

เอกสารรายละเอียดเกม

ชื่อเกม : **ダンスダンス** (Dance Dansu)

ชื่อ-นามสกุลผู้พัฒนา : นายอภิรักษ์ อุลิศ

รหัสนักศึกษา : 62011019

รายละเอียดของเกม :

เกม **ダンスダンス** (Dance Dansu) เป็นเกมที่เกิดจากความชอบและแนวคิดส่วนบุคคลของผู้พัฒนาเกมเอง ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างเสียงเพลงและการเต้นเข้าด้วยกันอย่างลงตัว รวมไปถึงด้านภายในตัวเกมจะสอดแทรกคำศัพท์ต่างๆของภาษาญี่ปุ่นไว้ ไม่ว่าจะเป็นคำทักทาย บทสนทนาสั้นๆ เนื้อร้องทำนองของเพลง หรือรวมไปถึงเนื้อเรื่องที่แสดงถึงวัฒนธรรมอันดีงามของประเทศญี่ปุ่นที่มีต่อสายตาคนไทยในปัจจุบัน

การเล่น เกมจะกำหนดแถบชุดลูกศรมาให้ (อาจมี 1 2 หรือ 3 แถบแล้วแต่โหมดการเล่น) พร้อมกับแถบที่มีไอคอนเคลื่อนไหวที่จากทางซ้ายไปทางขวาในลักษณะวนซ้ำ โดยการเคลื่อนที่ของไอคอนจะสัมพันธ์กับระดับความเร็วของเพลง ซึ่งผู้เล่นจะต้องกดปุ่มลูกศรตามที่เกมกำหนด ให้ทันเวลา โดยลูกศรจะถูกสุ่มซึ่งความยากง่ายจะขึ้นอยู่กับท่อนทำนองของเพลงนั้นๆ และจะมีตัวละครหลักที่นำมาให้เลือก ซึ่งเพลงและตัวละครที่นำมาใช้ทั้งหมดเป็นการใช้เพลง และสมาชิก ของวงไอดอลชื่อดังของญี่ปุ่นนั่นก็คือวง เอเคบีโฟร์ตีเอต (อังกฤษ : AKB48) เป็นวงไอดอลของประเทศญี่ปุ่น ประกอบด้วยสมาชิกกว่า 100 คนที่มีช่วงอายุตั้งแต่ 13 ถึง 27 ปี ก่อตั้งโดยยาซุชิ อากิโมโตะ เมื่อปี 2005 โดยตั้งชื่อตามย่านอากิฮาบาระในกรุงโตเกียวซึ่งเป็นที่ตั้งของโรงละครประจำวง โดยเอเคบีโฟร์ตีเอต มีแนวคิดสำคัญและจุดประสงค์หลักคือ "ไอดอลที่คุณสามารถพบได้" (idols you can meet)



องค์ประกอบของเกม :

แถบเมนูก่อนเริ่มเกม :

- PLAY
- STORY
- HOW TO PLAY
- HIGH SCORE
- EXIT

เนื้อเรื่องเกริ่นนำของเกม :

- เนื้อเรื่องตอนแรกเริ่มเกม

เพลงที่ใช้ในการเล่น :

1.เพลงพิเศษ (มีตัวละคร AKB)

- 「 11 Gatsu No Ankle 」
- 「 Koisuru Fortune Cookie 」
- 「 Teacher Teacher 」
- 「 Kibouteki Refrain 」
- 「 No Way Man 」
- 「 Doremisolatido 」
- 「 Sing Out! 」
- 「 Sustainable 」
- 「 Synchronicity 」
- 「 Hayaokuri Calendar (Fast-foward Calendar) 」
- 「 Kimi Wa Melody 」
- 「 Give Me Five 」
- 「 Flying Get 」
- 「 Kimi No Koto Ga Suki Dakara 」
- 「 Jiwaru Days 」
- 「 Kokoro No Placard 」
- 「 Yasai Sisters (Vegetable Sisters) 」

- 「 Sentimental Train 」
- 「 Influencer 」
- 「 Fukyouwaon 」
- 「 Sekainiwa Aishikanai 」
- 「 Ambivalent 」
- 「 Kuroi Hitsuji 」

พื้นหลังของตัวเกม :

- แผน 1 >> วิดีโอจาก YouTube
- แผน 2 >> รูปภาพประกอบ

ไอเทมภายในเกม :

- เพิ่มคะแนนพิเศษ
- เพิ่มแต้มชีวิต
- ลดความเร็วการเล่นลงเป็นค่าเริ่มต้น

การควบคุมภายในเกม :

| | |
|-------------|--------------|
| Arrow Up | Move Up |
| Arrow Down | Move Down |
| Arrow Left | Move Left |
| Arrow Right | Move Right |
| Spacebar | Enter Key |
| Enter | Use Item |
| ESC | End the Game |

การคิดคะแนนในเกม :

แบบปกติ

การคิดคะแนนในเกมจะคิดตามจำนวนครั้งที่กดปุ่มตรงกับที่เกมกำหนด ประกอบด้วย

- Perfect ดีมาก
- Cool พอใช้ได้
- Miss กดไม่ทัน/โดน

แบบพิเศษ

- แบบพิเศษ เมื่อใช้ไอเทมเพิ่มคะแนนพิเศษ

เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมโดยอัตโนมัติ :

- ปุ่มลูกศร ที่จะสุมมาเป็นชุด ซึ่งประกอบด้วย ลูกศรขึ้น ลูกศรลง ลูกศรซ้าย และลูกศรขวา
- ไอเทมภายในเกม จะสุมออกมาตามลักษณะการเล่น
 - 1.เพิ่มคะแนน เมื่อมีการเล่น Perfect ทุกๆ 30 ครั้ง
 - 2.เพิ่มแต้มชีวิต เมื่อมีการเล่น Perfect ทุกๆ 40 ครั้ง
 - 3.ลดความเร็ว จะถูกสุมเมื่อมีการทำงานในข้อ 1,2

แผนการพัฒนาเกม :

| รายละเอียด | Week 0 | Week 1 | Week 2 | Week 3 | Week 4 | Week 5 | Week 6 | Week 7 |
|-------------------------------|---------|----------|----------|----------|---------|----------|----------|----------|
| | 9/10/62 | 16/10/62 | 23/10/62 | 30/10/62 | 6/11/62 | 13/11/62 | 20/11/62 | 27/11/62 |
| หาตัวละคร และเพลง | | | | | | | | |
| ทำหน้าเมนู | | | | | | | | |
| ทำปุ่มลูกศร | | | | | | | | |
| ทำไอเทม ที่นับคะแนน แต้มชีวิต | | | | | | | | |
| หาตัวละคร | | | | | | | | |
| เก็บรายละเอียด ภาพรวม | | | | | | | | |
| เก็บรายละเอียด กราฟฟิก | | | | | | | | |
| ส่ง | | | | | | | | |

แผนการส่งความคืบหน้าของเกม :

ความคืบหน้าครั้งที่ 1 :

1. เพลงที่ใช้ในเกม
2. ตัวละครที่ใช้ในเกม

ความคืบหน้าครั้งที่ 2 :

1. เมนูหลักของเกม
2. ปุ่มลูกศรต่างๆใช้งานได้

ความคืบหน้าครั้งที่ 3 :

1. พื้นหลังของเกม
2. การทำงานโดยรวมของเกม