


 orgilmgl0301 / ProjExD\_Group05



[Code](#) [Pull requests](#) [Actions](#) [Projects](#) [Wiki](#) [Security](#) [Insights](#) [Settings](#)

ProjExD\_Group05 / README.md 

orgilmgl0301 READMEもう一回shuusei

now



26 lines (22 loc) · 859 Bytes

ProjExD\_Group05 / README.md

[↑ Top](#)

Preview

Code

Blame

Raw



# 新無双こうかтон

## 実行環境の必要条件

- python >= 3.10
- pygame >= 2.1

## ゲームの概要

新無双こうかтон

## 🔗 ゲームの実装

### 共通基本機能

- 背景画像と主人公キャラクターの描画

### 担当追加機能

- ボス追加
- 玉壁反射
- 通常の敵を強く
- こうかтонの残機追加
- ゲームクリア画面の追加

### 自分が追加した技能

- frame という引数の初期化

- NeoBeamにあった複数のたまをあるスコアを超えたら使えるようにした
- 前回作ったgravity クラスの修正 K\_LSHIFTをK\_RSHIFTに変更
- gravity にあった 400を100に変更
- frameを使って敵の出現度を上げた
- 敵のパワーアップのためあるスコアを超えるとフレームが減り、敵の出現度が上がる