

Individual Document

Summary what I do in this Assignment

- Group action plan preparation
- Prepare assets ex. Components and Sounds
- Menu page
- Bug(s) Fixed
- Theme Design and Story board
- UI Design

เริ่มจากวางแผนการทำงานกับเพื่อนว่าเราจะทำอะไรมีธีมยังไม่มี Feature(s) หรือ Mechanic(s) ยังไงบ้างและใครจะทำอะไรบ้างและทำการเริ่มวางตารางงานว่างานส่วนไหนต้องเสร็จภายในวันไหน จากนั้นจึงเริ่มวาง prototype แล้วจากนั้นจึงเริ่มทำการออกแบบ Assets และหา SFX แล้วจึงไปทำหน้า Menu ต่อ(ที่เป็นงานส่วนของผม) และทำให้ได้รู้ว่าถ้าคนทำมันหลอนตอนทำงาน งานมันก็จะออกมาหลอนตามคนทำ มัน ๆ งง ๆ จนเพื่อนต้องเข้ามาช่วยดูว่ามันเป็นอะไรของมันกันแน่

Your decision and why you decide it.

1. เลือกธีม Pacman เพราะตอนนั้นไม่รู้ว่าจะทำอะไรดีเลยลองหาเกมเก่า ๆ มาไล่ดูแล้วคิดว่าถ้าเราเปลี่ยนลูกบอลเป็นผีแล้วส่ง Pacman ไปกินผีจะเป็นยังไงเลยได้เป็นธีมนี้ออกมา
2. ตอนแรกตั้งใจทำออกมาในธีม 8 bit แต่มันดูน่าเบื่อไปหน่อยเลยเริ่มเอาธีมมาใส่ก็เลยเริ่มรู้สึกว่าการเอาธีมต่าง ๆ เข้าไปอย่างงานเราจะออกมาตลกขนาดไหน เลยเอาไปปรึกษากับเพื่อนซึ่งเพื่อนก็อนุมัติให้ทำได้ด้วย(?)
3. เลือกใช้ SFX จากหลาย ๆ เกมที่มีความ Iconic เฉพาะตัวเพื่อสร้างความประหลาดใจให้กับผู้เล่นเมื่อมีเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นในเกม

Any problem and how you deal with them

1. Texture ของปุ่มแตกเมื่อกำหนด Canvas ที่มีขนาดเล็กแก้ปัญหาได้โดยการทำบน Canvas ที่มีขนาดใหญ่ขึ้นและนำไป Rescale ใน Figma เพื่อไม่ให้เสีย Resolution
2. ไม่มีความรู้และประสบการณ์ในการทำเกมที่ทำมาพอเลยทำให้งานบางส่วนไม่สามารถเสร็จทันตามกำหนดได้ระหว่างที่ติดปัญหาทั้งเรื่องแนวคิดและ syntax ก็ทำการค้นคว้าเพิ่มและขอความช่วยเหลือจากเพื่อน ๆ ในdiscord มาให้ช่วยดูว่าโค้ดตรงนี้เป็นอะไรต้องแก้ยังไง
3. ไฟล์ SFX บางอันก็เสียงปานกลางบางอันก็ดังหูแตกเลยต้องเอามาลด volume ก่อนนำไปใช้
4. ความหลอนและความมีส่วนตัวทำให้งานออกมาดูมัน ๆ หลอน ๆ built ก็ไม่ติดเลยต้องให้เพื่อนที่สติครบถ้วนมาช่วยดูและแก้ไขในจุดที่ติด bugs

Your discovery in this assignment

1. อย่าหาทำอะไรแบบนี้ช่วงใกล้สอบ ทุกอย่างผสมปนเปกันไปหมด ความรู้หลาย ๆ อย่างผสมกันไปหมด ความกดดันที่เพิ่มขึ้นเพราะเวลาที่มีน้อยลงทุกทีและยังเป็นคะแนนมิดเทอมด้วย
2. ได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการคิดและการมองสิ่งต่าง ๆ เวลาพัฒนาเกมว่าต้องมองยังไงและคิดยังไงถึงจะทำให้ทำงานได้
3. Visual Studio ของเล่นเยอะมาก

References

Assets

- Pacman assets: <https://pixelaholic.itch.io/pac-man-game-art>
- Mario cannon: https://www.vhv.rs/viewpic/hJoJmJx_8-bit-bullet-bill-cannon-hd-png-download/
- Window XP wallpaper: http://wallpaperswide.com/windows_xp_original-wallpapers.html
- Unicorn: <https://imgflip.com/memetemplate/Welcome-To-The-Internets>
- Dinosaur: <https://imgflip.com/memetemplate/10072622/Dinosaur>
- Raccoon: <https://imgflip.com/memetemplate/Lame-Pun-Coon>
- BSOD: <https://img.wallpapersafari.com/desktop/1920/1080/19/92/Gxzukd.png>

Fonts

- Arcade classic: <https://www.1001fonts.com/arcadeclassic-font.html>
- Arcade: <https://www.1001fonts.com/arcade-font.html>
- Gastal: <https://www.1001fonts.com/gasalt-font.html>
- No-continue: <https://www.1001fonts.com/no-continue-font.html>
- November: <https://www.1001fonts.com/november-font.html>

Sounds

- Background Gameplay music [mp3]
 - <https://www.youtube.com/watch?v=NmCCQxVBfyM&t=15s>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=hueJrl83sOO>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=E8FQBJVIERk>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=s-Dq5FJEH10>
- Pacman effects
 - <https://www.classicgaming.cc/classics/pac-man/sounds>
- Menu music [mp3]
 - <https://www.youtube.com/watch?v=E3tkgU0pOmQ&list=PLhXE6u8HSm21NqNyhWTpUcF9Ynzu2bVtX>
 - https://www.youtube.com/watch?v=3CS93CdMv_E&list=PLhXE6u8HSm21NqNyhWTpUcF9Ynzu2bVtX&index=2
- Shoot effect[wav]
 - Original Content
- Bounce [wav]
 - <https://www.youtube.com/watch?v=id8dytpO7jQ>
- Button click [wav]
 - Original Content
- Ball pop [wav]
 - <https://www.youtube.com/watch?v=h5xuAk5pBs0>