

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเปราะบางและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทางด้านฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ซึ่งส่งผลให้การออกแบบและพัฒนา มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอมีประสิทธิภาพในการแสดงผลได้ดียิ่งขึ้น โดยนำเอาองค์ประกอบมัลติมีเดียด้านข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชันวิดีโอ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ปัจจุบันได้มีการพัฒนาให้มีคุณภาพสูงขึ้น ต้นทุนการผลิตหรือการจัดหา มัลติมีเดียถูกลง ส่งผลให้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในด้านต่างๆ เช่น ด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา การฝึกอบรม ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการแพทย์ ด้านภูมิศาสตร์ ด้านความบันเทิงนันทนาการ ด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เป็นต้น ซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ง่ายในสถานที่ต่างๆ โดยผ่านสมาร์ตโฟนแท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ (แอนนา พายุพัด, 2558, หน้า 30)

ในช่วงชีวิตของมนุษย์นั้นย่อมพบเจอกับเหตุการณ์บางอย่างที่จำเป็นต้องเลือก บางครั้งเป็นการเลือกที่ส่งผลต่ออนาคตเพียงเล็กน้อย และบางครั้งส่งผลต่ออนาคตครั้งใหญ่จนเรียกว่าพลิกชีวิต เช่น การเลือกร้านอาหารที่ทาน การเลือกสาขาที่จะเรียนในการเรียนต่อ เป็นต้น ซึ่งไม่สามารถรู้ได้เลยว่าเส้นทางที่เลือกนั้นจะส่งผลดีหรือร้ายอย่างไรต่ออนาคต และในแต่ละทางเลือกย่อมสร้างผลลัพธ์ที่แตกต่างกันออกไป จึงสร้างความเป็นไปได้นับไม่ถ้วนในการเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ

จากที่มาและปัญหาข้างต้นทางคณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการพัฒนา Game Visual Novel เรื่อง Choice of Brave เป็นสื่อที่นำเสนอทางเลือกในการกระทำ จะมีทั้งด้านที่ดีและไม่ดีให้ออกมาในรูปแบบแอนิเมชันที่น่าเบื่อและแปลกใหม่ โดยการนำเสนอแบบนี้มีรูปแบบและแรงบันดาลใจมาจากเกมส์ของญี่ปุ่นที่ใช้การเสนอแบบเรียบง่ายแต่เน้นไปที่ด้านเนื้อหาและการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ เพื่อเป็นการปลูกฝังให้เด็ก ๆ หรือผู้ที่สนใจเลือกที่จะกระทำดีหรือกระทำในแบบที่ตนเป็นในการดำเนินเนื้อเรื่อง ซึ่งจะส่งผลในตอนท้ายของเรื่องเป็นการแสดงให้เห็นผลของการกระทำ

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบGame Visual Novel เรื่อง Choice of Brave
- 1.2.2 เพื่อพัฒนา Game Visual Novel เรื่อง Choice of Brave
- 1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพ Game Visual Novel เรื่อง Choice of Brave

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 ขอบเขตด้านการนำเสนอ นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบเวลาในการนำเสนอประมาณ 20 นาที
- 1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการดำเนินเรื่องโดยให้ผู้ใช้สื่อดัดสินใจเลือกเนื้อหา โดยเกี่ยวกับมุมมองด้านความดีและความชั่ว

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้ Game Visual Novel เรื่อง Choice of Brave
- 1.4.2 เป็นแนวทางให้ผู้สนใจนำไปปรับประยุกต์ใช้ต่อไป
- 1.4.3 คณะผู้จัดทำมีความเข้าใจกระบวนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียมากขึ้น

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

- 1.5.1 Game Visual Novel หมายถึง Game Visual Novel เรื่อง Choice of Brave นำเสนอในรูปแบบเกมส์ดำเนินเนื้อเรื่อง ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบเวลาในการนำเสนอประมาณ 20 นาที
- 1.5.2 ผู้ใช้ หมายถึง บุคคลทั่วไป