

仕様書

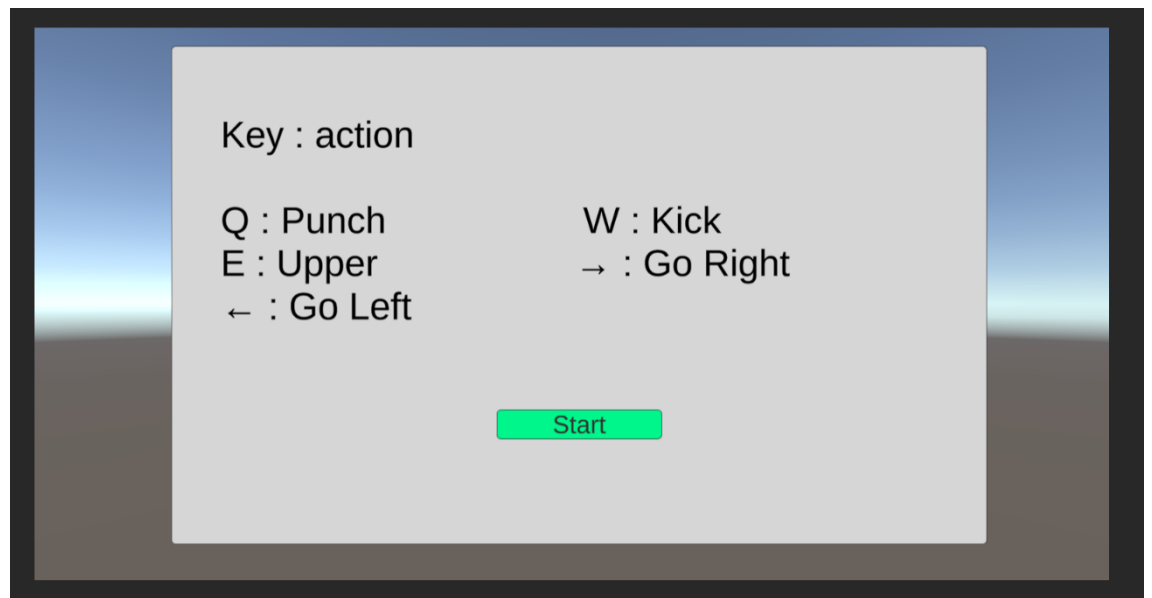
中京大学
工学部
情報工学科
3年
加藤瞬

1. 概要

私が今回提出したゲームは、「格闘ゲーム」です。PC での動作を想定しており、キーボードで操作をします。

2. 内容

- スタート画面

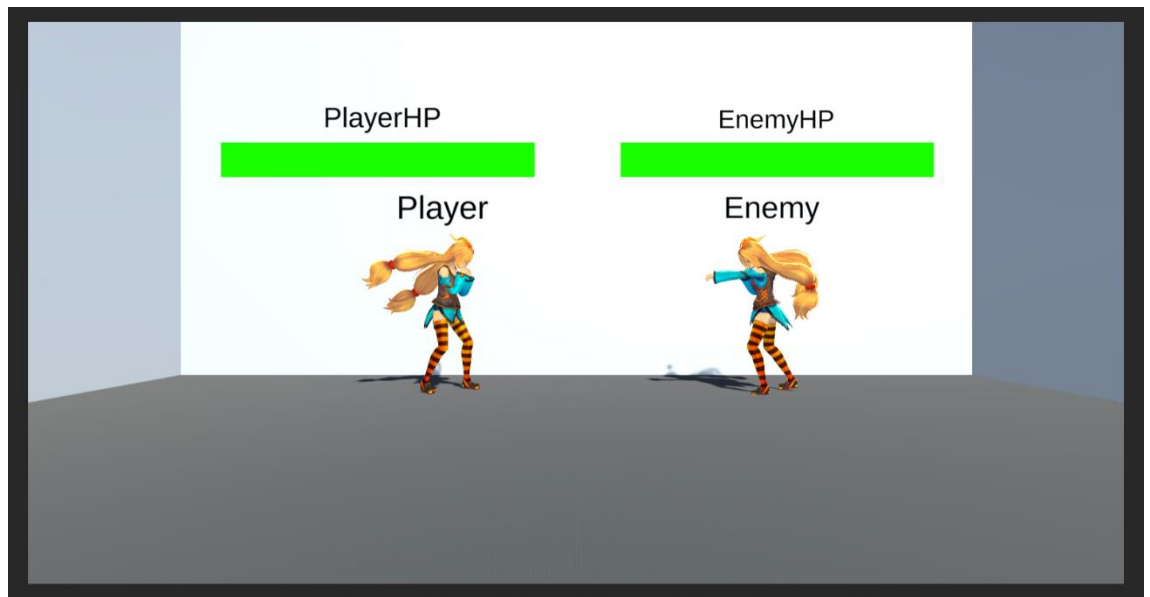


この画面では操作説明の説明を行っています。以下が操作方法です。

- パンチ：Q キー
- キック：W キー
- アッパー：E キー
- →キー：右に進む
- ←キー：左に進む

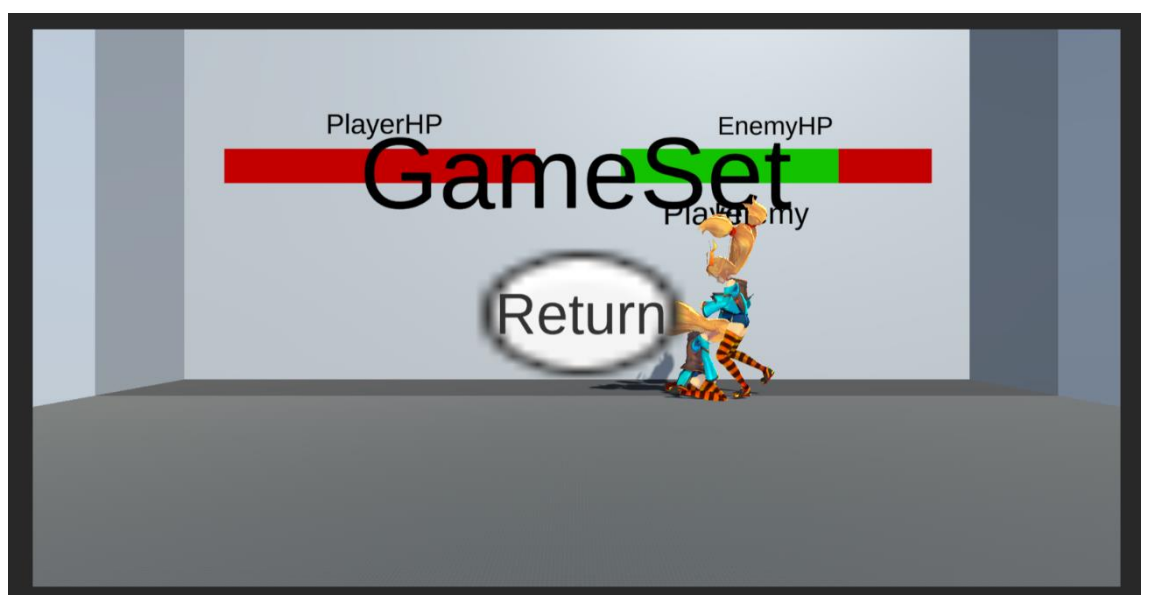
スタートボタンを押すことにより、ゲームがスタートします。

- 戦闘画面



この画面が戦闘を行う際の画面です。プレイヤーのキャラクターが左、敵キャラクターが右に配置されています。また画面上部に各キャラクターのHPを表記しています。

- 終了画面



どちらかの HP が 0 になると、ゲームが終了し、この画面になります。Return ボタンを押すことでスタート画面に戻ります。

3. 今後の展望

現在、今回開発した格闘ゲームに、MediaPipe という顔や手、体の検出を行うことのできる AI 技術を組み合わせることで、「実際に体を動かすことで行う格闘ゲーム」の開発を進めています。以下に Unity に MediaPipe を導入した画面の画像を載せさせていただきます。

