



# 極限馬拉松ft.動物大遷徙

## 詹雅組

[組員一 105306040 姚佳妤]

[組員二 105306096 劉宗翰]

[組員三 105306086 黃詣凱]

[組員四 105306006 莫力全]

[組員五 105306037 詹雅筑]



# 目錄 contents

- 遊戲故事背景
- 遊戲趣味點
- 遊戲玩法
- 遊戲介面
- DEMO



# 遊戲故事背景

每年暑假舉辦的世界極限馬拉松再度開跑啦！

今年主辦單位主題為貼近大自然，並決議和非洲動物大遷徙一同共襄盛舉。

顧名思義「極限」馬拉松，肯定是很極限的了！

想像一下各式各樣巨型動物朝著你奔馳而來的快感，該有多麼刺激呀！

快讓我們一同報名吧！

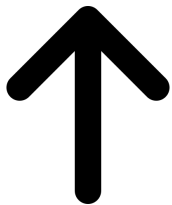


## 遊戲玩法的趣味點

- 1.藉由畫面設計的動物動態感產生與玩家的情感鏈結
- 2.隨著玩家遊戲時間增長，畫面移動速度逐漸加快產生刺激感
- 3.因遊戲不同關卡而有地域性的不同，使玩家如置身在不同環境下進行馬拉松  
更有臨場感且增添遊戲豐富度



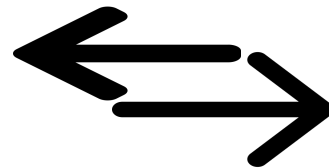
# 遊戲玩法



向上跳躍閃躲



向前發射子彈



向左向右閃躲



## 技術層面

- 場景延伸機制-在程式中新增 tilemanager，讓 prefab random 生成
- 動物消失機制-射擊動物，透過 collider 碰撞偵測，使動物消失
- 攝影機控制-讓攝影機持續出現在人物後方，固定視角
- 計分板機制-利用 if 條件假設保留最高分紀錄
- 遊戲結束機制-玩家經 collider 碰撞動物，則遊戲結束並跳至 final score 畫面



# 遊戲介面

- 開始畫面
- 關卡選擇
- 最高分紀錄

# Extreme Marathon

Scene 01

Scene02

Highscore: 12









# Live Demo



## 組內分工

### 詹雅組

- [組員一 105306040 姚佳妤]-遊戲製作-場景延伸、人物控制、計分板機制
- [組員二 105306096 劉宗翰]-遊戲製作-場景設計、debug
- [組員三 105306086 黃詣凱]-遊戲製作-子彈射擊、人物跳躍
- [組員四 105306006 莫力全]-影片剪接錄製、上台簡報
- [組員五 105306037 詹雅筑]-說明文件製作、簡報資料製作



## 所使用外部素材列表

- Grass Road Race 1.1
- High Quality Bricks & Walls 1.1
- Fantasy Skybox FREE 1.4.0
- Animals Pack lowPoly 1.0
- Bubble font(Free Version)2.0
- Low Poly Street Pack 1.0
- Lack RaceTrack1.1



# 極限馬拉松ft.動物大遷徙

The end