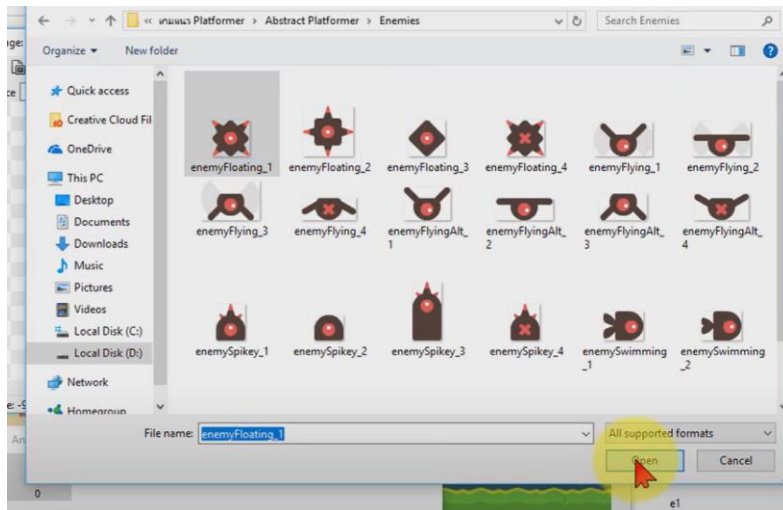
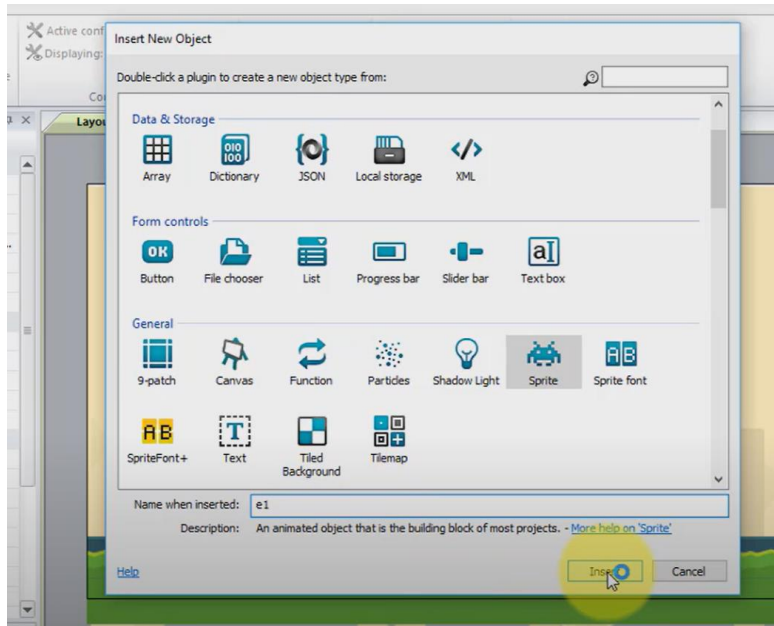


WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระเด็นเสียงพลัง

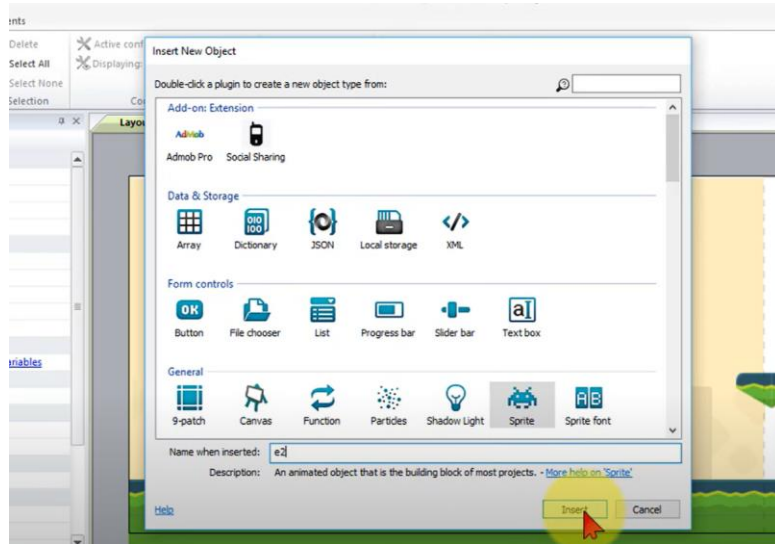
สิ่งที่ต้องมี **enemy** ตัวที่สองเพื่อจะให้มันบิน

1.คลิกขวา ทำตามภาพเพื่อเลือก **enemy** เข้ามา

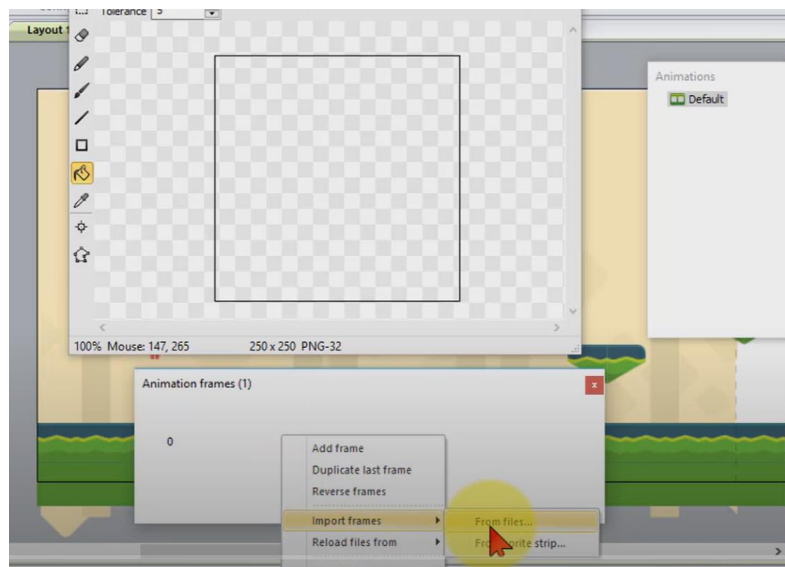


2. เลือกภาพ **enemy** เข้ามาอีก 1 ตัว

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง

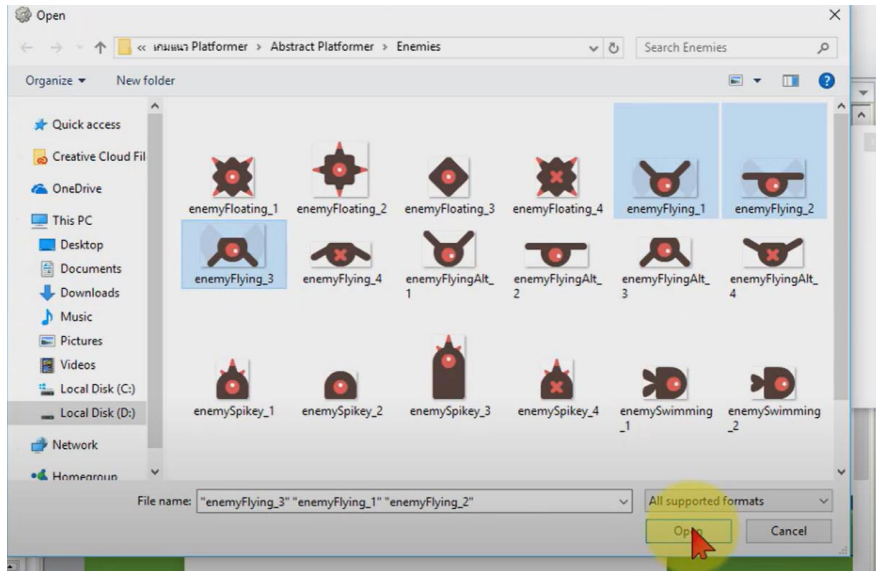


เลือกภาพเข้ามา

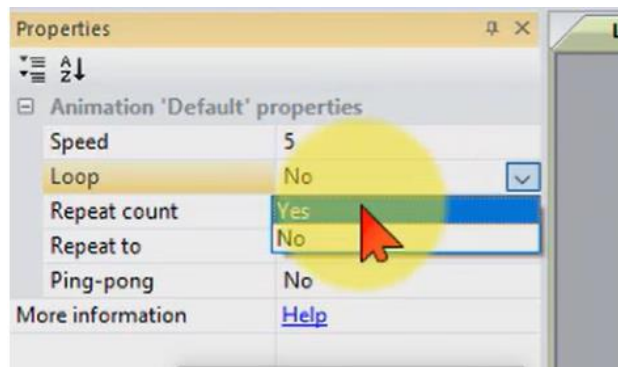


เลือก **enemy** มาสามภาพเพื่อให้มันเคลื่อนไหวโดยการบิน ลบ ลบเฟรม 0 ที่

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพล้ง

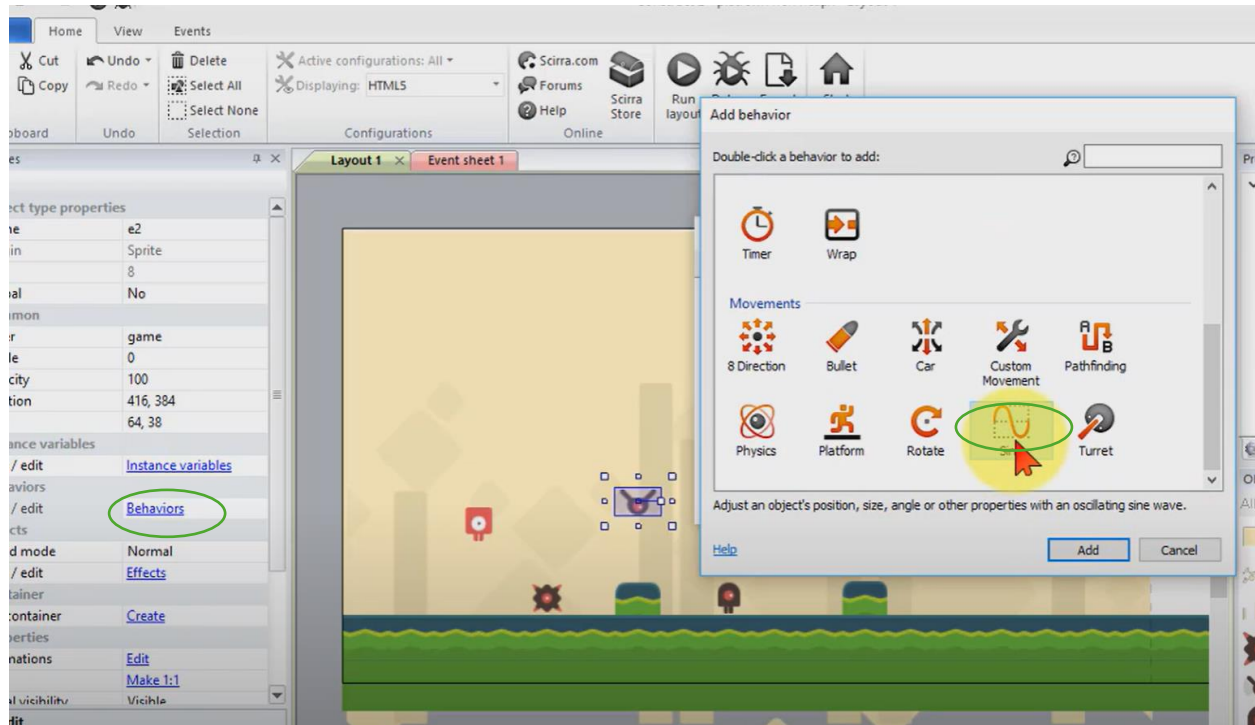


3. จากนั้นทำการเปลี่ยนรูป speed เปลี่ยนเป็น 8 แล้วลองรันดู

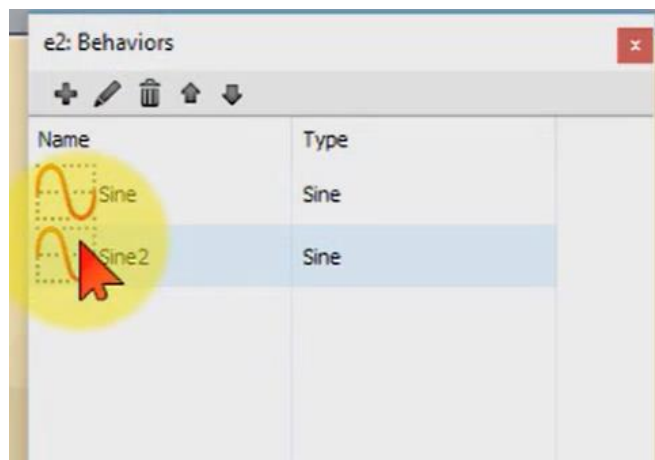


4. จากนั้นจะทำให้มันบินไปมาได้โดย

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพล้ง

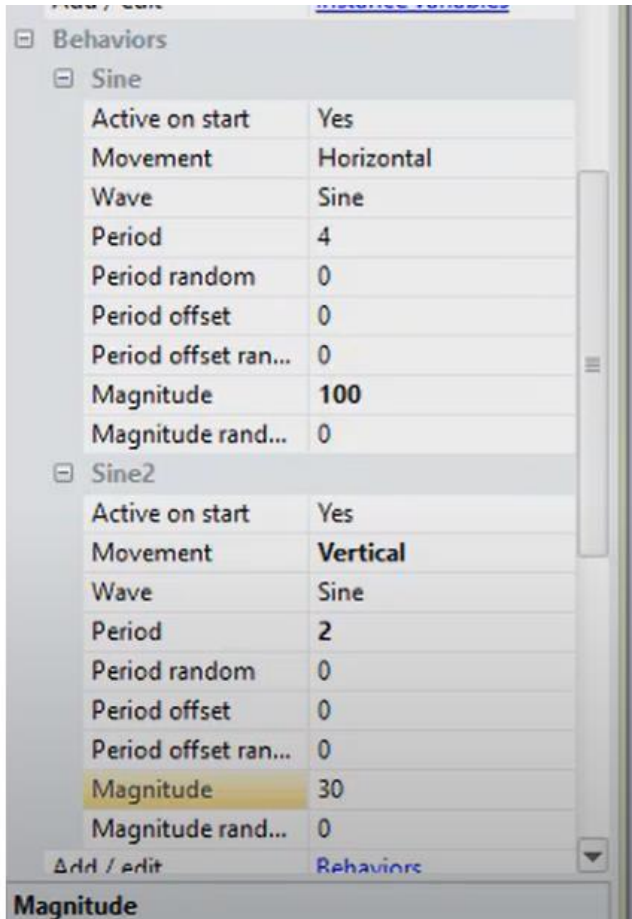


ทำเหมือนเดิมเพิ่ม sine เข้ามาอีกตัว

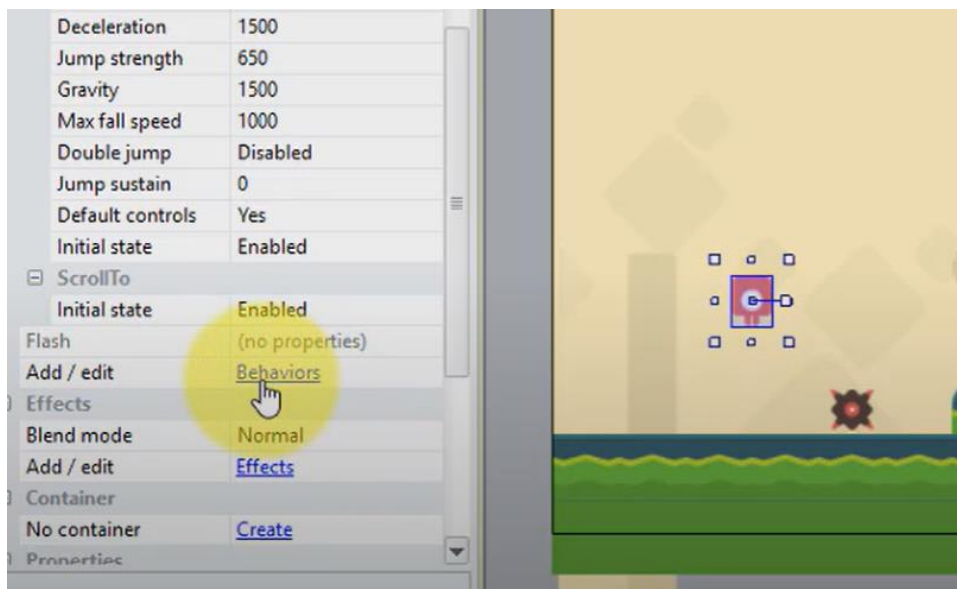


ทำการตั้งค่าตามภาพ แล้วรันผลดู

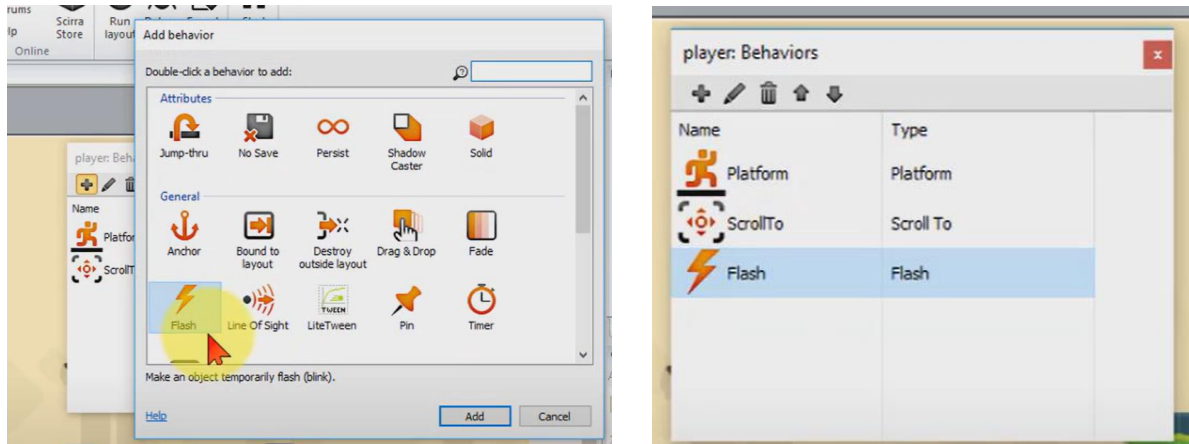
WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระпрыเสียงพลัง



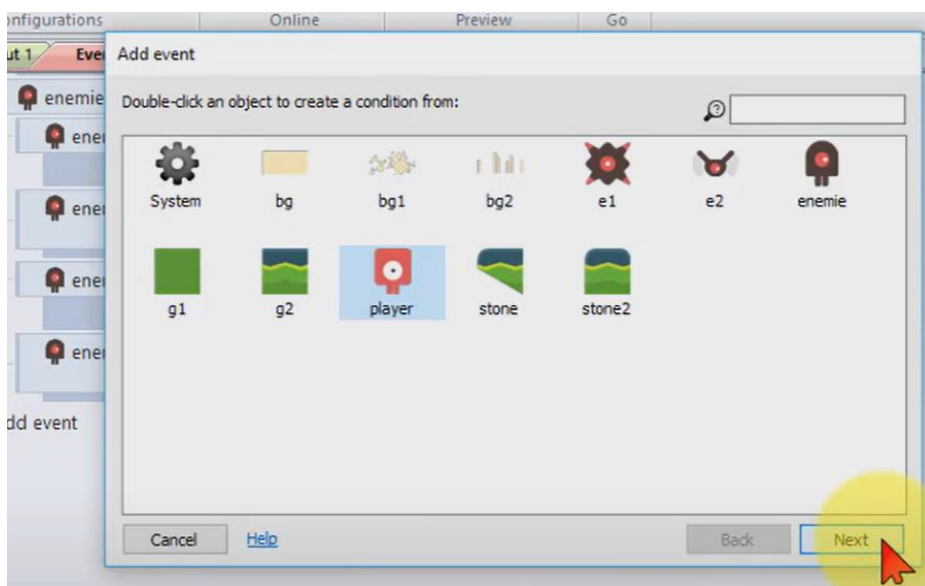
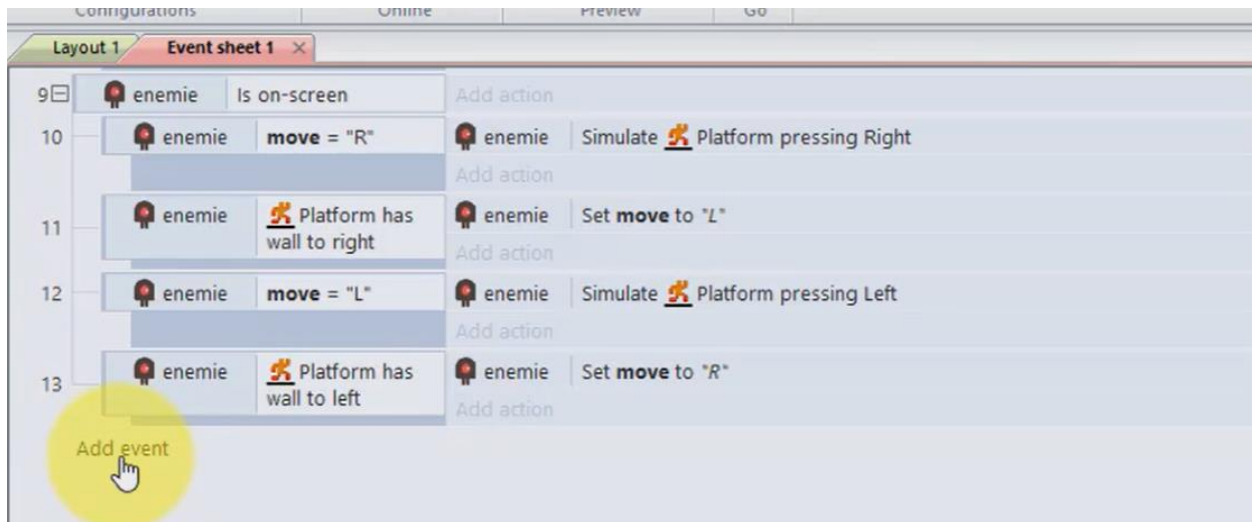
5. เมื่อตัวละครชนกับศัตรูจะกระпрыทำได้โดย



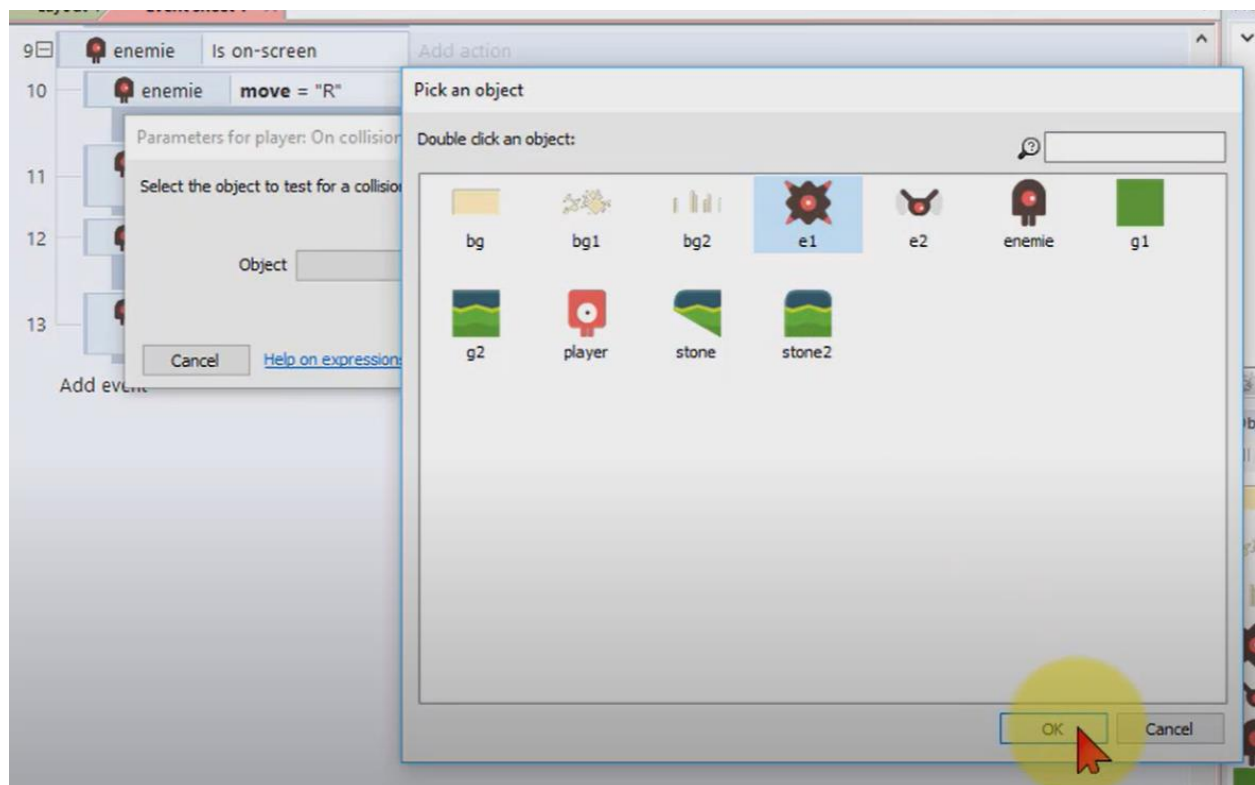
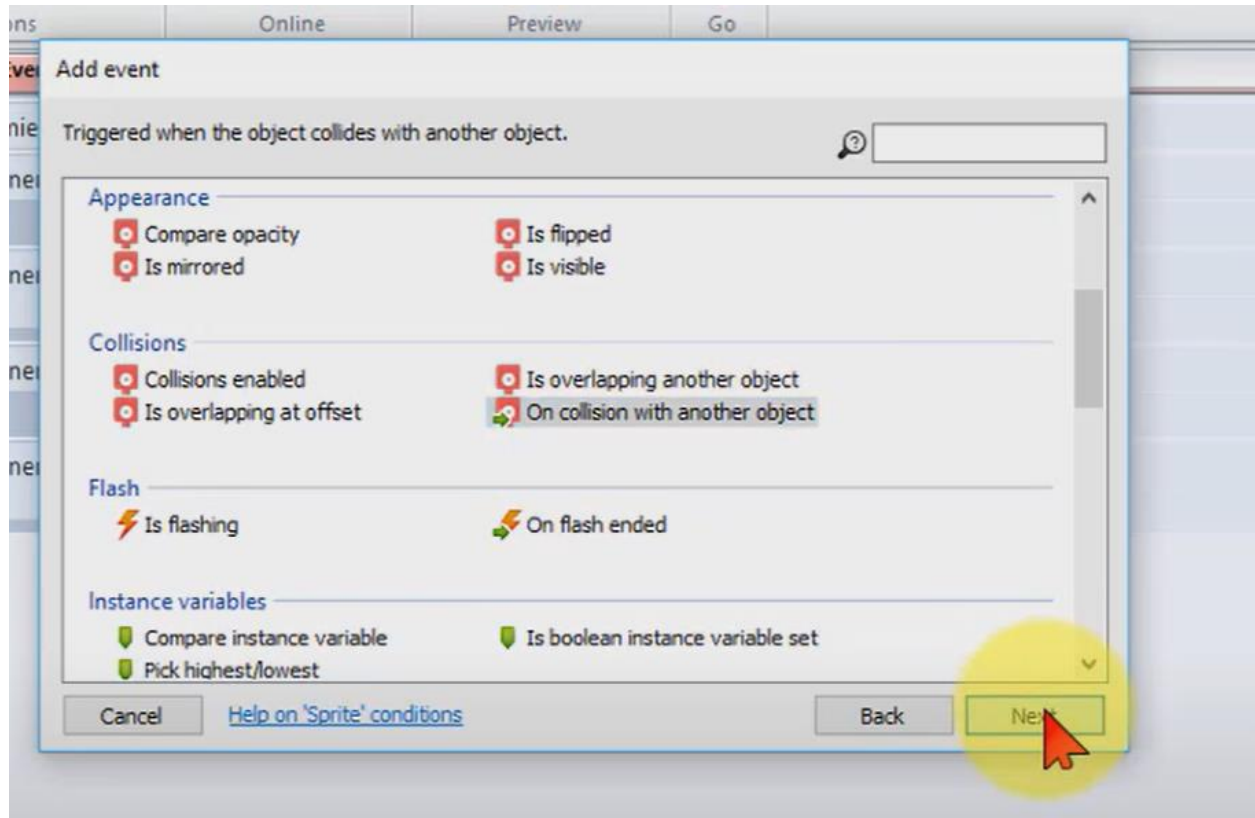
WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง



6. มาที่ event sheet เลือก add event

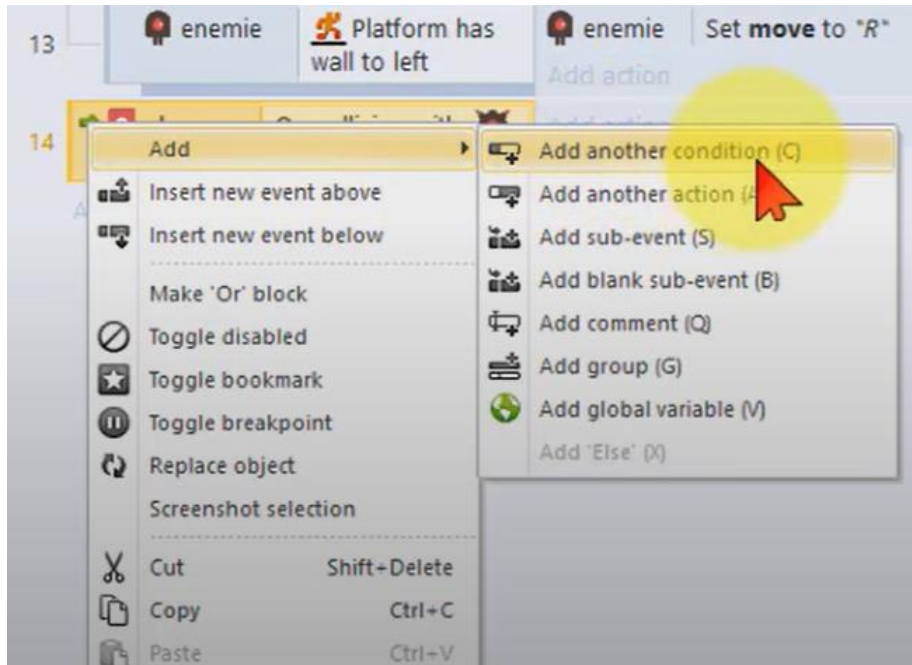


WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง

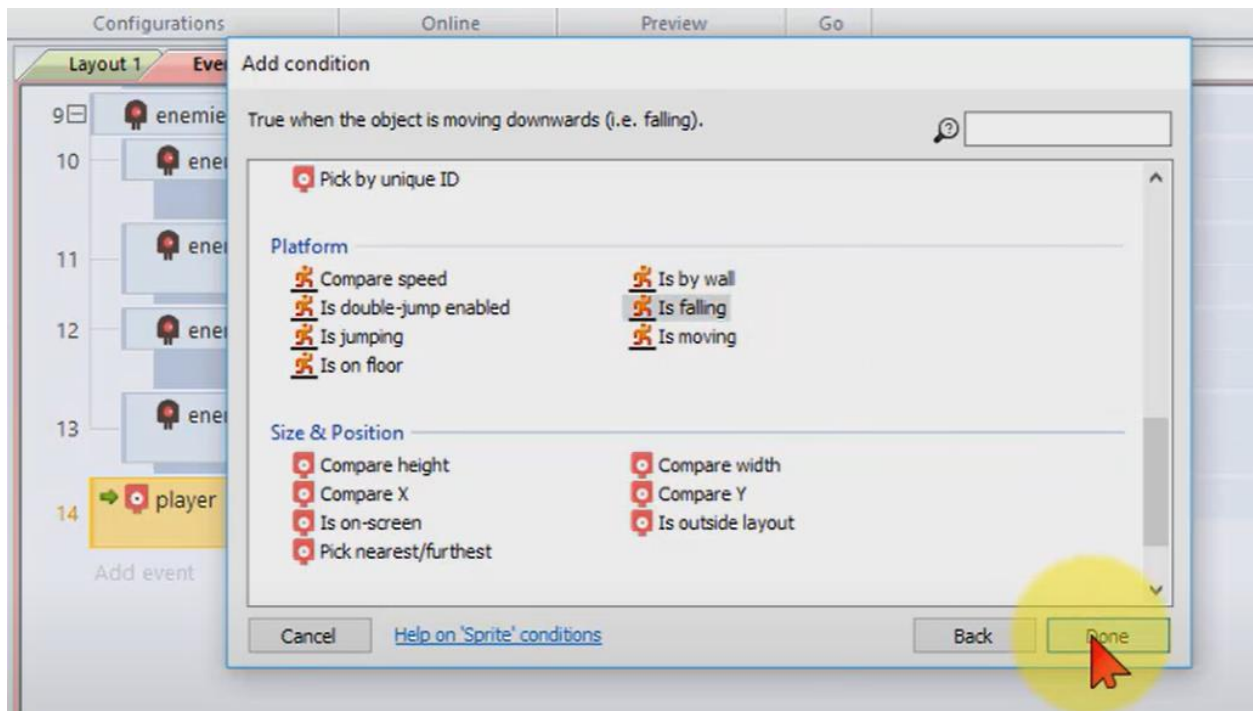


ทำการคลิกขวาเพื่อทำการตรวจสอบเงื่อนไขตัวที่สอง

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพล้ง

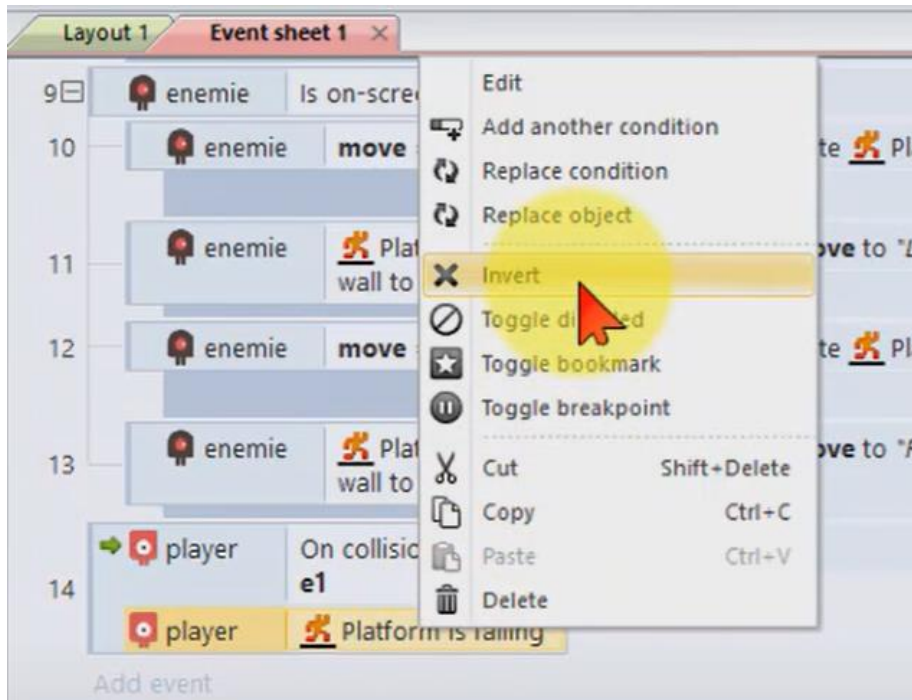


เลือก player แล้วเลือกตามภาพ

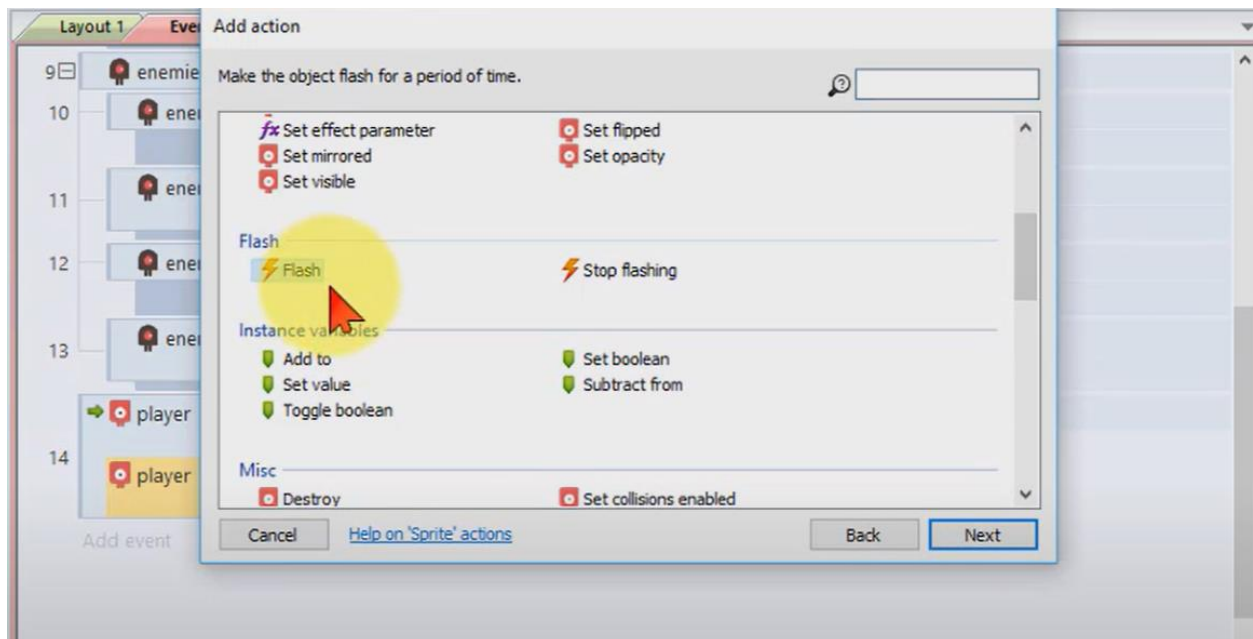


จากนั้นคลิกขวาเลือก

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง



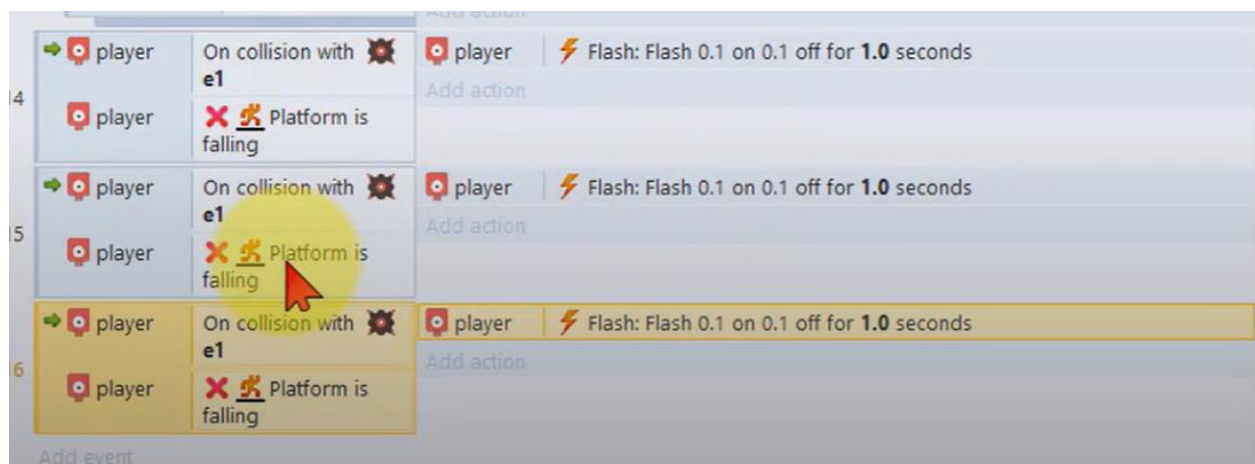
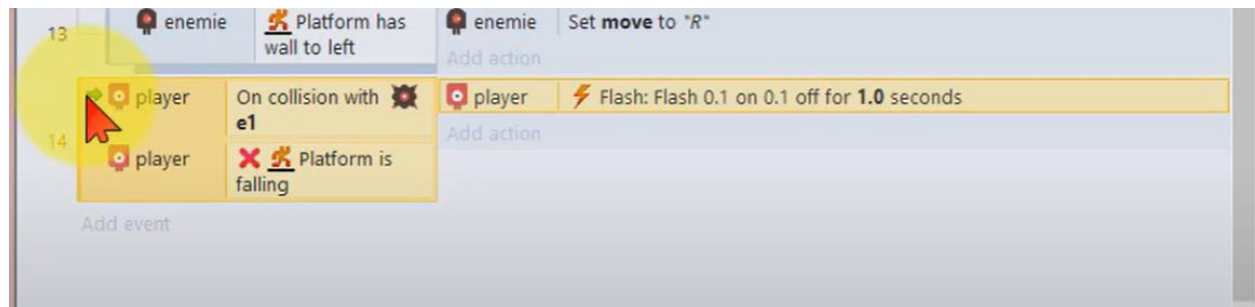
กดเลือก add action>player เลือกตามภาพ



WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพล้ง

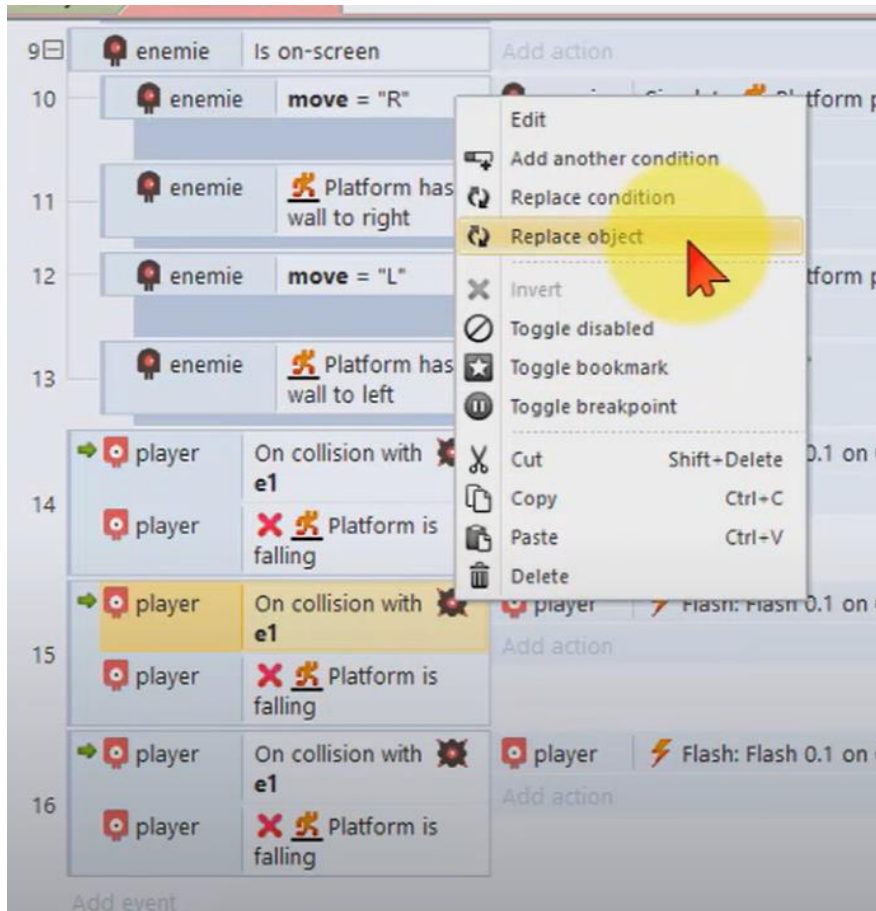


ตัวที่เหลือทำเหมือนกันโดยcopyวาง

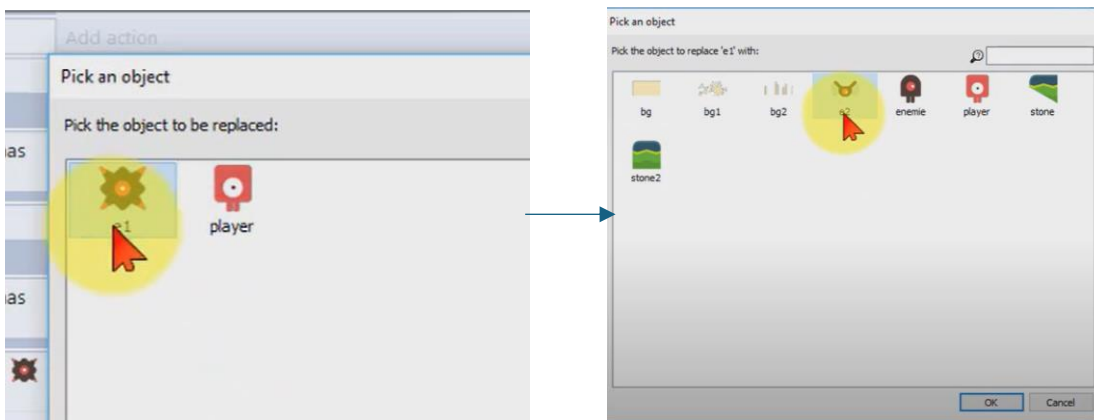


ทำการเปลี่ยนค่าตามภาพ

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระпрыเสียงพลัง

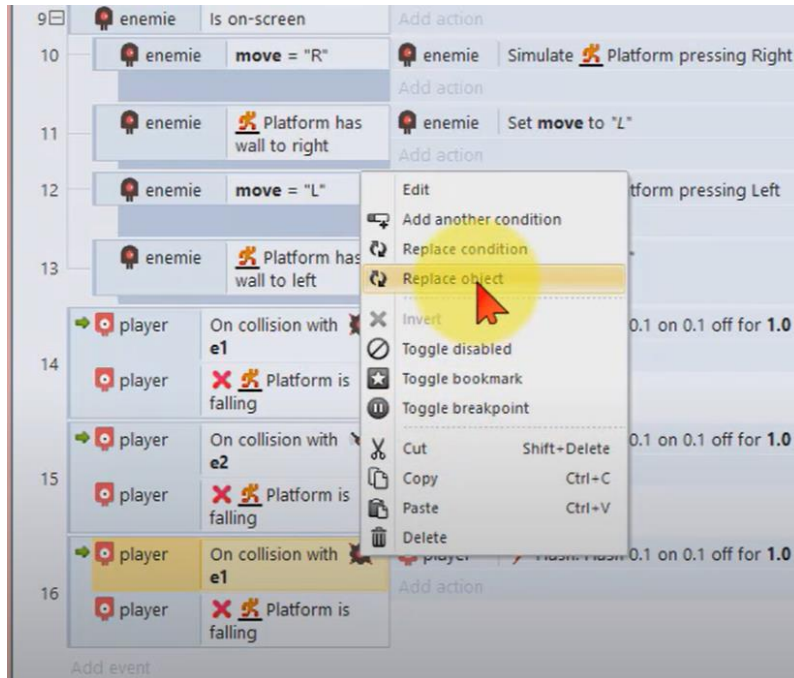


ดับเบิลคลิกที่รูป e1 เพื่อไปเลือก e2

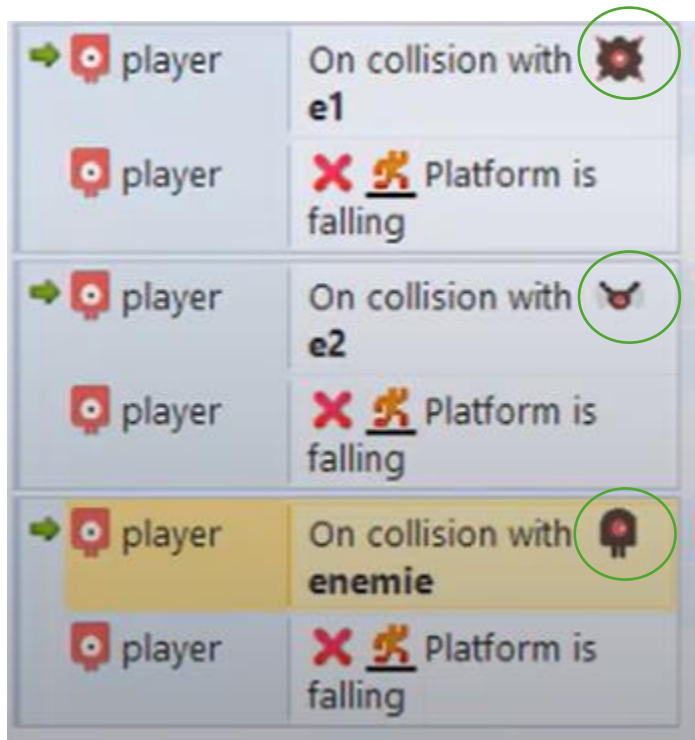


ทำเหมือนกัน

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระเด็นเสี่ยงพล้ง



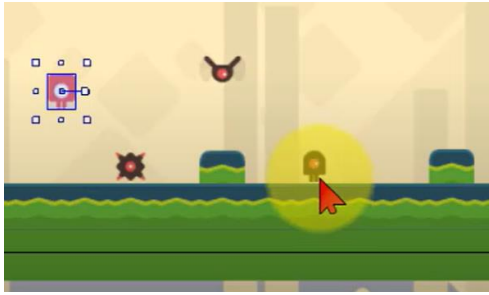
เหมือนชนศัตรูตัวไหนทั้งสามตัวนี้ ตัวละครก็จะกระเด็น จากนั้นทดสอบดู



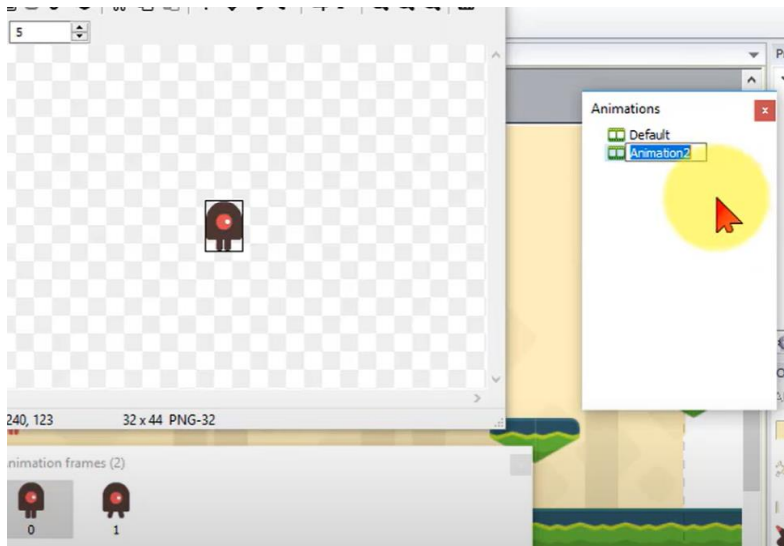
7. เมื่อเราต้องการให้ศัตรูมันตายทำตามขั้นตอนต่อไปนี้

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง

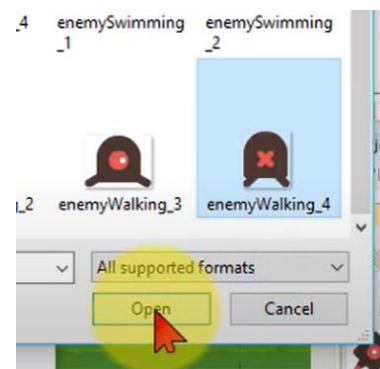
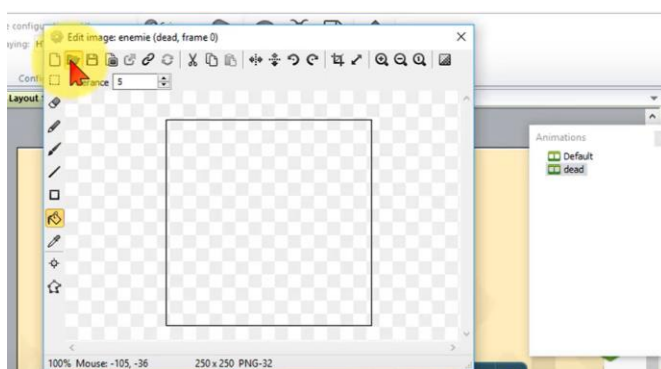
ดับเบิลคลิกตัวนี้ขึ้นมา



คลิกขวาเพิ่ม animations เข้ามาตั้งชื่อว่า dead

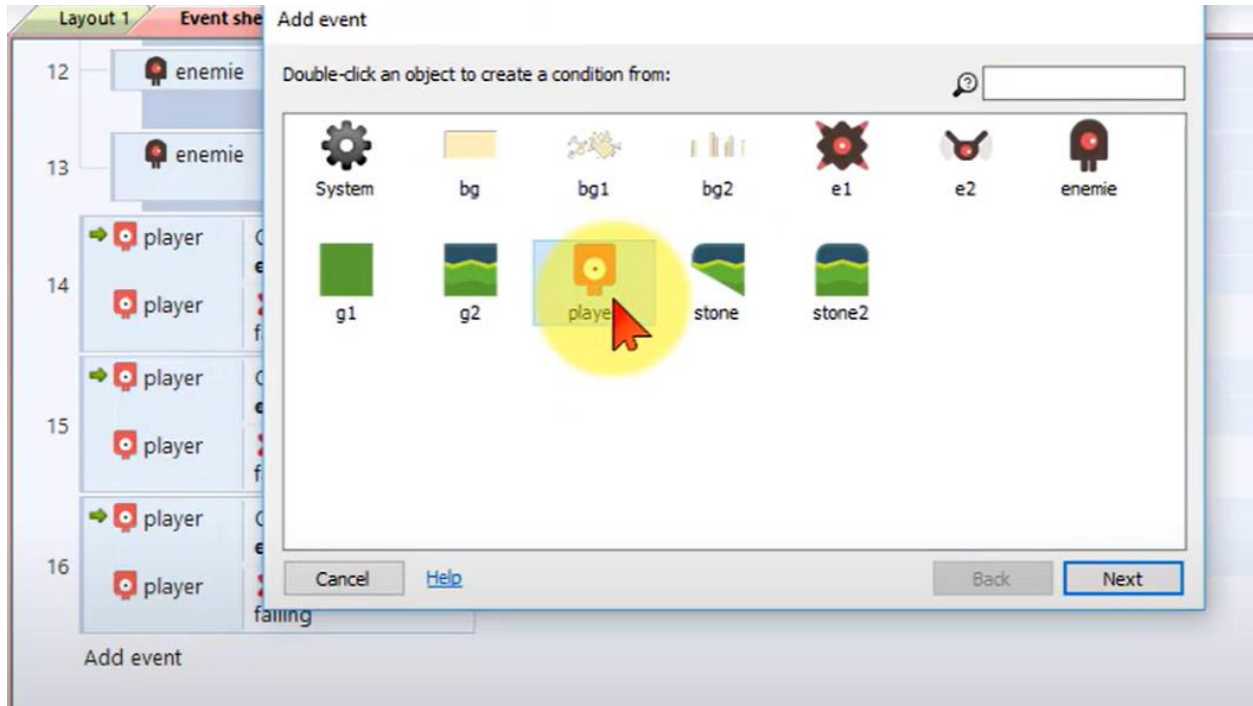
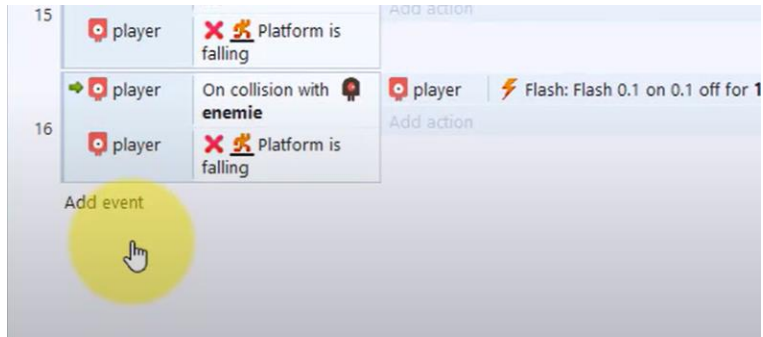


จากนั้นไปเพิ่มภาพเข้ามาเป็นภาพที่แสดงว่าศัตรูตาย

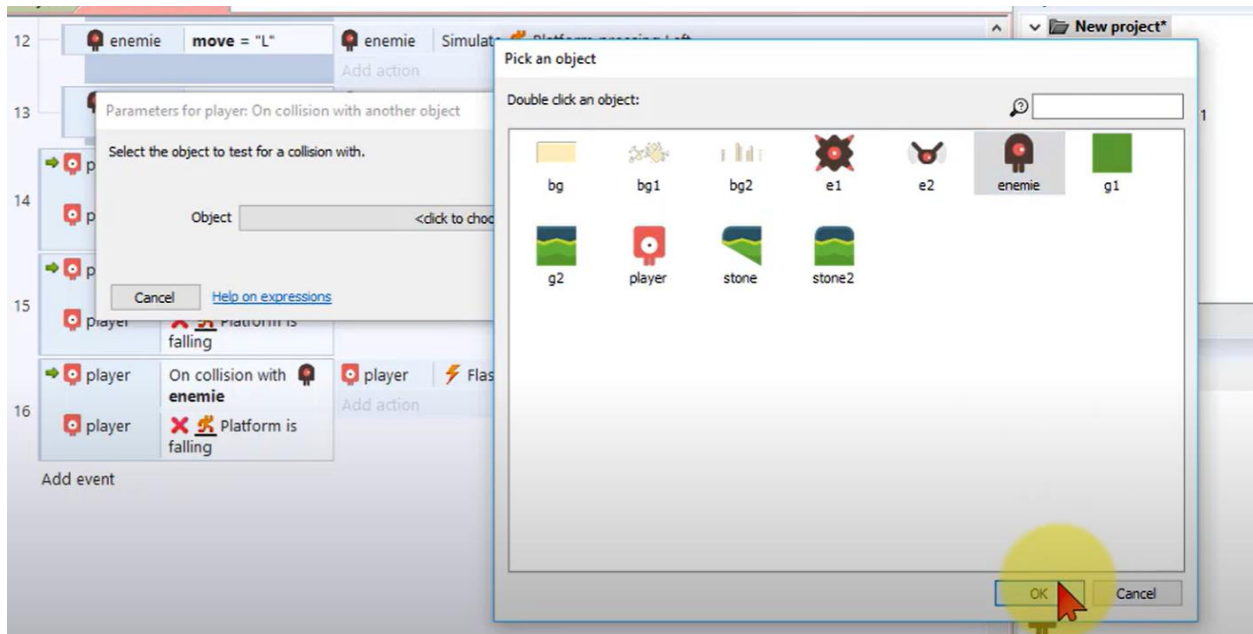
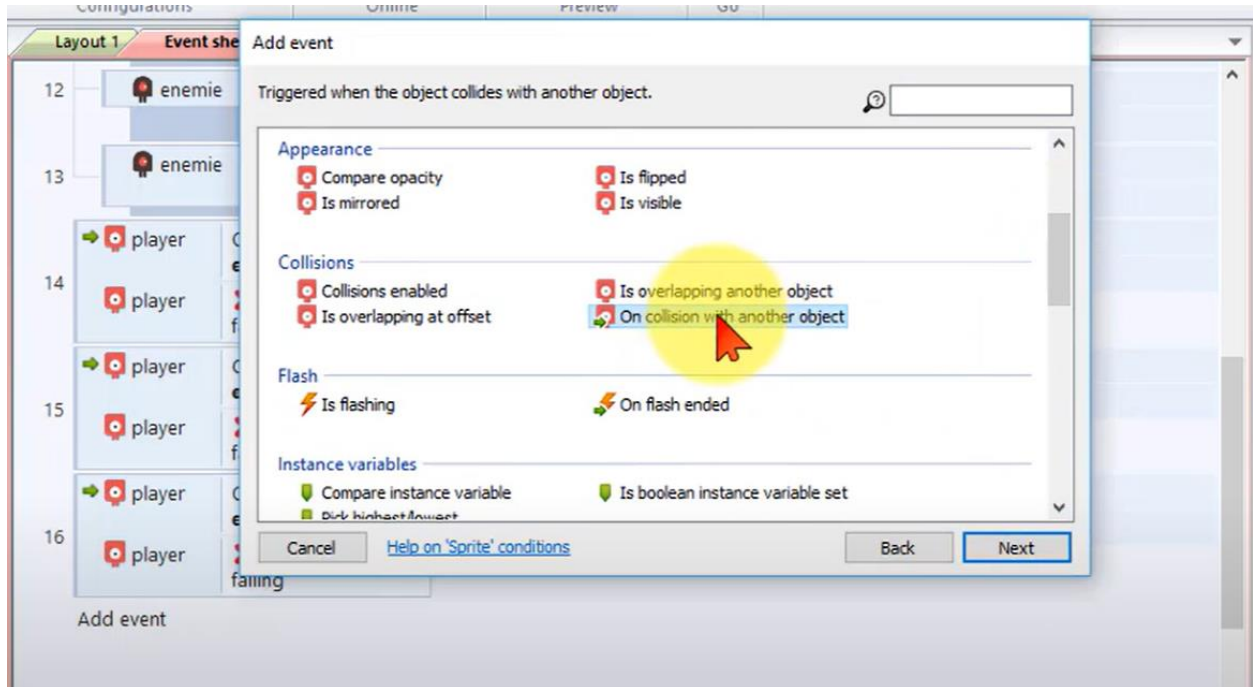


จากนั้นมาเพิ่ม

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง

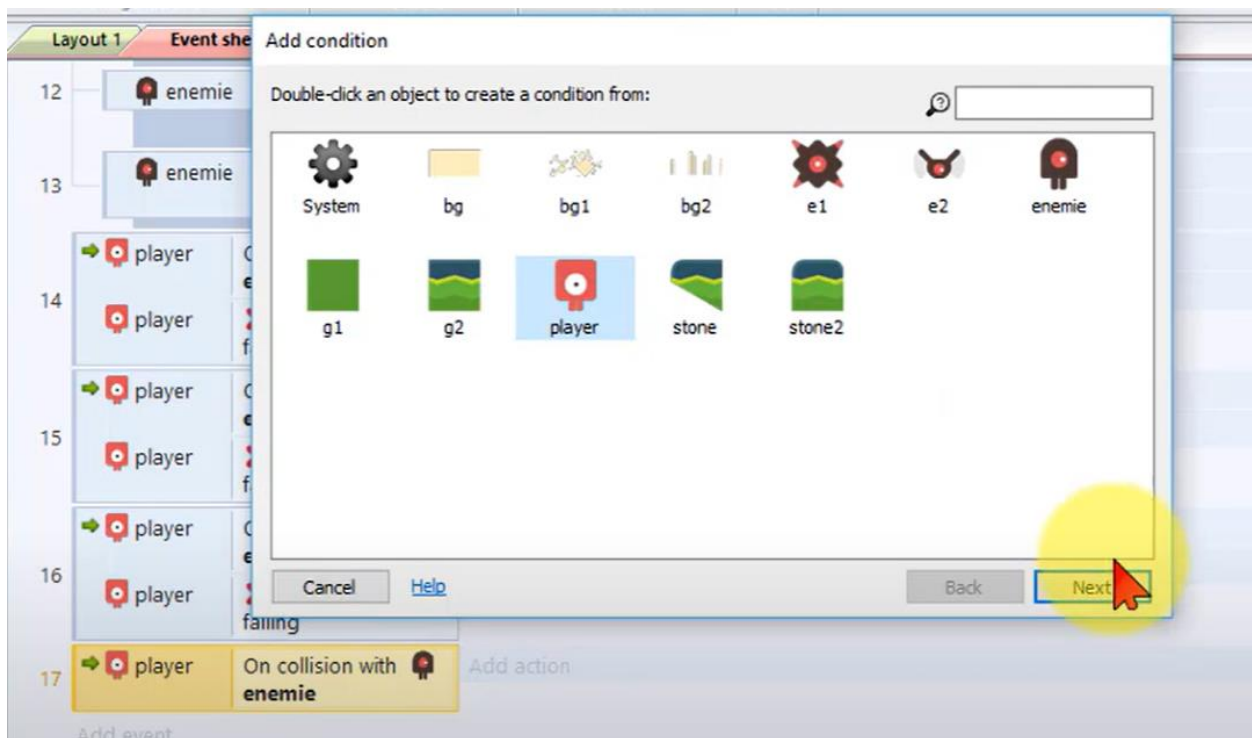
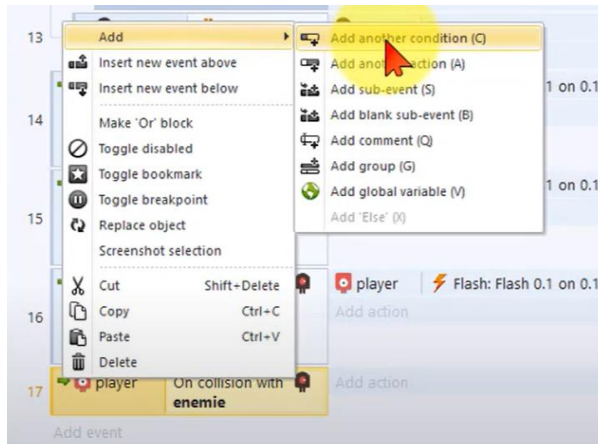


WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพล้ง

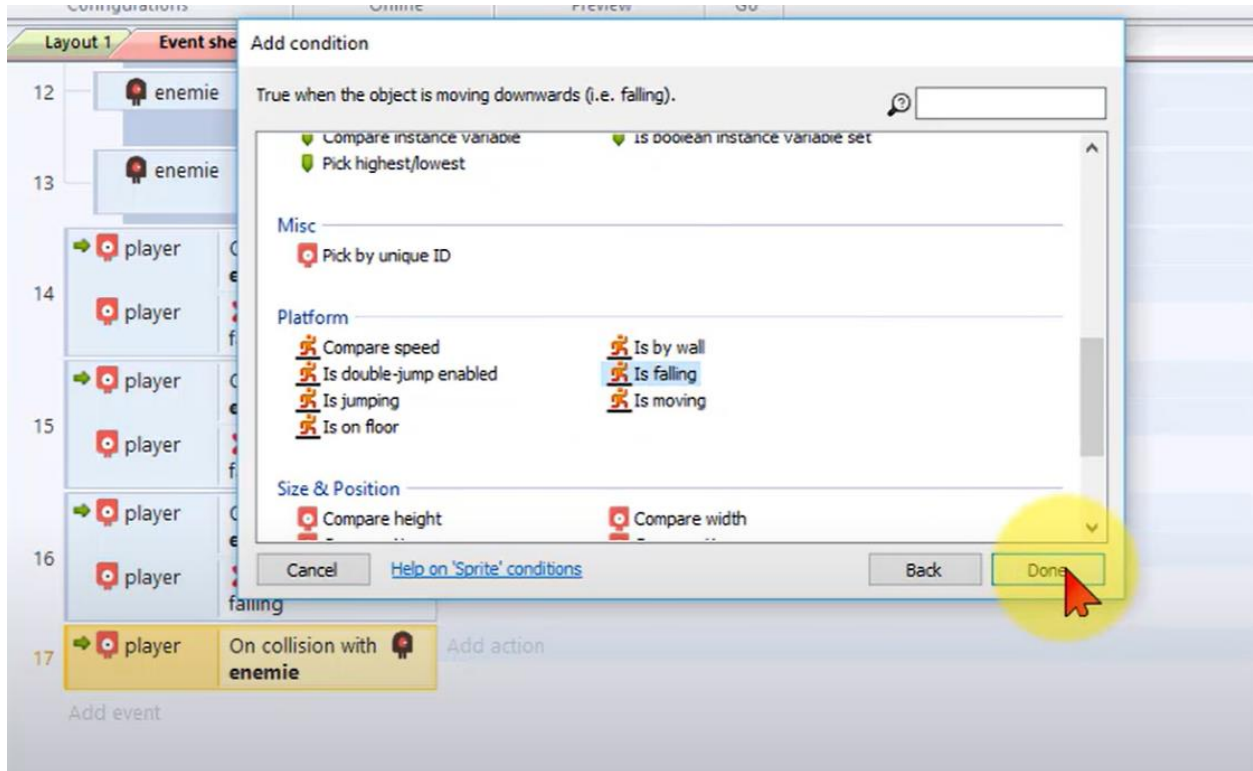


คลิกขวาเลือกตามภาพ

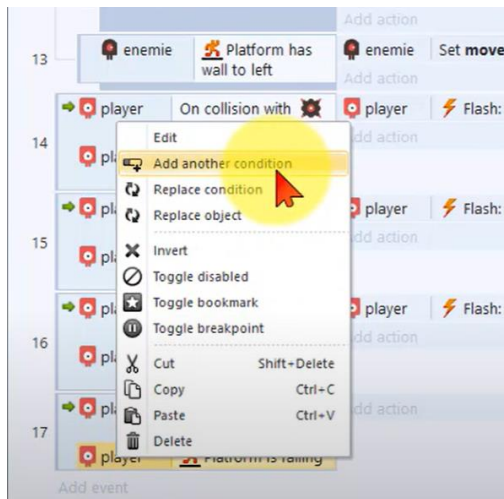
WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง



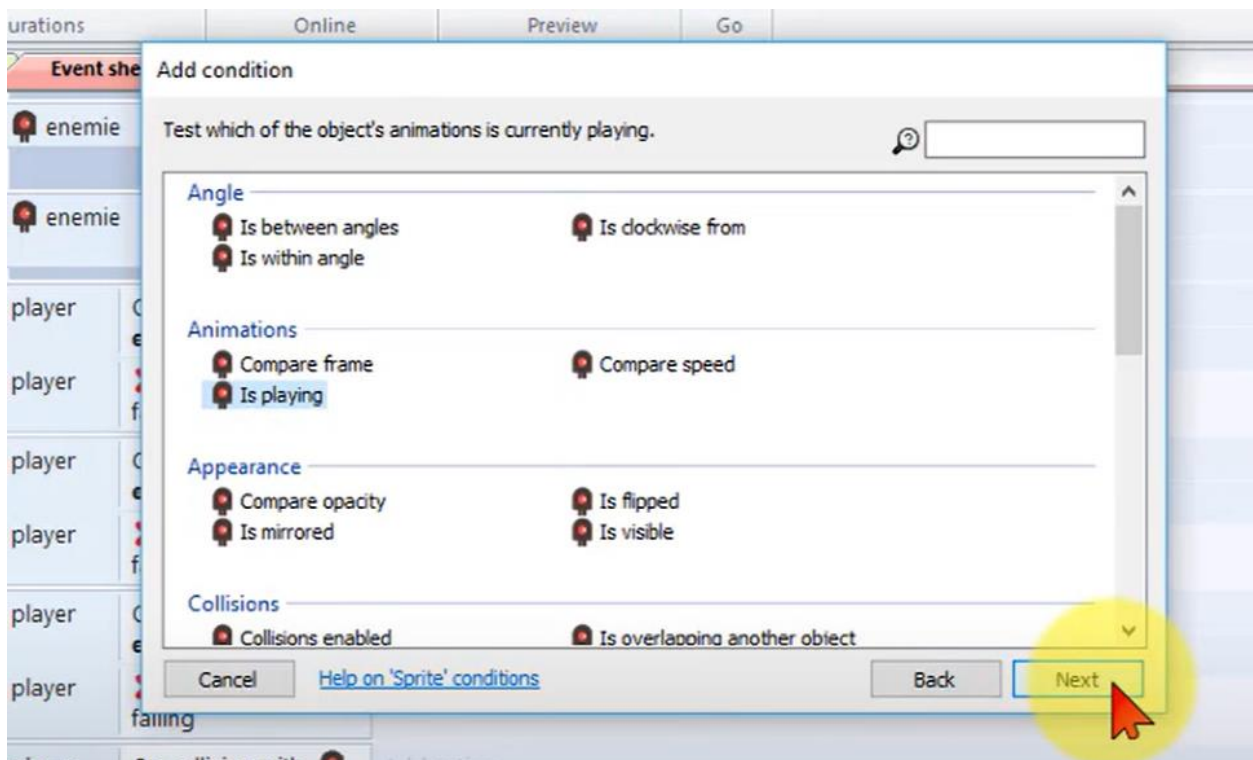
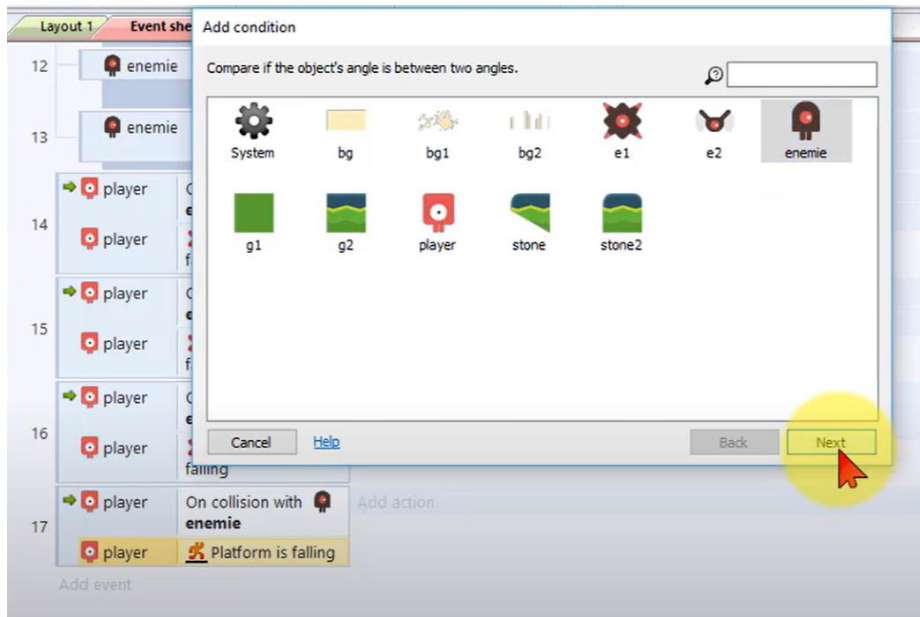
WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง



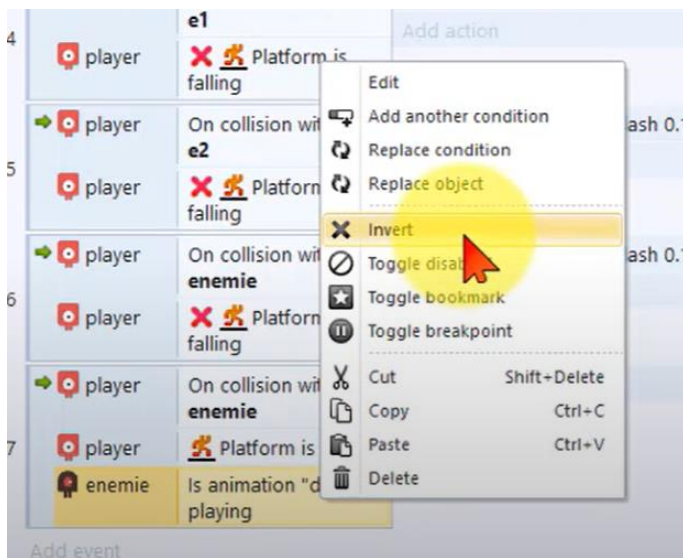
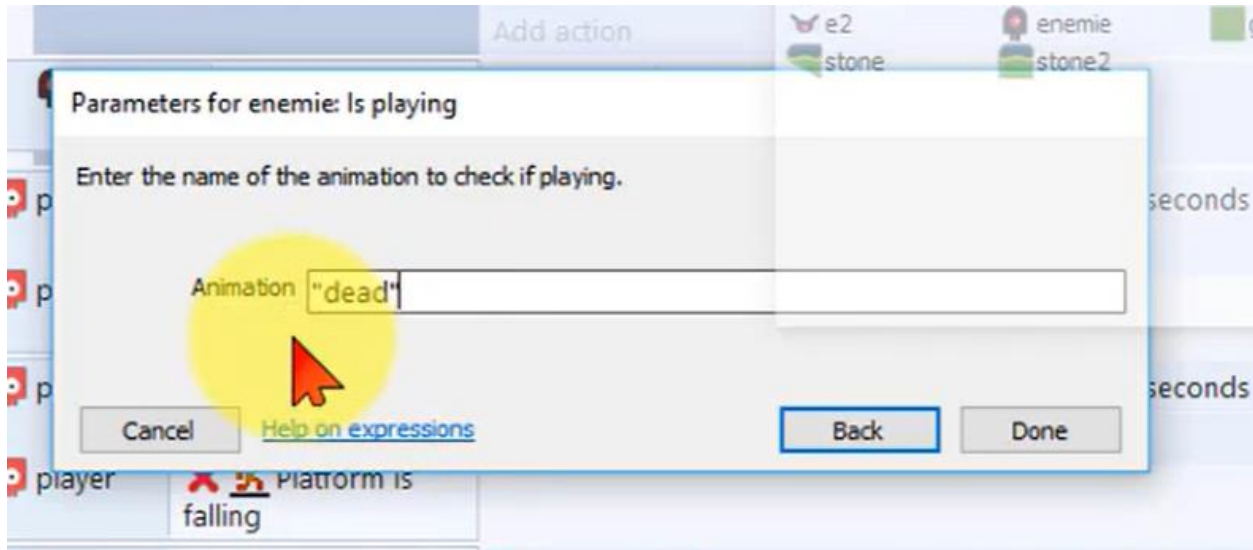
เพิ่มเงื่อนไขเข้าไป



WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระเด็นเสียงพลัง

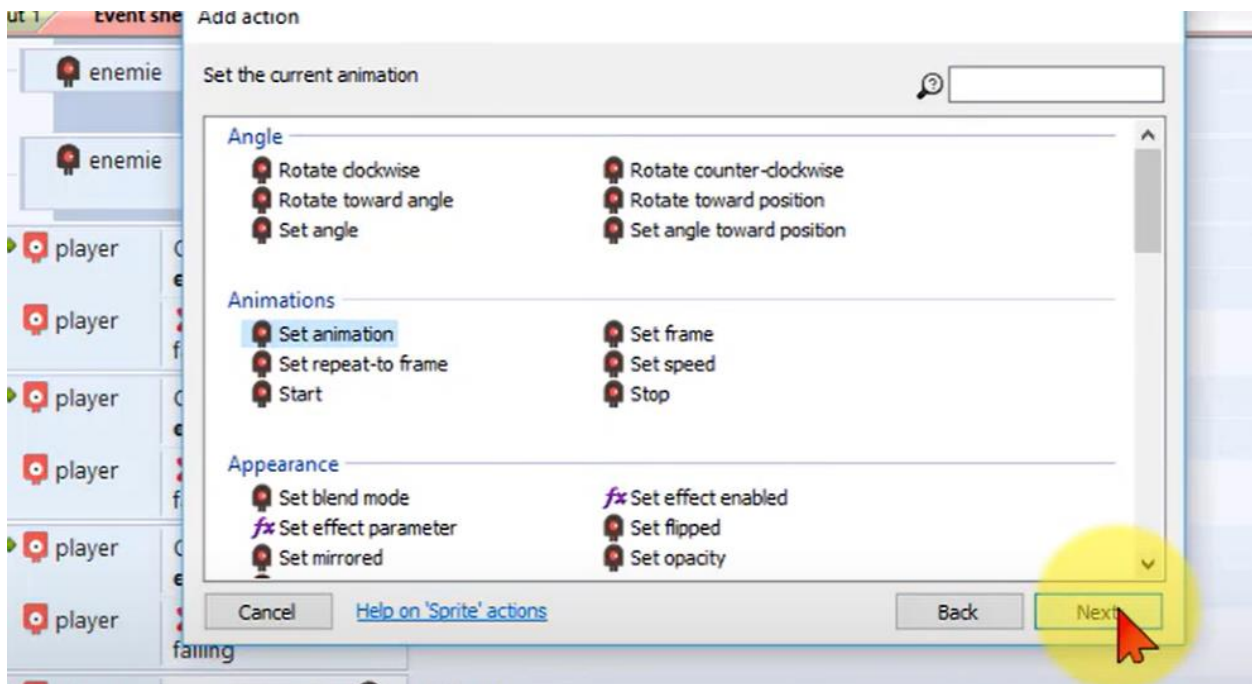
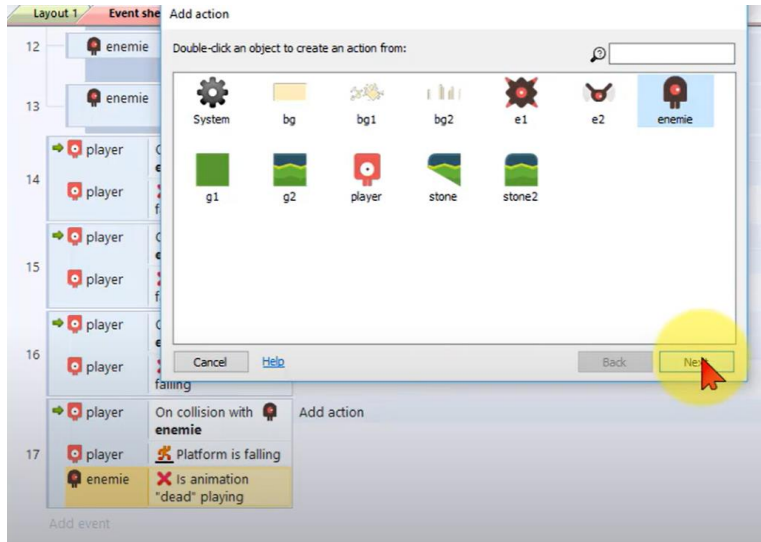


WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง

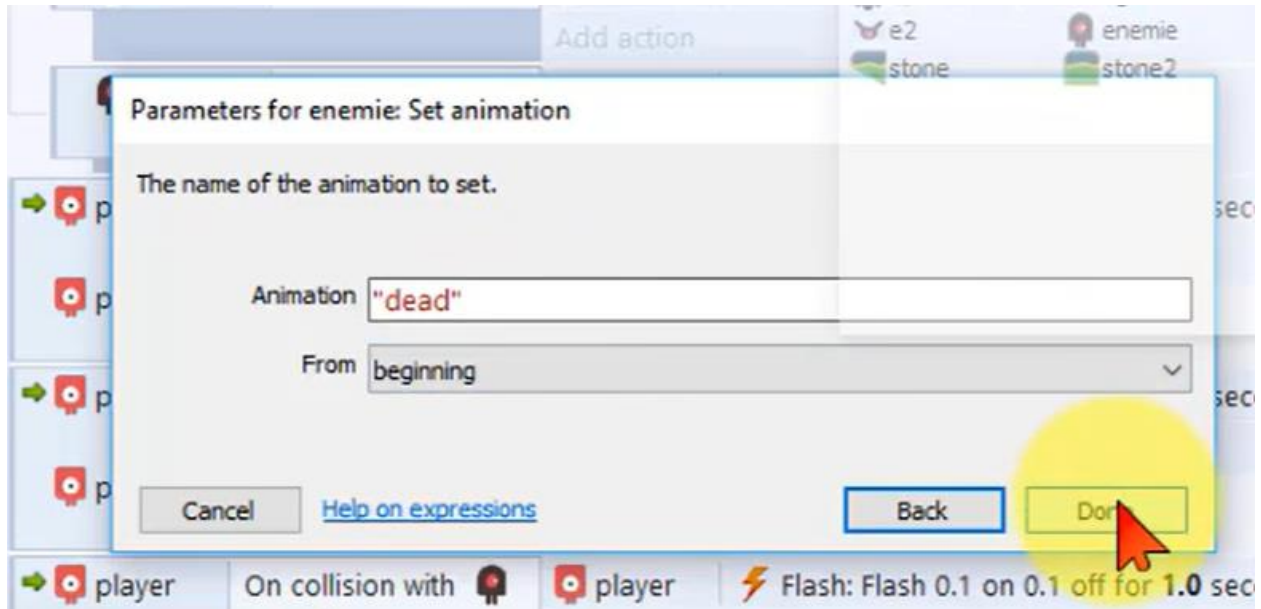


Add action เพื่อให้ enemy ตัวนี้เหวี่ยงแล้วตาย

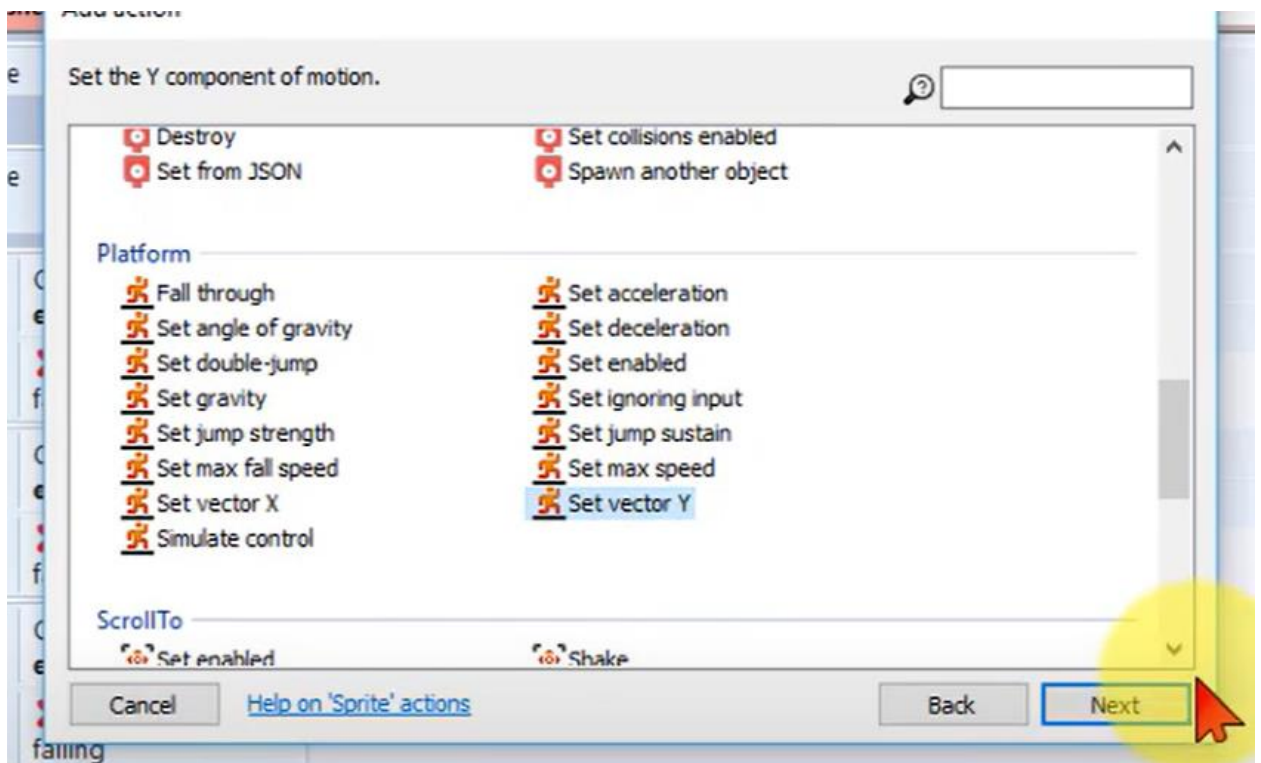
WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพล้ง



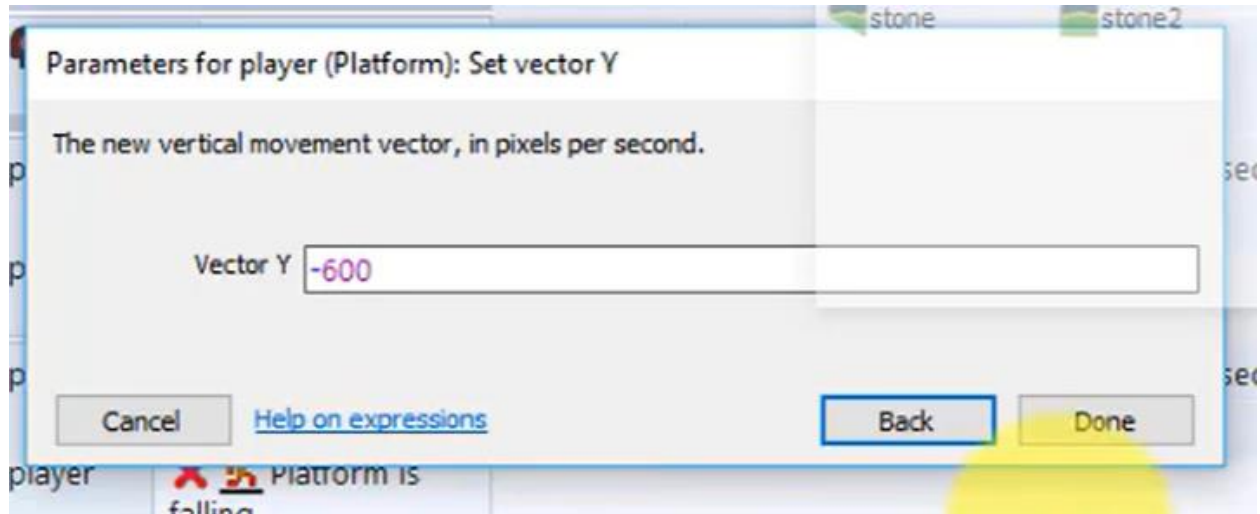
WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพล้ง



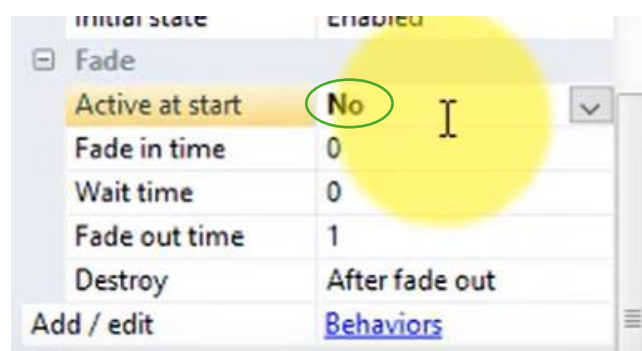
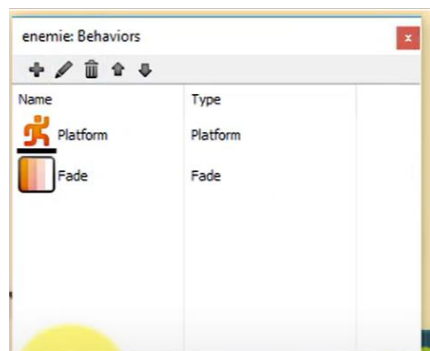
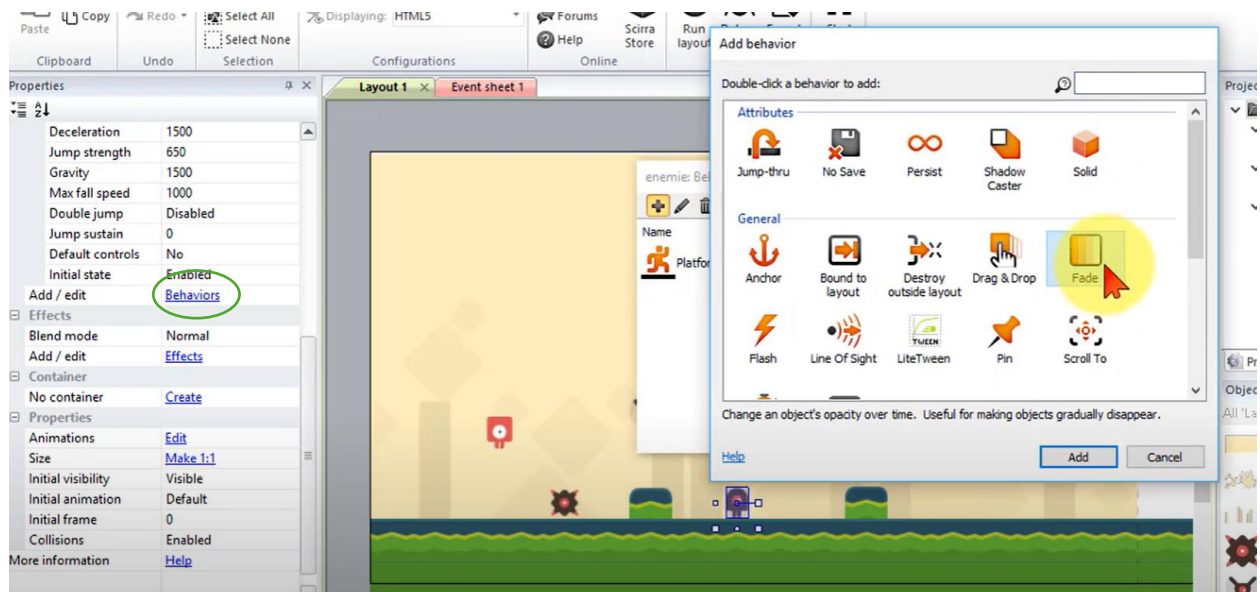
กด add action เลือก player ตามรูปให้มันวิ่งตามแกน Y



WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระเด็นเสียงพลัง

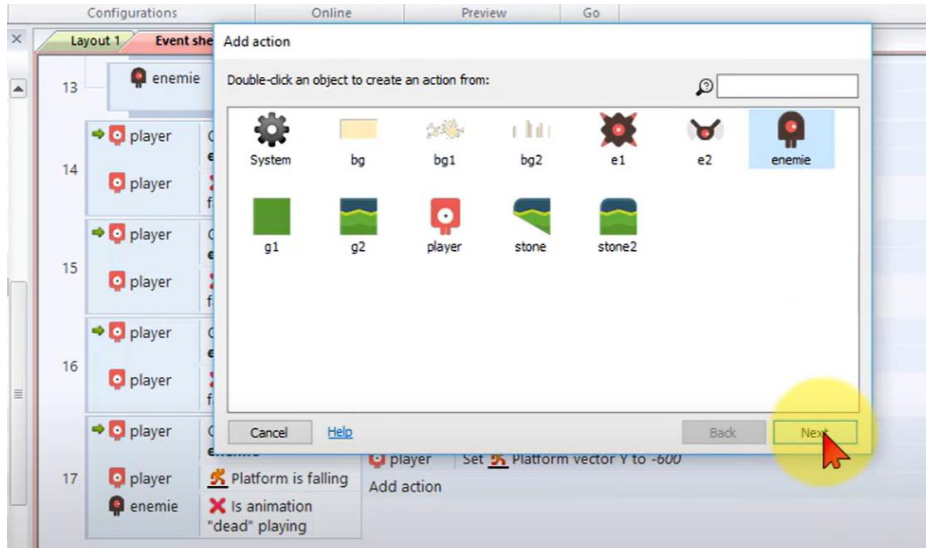


กลับมาที่หน้าออกแบบกำหนดตามภาพ

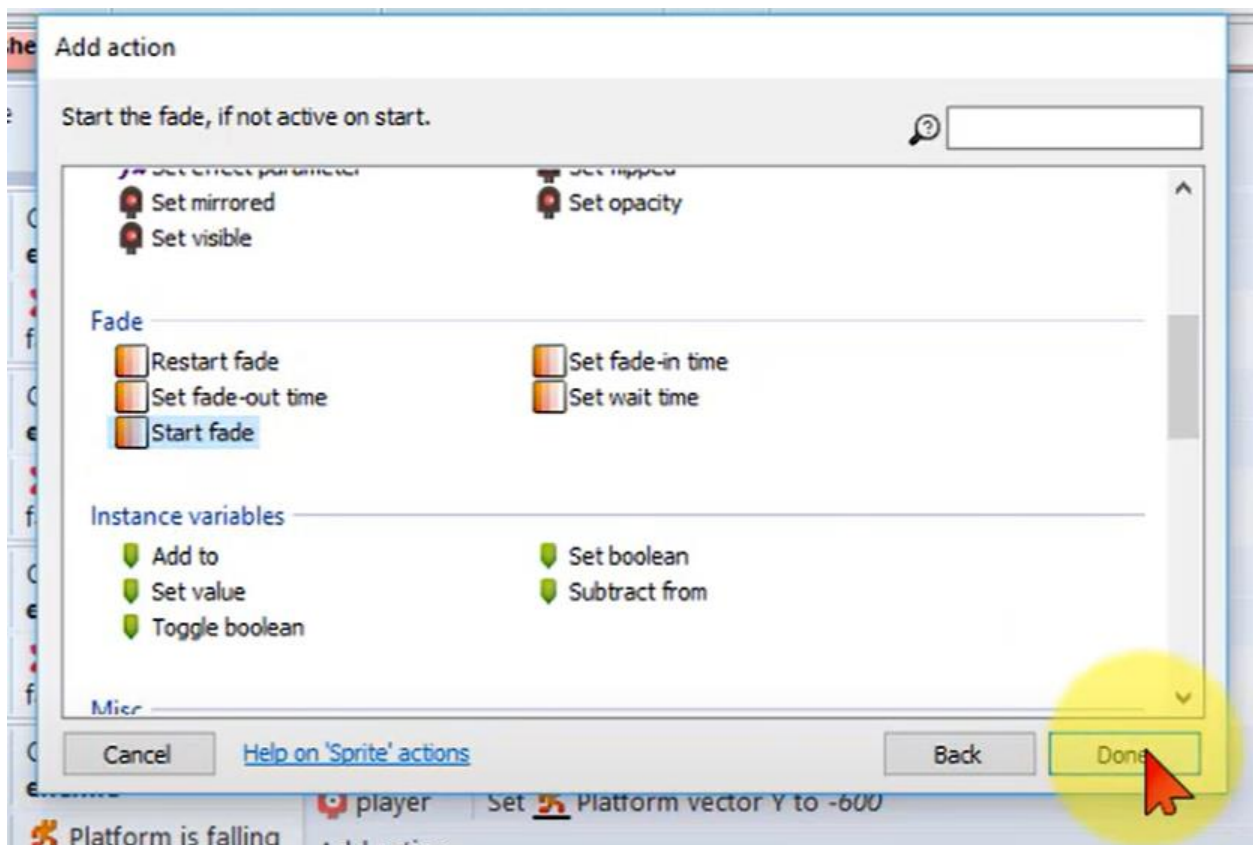


กลับมาที่หน้า event>add action เลือก enemy

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง

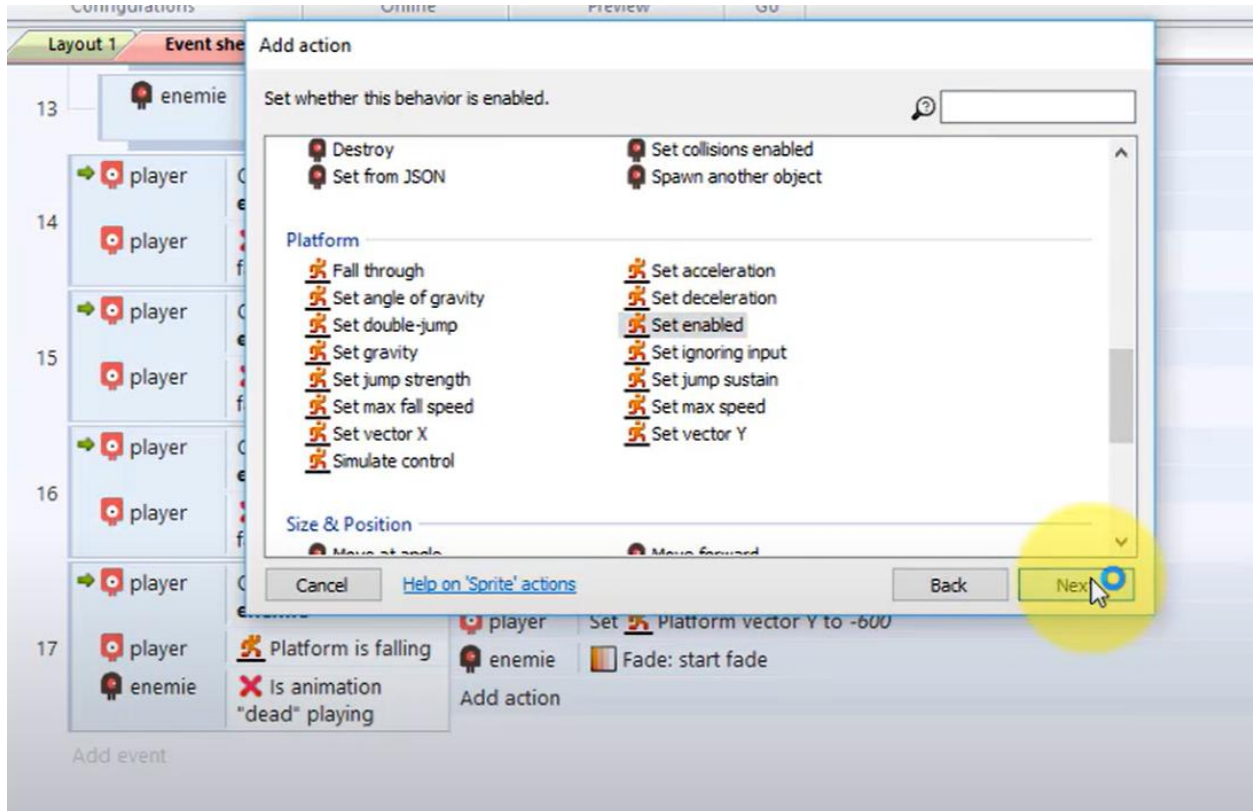


กำหนดตามภาพแล้วลองรันดู

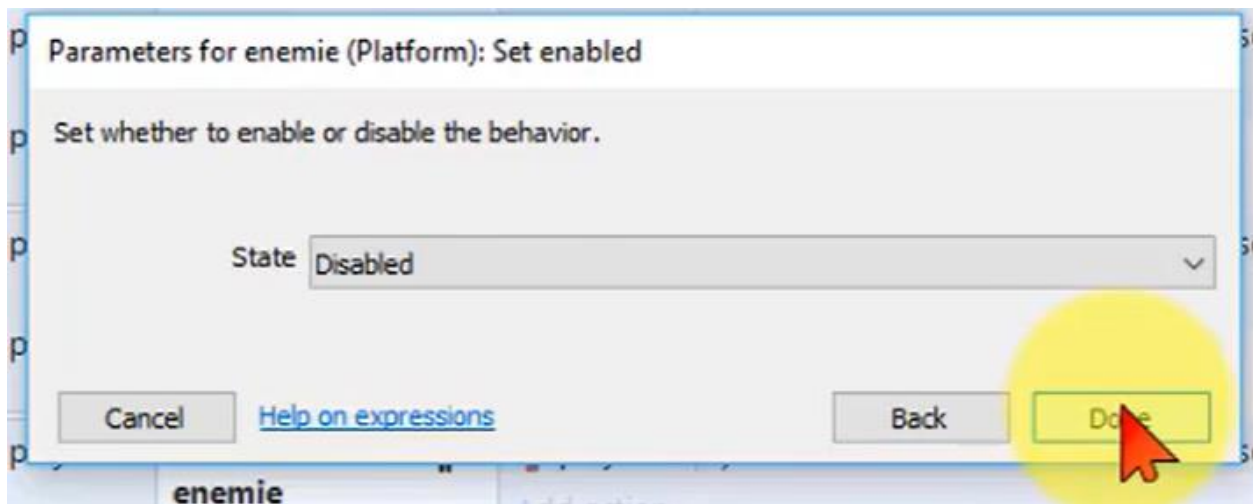


ทำการ **add action** เข้ามาเลือก **enemy** ที่เราเหยียบแล้วให้มันหายไปตามภาพ

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง

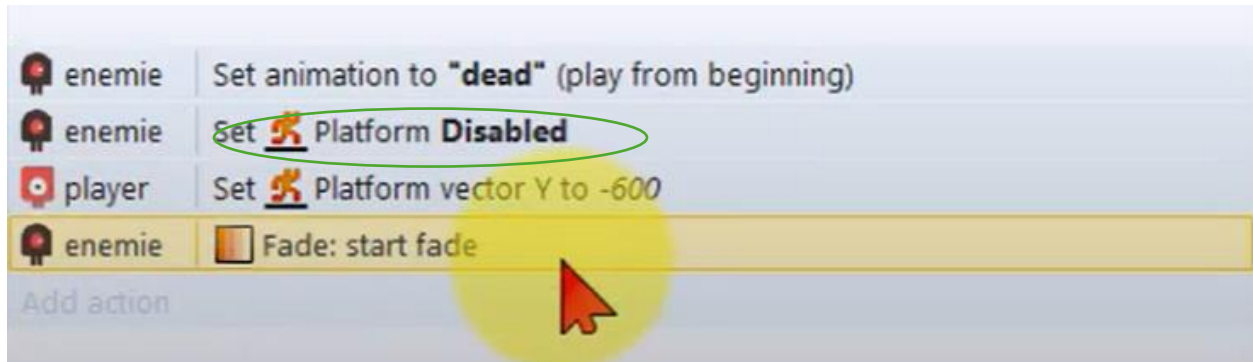


เลือกตามภาพเพื่อให้มันไม่สามารถเคลื่อนไปมาได้

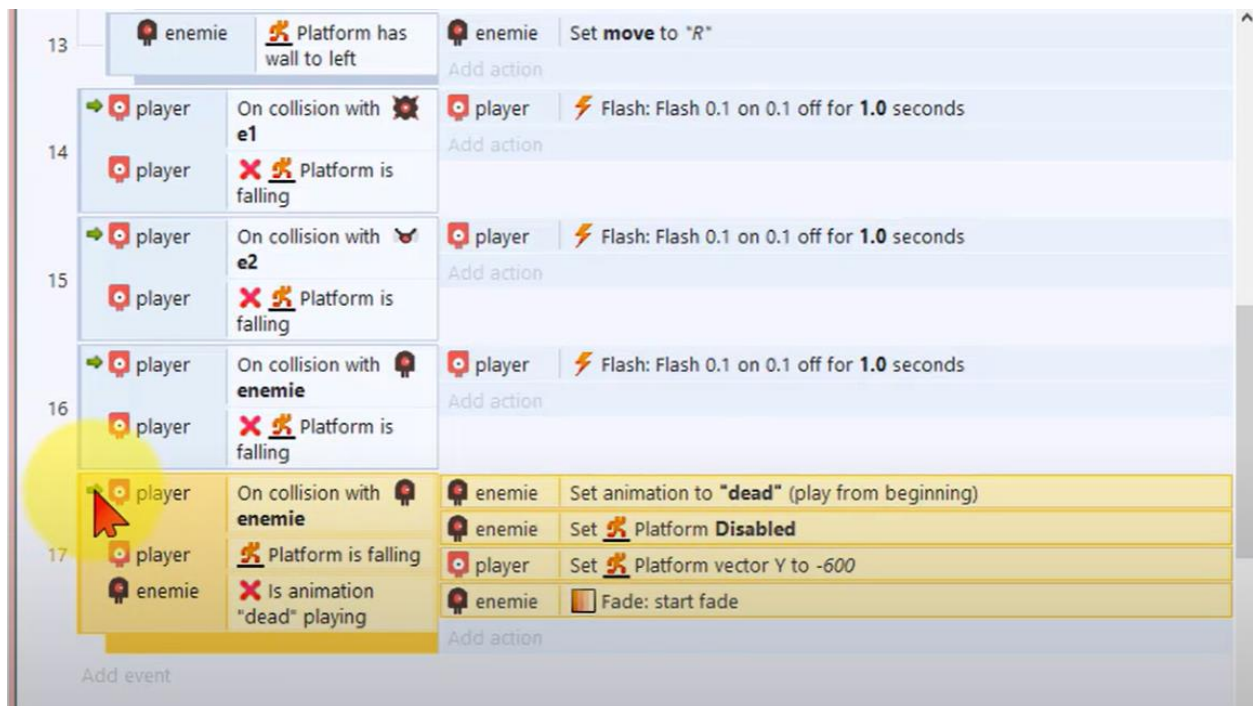


ลากปรับขยับมาวางตามภาพ จากนั้นลองทดสอบดู

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง

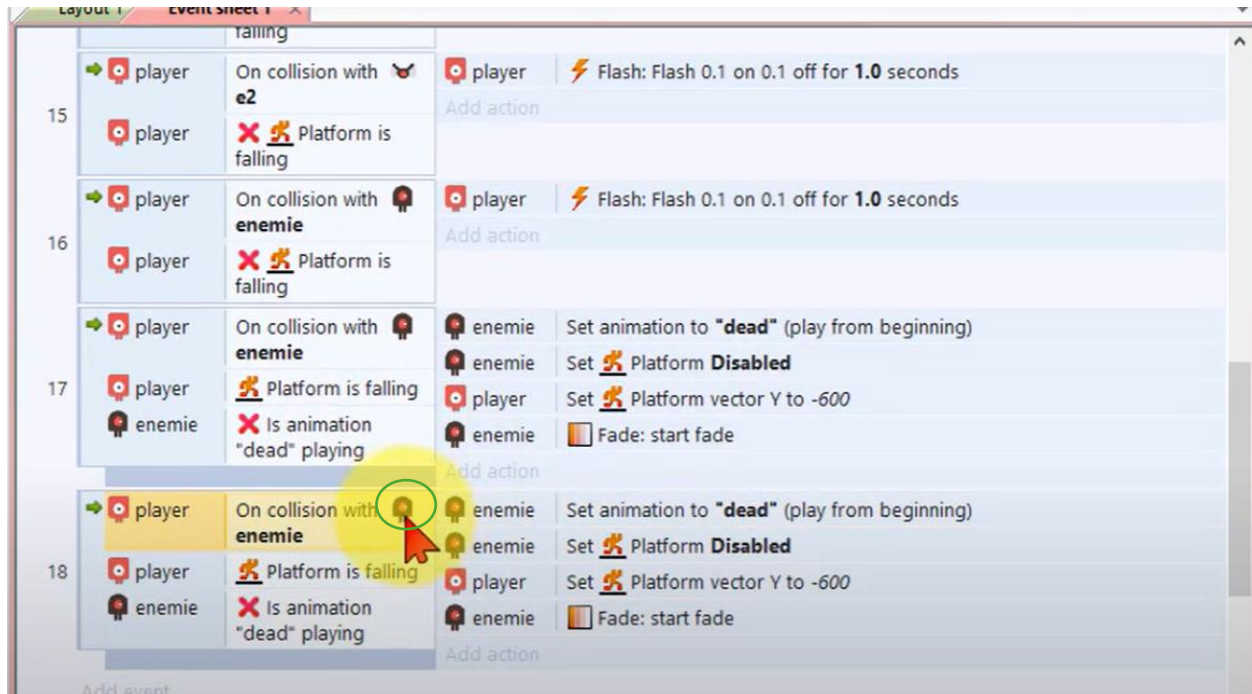


ทำเหมือนกันเมื่อต้องการให้ตัว enemy ตัวอื่นตายให้ copy ตามภาพ

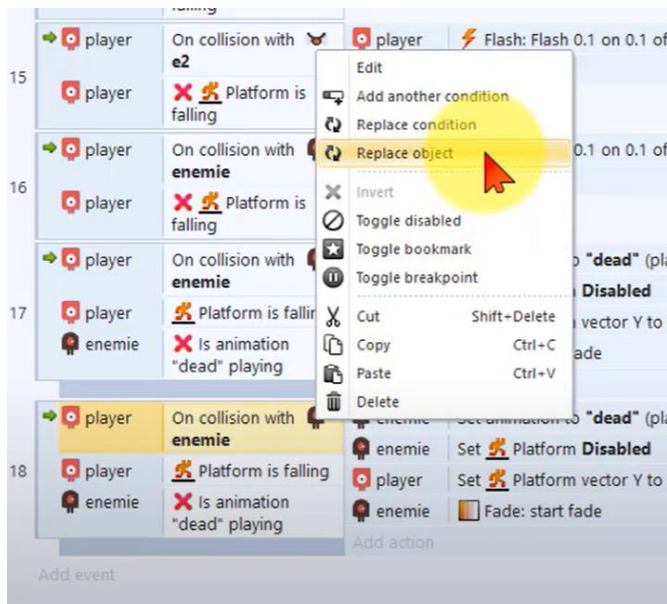


ทำการเปลี่ยนตัว object

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง

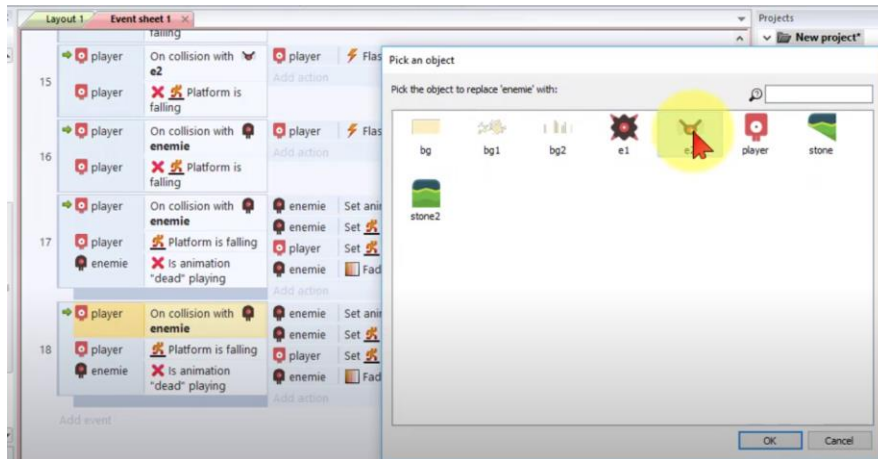


คลิกขวา

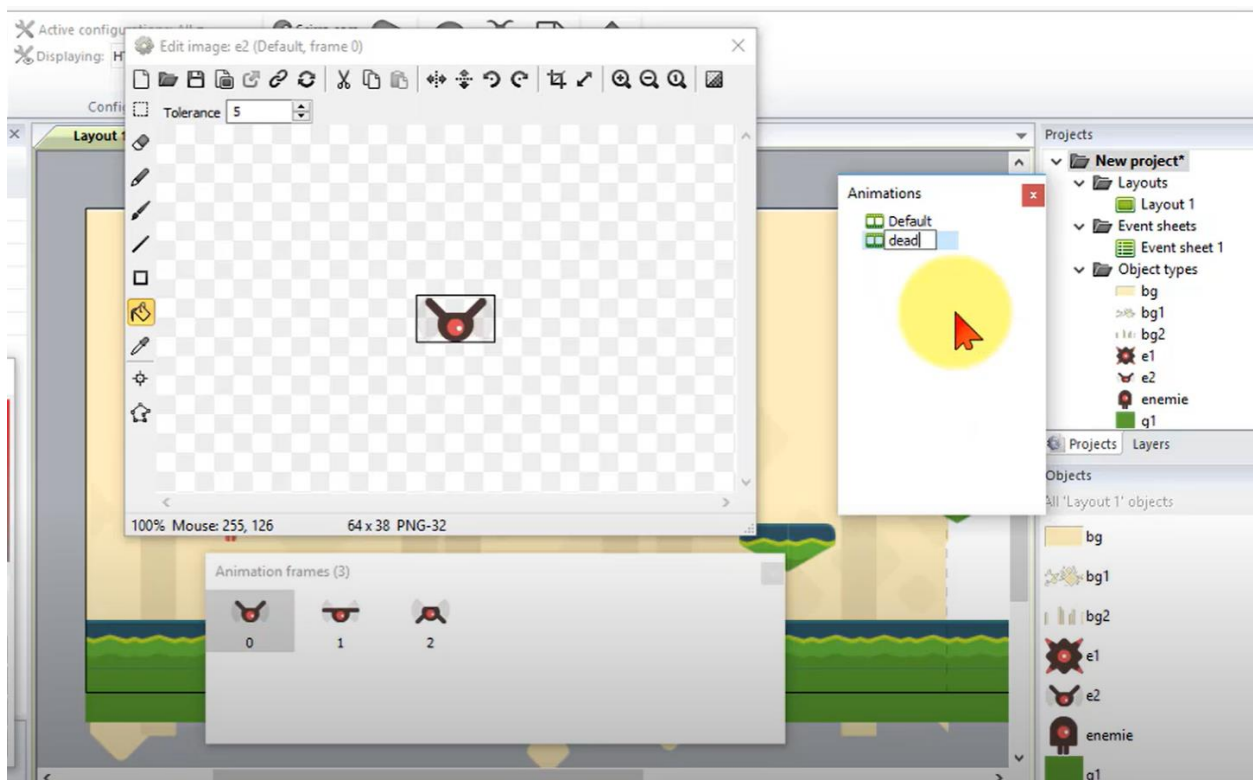


แล้วมาเปลี่ยนภาพ

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง

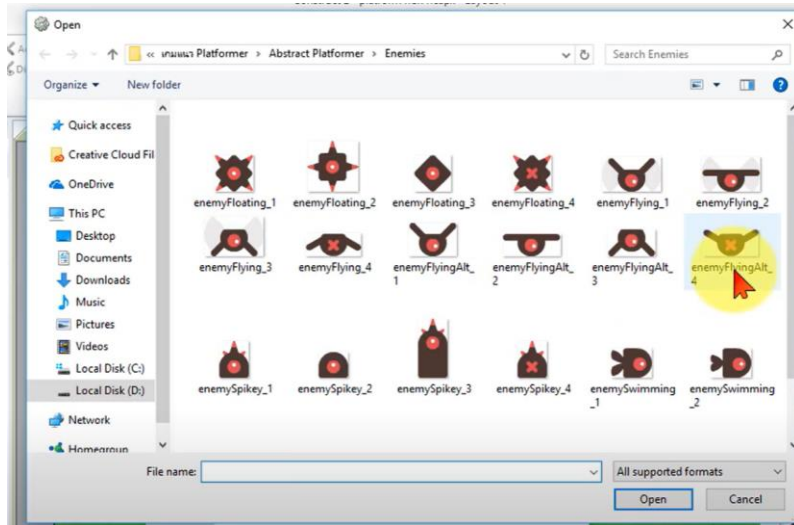


ทำเหมือนกันโดย คลิกที่ตัว enemy กำหนด animation>dead

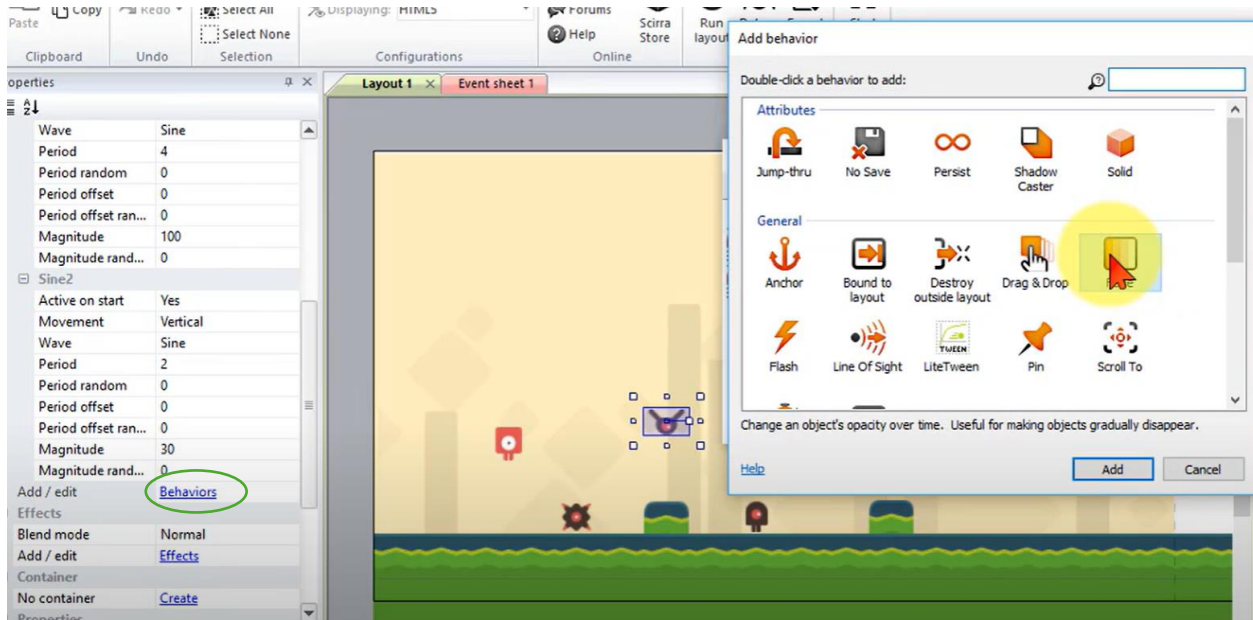


โหลดภาพที่มันตายเข้ามา

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระเด็นเสียงพลัง

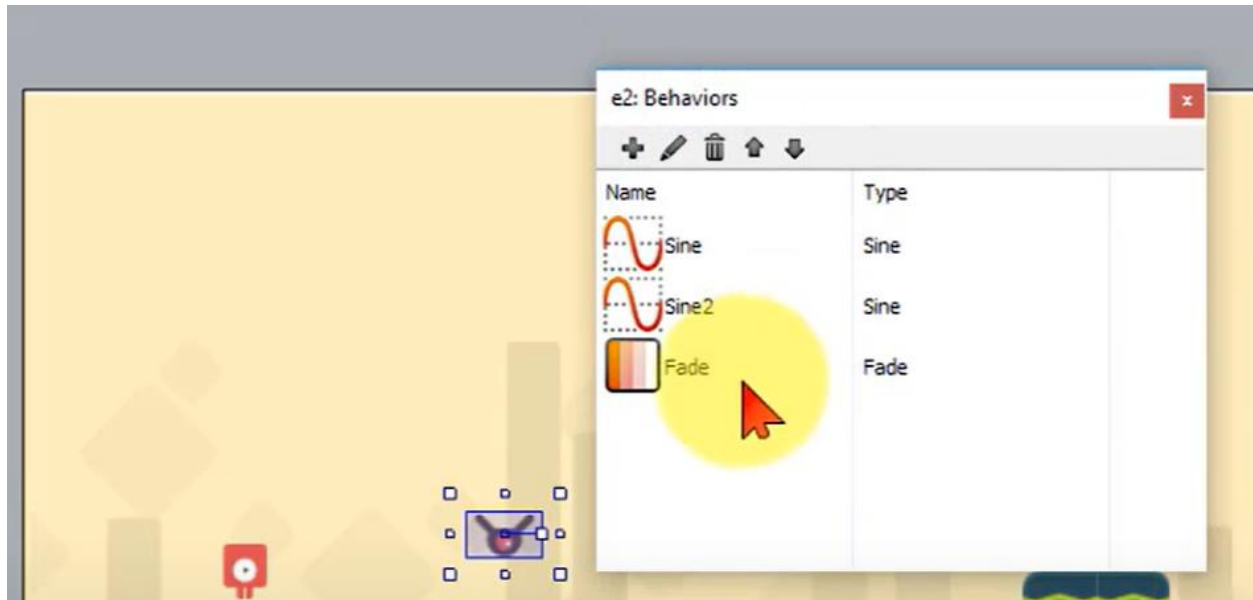


ไปเพิ่ม



จะได้ Fade เข้ามา

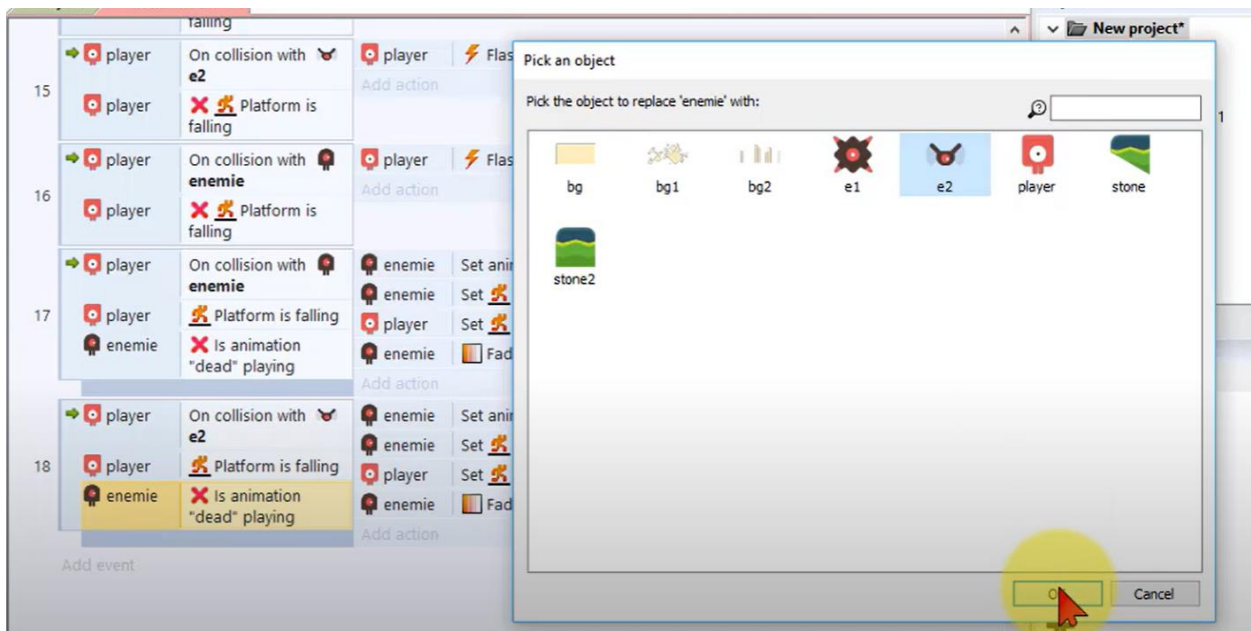
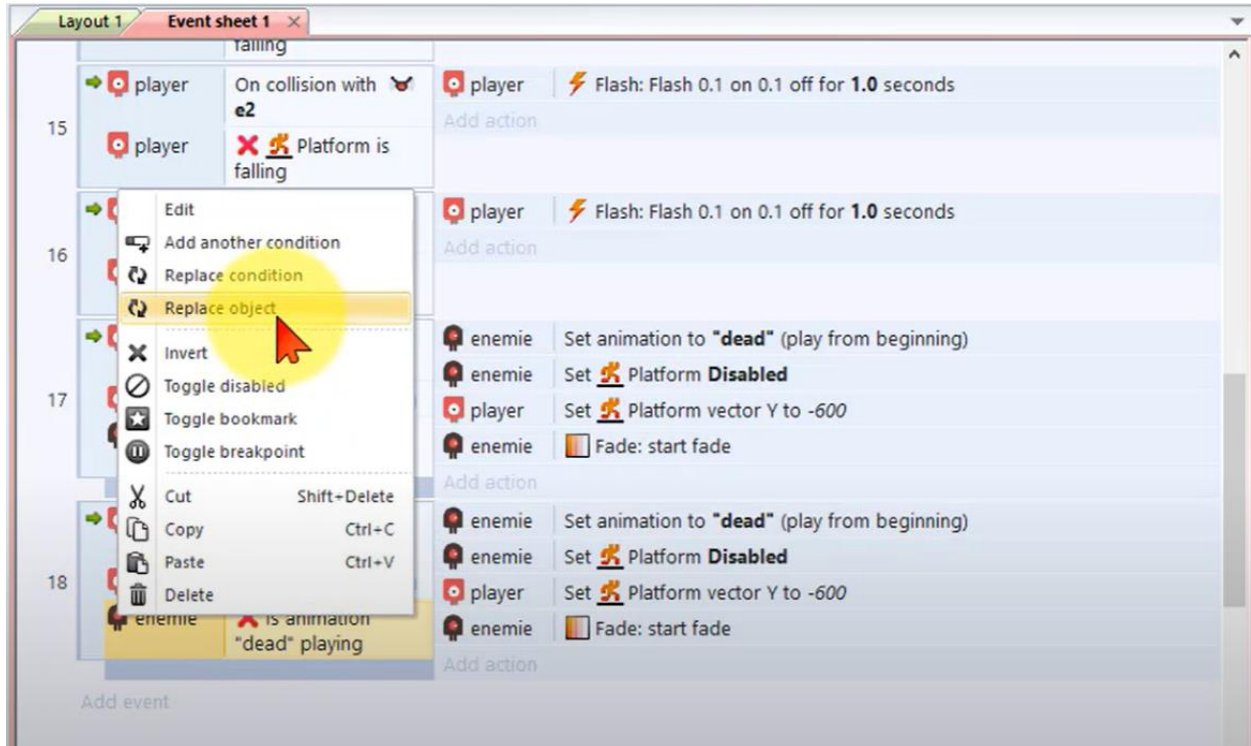
WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพล้ง



กำหนดค่า เป็น No

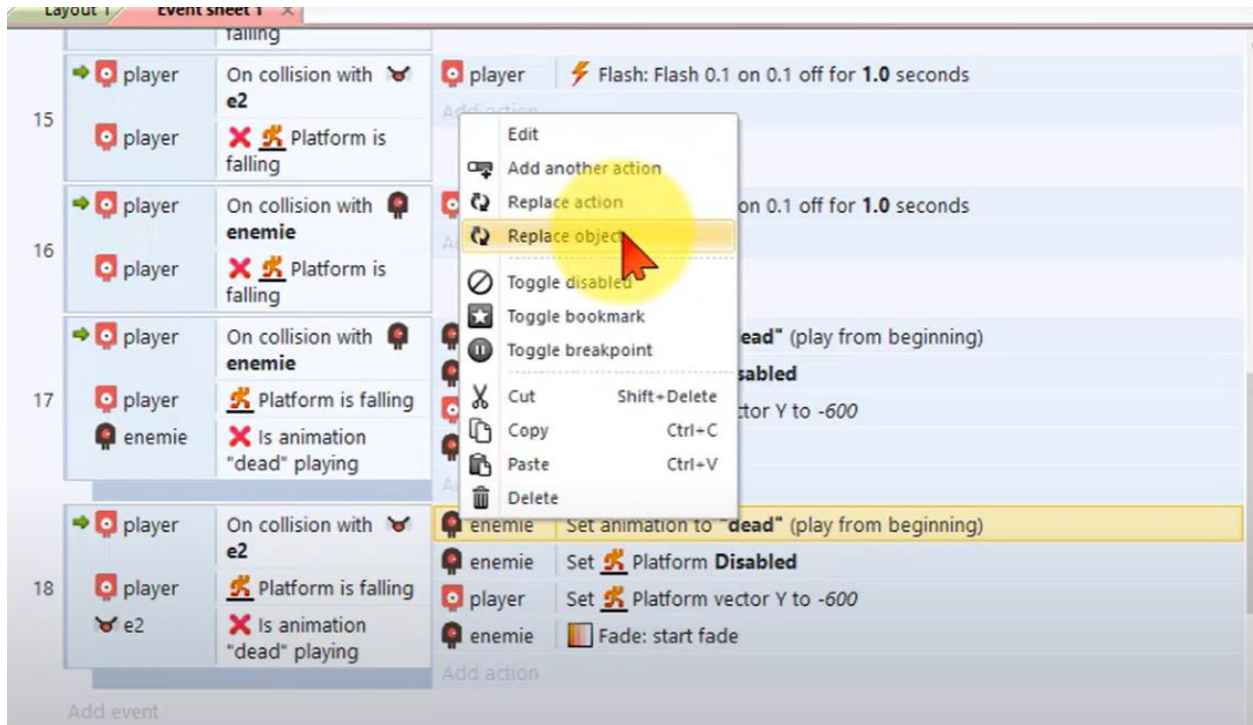


WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพล้ง

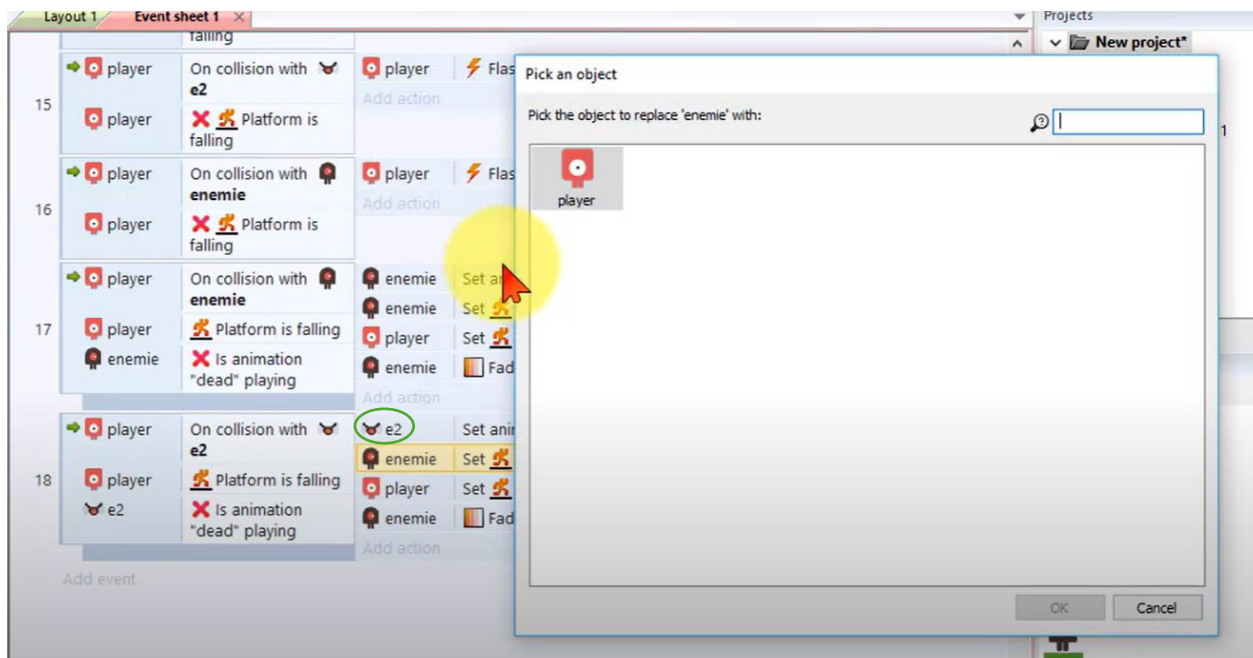


คลิกขวา เลือก enemy เป็นตัว e2

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพล้ง

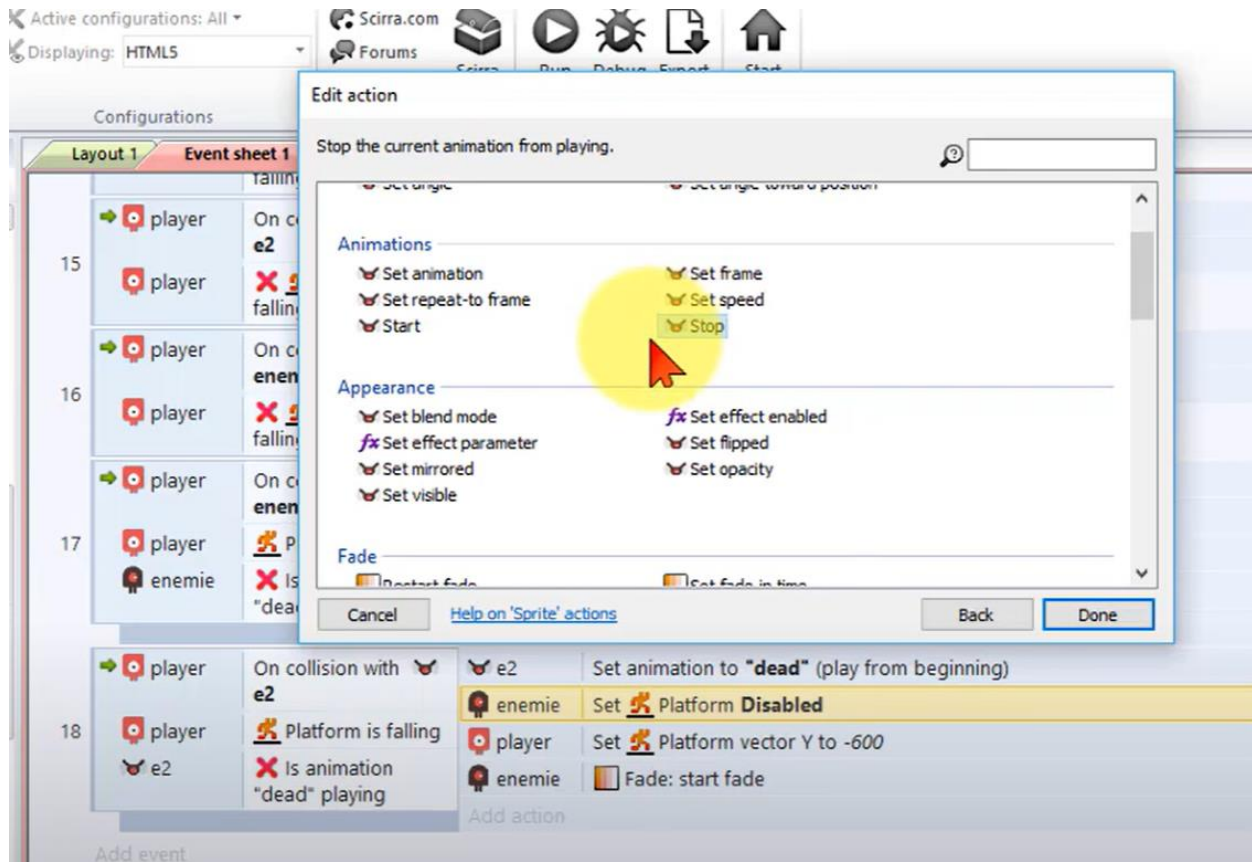


จะได้ e2 ขึ้นมา

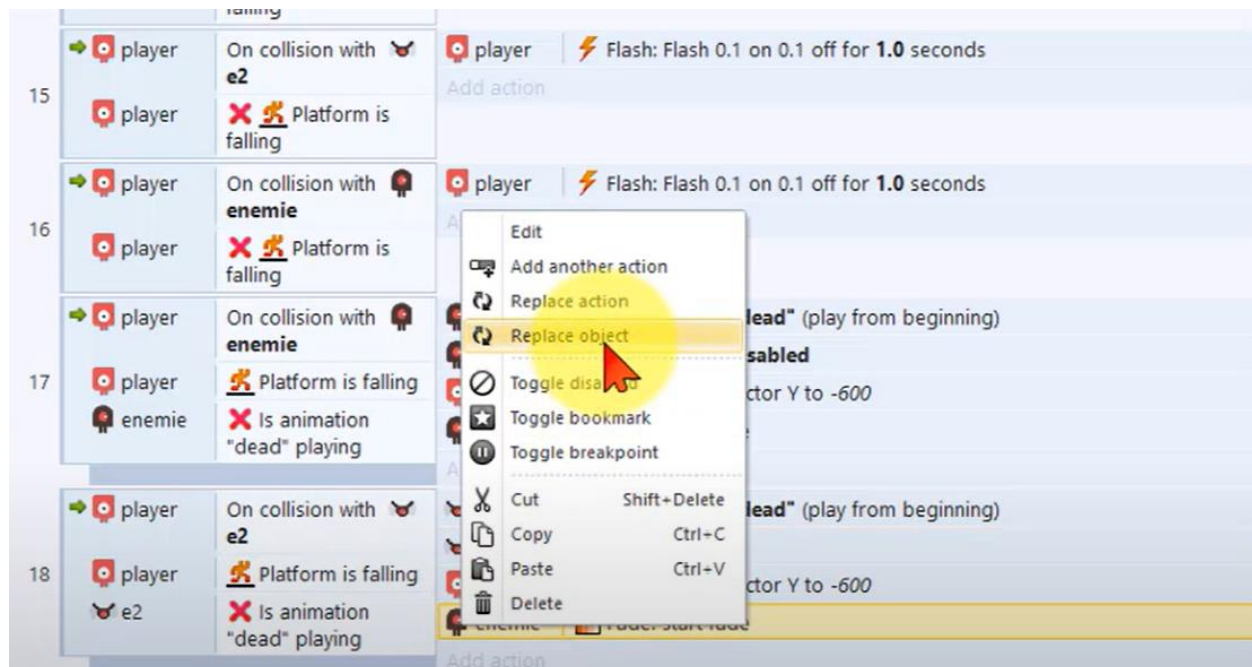


เลือกให้มันหยุดการทำงาน

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง

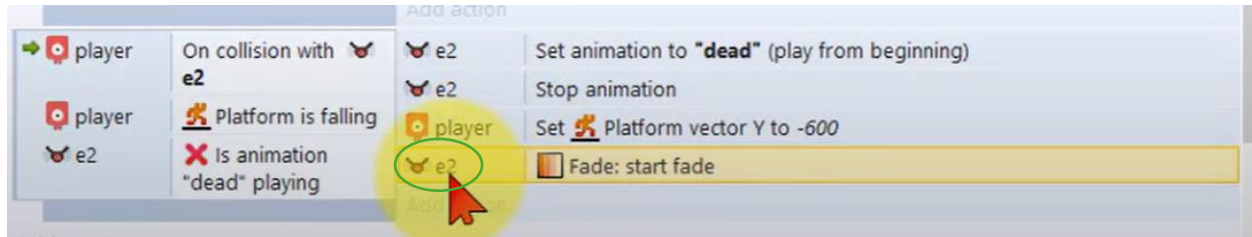


ตัวสุดท้ายคลิกขวาตามภาพ



เลือก enemy ตามภาพเข้ามา

WorkShop3: วิธีทำการชนกันของ **Player** กับตัว **Enemy** ทำให้ตัวละครกระพริบเสียงพลัง



จากนั้นทำการทดสอบดู