

110 - 2 專題實務報告

以人體姿勢互動為基礎之遊戲系統設計

配合科技部計畫:利用影像追蹤技術系統開發以人體姿勢互動為基礎之AR遊戲系統

學生：溫雲翔、李嘉茹

指導老師：曾俊霖 主任

研究動機與目標

在現代的科技產業發展飛速的情況，各式各樣的新技術逐漸出現在大眾的眼前，而在當今疫情的影響下，大多數的家庭除了工作之外，也要在上班時間協助孩子們進行遠距課程，孩子們與工作之間難免會出現失衡的情況，進而引發我們想做一個無論大人與小孩都可以抒發壓力消耗體力的遊戲，綜上所述，我們決定以UNITY去開發VR跑酷遊戲並移植到手機上，讓玩家可以隨拿隨玩，不用被環境所限制，讓互動變的只有一機之隔。

遊戲故事構思

在一個杳無人煙的地方，有一個銅牆鐵壁般的實驗室，裡面關著大大小小的生物。

而我們的主角肥羊捲是一隻憧憬外面世界的羊，她與其他動物不一樣、喜歡刺激

冒險的她，有天下定了決心決定逃出這個動物牢籠闖蕩世界。

遊戲特色

由第一人稱視角向前奔跑，使用 3 D 的場景表現手法，讓玩家可以沉浸在奔跑的路途中打擊前方障礙物做揮砍及打掉的動作，地圖場景會隨玩家的遊戲進行程度做更換。遊玩操作方式由 V R V I V E 移動定位器戴在手部看大螢幕進行遊玩。

遊戲參考項目



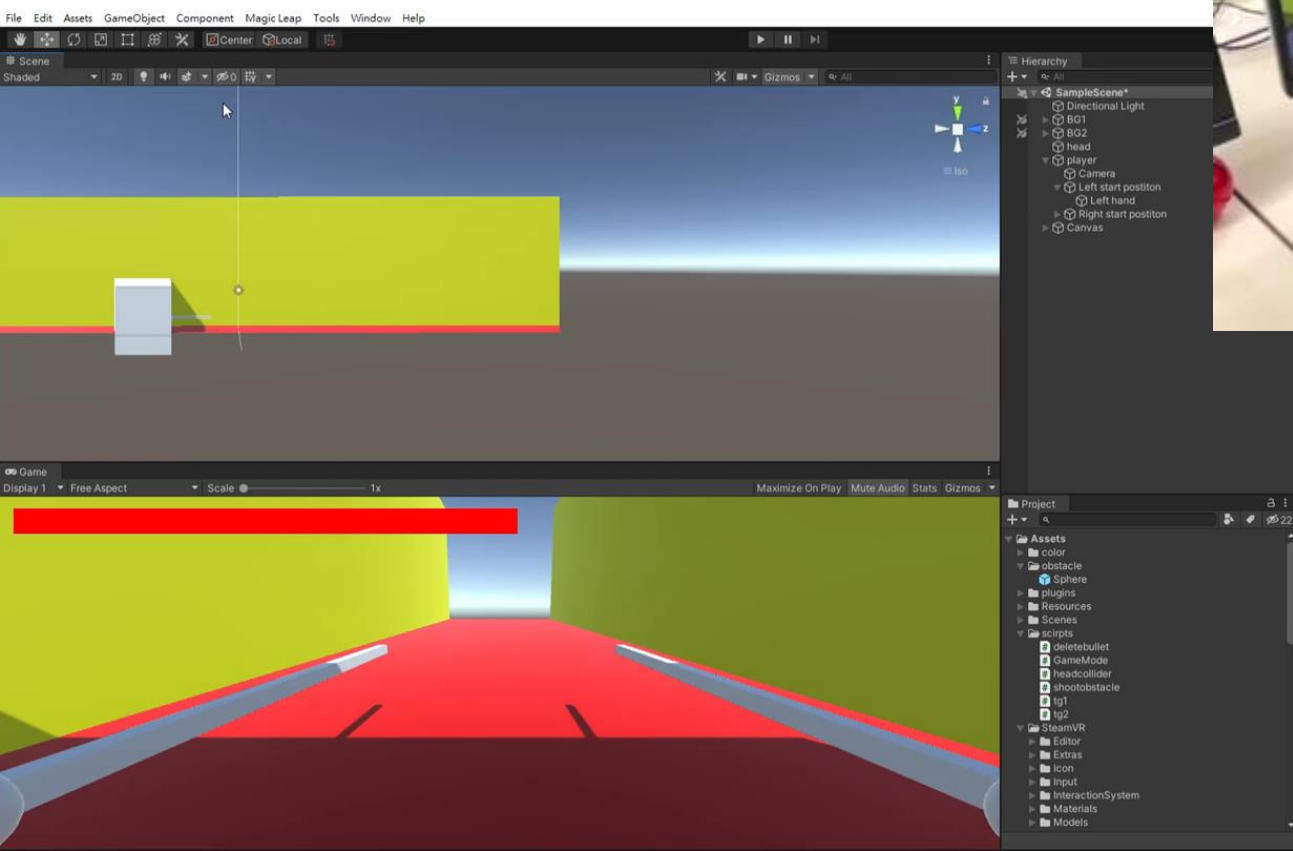
Temple Run



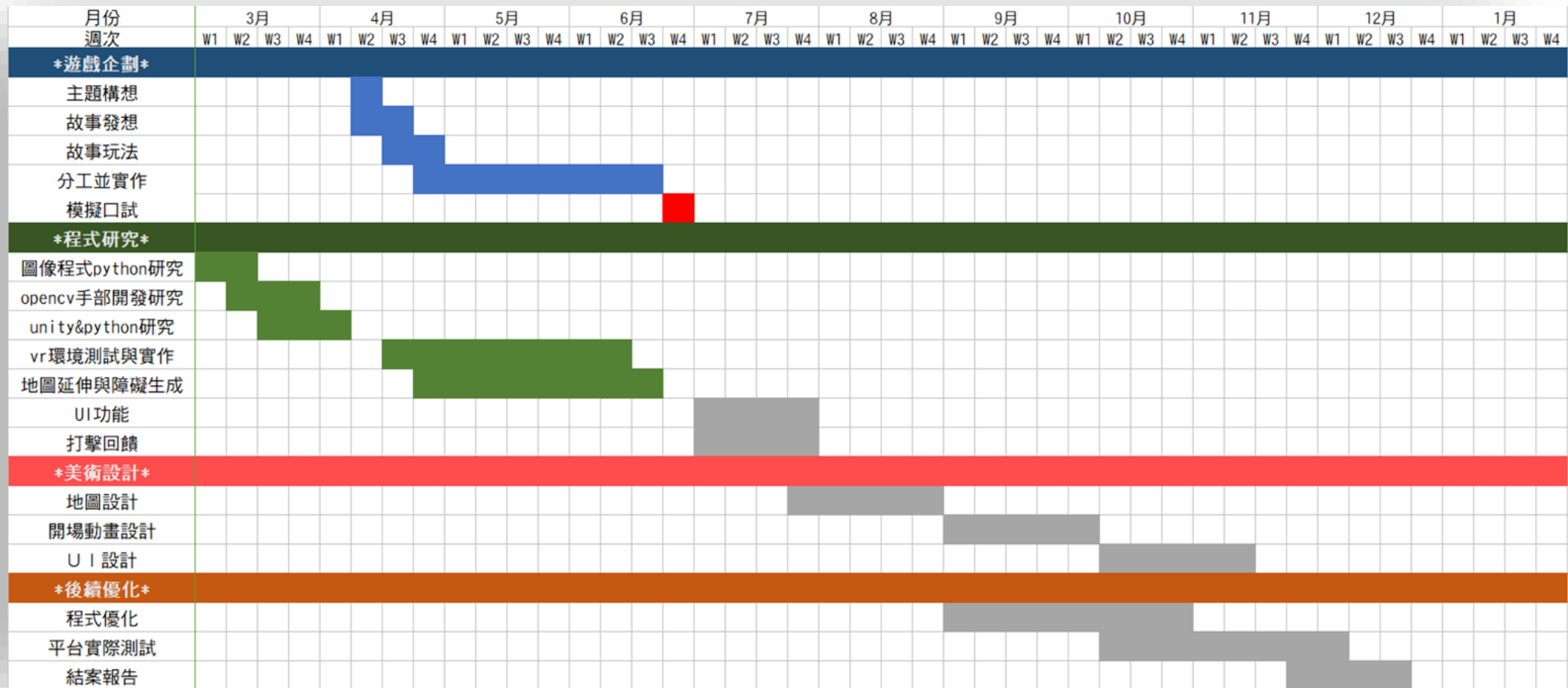
節奏光劍
Active arcade



目前製作進度



工作流程圖



報告結束
