

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ในยุคปัจจุบันเกมเป็นสื่อให้ความบันเทิงสมัยใหม่ที่ได้รับความนิยมและความสนใจจากผู้คนเป็นจำนวนมากจึงทำให้เกิดอาชีพต่าง ๆ ในอุตสาหกรรมเกมเป็นจำนวนมาก เช่น เกมแคสเตอร์, นักกีฬา, นักพัฒนาเกม ซึ่งตลาดเกมในไทยถือว่าเป็นตลาดที่ค่อนข้างใหญ่ (ติดอยู่ที่อันดับ 20 ของโลกในปี 2017 [อ้างอิง](#)) เนื่องจากทางผู้จัดทำมีความชื่นชอบในการเล่นเกมน และเกิดมีความสนใจในเรื่องการพัฒนาเกม จึงคิดที่อยากจะนำความรู้ต่างๆที่ได้ศึกษาเรียนรู้มาพัฒนาเป็นเกมของตนเองทำให้เป็นที่มาของโครงการพัฒนาเกมนี้ขึ้นมา

โครงการ การพัฒนาเกมต่อสู้สวมบทบาทแนว Rouge-Like มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาเกมแนว Rouge-Like ขึ้นมาเพื่อสร้างความบันเทิงและเป็นอีกทางเลือกหนึ่งของผู้ที่ชื่นชอบในการเล่นเกมน เกมแนว Rouge-Like นั้นจะมีจุดเด่นในส่วนที่การเล่นในแต่ละครั้งนั้นจะมีความแตกต่างกันออกไป เนื่องจากเกมแนวนี้จะมีการสุ่ม (Random) เป็นหัวใจหลักเช่นการสุ่มศัตรูที่เจอ , สุ่มไอเทมที่ได้ หรือสุ่มด่านหรือแผนที่ จึงทำให้ประสบการณ์การเล่นเกมนั้นแตกต่างกันออกไปทุกครั้งที่เล่น

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน

- 1) เพื่อศึกษาและพัฒนาเกมโดยใช้เกมเอนจิน Unity
- 2) เพื่อศึกษาและพัฒนาเกมแนว Rouge Like
- 3) เพื่อศึกษาการสร้างด่านด้วยการใช้ Procedural Generation
- 4) เพื่อศึกษาวิธีการดึงดูดผู้เล่นและการปรับสมดุลของเกม

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1) พัฒนาเกมแนว Rouge Like ที่สามารถเล่นได้คนเดียวในระบบปฏิบัติการ Windows
- 2) พัฒนาและสร้างด่านภายในเกมด้วยการใช้ Procedural Generation
- 3) พัฒนาคັตรูภายในเกมโดยใช้ AI เข้ามาช่วยในการควบคุม

1.4 ข้อจำกัดของโครงการ

- 1) ตัวเกมสามารถเล่นได้บนแพลตฟอร์ม Window เท่านั้น
- 2) ตัวเกมสามารถเล่นได้คนเดียว

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ได้รับประสบการณ์ในการสร้างและออกแบบเกม
- 2) ได้รับประสบการณ์การพัฒนาเกมด้วยเกมเอนจิน Unity
- 3) ได้เรียนรู้ช่องทางการสร้างรายได้ผ่านตลาดเกม
- 4) ได้เกมที่สามารถเล่นเพื่อความสนุก ความบันเทิง สามารถเล่นฆ่าเวลาได้