



2D橫向卷軸動作遊戲

亞洲大學 資訊工程學系 學生：姚俊榮、陳亮宇、李昂霖
指導教授：何承遠教授

壹、研究動機

在這個科技日益精進的時代，人們的生活與電子遊戲已有著密不可分的關係。而組員們有著一份對遊戲的熱愛，使得我們下定決心要創造一個屬於自己的遊戲，一個大家喜歡且符合組員們心目中各種想法的作品，這是製作這個遊戲的原動力，也是驅使我們願意持續去精進技術的目標。

作為喜愛遊戲的大學生，我們也想自己製作一些遊戲來與大家一起分享，因此希望能開發出一款遊戲置應用程式以供玩樂。然而面對不同的群體，我們也希望能製作出一個不只能玩、能動腦甚至能帶給人們更多的快樂的遊戲。

貳、研究背景及目的

使用軟體在Unity 2D的介面裡，打造出一個角色會隨著操作產生對應動作，且會在遊玩中與物件產生互動的簡易動作遊戲。

參、研究方法

在建立好的場景之中，運用蒐集的素材，創建並配置角色、敵人、金幣及地板等物件，再使用Unity軟體內建的功能，設置UI及碰撞器，然後以編輯程式碼的方式，讓兩者之間產生連動，經過不斷的測試與修改，使整體能夠運行的更加順暢。

肆、研究成果

