

หลักสูตร: **Unity 6** สร้างเกม **2D**
Platformer ตั้งแต่เริ่มต้น

บทที่ 1: ทำความรู้จัก Unity 6 และเตรียมโปรเจกต์

บทที่ 2: ออกแบบฉากเกม 2D ด้วย Tilemap

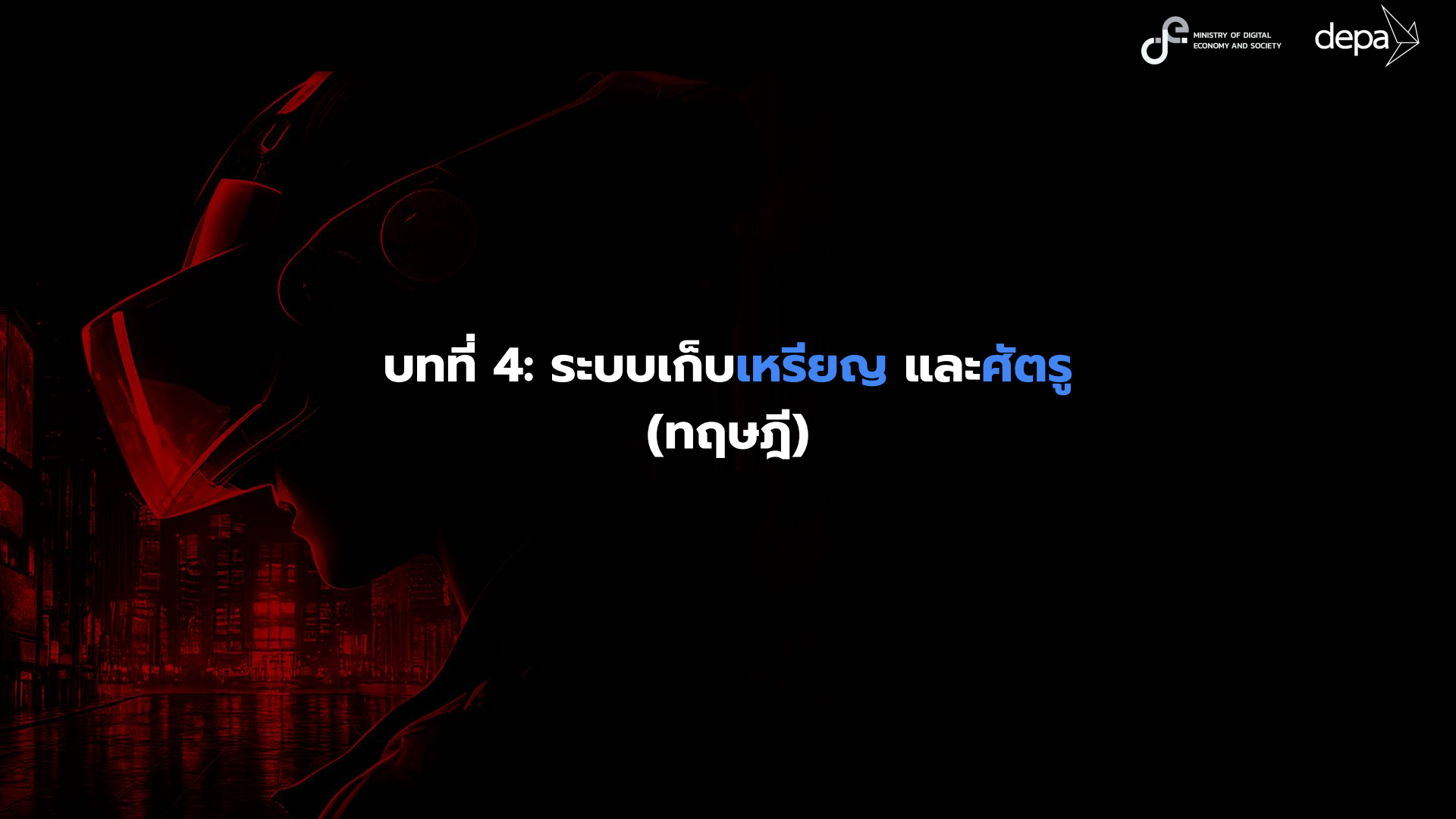
บทที่ 3: การควบคุมตัวละคร 2D

► **บทที่ 4: ระบบเก็บเหรียญ และศัตรู**

บทที่ 5: ระบบการต่อสู้

บทที่ 6: ระบบ UI และ HUD

บทที่ 7: Build เกมออกมาให้เล่นจริง



บทที่ 4: ระบบเก็บเหรียญ และศัตรู (ทฤษฎี)

Collectible (สิ่งที่เก็บได้)

บทบาทในเกม: เป็น แรงจูงใจ (**Motivation**) ให้ผู้เล่นอยากสำรวจและเล่นต่อ

หน้าที่หลัก

- ให้ รางวัล (**Reward**) เช่น คะแนน, พลังชีวิต, ไอเทมพิเศษ
- ทำให้ผู้เล่นรู้สึกถึง ความก้าวหน้า (**Progression**) เช่น เก็บครบ → ปลดล็อกด่าน
- ใช้เป็น ตัวชี้นำ (**Guide**) เส้นทาง เช่น การวางเหรียญเรียงบอกว่าควรกระโดดไปทางไหน

คุณสมบัติทางเทคนิค

- เป็น GameObject + Sprite + Collider (Trigger)
- เมื่อ Player ชน → ส่ง Event เช่น AddScore, PlaySound, Destroy

Enemy (ศัตรู)

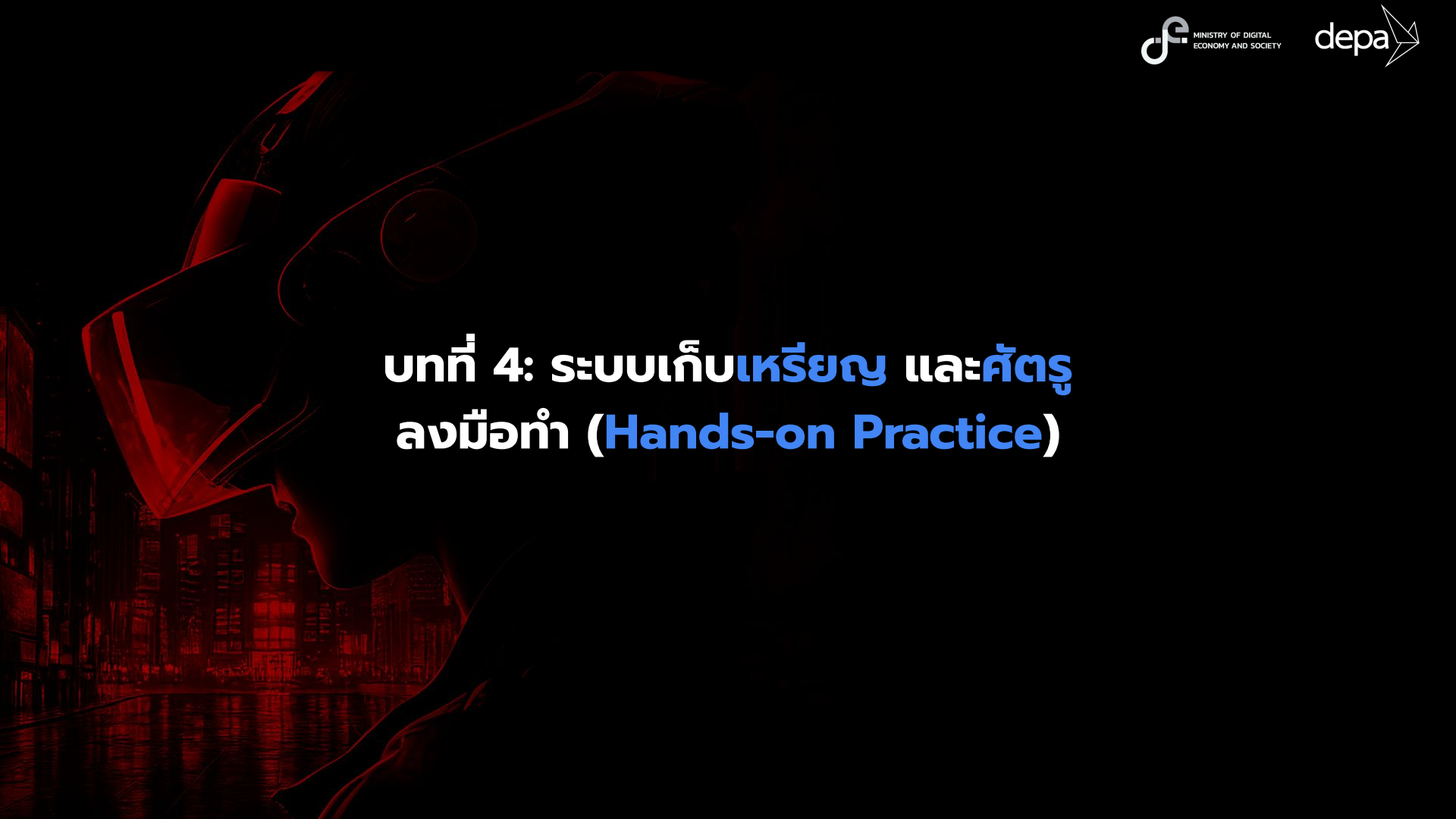
บทบาทในเกม: เป็น อุปสรรค (**Challenge**) ที่สร้างความท้าทาย ไม่ให้เกมง่ายเกินไป

หน้าที่หลัก

- บังคับให้ผู้เล่นต้อง **ใช้ทักษะ (Skill)** เช่น หลบ, กระโดด, โจมตี
- สร้าง **ความตึงเครียด (Tension)** เพื่อให้การผ่านไปได้รู้สึกมีค่า
- ทำให้เกมมี **ความหลากหลาย (Variety)** เช่น ศัตรูเดินไปมา, ยิงกระสุน, บินไล่ตาม

คุณสมบัติทางเทคนิค

- เป็น **GameObject + Sprite + Collider** (ปกติ)
- มักมี **AI** พื้นฐาน (เช่น เดินซ้าย-ขวา, ไล่ตามผู้เล่น)
- เมื่อ **Player** ชน → ลดพลังชีวิต, **Game Over** หรือทำลายศัตรู (ขึ้นกับเงื่อนไข เช่น กระโดดใส่หัว)



บทที่ 4: ระบบเก็บเหรียญ และศัตรู ลงมือทำ (Hands-on Practice)