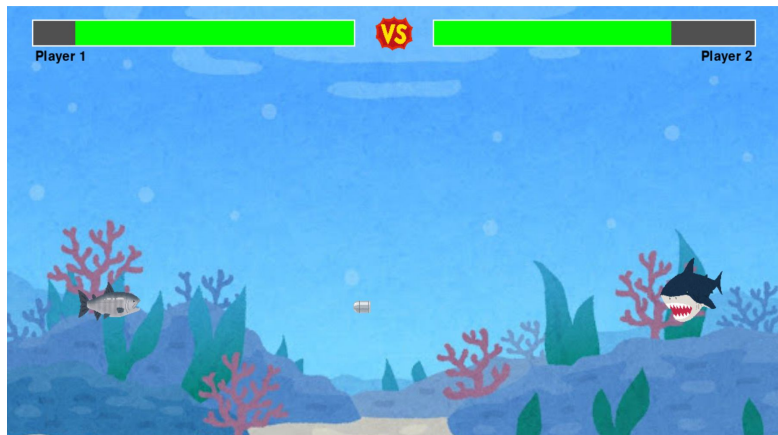

チーム サーモン

開発リーダー : Tsubasa
メンバー : Akiko
Kazuki

ゲームの紹介



テーマ

2D魚格闘ゲーム
Aqua Brawl

選んだ理由

- ・Pythonのクラス設計を楽しく実践的に学べる
- ・完成後に周りの人に楽しく遊んでもらうため

ゲームの特徴

特徴1

キャラクターごとの特性

最大HP、攻撃力、移動速度など、個性豊かなキャラクターで対戦可能



特徴2

物理攻撃、遠隔攻撃の
2つの攻撃

2つの攻撃パターンと回避をうまく使い分けることが勝負のカギ



物理攻撃

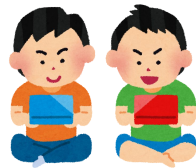


遠隔攻撃

特徴3

2人でのリアル対戦

ひとつのキーボードを用いた臨場感あるプレイが楽しめる



キャラクターと操作



登場キャラクター



サーモン



サメ



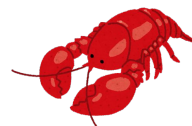
ヒラメ



タコ



イカ

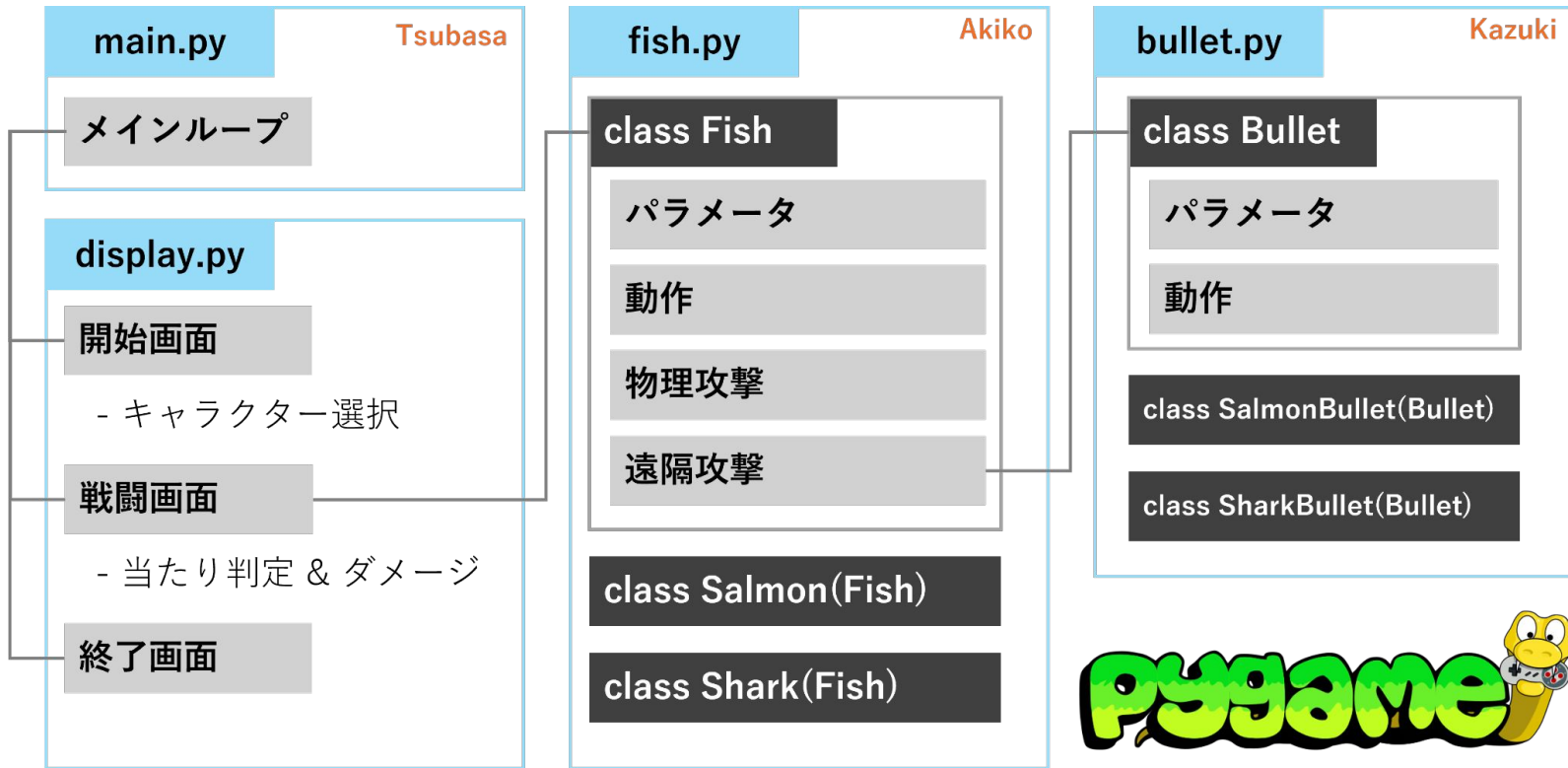


ロブスター

	移動	物理攻撃	遠隔攻撃
1P	WASD	Space	B
2P	↑←↓→	BackSpace	Enter

Game Play

使用した技術



工夫したこと、苦労したこと、学んだこと

● 工夫点

- 基本クラスを設計してそれを継承することで、様々なキャラクター / 弾を実装することができた
- オブジェクトのそれぞれのパラメータを変えることで、キャラクター / 弾ごとに個性を与えた
- ダメージのバランス、ヒットストップ、演出など、ゲーム性をしっかり考えた

● 苦労した点

- 未知のライブラリを理解すること → 全員で一緒にチュートリアルを行った
- チーム開発、ファイルの結合 → GitHubで管理

● 学んだこと

- クラスの強みを活かした開発(役割分担、効率化)
- チーム開発の姿勢(報連相、様々な視点、ペアプロを使って楽しく技術力向上)

コースを通して学んだこと、自分の成長や気づき

Tsubasa


- ・最初に各クラスの関係を考えて、役割分担をしたりファイルを結合することが難しかった
- ・自分と相手の成長の両方を考えたペアプロができるようになった
- ・チーム開発は楽しい

Akiko

- ・コードの挙動を一つ一つ確認しながらコードを書く重要性を感じた
- ・拡張性などを考慮したクラス設計を考える面白さ
- ・チームで議論しながらゲーム性やクラス設計を考えることができ面白かった


Kazuki

- ・学んでいくうちに「ここではこの仕組みを使えるのでは？」と思いつけるようになり、調べるスピードも速くなったことに成長を感じた
- ・教えてもらいながらだが自分が担当したBulletクラスを最後まで開発しきれたことは、大きな達成感と自信につながった
- ・チームでコーディングをすることの楽しさを学ぶことができた



Player 1

VS



Player 2

✦✦ **GAME CLEAR** ✦✦

ご清聴ありがとうございました！

— Aqua Brawl 開発チーム —

*Press **Start** to Continue...*

