



南台科技大學 101 學年度研究所考試入學招生考試

系所組：多媒體與電腦娛樂科學系

准考證號碼：□□□□□□

科目：遊戲設計學

(請考生自行填寫)

注意事項	一、請先檢查准考證號碼、報考系所組別、考試科目名稱，確定無誤後再作答。 二、所有答案應寫於答案紙上，否則不予計分。 三、作答時應依試題題號，依序由上而下書寫，作答及未作答之題號均應抄寫。
------	---

1. 一般遊戲採用非線性的故事情節，讓玩家可選擇會發生的事件、場景與對白。而 Non-Player Character 會有許多可能的對白回應玩家的選擇，因此，發展不同分支故事路線，分支腳本(branching scripts)是指一群模組的集合，試問這樣的模組包含哪些組成要件？又以哪一類型的遊戲最常見？(10%)
2. 對於比較厲害的玩家，因其技巧優於技巧較低的玩家，相對遊戲進行時會比較順利，除非是靠運氣而非靠技巧取勝的遊戲。通常遊戲設計為建立平衡系統給玩家，因而在遊戲歷程必須特別考量的因素為何？遊戲平衡又分為哪些形式？請簡述之。(20%)
3. 就傳統而言，關卡設計是用來創造即時策略或第一人稱射擊手類別的遊戲世界。現今的關卡設計是創造電子遊戲環境、場景或任務的過程。身為一位關卡設計師在進行關卡設計時應考慮哪些要素？(20%)
4. 如果你(妳)是一位行動裝置 APP 遊戲設計師，在設計 APP 遊戲內容時應該注意什麼？請就遊戲硬體面、軟體面敘述(10%)
5. 在遊戲設計的過程中經常探討其使用性(Usability)，請試解釋遊戲使用性的意涵，以及與可玩性 (Playability)的差異？(20%)
6. 請設計一款具零和遊戲 (Zero-Sum Game)概念的行動裝置遊戲，簡要描述其創意、畫面草圖、操作方法。(20%)