

# COMBO



**Start**





## Player 1

吳承豫

專長

數位插畫

純音樂創作

音效設計

## Player 2

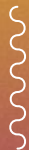
劉佩伶

專長

設計思考

裝置製作

介面設計





# 動機

## 提高操作實感

在遊玩格鬥遊戲時，  
常常覺得出招無法跟操作感配合，  
希望能找到讓整個身體更接近實戰狀態的遊玩方式



# 分析







# 分析

體感與遊戲內容關聯度較低

操作方式的不可取代性較低

動作判定不符合原始目的





# 內容

---

- 用骨架偵測抓取動作
- 判定攻擊、防禦
- 擊中判定





# 製作流程圖





---

---

# Thanks!

**Play**