพรางตัวไม่ให้ศัตรูมองเห็นได้ด้วย สำหรับอาวุธที่ตัวละครอาชีพขโมยใช้นั้น ได้แก่ มีดสั้นซึ่งเป็นอาวุธที่พกพาง่าย และสามารถนำมาใช้ได้อย่างว่องไว แต่อย่างไรก็ตาม อาวุธดังกล่าวก็มีข้อด้อย คือมีความรุนแรงในการโจมตีน้อยกว่าอาวุธขนาดใหญ่ชนิดอื่นๆ นอกจากนั้นแล้ว ตัวละครในอาชีพนี้ยังจำเป็นต้องมีค่าความคล่องตัวสูง (Agi) ด้วย

#### ● ความสามารถของตัวละคร ขโมย (Thief – Assassin)

##### Double attack

- การเพิ่มพลังการโจมตีศัตรูจาก 1 ครั้ง เป็น 2 ครั้ง โดยการแทงด้วยมีดสั้นเพียงครั้งเดียว

##### Improve dodge

- การหลบหลีกการโจมตีของศัตรูได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

##### Steal

- การขโมยของจากศัตรูได้

##### Hiding

- การซ่อนตัวในโพรงดินได้ซึ่งจะทำให้ศัตรูบางประเภทมองไม่เห็น

<u>Envenom</u>	- การโจมตีศัตรูด้วยพิษซึ่งจะทำให้พลังชีวิตของศัตรูลดลงอย่างต่อเนื่อง
<u>Detoxify</u>	- สามารถในการถอนพิษ
<u>Righthand mastery</u>	- การเพิ่มพลังการโจมตีของอาวุธในมือขวา
<u>Lefthand mastery</u>	- การเพิ่มพลังการโจมตีของอาวุธในมือซ้าย
<u>Katar mastery</u>	- การเพิ่มพลังการโจมตีของอาวุธประเภทมีดสั้น (Katar)
<u>Cloacking</u>	- การซ่อนตัวในผนัง ซึ่งมีข้อดีกว่าการ Hiding คือ สามารถเคลื่อนที่ได้ด้วย แต่ต้องเคลื่อนที่ในขณะที่ชิดกับผนังเท่านั้น
<u>Sonic blow</u>	- การโจมตีศัตรูได้อย่างต่อเนื่องถึง 8 ครั้ง
<u>Grimtooth</u>	- การโจมตีศัตรูขณะที่ซ่อนตัวอยู่ได้
<u>Enchant poison</u>	- การทำให้อาวุธมีคุณสมบัติเป็นพิษ
<u>Poison react</u>	- การโจมตีศัตรูด้วยธาตุพิษได้
<u>Venom dust</u>	- การสร้างหมอกพิษที่ไม่สามารถมองเห็นได้ ซึ่งเมื่อศัตรูเดินเข้ามาโดนก็จะถูกหมอกพิษนั้นทำร้าย
<u>Venom splasher</u>	- การใช้ระเบิดพิษกับศัตรู แต่ทั้งนี้ ศัตรูดังกล่าวจะต้องได้รับพิษอยู่ก่อนแล้ว

ตัวละครขโมยเป็นตัวละครที่เกมกำหนดให้เป็นตัวละครที่มีความแข็งแกร่ง ทนทานต่อการโจมตีพลังในการโจมตีอยู่ในระดับกลาง แต่จะมีความโดดเด่นในด้านการหลบหลีกทำให้ศัตรูโจมตีได้ยาก อีกทั้งยังมีความสามารถในด้านมิจิกอีกด้วย จึงเป็นการส่งเสริมให้ทำสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในด้าน การลักขโมย และการคดโกง

### (7) ตัวละครพระ

ตัวละครพระนั้น จะประกอบไปด้วยตัวละคร 2 ระดับ คือ Acolyte และ Priest ซึ่งมีระดับความสามารถแตกต่างกัน กล่าวคือ ตัวละคร Acolyte จะมีระดับความสามารถตั้งแต่ 9 ถึง 40 และ ตัวละคร Priest จะมีระดับความสามารถตั้งแต่ 40 ขึ้นไป

ตัวละครดังกล่าวนี้ จะสวมใส่ชุดขาวสะอาดและมิดชิด ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับชุดของนักเรียนในโรงเรียนสอนศาสนา ความสามารถซึ่งเด่นชัดของตัวละครอาชีพพระ ก็คือ การรักษา การเพิ่มพลังชีวิตให้กับผู้เล่นคนอื่น รวมถึงการเพิ่มพลังความสามารถให้กับผู้เล่นคนอื่นด้วย เช่น การเพิ่มความแข็งแกร่ง และการเพิ่มความคล่องแคล่วรวดเร็ว ดังนั้น อาชีพดังกล่าวจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งใน Party หรือการทำสงครามแย่ง

ซึ่งปราสาท เนื่องจากเมื่อมีการต่อสู้เกิดขึ้น ก็ย่อมมีผู้ได้รับบาดเจ็บ นอกจากนี้ได้กล่าวมาแล้ว อาชีพพระยังมีความสามารถในการต่อสู้กับผีดิบด้วยน้ำมนต์ศักดิ์สิทธิ์ และใช้เวทย์มนต์เพื่อการเคลื่อนย้ายตัวละครได้อีกด้วย โดยเครื่องแต่งกายที่ตัวละครอาชีพพระสวมใส่นั้น จะทนทานต่อเวทย์มนต์ได้ดีกว่าตัวละครในอาชีพอื่นๆ ทุกอาชีพ และลักษณะนิสัยของผู้ที่เล่นตัวละครอาชีพดังกล่าวนี้ มักจะมีความโอบอ้อมอารี เมตตา และชอบช่วยเหลือผู้เล่นคนอื่น อีกทั้งยังมีความใจเย็นและยุติธรรม รักความถูกต้องอีกด้วย ดังนั้นผู้เล่นโดยส่วนใหญ่จะเข้ามาขอความช่วยเหลือจากตัวละครพระอยู่บ่อยครั้ง

- ความสามารถของตัวละคร พระ (Acolyte - Priest)

<u>Divine protection</u>	- การเพิ่มพลังป้องกันขณะต่อสู้กับศัตรูประเภท Undead หรือ Demon
<u>Demon bane</u>	- การเพิ่มพลังโจมตีขณะต่อสู้กับศัตรูประเภท Undead หรือ Demon
<u>Ruwach</u>	- การสร้างลูกไฟเพื่อตรวจสอบศัตรูที่อยู่รอบๆ ตัวละคร
<u>Teleport</u>	- การเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ ทั้งโดยการสุ่ม และ การกำหนดสถานที่ซึ่งได้บันทึกไว้
<u>Warp portal</u>	- การเปิดประตูเพื่อเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ ที่ได้บันทึกไว้ โดยที่ผู้เล่นคนอื่นก็สามารถเดินทางเข้าไปในประตูดังกล่าวได้ด้วย
<u>Heal</u>	- การเพิ่มพลังชีวิต หรือใช้ความสามารถดังกล่าวในการโจมตีศัตรูประเภท Undead ได้
<u>Increase AGI</u>	- การเพิ่มค่าความคล่องตัว (Agility) ซึ่งจะผลต่อการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรู และความเร็วในการโจมตี
<u>Decrease AGI</u>	- การลดค่าความคล่องตัวของศัตรู (Agility) อันจะทำให้การหลบหลีกของศัตรูและความเร็วในการโจมตีของศัตรูลดลง
<u>Signum cruces</u>	- การลดพลังป้องกันของศัตรูประเภท Undead และ Demon
<u>Angelus</u>	- การเพิ่มพลังป้องกันให้กับผู้เล่นคนอื่นที่อยู่ร่วม Party ได้
<u>Blessing</u>	- การเพิ่มค่าพลังกำลัง (Strength) ซึ่งจะส่งผลต่อการโจมตีและการแบกรับน้ำหนัก รวมไปถึงการเพิ่มค่าความเร็ว (Dexterity) ซึ่งมีผลต่อความแม่นยำในการโจมตี การเพิ่มค่าความรุนแรงในการโจมตี และ การลดระยะเวลาในการร้ายเวทย์มนต์ การเพิ่มค่าความฉลาด (Intelligent) ซึ่งมีผลต่อพลังโจมตีของเวทย์มนต์

และ พลังป้องกันเวทย์มนต์ หรือจะใช้ในการ โจมตีศัตรูประเภท Undead ก็ได้

<u>Cure</u>	- ความสามารถในการแก้คำสาป
<u>Pneuma</u>	- การสร้างม่านป้องกันจากการ โจมตีระยะไกล
<u>Aqua benedicta</u>	- การแก้คำสาป หรือเปลี่ยนอาวุธธรรมดาให้เป็นอาวุธศักดิ์สิทธิ์
<u>Increase SP recovery</u>	- การเพิ่มพลังความสามารถในการใช้อาวุธหรือเวทย์มนต์ (SP) ในขณะที่นั่งหรือยืนอยู่กับที่
<u>Mace mastery</u>	- การเพิ่มความรุนแรงในการ โจมตีศัตรูด้วยอาวุธประเภท กระบอง
<u>Impositio manus</u>	- การเพิ่มความรุนแรงในการ โจมตีศัตรูด้วยอาวุธในขณะที่ร้ายเวทย์
<u>Suffragium</u>	- การลดระยะเวลาในการร้ายเวทย์มนต์ให้กับผู้เล่นคนอื่น
<u>Aspersio</u>	- การเปลี่ยนอาวุธธรรมดาให้เป็นอาวุธศักดิ์สิทธิ์
<u>B.S Sacramenti</u>	- การเปลี่ยนเกราะธรรมดาให้เป็นเกราะศักดิ์สิทธิ์ให้กับผู้เล่นที่อยู่ร่วม Party เดียวกัน
<u>Sanctuary</u>	- การเพิ่มพลังชีวิตให้กับผู้เล่นคนอื่น ได้เป็นบริเวณกว้าง
<u>Status recovery</u>	- การรักษาอาการที่ผิดปกติของผู้เล่นคนอื่น
<u>Slow poison</u>	- ความสามารถในการทำให้พลังชีวิตที่ลดลงเรื่อยๆจากอาการถูก พิษหยุดลงชั่วคราว
<u>Resurrection</u>	- การชุบชีวิตให้กับผู้เล่นคนอื่น
<u>Safety wall</u>	- การสร้างเกราะป้องกันระยะประชิด
<u>Kyrie eleison</u>	- การสร้างเกราะป้องกันทั้งในระยะประชิดและระยะไกล
<u>Magnificat</u>	- การเพิ่มพลังชีวิตและพลังความสามารถในการใช้อาวุธหรือเวทย์มนต์ให้กับผู้เล่นคนอื่นทุกคนใน Party
<u>Gloria</u>	- การเพิ่มค่า โชคชะตา (Luck) ให้กับผู้เล่นคนอื่นทุกคนใน Party อันมีผลต่อความรุนแรงในการ โจมตี และเกราะพื้มอัตราการหลบ หลีกจากการ โจมตีของศัตรู
<u>Lex divina</u>	- การหยุดเวทย์มนต์ของศัตรูได้ชั่วคราว
<u>Turn undead</u>	- ความสามารถในการ โจมตีศัตรูเฉพาะประเภท Undead เท่านั้น ซึ่งจะมีความรุนแรงมาก
<u>Lex aeterna</u>	- การเพิ่มความรุนแรงในการ โจมตีขึ้นเป็น 2 เท่า ให้กับผู้เล่นคนอื่น

Magnus exorcismus

- ความสามารถในการ โจมตีศัตรูเฉพาะประเภท Undead และ Dark เท่านั้น

ตัวละครพระเป็นตัวละครที่เกมกำหนดให้เป็นตัวละครที่มีความแข็งแกร่ง ทนทานต่อการ โจมตีพลังในการ โจมตีอยู่ในระดับกลาง แต่จะมีความโดดเด่นในด้านการช่วยเหลือสนับสนุนตัวละครอื่นๆ เช่น การเพิ่มพลังชีวิต เพิ่มพลังความสามารถ เปิดประตูสำหรับการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ เนื่องจากสังคมในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกเต็มไปด้วยการต่อสู้ใช้ความรุนแรงดังนั้นเกมจึงต้องกำหนดตัวละครที่คอยรักษาสนับสนุนตัวละครอาชีพอื่นๆ นับว่าเป็นตัวละครที่เกมนั้นส่งเสริมให้ทำในสิ่งที่ไม่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาด้วยการให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆ แก่ตัวละครอาชีพอื่น แต่ตัวละครอาชีพพระนั้นก็ยังสามารถในการ โจมตีศัตรู ซึ่งนับว่าเกมก็ยังส่งเสริมให้ใช้ความรุนแรงในการต่อสู้ถือว่าขัดต่อหลักศีลธรรมจรรยาในด้านการทำร้ายร่างกาย

โดยสรุปเกมกำหนดให้ตัวละครทุกอาชีพในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกสามารถกระทำในสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาได้ ในด้านการทำร้ายร่างกาย ส่วนการกระทำที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในด้านอื่นๆ เช่น การโกหก หลอกลวง ไม่รักษาสัญญา และการลักขโมยนั้น พบในตัวละครบางอาชีพ ฉะนั้นสิ่งที่ยึดถือเป็นบรรทัดฐานของศีลธรรมจรรยาที่คนในสังคมของโลกแห่งความเป็นจริงควรจะยึดถือปฏิบัตินั้นแตกต่างโดยสิ้นเชิงกับบรรทัดฐานในสังคมเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก เนื่องจากในสังคมเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกเป็นสังคมเสมือนที่อยู่ใน Cyber ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถกระทำในสิ่งที่ไม่สามารถกระทำในโลกแห่งความเป็นจริงได้ เช่น การใช้ความรุนแรง หรือ กระทำในสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาต่างๆ ดังกล่าวข้างต้น

## 5.2 การวิเคราะห์กฎ

### 5.2.1) กฎ กติกา มารยาทที่เกมกำหนด

“กฎ กติกา มารยาท” นั้นหมายความถึง ข้อบังคับในการเล่นเกมที่ได้กำหนดไว้ สำหรับให้ผู้เล่นทุกคนปฏิบัติตาม เพื่อให้เกิดความสงบเรียบร้อย หากฝ่าฝืนกฎดังกล่าว ก็จะได้รับบทลงโทษตามที่กำหนดไว้ โดยอาจมีการตักเตือนในขั้นแรกก่อน เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ซึ่งหากผู้เล่นแก้ไขปรับปรุงพฤติกรรม และการเล่นเกมของตนแล้ว ก็จะไม่ได้รับการลงโทษใดๆ ต่อไปภายหลัง

- รายละเอียดของกฎ กติกา และบทลงโทษ



ข้อ	กฎ และ กติกา	บทลงโทษ	เมื่อเกมพบเห็น การทำผิดในเกม
1.	ห้ามใช้คำไม่สุภาพหรือหยาบคายในการสนทนา	ระงับการใช้งานไอดีเป็นเวลา 3 วัน	ห้ามใช้ Skill เป็นเวลา 3 นาที
2.	ห้ามใช้ความสามารถ (Skill) เพื่อกลั่นแกล้งหรือขัดขวางการเล่นของผู้เล่นอื่น รวมถึงการเล่นเวทย์หรือใช้ Skill ต่างๆ เพื่อรบกวนผู้เล่นอื่น อย่างไม่เหมาะสม	ระงับการใช้งานไอดีเป็นเวลา 3 วัน	ห้ามใช้ Skill เป็นเวลา 3 นาที
3.	ห้ามทำการลากสัตว์ประหลาด (Train) Monster โดยเจตนาเพื่อกลั่นแกล้งผู้อื่นให้ได้รับความเดือดร้อน	ระงับการใช้งานไอดีเป็นเวลา 3 วัน	ห้ามใช้ Skill เป็นเวลา 3 นาที
4.	ห้ามเสนอแลกเปลี่ยนไอดี ตัวละคร Zeny และ Item ข้าม Server	ระงับการใช้งานไอดีเป็นเวลา 3 วัน	ห้ามใช้ Skill เป็นเวลา 15 นาที และขับไล่ออกจากเกม
5.	ห้ามหลอกลวงเพื่อทำการแลกเปลี่ยนซื้อขายสิ่งของต่างๆ เช่น ตั้งราคาสูงกว่าราคาที่กำหนดไว้ หรือการจ่ายเงินไม่ครบตามราคา หรือ ตั้งราคาสินค้าสูงกว่าราคาที่เกมตั้งขาย โดยไม่เหมาะสม	ระงับการใช้งานไอดีเป็นเวลา 5 วัน และ ยึดเงินเซนนีทั้งหมด	-
6.	ห้ามเสนอซื้อขายไอดีเกม Ragnarok และห้ามเสนอซื้อขายสิ่งของอื่นๆที่ไม่ใช่ Item ในเกมตามปกติ	ระงับการใช้งานไอดีเป็นเวลา 5 วัน สำหรับกรณีเสนอซื้อขายในรูปแบบของเซนนี และ ระงับการใช้งานไอดี ถาวร สำหรับกรณีเสนอซื้อขายในรูปแบบเงินจริง	-
7.	ห้ามส่งเสริมหรือยุยงให้เกิดความแตกแยกในสังคมเกมออนไลน์	ระงับการใช้งานไอดี ถาวร	-
8.	ห้ามใช้ภาษาที่สื่อถึงความหมายไม่สุภาพ หรือหยาบคาย หรือ ไม่เหมาะสม ในการกำหนดชื่อตัวละคร(Character) ชื่อกลุ่ม(Party) c]ชื่อสมาคม (Guild)	ระงับการใช้งานไอดี จนกว่าจะแก้ไขข้อผิดพลาดดังกล่าว	-

9.	ห้ามส่งเสริมให้เกิดการล่อลวง หลอกหลวง หรือชักจูง ชี้นำ และกระทำการใดอันมีผลต่อความมั่นคงของสถาบันชาติ ศาสนา มหากษัตริย์ หรือการกระทำใดๆ ที่ที่ผิดกฎหมาย	ระงับการใช้งานไอดีถาวร	-
10.	ห้ามการกระทำใดๆ ที่เข้าข่ายละเมิด หรือทุจริต (เช่นการปลอมชื่อตัวละครให้คล้ายกับผู้อื่น) เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลใดๆ สิ่งของ หรือ Item ของผู้เล่นอื่นๆ	ระงับการใช้งานไอดีถาวร	-
11.	ห้ามใช้ Bug ของเกมในการแสวงหาผลประโยชน์ใดๆ	ระงับการใช้งานไอดีถาวร	-
12.	ห้ามใช้โปรแกรมช่วยเหลือการเล่นใดๆ ที่ไม่ใช่เกมออนไลน์แรกนารีอ	ระงับการใช้งานไอดีถาวร	-
13.	ห้ามอ้างตัวเป็น GM หรือ พนักงานของ Asiasoft หรือ Gravity หรือมีความเกี่ยวข้องกับทีมงานของเกมออนไลน์แรกนารีอ	ระงับการใช้งานไอดีถาวร	-

ตารางที่ 5.1: แสดงรายละเอียดของกฎ กติกา และบทลงโทษในเกมออนไลน์แรกนารีอ

● รายละเอียดของมารยาท หรือข้อควรปฏิบัติ

ข้อที่	ข้อควรปฏิบัติ	ความหมาย
1	ช่วยเหลือผู้เล่นอื่นตามความเหมาะสม และช่วยเหลือผู้เล่นที่เพิ่งเริ่มหัดเล่น	การมีน้ำใจ และเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้เล่นอื่นๆ ในเกม
2	ไม่เข้าไปแทรกแซงผู้เล่นอื่น ถ้าผู้เล่นนั้นมีได้ร้องขอความช่วยเหลือ	การสร้างบรรทัดฐานของมารยาทอันดีในการเล่น
3	ไม่ใช่เวทมนตร์ในเขตเมือง ร้านค้า หรือที่ชุมชนบ่อยๆ โดยไม่มีเหตุอันควร ซึ่งเป็นเหตุให้ภาพบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นคนอื่นเกิดอาการกระตุกหรือหลุดออกจาก server	
4	ไม่กลั่นแกล้งผู้เล่นอื่นโดยการล่อสัตว์ประหลาดไปโจมตีผู้เล่นนั้นๆ	
5	ไม่เพิ่มพลังชีวิตให้กับสัตว์ประหลาดขณะที่ผู้เล่นคนอื่นกำลังต่อสู้อยู่	
6	ไม่ร้องขอลงชื่อใดๆ จากผู้เล่นอื่น เช่น เงิน หรือ พลังชีวิต เป็นต้น	

7	ไม่ควรลากสัตว์ประหลาดเป็นระยะทางไกลๆ หรือครั้งละหลายๆ ตัว	
8	เมื่อสัตว์ประหลาดขโมยของผู้เล่นคนอื่นมา ควรปล่อยคืนเจ้าของไป	การสร้างบรรทัดฐาน ของความซื่อสัตย์ในการเล่น
9	เมื่อเห็นของที่ตกจากผู้เล่นอื่นซึ่งตายแล้วควรจะไปเก็บสิ่งของนั้นแล้วส่งคืนให้แก่เจ้าของ	
10	ไม่ตั้งร้านขายของตามทางเดินเนื่องจากจะทำให้ดูไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย	การสร้างระบบที่ดีให้ เกิดขึ้นในสังคมเกม ออนไลน์
11	เมื่อพบ NPC ที่มีคนใช้ร่วมกันมากๆ ควรเข้าคิว เพื่อความสะดวกของทุกคน	การสร้างระเบียบวินัยที่ ดีให้แก่ผู้เล่น
12	เมื่อพบไวรัสเกมคอมพิวเตอร์ (Bug) ควรแจ้งต่อทีมงานของเกมออนไลน์ เร็กนาร์็อกในประเทศไทยโดยทันที	
13	ไม่ควรทำร้ายผู้เล่นคนอื่นในการใช้ PvP mode เพื่อเปรียบเทียบ ความสามารถ	การปลูกจิตสำนึกในการ เคารพ และให้เกียรติผู้ เล่นคนอื่น

ตารางที่ 5.2: แสดงรายละเอียดของมารยาท หรือข้อควรปฏิบัติในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก

ที่มา [www.ragnarok.in.th](http://www.ragnarok.in.th)

ผู้วิจัยสังเกตได้ว่า กฎ กติกา มารยาทที่เกมกำหนดนั้น ได้กำหนดไว้เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดพฤติกรรมที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาที่ดี แต่ในความเป็นจริงแล้วไม่มีกฎข้อใดเลยที่ไม่ถูกฝ่าฝืนโดยผู้เล่น ซึ่งในอีกแง่หนึ่งถ้าวิเคราะห์จากผู้สร้างกฎ อาจจะเป็นการสร้างกฎเพื่อยุให้กระทำ หรือทำการละเมิดกฎ ซึ่งจะเห็นได้จากการที่มีกฎในหลายข้อไม่มีทางเป็นไปได้ในการกระทำ เช่น ไม่ตั้งร้านขายของตามทางเดินเนื่องจากจะทำให้ดูไม่เป็นระเบียบ ซึ่งจะต้องทำการอภิปรายกันต่อไป

5.2.2) บรรทัดฐานที่ผู้เล่นสร้างขึ้นในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกโดยแบ่งเป็นกลุ่มได้ดังต่อไปนี้

1) **บรรทัดฐานในการใช้ความรุนแรงต่อสัตว์ประหลาด**

1.1) การทำร้ายสัตว์ประหลาด

การใช้อาวุธหรือเวทย์มนต์ทำร้ายสัตว์ประหลาดตายนั้นเป็นการใช้ความรุนแรงโดยการทำร้ายร่างกาย เพื่อต้องการให้ตัวละครพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆอีกทั้งยังต้องการเงิน และ สิ่งของ เป็น พฤติกรรมที่พบมากที่สุดและพบได้ในทุกตัวละคร

### 1.2) การรวมทำร้ายสัตว์ประหลาด

การรวมทำร้ายสัตว์ประหลาดตาย (ในสังคมเกมออนไลน์เรียกว่าการ แจม ) คือการร่วมกันใช้อาวุธหรือเวทย์มนต์ทำร้ายสัตว์ประหลาดตายนับเป็นการใช้ความรุนแรงโดยการทำร้ายร่างกายเพื่อต้องการให้ตัวละครพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆอีกทั้งยังต้องการเงิน และ สิ่งของ ในสังคมเกมออนไลน์ถือว่าเป็นการเสียมารยาทไม่สมควรทำเพราะเป็นการแย่งค่าประสบการณ์จากผู้เล่นคนอื่นที่ทำร้ายสัตว์ประหลาดอยู่ก่อนแล้ว (ในบางเมืองยอมรับการกระทำนี้)

### 1.3) การลากสัตว์ประหลาดมาให้ผู้เล่นคนอื่นฆ่า

การลากสัตว์ประหลาดมาให้ผู้เล่นคนอื่นฆ่าเป็นการร่วมกันใช้ความรุนแรงโดยการทำร้ายร่างกาย เพื่อต้องการให้ตัวละครพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆอีกทั้งยังต้องการเงิน และ สิ่งของ ซึ่งจะ สามารถฆ่าสัตว์ประหลาดได้ในจำนวนที่มากขึ้นและเร็วขึ้น

### 1.4) การรวมกลุ่มเพื่อตามล่าหัวหน้าสัตว์ประหลาด (Boss)

สัตว์ประหลาดนั้นจะพบเห็นได้ทั่วไปแต่จะมีสัตว์ประหลาดบางตัวที่จะพบเห็นได้ยากและมีความแข็งแกร่งมาก ถ้าผู้เล่นสามารถฆ่าหัวหน้าสัตว์ประหลาดได้สิ่งที่ได้รับจากสัตว์ประหลาดก็จะมากขึ้นตามไปด้วย ดังนั้น การที่ตัวละครเพียงตัวเดียวจะสามารถฆ่าหัวหน้าสัตว์ประหลาดได้นั้นจึงเป็นเรื่องที่ทำได้ยากจึงมีการรวมกลุ่มกันเพื่อตามล่าและช่วยกันฆ่าหัวหน้าสัตว์ประหลาด

## 2) บรรทัดฐานในการใช้ความรุนแรงต่อผู้เล่น

### 2.1) การทำร้ายผู้เล่น

การใช้อาวุธหรือเวทย์มนต์ฆ่าผู้เล่นคนอื่นตายเป็นการใช้ความรุนแรงทางร่างกายในการทำร้ายและฆ่ากันระหว่างผู้เล่นจะพบได้ในกิจกรรม PVP (Player VS Player) และ Guild war เท่านั้น

### 2.2) การรวมทำร้ายผู้เล่น

การรวมทำร้ายผู้เล่นคนอื่นตายเป็นการใช้ความรุนแรงทางร่างกายด้วยการร่วมกันทำร้ายและฆ่ากันระหว่างผู้เล่นโดยใช้อาวุธหรือเวทย์มนต์ซึ่งจะพบได้ในกิจกรรม PVP (Player VS Player) และ Guild war เท่านั้น

### 3) บรรทัดฐานในการเอาต์เอาเปรียบผู้เล่นอื่นๆ ในสังคมเกมออนไลน์แรกนารีอก

#### 3.1) การลักลอบเดินทาง

การลักลอบเดินทางโดยไม่เสียเงินเป็นการร่วมเดินทางไปกับผู้เล่นคนอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งเดินทางโดยการเข้าไปในประตูที่เปิดโดยตัวละครที่มีความสามารถเฉพาะเป็นผู้เปิดให้ การกระทำดังกล่าวจะทำให้ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายแต่มีข้อเสีย คือ จะไม่รู้จุดหมายปลายทางที่เดินทางไปนับว่าเป็นสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา

#### 3.2) การเก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มีเจ้าของ

การเก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มีเจ้าของนั้นเป็นการกระทำที่ผิดศีลธรรมจรรยาและผิดกฎ กติกา มารยาท ในเกม เมื่อผู้เล่นคนอื่นฆ่าสัตว์ประหลาดแล้วมีสิ่งของหล่นอยู่ที่พื้นโดยไม่ได้หยิบไปด้วยก็ไปเก็บมาเป็นของตนเอง

### 4) บรรทัดฐานในการสร้างอำนาจ บารมี และฐานะทางสังคมในเกมออนไลน์แรกนารีอก

#### 4.1) การสร้างอาวุธ

การสร้างอาวุธนั้นเป็นความสามารถพิเศษเฉพาะตัวละครพ่อค้าโดยการนำเอาวัตถุดิบต่างๆ มาประกอบขึ้นเป็นอาวุธ การสร้างอาวุธนั้นจะต้องสร้างในสถานที่ที่เกมกำหนดไว้เท่านั้น อาวุธเป็นสิ่งที่จำเป็นมากในสังคมเกมออนไลน์แรกนารีอกเพราะใช้ในการต่อสู้

#### 4.2) การพัฒนาอาวุธ หรือ เครื่องแต่งกาย

การพัฒนาอาวุธเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพให้กับอาวุธ เช่น ทำให้อาวุธมีความรุนแรงในการโจมตีเพิ่มขึ้น การพัฒนาอาวุธนั้นจะต้องพัฒนาในสถานที่ที่เกมกำหนดไว้เท่านั้น การพัฒนาอาวุธนั้นเป็นความสามารถพิเศษเฉพาะตัวละครพ่อค้า ซึ่งการพัฒนาอาวุธทำได้โดยการนำเอาวัตถุดิบมาตีรวมเข้ากับอาวุธหรือชุดเกราะ ซึ่งการตีแต่ละครั้งจะมีความเสี่ยงในการสำเร็จ ถ้าตีได้สำเร็จมากประสิทธิภาพของอาวุธหรือชุดเกราะก็จะมากตามไปด้วย

#### 4.3) การสร้างสิ่งของและเครื่องประดับ (Quest)

การสร้างสิ่งของและเครื่องประดับ นั้นเป็นการนำเอาสิ่งของบางชนิดมาเปลี่ยนเป็นสิ่งของชนิดใหม่ บางครั้งผู้เล่นต้องการสร้างความแตกต่างให้กับตัวละครก็สามารถทำได้ เช่น ทำหวมกชนิดใหม่ขึ้นมา ซึ่งจะเป็นหวมกที่หายากเมื่อใส่แล้วตัวละครก็จะเกิดความโดดเด่น

4.4) การแสดงฐานะทางสังคม เช่น การใส่เครื่องประดับที่มีราคาแพง หรือ หายาก เครื่องแต่งกาย สิ่งของ เครื่องประดับที่ตัวละครสวมใส่นั้นจะมีราคาที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ วัตถุดิบที่นำมาประกอบ หรือ เครื่องแต่งกาย สิ่งของ เครื่องประดับ เหล่านั้นหาได้ยาก ง่าย มากน้อย เพียงไร เช่น สิ่งของ หรือ วัตถุดิบ บางชนิดจะได้มาจากการฆ่าสัตว์ประหลาดที่หายาก หรือ สัตว์ประหลาดที่มีความแข็งแกร่งเพราะเป็นหัวหน้า ดังนั้น การที่ตัวละครสวมใส่ เครื่องแต่งกาย หรือ เครื่องประดับที่หาได้ยากนั้นเป็นการแสดงถึง ความร่ำรวย อำนาจ ความสามารถ ของตัวละครนั้นๆ

4.5) การจับสัตว์เพื่อนำมาเป็นสัตว์เลี้ยง

การซื้อและดูแลสัตว์เลี้ยงเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เล่นมีเพื่อน โดยที่สัตว์เลี้ยงนั้นจะเดินตามผู้เล่น ตลอดเวลาและจะต้องมีการดูแลเอาใจใส่มีฉะนั้นสัตว์เลี้ยงจะหนีไปซึ่งสัตว์เลี้ยงจะมีสถานะต่างๆ เช่น สถานะอิม สถานะหิว สถานะสนิทสนม เป็นต้น สัตว์เลี้ยงดังกล่าวสามารถนำไปขายให้กับผู้เล่นคนอื่น ที่ต้องการได้

4.6) การทำสงครามแย่งชิงปราสาท (Guild war)

การสร้างสมาคม (Guild) เป็นการสร้างกลุ่มสังคมขนาดใหญ่ที่สุดในเกมออนไลน์เรอิกนาร์อ็อกซึ่งแต่ละสมาคมจะมีสัญลักษณ์ประจำกลุ่มโดยหัวหน้าสมาคมจะเป็นผู้กำหนด ผู้ที่อยู่ในสมาคมนั้นจะสามารถ พุดคุยสนทนากันได้ สามารถดูค่าความสามารถต่างๆ ของตัวละครที่อยู่ภายในสมาคมเดียวกันได้ กิจกรรมที่พบบ่อยในการรวมกลุ่มสังคมในลักษณะนี้คือ การทำสงครามแย่งชิงปราสาท

4.7) การนำเงิน สิ่งของ หรือ ตัวละครในเกมมาขายเป็นเงินจริง

ผลประโยชน์ที่ได้ไม่ได้มีแค่เพียงในสังคมเกมออนไลน์เท่านั้นแต่ยังสามารถสร้างรายได้ให้กับผู้เล่น ด้วย โดยการนำสิ่งของที่เป็นที่ต้องการของผู้เล่น หรือ สิ่งของหายาก นำไปขายและแลกเปลี่ยนกับเงินจริง ขั้นตอนของการซื้อขายนั้นทำได้โดยการเจรจาต่อรองกันในเกมหลังจากนั้นก็นัดพบกันระหว่างผู้ซื้อและผู้ขายเพื่อทำการแลกเปลี่ยน หรือ ทำได้โดยการโอนเงินผ่านธนาคารก็ได้

5) บรรทัดฐานในการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมเกมออนไลน์เรอิกนาร์อ็อก

5.1) การรวมกลุ่มพ่อค้าเพื่อตั้งมาตรฐานราคาของสิ่งของ

ตัวละครอาชีพพ่อค่านั้นทำให้เกิดระบบเศรษฐกิจในสังคมเกมออนไลน์ สินค้าต่างๆที่ซื้อขายกันนั้นจะถูกกำหนดราคาขึ้นโดยกลุ่มตัวละครพ่อค้าทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเป็นระบบในการซื้อขายแลกเปลี่ยนไม่ให้ราคาของสินค้าที่ขายนั้นสูงหรือต่ำจนเกินไป

#### 5.2) การทำความรู้จักกับคนแปลกหน้า

การทำความรู้จักกับผู้เล่นคนอื่นในสังคมเกมออนไลน์นั้นทำได้ไม่ยาก มีทั้งการทำความรู้จักผู้เล่นคนอื่นจากการซื้อขาย การทำความรู้จักผู้เล่นคนอื่นจากการช่วยเหลือ การทำความรู้จักผู้เล่นคนอื่นเพราะต้องการเพื่อนใหม่ วิธีการทำความรู้จักนั้นก็ไม่ได้ยากถ้าอยากคุยกับใครก็เพียงพิมพ์ชื่อของตัวเองครั้นนั้นๆ แล้ว พิมพ์ข้อความที่ต้องการจะสนทนาด้วย

5.3) การไม่เปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผู้เล่น เช่น ผู้เล่นเป็นเพศชายแต่ตัวตนในเกมเป็นเพศหญิง ในสังคมเกมออนไลน์นั้นผู้เล่นแต่ละคนจะไม่เห็นหน้าซึ่งกันและกันบางครั้งผู้เล่นอาจกำลังเล่นตัวละครที่มีลักษณะที่เป็นผู้หญิงแต่ตัวตนที่แท้จริงนั้นก็กลับเป็นผู้ชายทั้งนี้ อาจเพื่อประโยชน์บางอย่าง เช่น ถ้าใช้ตัวละครอาชีพพ่อค้าที่เป็นผู้หญิงจะสามารถขายของได้ดีกว่าตัวละครที่เป็นผู้ชาย ซึ่งเกมนั้นกำหนดให้ผู้เล่นหนึ่งคนสามารถมีตัวละครในเกมได้หลายตัว

#### 5.4) การซื้อขายสิ่งของในสังคมเกมออนไลน์

การซื้อขาย แลกเปลี่ยนในสังคมออนไลน์นั้นเป็นสิ่งจำเป็น และมีรูปแบบคล้ายกับการซื้อขาย แลกเปลี่ยนในโลกของความเป็นจริง กล่าวคือ มีการกำหนดหน่วยเงินในเกม เป็นเช่นนี้ และสิ่งของต่างๆ นั้นจะมีราคาที่แตกต่างกันออกไป การซื้อขายก็จะมีราคาต่ออรรถราคา หรือแลกเปลี่ยนกับผลประโยชน์อื่นๆ เช่น การแลกเปลี่ยนกับการใช้แรงงานแทน ซึ่งผู้เล่นจะได้รับทักษะเบื้องต้นของการค้าขาย

โดยสรุปแล้วกฎที่เกมกำหนดนั้นขัดแย้งกับกฎที่ผู้เล่นสร้างขึ้น ดังจะเห็นได้จากการที่เกมกำหนดห้ามไม่ให้ทำทายเป็นซึ่งกันและกันระหว่างผู้เล่นเพื่อนำไปสู่การต่อสู้ แต่ในทางปฏิบัติพบว่าเต็มไปด้วยการต่อสู้ระหว่างผู้เล่น หรือ การห้ามใช้โปรแกรมช่วยเหลือในการเล่น ซึ่งก็พบว่าผู้เล่นจำนวนมากใช้โปรแกรมช่วยเล่น (Robot) เพื่อหาผลประโยชน์จากเกม ดังจะเห็นได้ว่ากฎ บรรทัดฐานที่ผู้เล่นได้สร้างขึ้นในหลายๆ ข้อนั้นได้ละเมิดกฎที่เกมกำหนด ซึ่งการละเมิดกฎเหล่านี้ นับว่าเป็นสิ่งที่แสดงออกถึงความรุนแรง