**บทที่ 1**

**บทนำ**

**1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ**

ในยุคปัจจุบันเกมเป็นสื่อให้ความบันเทิงสมัยใหม่ที่ได้รับความนิยมและความสนใจจากผู้คนเป็น จำนวนมากจึงทำให้เกิดอาชีพต่าง ๆ ในอุตสาหกรรมเกมเป็นจำนวนมาก เช่น เกมแคสเตอร์, นักกีฬา, นักพัฒนาเกม ซึ่งตลาดเกมในไทยถือว่าเป็นตลาดที่ค่อนข้างใหญ่ ( ติดอยู่ที่อันดับ 20 ของโลกในปี 2017 [อ้างอิง](https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues)) เนื่องจากทางผู้จัดทำมีความชื่นชอบในการเล่นเกม และเกิดมีความสนใจในเรื่องการพัฒนาเกม จึงคิดที่อยากจะนำความรู้ต่างๆที่ได้ศึกษาเรียนรู้มาพัฒนาเป็นเกมของตนเองทำให้เป็นที่มาของโครงการ พัฒนาเกมนี้ขึ้นมา  
 โครงการ การพัฒนาเกมต่อสู้สวมบทบาทแนว Rouge-Like มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนา เกมแนว Rouge-Like ขึ้นมาเพื่อสร้างความบันเทิงและเป็นอีกทางเลือกหนึ่งของผู้ที่ชื่นชอบในการเล่นเกม   
 เกมแนว Rouge-Like นั้นจะมีจุดเด่นในส่วนที่การเล่นในแต่ละครั้งนั้นจะมีความแตกต่างกัน ออกไป เนื่องจากเกมแนวนี้จะมีการสุ่ม ( Random ) เป็นหัวใจหลักเช่นการสุ่มศัตรูที่เจอ , สุ่มไอเทมที่ได้ หรือสุ่มด่านหรือแผนที่ จึงทำให้ประสบการณ์การเล่นเกมแนวนี้นั้นแตกต่างกันออกไปทุกครั้งที่เล่น

**1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน**

1) เพื่อศึกษาและพัฒนาเกมโดยใช้เกมเอนจิน Unity

2) เพื่อศึกษาและพัฒนาเกมแนว Rouge Like

3) เพื่อศึกษาการสร้างด่านด้วยการใช้ Procedural Generation

4) เพื่อศึกษาวิธีการดึงดูดผู้เล่นและการปรับสมดุลของเกม

**1.3 ขอบเขตของโครงงาน**

1) พัฒนาเกมแนว Rouge Like ที่สามารถเล่นได้คนเดียวในระบบปฏิบัติการ Windows

2) พัฒนาและสร้างด่านภายในเกมด้วยการใช้ Procedural Generation

3) พัฒนาศัตรูภายในเกมโดยใช้ AI เข้ามาช่วยในการควบคุม

**1.4 ข้อจำกัดของโครงงาน**

1) ตัวเกมสามารถเล่นได้บนแพลตฟอร์ม Window เท่านั้น

2) ตัวเกมสามารถเล่นได้คนเดียว

**1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1) ได้รับประสบการณ์ในการสร้างและออกแบบเกม

2) ได้รับประสบการณ์การพัฒนาเกมด้วยเกมเอนจิน Unity

3) ได้เรียนรู้ช่องทางในการสร้างรายได้ผ่านตลาดเกม

4) ได้เกมที่สามารถเล่นเพื่อความสนุก ความบันเทิง สามารถเล่นฆ่าเวลาได้

5) ได้เกมแนว Rouge-Like ที่สามารถสร้างแผนที่ได้อัตโนมัติ โดยที่แผนที่จะไม่ซ้ำกันในแต่ละรอบ