**บทที่ 1**

**บทนำ**

* 1. **หลักการและเหตุผล**

ณ ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมได้เจริญเติบโตไปอย่างรวดเร็ว ทำให้เกมสมัยนี้เป็นรูปแบบ 3 มิติ หรือ 3D ที่มีความสมจริง และเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ใช้ฝึกทักษะทางร่างกาย และสติปัญญา จึงทำให้เกม 2 มิติ หรือ 2D ได้หายไปจากตลาดเกม

ทำให้เกิดเป็นแนวคิดที่จะสร้างเกม 2D ที่มีความน่าสนใจ แปลกใหม่ในยุคปัจจุบัน และสามารถเล่นบนคอมพิวเตอร์ได้ โดยโปรแกรม RPGMaker VX Ace ที่เป็นโปรแกรมที่ช่วยในการพัฒนาเกมในรูปแบบ 2D ที่ใช้งานง่าย

ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจที่จะสร้างเกม POZ:Pesrson Of Z เพื่อฝึกทักษะทางสติไหวพริบ และการตัดสินใจ

* 1. **วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

1.2.1. เพื่อพัฒนาเกม POZ : Person Of Z ด้วย RPGMaker VX Ace

1.2.2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อเกม POZ : Person Of Z ด้วย RPGMaker VX Ace  
1.2.3. เพื่อให้ผู้ใช้งานได้ฝึกทักษะทางด้านไหวพริบ และการตัดสินใจ

* 1. **สมมุติฐานการวิจัย**

เกม POZ : Person Of Z สามารถช่วยในการพัฒนาทักษะทางไหวพริบ การตัดสินใจ และผู้ใช้งานมีความพึงพอใจ

**1.4 เป้าหมาย**

1.4.1. เชิงปริมาณ

-นักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคยะลา ที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 40 คน

1.4.2. เชิงคุณภาพ

-นักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคยะลา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี

**1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ขั้นตอนการดำเนินงาน | ต.ค. | พ.ย. | ธ.ค. | ม.ค. | ก.พ. |
| 1.ศึกษาและรวบรวมข้อมูล |  |  |  |  |  |
| 2.รวบรวมข้อมูล |  |  |  |  |  |
| 3.เสนอหัวข้อโครงงาน |  |  |  |  |  |
| 4.ดำเนินโครงงาน |  |  |  |  |  |
| 5.จัดทำเอกสาร |  |  |  |  |  |
| 6.นำเสนอโครงงาน |  |  |  |  |  |

**1.6 ระยะเวลาการดำเนินงาน**

-ตั้งแต่ ตุลาคม 2561 ถึง กุมภาพันธ์ 2562

**1.7 สถานที่ดำเนินงาน**

**-**วิทยาลัยเทคนิคยะลา

**1.8 งบประมาณการดำเนินงาน**

ค่าจัดทำรูปเล่ม 500 บาท

ค่าโปรแกรม 1000 บาท

**1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับ**

1.9.1 ได้รับเกม POZ : Person Of Z สามารถเล่นได้จริง

1.9.2 ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจต่อเกม POZ : Person Of Z

1.9.3 ผู้ใช้งานได้ฝึกทักษะทางด้านไหวพริบ และการตัดสินใจ

**1.10 ขอบเขตของโครงงาน**

1.10.1 ด้านเนื้อหา

1) ศึกษาเกี่ยวกับเกม 2 มิติ

2) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและทฤษฎีความพึงพอใจ

1.10.2 ด้านโปรแกรม

1) ศึกษาเกี่ยวกับโปรแกรม RPGMaker VX Ace

**1.11 นิยามศัพท์**

1.11.1 เกมอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง โดยใช้ระบบไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาเป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น ซึ่งระบบจะทำการประมวลผลรูปแบบการเล่นและคะแนนที่ได้รับอย่างรวดเร็ว และจุดเด่นของเกมประเภทนี้ก็คือมีความสามารถเปลี่ยนเกมจากเกมหนึ่งไปอีกเกมหนึ่งได้โดยไม้ต้องตั้งค่าระบบให้วุ่นวาย และผู้พัฒนาสามารถพัฒนาเกมได้หลากหลายรูปแบบ

1.11.2 Survival Horror หมายถึง เป็นประเภทย่อยของวิดีโอเกมแอ็คชั่นผจญภัยมีแรงบันดาลใจจากบันเทิงคดีสยองขวัญ แม้ว่าจะมีการต่อสู้เป็นส่วนหนึ่งในระบบการเล่น แต่ผู้เล่นจะรู้สึกมีพละกำลังน้อยกว่าเกมแนวแอ็คชั่นทั่วไป เนื่องจากเกมจะกำจัดกระสุนปืน พลังชีวิต ความเร็ว หรือปัจจัยอื่น ๆ ผู้เล่นยังต้องหาไอเทมเพื่อปลดล็อกเส้นทางไปยังพื้นที่ใหม่ ๆ และแก้ปัญหาที่เกมกำหนดให้ ณ จุดต่าง ๆ เกมจะมีดนตรีประกอบชวนสยองขวัญ และผู้เล่นมักจะต้องสำรวจสภาพแวดล้อมชวนฉงน และโต้ตอบกับศัตรูที่อาจจู่โจมแบบไม่ทันตั้งตัว

1.11.3 RPG Maker หมายถึง เป็นโปรแกรมสำหรับช่วยในการสร้างเกมในรูปแบบของ RPG ที่เรียก ได้ว่าง่ายที่สุด เนื่องจากส่วนติดต่อผู้ใช้ การกำหนดค่าต่างๆ การเขียนสคริปต์ถูกกำหนดมาให้สามารถทำความ เข้าใจได้โดยง่าย และไม่จำเป็นต้องมีความรู้ในด้านการเขียนโปรแกรมแต่อย่างใด เพียงแค่มีความรู้ทางด้านการสร้างภาพกราฟิกสักนิด บวกกับจินตนาการในการสร้างเกมของแต่ละบุคคล ก็สามารถที่จะสร้างเกม RPG ขึ้นมา ได้สักเกมแล้ว และถ้าทำความเข้าใจกับระบบต่างๆ ของตัวโปรแกรมได้เป็นอย่างดี ก็ยังสามารถที่จะสร้างสรรค์ เกมในแนวอื่นๆ ขึ้นมาไดน้อกเหนือจากเกม RPG อีกด้วย