

OPHIUCHUS

蛇夫座計畫 / 遙控對戰玩具

NATO CCCP



BARNARD'S STAR
PROJECT OPHIUCHUS

DAEDALUS

1998

D-J 01

「蛇夫座計畫 (Ophiuchus) —— 太空冷戰題材的虛實結合第一人稱載具駕駛戰場體驗」透過「RC 載具 × MR 混合實境 × 模塊化拼接對戰場景 × 模組化改裝」，將玩家的房間轉化為戰場。將遙控車轉換為具備「成長性」與「策略深度」的實體電子遊戲系統。

痛點 PAINPOINT

空間束縛：

都市居住空間狹小，傳統 RC 載具難以在家中盡情奔馳。

高門檻與斷層：

模型改造和傳統擬真場景製作耗時耗力，讓潛在玩家望而卻步。

意義缺失：

缺乏遊戲性，玩家容易因操控玩法重複性高而失去熱情，使模型淪為擺飾。

回饋感缺失：

物理擊中與視覺/聽覺效果斷層，無法體驗真實戰場的壓力與成就感。

EXPLODED VIEW

鏡頭
MX258

PCB核心
PI02W

0.61G

PROJECT:RC-COMBAT VEHICLE

MAIN BATTLE TANK
D-J 01

MADE IN GERMANY

模組化改裝

定義你的團隊職責

武器

砲塔

車體

MODIFY

PROJECT:CONTROLLER

13 KEYBIND

線性油門

SMOOTH

連接手機

814.200.254

BARNARD'S STAR

DAEDALUS

旋轉控制手把
不一樣的操控體驗

PROJECT:ATLAS GRID

場景搭建系統

如電子遊戲的自由度，有著積木般的拼搭樂趣



一平台設為主機

彼此之間有滑槽卡榫連結在

一起，即可拓展遊戲平台

嵌入nfc晶片

不同的平台會對車輛有不同

的影響效果

遇到泥巴地，車輛通過時會

被減速

經過時車輛探測到平台晶片

以控制馬達減速

SCENARIO

CORE GAMEPLAY

多人混戰

雙人對戰

+N

VS

+1

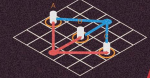
VS

作為擺飾

資源點爭奪戰

戰場中配置 3 個實體「基地模組」。玩家需要將車輛停留在基地範圍內一段時間，AR 介面會顯示佔領進度。

CORE GAMEMODE



學號：411204126

姓名：邵佑令

組別：專題設計

作品名稱：蛇夫座計畫

作品理念：「蛇夫座計畫 (Ophiuchus) —— 太空冷戰題材的虛實結合第一人稱載具駕駛戰場體驗」透過「RC 載具 × MR 混合實境 × 模塊化拼接對戰場景 × 模組化改裝」，將玩家的房間轉化為戰場。將遙控車轉換為具備「成長性」與「策略深度」的實體電子遊戲系統。