



<Unity的2D跳躍遊戲開發研究>

指導老師：陳兆南老師

組員：劉泰愿、張浩千、彭楷鈞

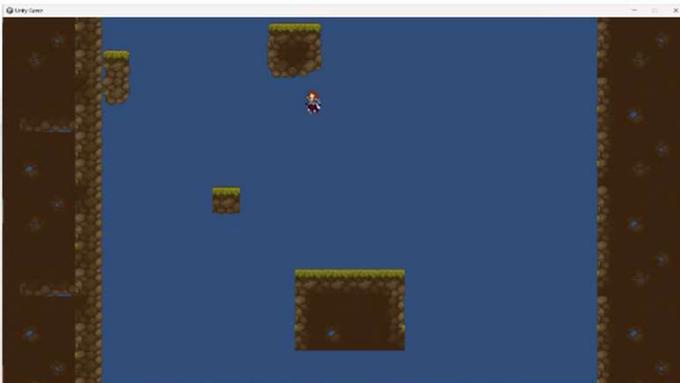
摘要

本專題使用Unity製作一款2D向上跳躍的遊戲，靈感來自經典遊戲《Jump King》。遊戲設計以挑戰性的地形與精確跳躍力道控制為核心，玩家需小心操作以避免從高處墜落至起點，最終目標是順利到達終點。

研究方法

本專題採用Unity 2D開發環境，其直觀的介面與強大的工具實現遊戲設計。開發中運用了物理引擎處理角色跳躍與地形碰撞，並以Cinemachine實現動態鏡頭切換，提升玩家體驗。

研究成果



1. 完成2D跳躍遊戲的設計，包含角色跳躍、牆壁碰撞及掉落機制。
2. 成功實現Cinemachine動態鏡頭切換，讓鏡頭平滑跟隨玩家動作。

3. 完成遊戲開始、遊玩和結束頁面，到達終點並且觸發到結束機關遊戲就會結束。
4. 完成遊戲輸出檔案，可在Windows平台正常上運行。