

劇情式2D橫向卷軸跑酷遊戲創作

程仲勝, 楊政衛, 傅啟瑄

E-mail: jscherng@mail.dyu.edu.tw

摘要

本論文創作一款新式的遊戲結合動畫劇情之劇情式2D橫向卷軸跑酷遊戲。透過遊戲與動畫互動，使玩家更能融入遊戲劇情。本款遊戲能定期透過更新遊戲動畫劇情，將最新劇情設定為付費購買關卡。整個遊戲創作實現了多媒體領域整合製作的能力，包含程式設計能力，美術創作能力、劇情腳本創作能力及影音剪輯能力。未來希望能夠藉由此款遊戲發展出另一種新型態的遊戲創作，並獲得廣大玩家的支持。

關鍵詞: 遊戲、動畫

參考文獻

- [1] 《猫の集会》。 <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%8C%AB%E3%81%AE%E9%9B%86%E4%BC%9A>
- [2] 《銀之匙 Silver Spoon》。 http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%93%B6%E4%B9%8B%E5%8C%99_Silver_Spoon
- [3] 《殭屍海嘯 Zombietsunami》。 http://it.wikipedia.org/wiki/Zombie_Tsunami
- [4] 《LINE跑跑薑餅人 (Cookie Run)》
。 <http://zh.wikipedia.org/wiki/LINE%E8%B7%91%E8%B7%91%E8%96%91%E9%A4%85%E4%BA%BA>
- [5] 《Close to 〜祈願之丘〜》
。 http://zh.wikipedia.org/wiki/Close_to_%EF%BD%9E%E7%A5%88%E9%A1%98%E4%B9%8B%E4%B8%98%EF%BD%9E