

เกมการผจญภัยของเฟรยา

The Adventure of Freya

ธัญพร คัมภีรานนท์^{1*} และ กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน¹

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
จังหวัดปทุมธานี 13180

Thanyaporn Kumpiranont^{1*} and Kittisak Singsungnoen¹

¹Program of Information Technology, Faculty of Science, Valaya Alongkorn Rajabhat University
under the Royal Patronage, Pathumthani Province 13180

*Corresponding author E-mail: thanyaporn@vru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาแนวทางของเกมแอคชั่น อาร์พีจี ผจญภัย 2) เพื่อออกแบบเกมการผจญภัยของเฟรยา 3) เพื่อพัฒนาเกมการผจญภัยของเฟรยา กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อจำนวน 3 ท่าน ด้วยวิธีการเจาะจง (Purposive Sampling) และนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 20 คน ด้วยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) เกมการ ผจญภัยของเฟรยาที่พัฒนาด้วยโปรแกรม RPG Maker MV 2) ออกแบบเกมการผจญภัยของเฟรยา 3) พัฒนาเกมการผจญภัยของ เฟรยา ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการผจญภัยของเฟรยาประกอบด้วยระบบมอนสเตอร์ การแก้ปริศนาภายในเกม การเดินสำรวจแผนที่ในเกม 2) เกมการผจญภัยของเฟรยามีคุณภาพโดยรวมอยู่ใน ระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.40, S.D.=0.51) และ 3) กลุ่มตัวอย่าง มีความพึงพอใจเกมการผจญภัยของเฟรยาโดยรวมอยู่ใน ระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.35, S.D.=0.39)

คำสำคัญ: เกม การผจญภัย แอคชั่น อาร์พีจี การพัฒนาเกม

ABSTRACT

The objectives of this research are 1) to study the approach of action RPG adventure game 2) to design the adventure of Freya game 3) to develop the adventure of Freya game. The sample consisted of 3 specialists in media design and development using a specific method, and students Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage of 20 people with a simple random sampling. The research tools consisted of 1) the adventure of Freya game developed with RPG Maker MV 2) the adventure of Freya game design 3) the adventure of Freya game developed. The research found that 1) the adventure of Freya game consisted of a monster system. Solving puzzles and within game exploring the map in game 2) the adventure of Freya game performance has overall quality at the highest level (\bar{X} =4.40, S.D.=0.51) and 3) the sample have overall the adventure of Freya game satisfaction at the highest level (\bar{X} =4.35, S.D.=0.39)

Keywords: Game, The Adventure, Action, RPG, Game development

บทนำ

เกมการผจญภัยของเพรยาเป็นเกมที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้เข้าถึงกับกลุ่มคนที่ชื่นชอบในการเล่นเกมนวนการผจญภัยและการแก้ปริศนาภายในเกม รวมถึงระบบของมอนสเตอร์ โดยผู้จัดทำได้นำเกมการผจญภัยของเพรยามาทำให้อยู่ในรูปแบบของเกม 2 มิติ ที่มีความสนุกและสามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์

ปัจจุบันเกมเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างหนึ่งที่อยู่กับเด็กและวัยรุ่นมากกว่าสื่ออื่น ๆ เนื่องจากเป็นสื่อที่หาได้ง่ายให้มีความสุขและดูเหมือนจะเป็นสื่อที่พ่อแม่ ผู้ปกครองใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยเลี้ยงเด็ก เนื่องจากคิดว่าเกมเป็นสิ่งที่ จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ไปกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปในโลกยุคปัจจุบัน นอกจากนี้เกมยังทำให้พ่อแม่มีเวลา ส่วนตัวมากขึ้น เนื่องจากไม่ต้องมาคอยอยู่กับลูกตลอดเวลาและมองไม่เห็นอันตรายที่แฝงมากับเกมประเภทต่าง ๆ ซึ่งจาก ผลการวิจัยทั้งในและต่างประเทศชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมติดเกมนั้น เกิดจากหลายปัจจัยด้วยกัน ไม่ว่าจะจาก ปัจจัยทางด้านชีวภาพ จิตใจ ครอบครัหรือสังคม ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมติดเกมในเด็ก ทั้งสิ้น นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นยังเป็นระยะเวลาที่ยังส่งผลกระทบต่อเป็นปัญหากับเด็กอีกมากมาย ได้แก่ สุขภาพร่างกาย การ เรียนและพฤติกรรม ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่สำคัญที่จะขัดขวางการพัฒนาของเด็กไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม โดยอาจส่งผลกระทบต่อเด็กเกิดปัญหาขึ้นในอนาคตได้ ดังนั้นการดูแลแก้ไขปัญหาดังกล่าวถือเป็นสิ่งที่ทุกคน ต้องให้ความสำคัญ ไม่ใช่หน้าที่ของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งที่จะดูแลเรื่องนี้ แต่ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันทั้งครอบครัว โรงเรียน ชุมชน ภาครัฐและภาคเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ควรตระหนักถึงปัญหาและให้ความสำคัญกับการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง เพื่อ ช่วยให้การแก้ไขปัญหาดังกล่าวพฤติกรรมติดเกมของเด็กและวัยรุ่นมีประสิทธิผลมากที่สุด [1]

เกมคอมพิวเตอร์เป็น สื่อเทคโนโลยีที่นักเรียนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์มีองค์ประกอบที่ทำให้ ได้รับความนิยมในการนำมาพร้อมกับการสอนคือ ความท้าทาย จินตนาการเพื่อฝัน และความอยากรู้อยากเห็น เกมคอมพิวเตอร์ จึงได้รับการ พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้มีเกมคอมพิวเตอร์ประเภท ต่าง ๆ เช่น เกมผจญภัย เกมสถานการณ์จำลอง เกม บทบาทสมมติ ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในรูปแบบหนึ่งคือ เกมเล่นตามบทบาทหรือเกมอาร์พีจี (Role-playing game: RPG) หรือที่สมัย หนึ่งเรียกว่า "เกมภาษา" เพราะต้องทำความเข้าใจเนื้อเรื่องจากบทสนทนาในเกมโดยที่ผู้ เล่นสมมุติรับบทเป็นตัวละครหนึ่งในเกม เล่นดำเนินไปจนถึงจบเกม ตัวละครจะมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ในการต่อสู้ภารกิจ หาของ ไขความลับ ซึ่งเป็นอะไรที่ต้องทำซ้ำ ๆ โดยเล่น ตามกฎกติกาของเกมผ่านการป้อนคำสั่งและเลือก เงื่อนไขที่เกม กำหนดมา โดยผลลัพธ์ที่เกิดจะแตกต่างกัน ตามเงื่อนไขที่เลือก [2]

ในวัยเด็กคนส่วนใหญ่ชอบอ่านการ์ตูน ดูทีวี ฟังเรื่องราวต่าง ๆ ที่คนอื่นเล่า ทำให้เกิดจินตนาการเพื่อฝันถึง นักสืบ อัศวิน ฮีโร่ หลังจากนั้นก็ทำทาง เลียนแบบตัวการ์ตูนที่ชอบ เล่นของเล่นที่เป็นดาบ ปืน ใส่หมวก ใส่ผ้าคลุม หุ่นยนต์ ตุ๊กตา มาสร้างเป็น เรื่องราวในจินตนาการแบบเด็ก ๆ เห็นได้ว่า การเล่นเกมในจินตนาการนั้น เป็นพื้นฐานของเด็กทุกคน เมื่อโตขึ้น ชอบดูหนัง ดูละคร อ่านหนังสือนิยาย อ่านเรื่องราวต่าง ๆ ในข่าว ซึ่งในความจริงมนุษย์เราชอบ "เรื่องราว" (Stories) เป็น ชีวิตจิตใจ ไม่ว่าจะเรื่องอะไรก็ตาม ชอบเล่า ชอบฟัง ชอบดู กล่าวได้ว่ามนุษย์เรา "เสพ" เรื่องราวตั้งแต่วัยเด็ก ดังนั้น รูปแบบเกม อาร์พีจีจึงเป็นสิ่งที่ตอบสนองความชอบ เรื่องราวต่าง ๆ และพื้นฐานที่ชอบเล่นเกมในจินตนาการในวัยเด็ก นอกจากนี้ เกมอาร์ พีจียังเป็นการเข้าสังคมที่มากกว่าแค่ทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์ของความเป็นมนุษย์ในอีกรูปแบบ หนึ่ง รู้จักตัวเองมากขึ้น ได้ปลดปล่อยและเข้าถึงด้านมืดและจิตวิทยาของตัวเอง การเล่นเกมของตัว ละครอื่น ๆ เป็นการบริหาร บุคลิกด้านต่าง ๆ ในตัวผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นเข้าใจถึงตัวเองในอุดมคติมากขึ้น [3]

การเล่นเกมนั้นยังมีประโยชน์ในเรื่องการเป็นเครื่องกระตุ้นความตั้งใจ ความมุ่งมั่นในการทำภารกิจเหล่านั้น ได้สำเร็จ ลุล่วงไปด้วยดี จึงทำให้เกมเป็นที่ชื่นชอบ [4] การเล่นเกมอย่างเหมาะสม จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการและการเรียนรู้ในหลายด้าน นับเริ่มจากการมีทักษะ การใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี การฝึกพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อให้สัมพันธ์กับสายตา การมีโอกาสในการ ฝึกฝนการใช้ภาษา ในกรณีที่เกมเป็นภาษาต่างชาติ [5]

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้จัดทำเกมแนวแอคชั่น อาร์พีจี ผจญภัย เรื่องการผจญภัยของเพรยา ขึ้นมา เพื่อให้ผู้ที่เล่นเกมได้ ความสนุกสนาน เพลิดเพลินและฝึกทักษะ สมาธิ โดยที่ไม่ใช้อารมณ์ในการแก้ปัญหา แต่เพื่อให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะและความคิด ต่าง ๆ ในการแก้ปัญหาแทน

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนาเกมการผจญภัยของเฟรยา
- 2) เพื่อประเมินประสิทธิภาพของเกมการผจญภัยของเฟรยา
- 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นที่มีต่อเกมการผจญภัยของเฟรยา

วิธีการวิจัย

การพัฒนาเกมการผจญภัยของเฟรยา ผู้วิจัยได้ประยุกต์การดำเนินการวิจัยโดยจากการพัฒนาซอฟต์แวร์แบบ SDLC ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์และสังเคราะห์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาการทำเกมแนวแอคชั่น อาร์พีจี โดยใช้โปรแกรม RPG Maker MV ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมในการพัฒนาเกมในรูปแบบของเกมแนว 2 มิติ

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบเกมการผจญภัยของเฟรยา มีการนำเสนอสื่อในรูปแบบของเกม 2 มิติ และภาพกราฟิกที่เข้าถึงได้ง่าย เหมาะสำหรับทุกเพศทุกวัย การออกแบบฉากและตัวละคร จะใช้โปรแกรม Clip Studio Paint และ Sakan : Tiletset Builder ในการพัฒนา ส่วนตัวโปรแกรมในการสร้างเกม จะใช้โปรแกรม RPG Maker MV ในการพัฒนา

1) ตัวละคร ประกอบด้วย

1. เฟรยา สาวน้อยอายุ 18 ปี ผมสีดำ ดวงตาสีฟ้า มีหมวกคู่ใจสีแดง
2. สไลม์ เป็นมอนสเตอร์ มีลักษณะคล้าย ๆ เยลลี่ มีหลากหลายสี
3. ขนฟูคิง เป็นมอนสเตอร์ มีลักษณะ ขนฟู ตัวอ้วน
4. มัมมี่ เป็นมอนสเตอร์ มีลักษณะ ผ้าพันแผลจะพันอยู่เต็มตัว
5. อีโว เป็นมอนสเตอร์ มีลักษณะ ตัวกลม มีปีกและมีเขาสีเหลือง
6. จอมมาร เป็นมอนสเตอร์ มีลักษณะ สวมผ้าคลุมสีแดงเลือดอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 1 แสดงรูปและลักษณะของตัวละคร

2) ฉากในเกม ประกอบด้วย

1. โลก
2. หมู่บ้านป่าและสายน้ำ
3. บ้านของเฟรยา
4. ร้านค้าในหมู่บ้านป่าและสายน้ำ
5. ป่าใหญ่
6. หมู่บ้านทะเลทราย

7. ร้านค้าในหมู่บ้านทะเลทราย
8. ดันเจี้ยน
9. ปราสาทจอมมาร
10. ห้องของจอมมาร

3) ลักษณะการเล่นเกม

1. การผจญภัย ผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครหลัก ‘เฟรยา’ เพื่อไปช่วยเหลือแม่และคนในหมู่บ้าน
2. ระบบมอนสเตอร์ เมื่อผู้เล่นได้เจอกับมอนสเตอร์ ระบบจะให้ผู้เล่นเข้าสู่โหมดต่อสู้ระหว่างผู้เล่นกับมอนสเตอร์
3. การแก้ปริศนา ในบางครั้งผู้เล่นจะได้เจอกับปริศนาและต้องแก้ เพื่อที่จะสามารถผ่านไป
4. การเดินสำรวจ ผู้เล่นสามารถเดินสำรวจหมู่บ้านหรือสถานที่ต่าง ๆ ได้

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนา

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาเกมการผจญภัยของเฟรยาโดยใช้โปรแกรม RPG Maker MV ในการพัฒนา ส่วนการออกแบบตัวละครและออกแบบฉาก จะใช้โปรแกรม Clip studio Paint ในการออกแบบ ส่วนการใช้เครื่องมือในการช่วยเพื่อให้สร้างของหรือไอเทมภายในเกมได้ง่ายยิ่งขึ้น จะใช้โปรแกรม Sakan: Tilet Builder ในการพัฒนา

1) ระบบต่อสู้ระหว่างผู้เล่นกับมอนสเตอร์ ในสถานการณ์ที่ผู้เล่นเจอมอนสเตอร์ จะเริ่มเข้าสู่ระบบการต่อสู้ระหว่างผู้เล่นกับมอนสเตอร์ ผู้เล่นสามารถเลือกโจมตี ป้องกัน หรือเพิ่มสเตตัสได้ เช่น กรณีที่ผู้เล่น HP เหลือน้อย ก็สามารถกดเพิ่ม HP ได้ หรือในกรณีที่ผู้เล่นเจอมอนสเตอร์ที่สู้ไม่ได้ ผู้เล่นสามารถหลีกเลี่ยงการต่อสู้และหลบหนีได้ แต่วิธีนี้จะทำให้ผู้เล่นไม่ได้รับค่าประสบการณ์ (EXP) นั้นเอง

2) ระบบแก้ปริศนา เมื่อผู้เล่นเจอปริศนาในเกม ผู้เล่นต้องแก้ปริศนานั้นให้ได้ เพื่อผ่านไปด่านต่อไปหรือต้องแก้ปริศนานั้นเพื่อได้ออกจากสถานที่นั้น ๆ เพื่อไปต่อ การแก้ปริศนาดังกล่าวไม่ได้ยาก แต่ต้องสังเกต ถึงจะผ่านไป

3) การเดินสำรวจ ผู้เล่นสามารถเดินสำรวจพื้นที่ต่าง ๆ ภายในเกมได้ แต่การสำรวจดังกล่าว ผู้เล่นต้องผ่านไปทีละขั้นตอน เพราะแต่ละสถานที่ในเกมจะเรียงลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ไว้แล้ว เพื่อให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำเกมการผจญภัยของเฟรยาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพของเกมการผจญภัยของเฟรยา โดยใช้ระบบประเมินคุณภาพของเกมการผจญภัยของเฟรยา ซึ่งเป็นการสอบถาม 5 ระดับ (Likert Scale)⁽⁶⁾ โดยมีเกณฑ์ประเมินคุณภาพ ดังนี้

- 4.21 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด
- 3.41 – 4.20 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก
- 2.61 – 3.40 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง
- 1.81 – 2.60 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อย
- 1.00 – 1.80 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อยที่สุด

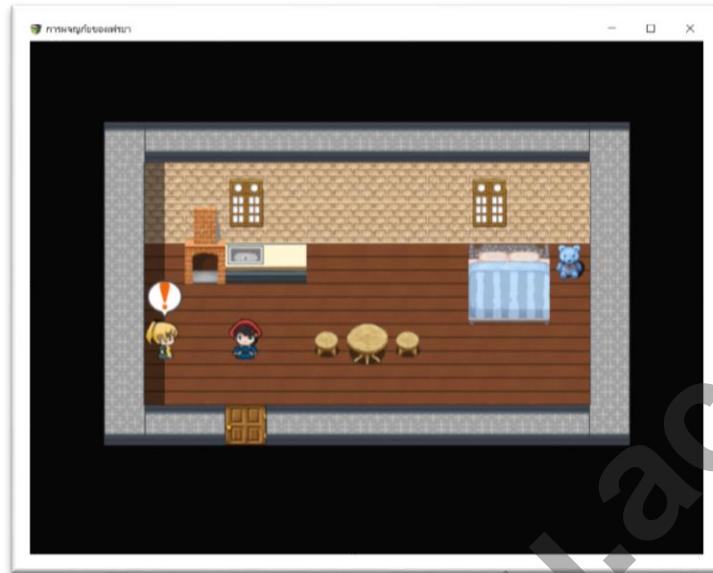
หลังจากนั้น ผู้วิจัยได้นำเกมการผจญภัยของเฟรยาไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 20 คน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกมการผจญภัยของเฟรยา ซึ่งเป็นแบบสอบถาม 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์ประเมินคุณภาพ ดังนี้

- 4.21 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด
- 3.41 – 4.20 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก
- 2.61 – 3.40 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง
- 1.81 – 2.60 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อย
- 1.00 – 1.80 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อยที่สุด

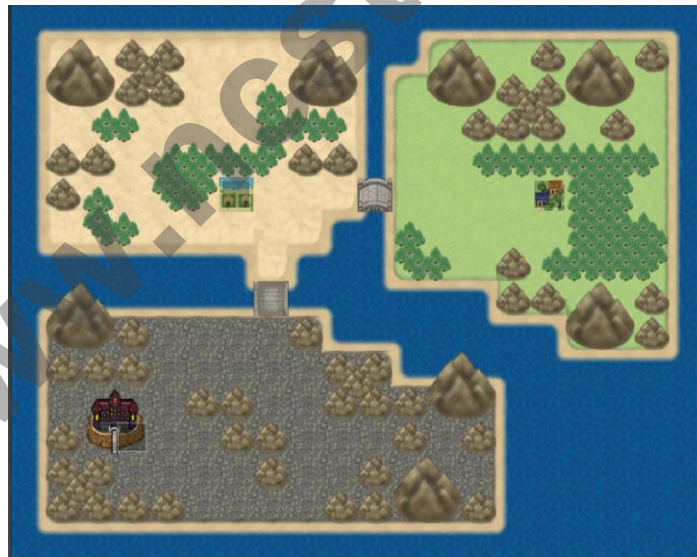
ผลการประเมิน จะถูกนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย และวิจารณ์ผลการวิจัย

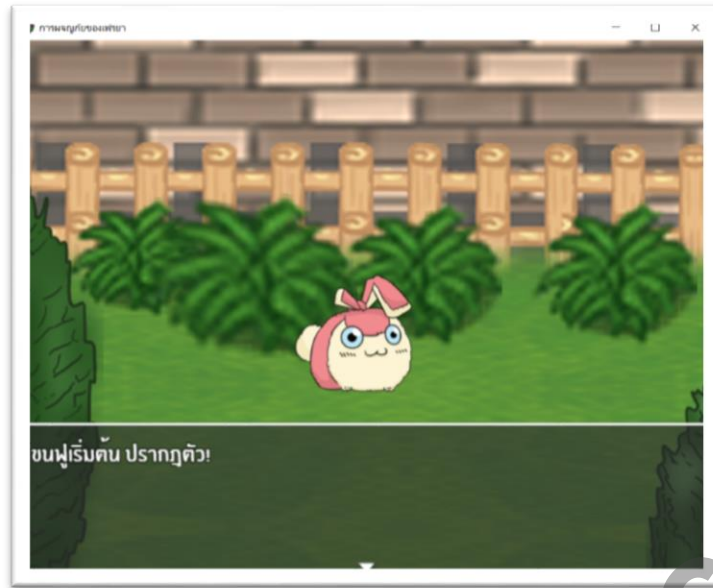
1. ผลการพัฒนาเกมการผจญภัยของเฟรยา



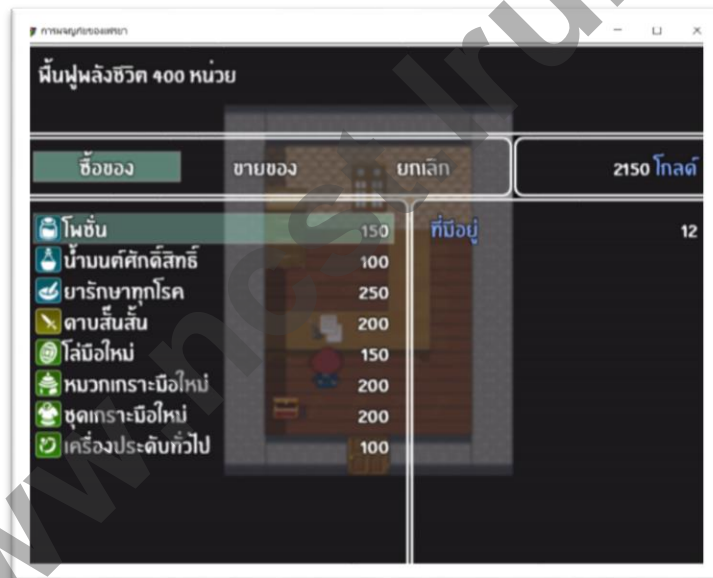
ภาพที่ 2 แสดงรูปของการเริ่มเกม



ภาพที่ 3 แสดงรูปของฉากโลก



ภาพที่ 4 แสดงระบบต่อสู้ระหว่างผู้เล่นกับมอนสเตอร์



ภาพที่ 5 แสดงระบบการซื้อของจากร้านค้า

2. ผลการประเมินคุณภาพเกมการผจญภัยของเฟรยา

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของเกมการผจญภัยของเฟรยา จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

รายการประเมินคุณภาพ	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์			
1.1 ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.50	0.50	มากที่สุด
1.2 ความต่อเนื่องของเนื้อหา	4.34	0.53	มากที่สุด
1.3 เทคนิคการนำเสนอเนื้อหา	4.75	0.55	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.53	0.52	มากที่สุด
2. คุณภาพของภาพ			
2.1 ความชัดเจนของภาพ	4.15	0.62	มาก
2.2 ความน่าสนใจของสี	4.34	0.45	มากที่สุด
2.3 การออกแบบฉาก	4.10	0.57	มาก
2.4 การออกแบบตัวละคร	4.50	0.45	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.30	0.52	มากที่สุด
3. ระบบของเกม			
3.1 ระบบการต่อสู้ระหว่างผู้เล่นกับมอนสเตอร์	4.53	0.47	มากที่สุด
3.2 ระบบการซื้อของจากร้านค้า	4.35	0.43	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.44	0.45	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.40	0.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพเกมการผจญภัยของเฟรยา จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ประสิทธิภาพของการพัฒนาเกมการผจญภัยของเฟรยาในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.40$, S.D.=0.51) โดยด้านที่มีประสิทธิภาพสูงที่สุด คือ ความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.53$, S.D.=0.52)

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเกมการผจญภัยของเฟรยา

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเกมการผจญภัยของเฟรยา

รายการประเมินความพึงพอใจ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหาของเกม	4.35	0.30	มากที่สุด
2. ภาพ	4.37	0.45	มากที่สุด
3. เสียงประกอบ	4.30	0.30	มากที่สุด
4. ตัวละคร	4.32	0.32	มากที่สุด
5. ระบบของเกม	4.39	0.52	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.35	0.39	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจเกมการผจญภัยของเฟรยา นักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 20 คน พบว่า มีความพึงพอใจเกมการผจญภัยของเฟรยาอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.35$, S.D.=0.39)

สรุปผลการวิจัย

การออกแบบและพัฒนาเกมการผจญภัยของเฟรยา ประกอบด้วยระบบมอนสเตอร์ การแก้ปริศนาภายในเกม การเดินสำรวจแผนที่ในเกม โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อ จำนวน 3 ท่าน มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.40, S.D.=0.51) และการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 20 คน พบว่า โดยรวมอยู่ใน ระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.35, S.D.=0.39)

เกมการผจญภัยของเฟรยาเป็นเกมที่ต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครหลัก 'เฟรยา' เพื่อออกผจญภัยไปตามหาแม่และคน ในหมู่บ้านที่โดนจอมมารจับตัวไป โดยจะต้องผ่านการต่อสู้กับมอนสเตอร์ การแก้ปริศนาต่าง ๆ ภายในเกม รวมถึงการได้เดินสำรวจสถานที่ต่าง ๆ ในเกม และการซื้อของจากร้านค้า โดยเกมการผจญภัยของเฟรยามาทำให้อยู่ในรูปแบบของเกม 2 มิติ ที่มีความสนุกและสามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์

โดยงานวิจัยนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรรถพล ปิ่นปิ่นและปาณิสรา ทรงงาม โดยมีชื่อวิจัยว่า การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ทางการเกษตร เกมหนองขุนเขา [6]

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณดร.กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน ที่ให้คำปรึกษาในการทำวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ให้ความอนุเคราะห์ ข้อมูล คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ สถานที่ และรวมถึงอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการพัฒนาเกมการผจญภัยของเฟรยา

เอกสารอ้างอิง

- [1] สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติดเกม: ผลกระทบและการป้องกัน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://tujournals.tu.ac.th/tstj/detailart.aspx?ArticleID=696>.
- [2] กนกวรรณ วงศ์ปิยะบวร. (2555). เกม RPG คืออะไร ?. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://hobbygeek.blogspot.com/2012/08/rpg.html>.
- [3] Sean Patrick Fannon. (2552). เกม RPG คืออะไร ?. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://rpgthailand.exteen.com/20090906/rpg>.
- [4] พิชามณัฐ ชูชื่น. (2552). เกมออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจของเยาวชนในกรุงเทพมหานคร. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [5] ศศิวรรณ จันทร์เชื้อ. (2551). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดนครสวรรค์. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- [6] อรรถพล ปิ่นปิ่นและปาณิสรา ทรงงาม. (2564) การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ทางการเกษตร เกมหนองขุนเขา. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา Proceeding ASTC 2021.pdf.