平台動作遊戲的拓樸分析報告 4a3k0098 陸思翰

space panic 1980s

平台遊戲始祖，主要擁有”怪物”、”樓梯”概念，至於打掉磚塊讓怪物掉下去，這屬於遊戲目的概念

大金剛 1981s

繼承 space panic 概念，一樣擁有”怪物”、”樓梯”，但主要目的是讓瑪莉歐躲障礙物，把打磚塊拿掉，換成槌子打障礙物，給玩家機會避免撞到，這裡有了”道具”概念

大力水手 1982s

雖然在拓譜上來看是繼承 space panic，但實際上也有受到”大金剛”部分影響，在大力水手中增加”收集”至這概念，並且必須小心利用道具來躲避怪物

險境逃脫

找不到資料

Dark Castle 1986s

擁有”攻擊敵人”、”闖關”、”多地圖”概念，是現在2D單畫面平台前身

瑪莉歐兄弟 1983s

擁有”雙人合作遊戲”必須一同清除完場景怪物才能通關

吃豆人世界 1984s

擁有”卷軸地圖”，玩家開始要用地形道具來輔助通關，

超級瑪莉歐兄弟 1985s

繼承吃豆人世界，”卷軸地圖”、”道具”等概念，將其製作為一動作平台遊戲，同時必須利用場景物件協助通關，成為2D卷軸遊戲始祖

超級瑪莉歐64 1996s

在此出現 真3D，讓平台遊戲不再侷限於2D場景，利用3D來讓遊戲變得更複雜，也同時開始3D平台遊戲

古惑狼 1996s

利用2.5D視角運作，雖不及3D的廣大，但也讓平台遊戲擺脫只有左右2D的選項，出現2.D動作遊戲

魔界村 1985s

加入“更換武器”概念，透過更換武器來協助闖關，並且調躲避怪物以及陷阱，加入”地圖反應”

洛克人 1987s

擁有”集氣”、”生命值”，還可以透過打掉怪物來獲得生命值包還”恢復生命”，為2D橫向動作遊戲始祖

結論

各遊戲之間或多或少有一定關聯，  
但有些之間不是過於相近，例:魔界村、洛克人，  
或者有點難以想像的跳躍，例:瑪莉歐兄弟、吃豆人世界  
或許這就是遊戲設計師之間的靈感問題，現在遊戲發展還在持續，是否能拓出新的遊戲譜，就繼續下去。