

# Finding Peak Performance's Age of Professional Esport Player

**INTRO:** กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือการแข่งขันวิดีโอเกมกำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างมากทั่วโลก รวมถึงในประเทศไทยที่ได้มีการจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยในปี 2017 ซึ่งเหมือนกับกีฬาทั่วไปผู้เล่นยิ่งอายุมากขึ้นก็จะตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ ในเกมได้ช้าลงทำให้มีผลงานแย่ลง

**SCOPE:** ขอบเขตการศึกษา คือ จะศึกษาการแข่งขันเกม Tournament ระดับสูงของเกม Dota 2 โดยใช้ข้อมูลจากเว็บไซต์ Liquipedia และ datdota

**OBJECTIVE:** วัตถุประสงค์ของการศึกษา คือ เพื่อประมาณค่าอายุที่นักแข่งแสดงศักยภาพออกมาได้สูงที่สุด ซึ่งอาจแตกต่างกันไปในแต่ละตำแหน่งของผู้เล่น โดยมีเป้าหมายเพื่อสามารถนำไปใช้ในการค้นหาตัวแทนแข่งขันที่เหมาะสม หรือพัฒนาโปรแกรมการฝึกซ้อมต่างๆ ในระยะยาวได้อย่างมีประสิทธิภาพ