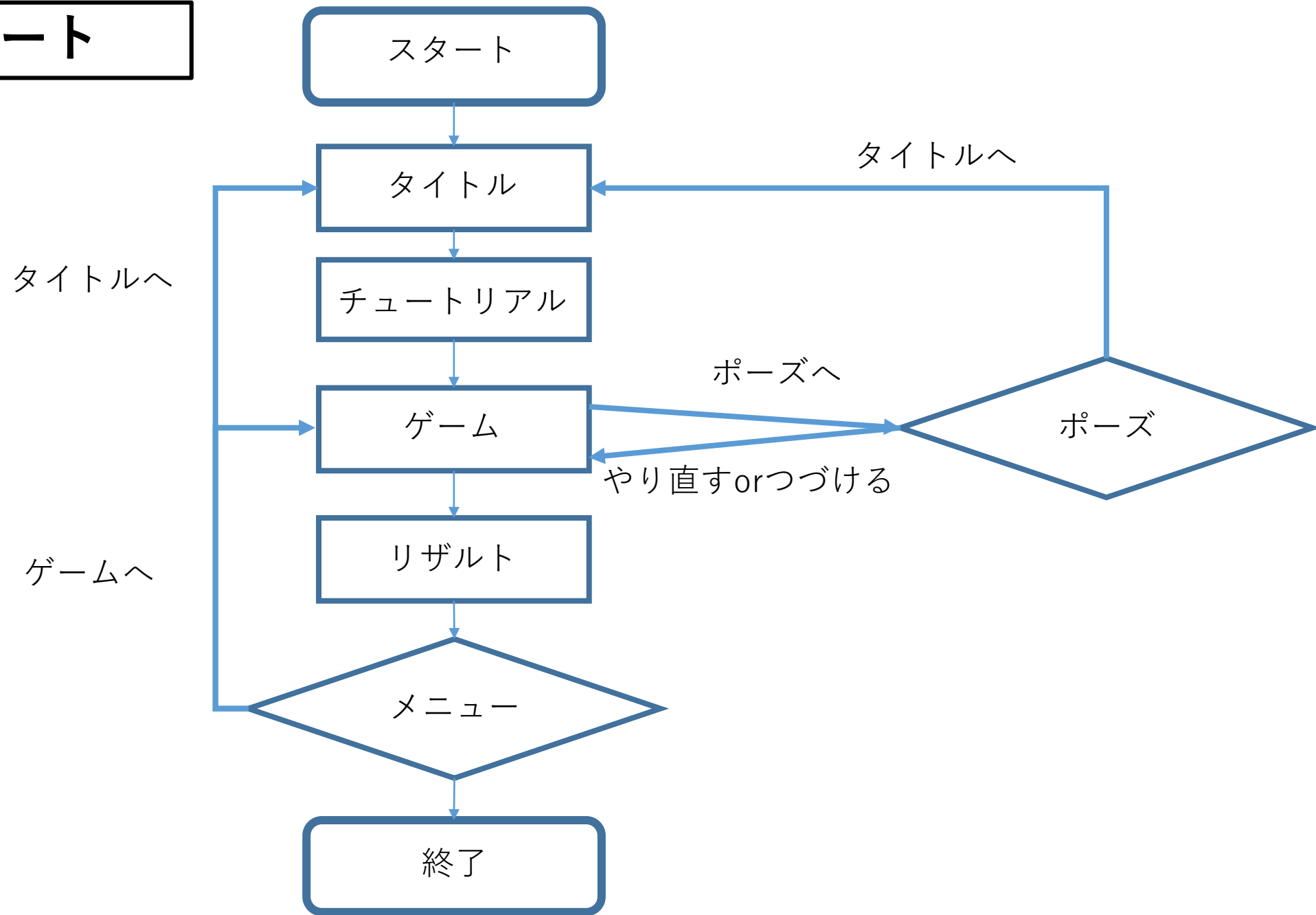


超ぶっ飛び超絶バトロワ（仮） 画面構成

チーム4

加藤チーム

フローチャート



タイトル画面

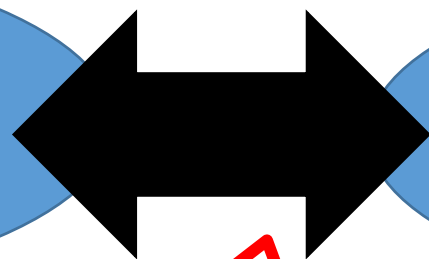
- 大元を参照

チュートリアル画面

1つの場合

チュートリアル

ルール説明画面



操作説明画面

任意で遷移
する

ルール説明画面

チュートリアル

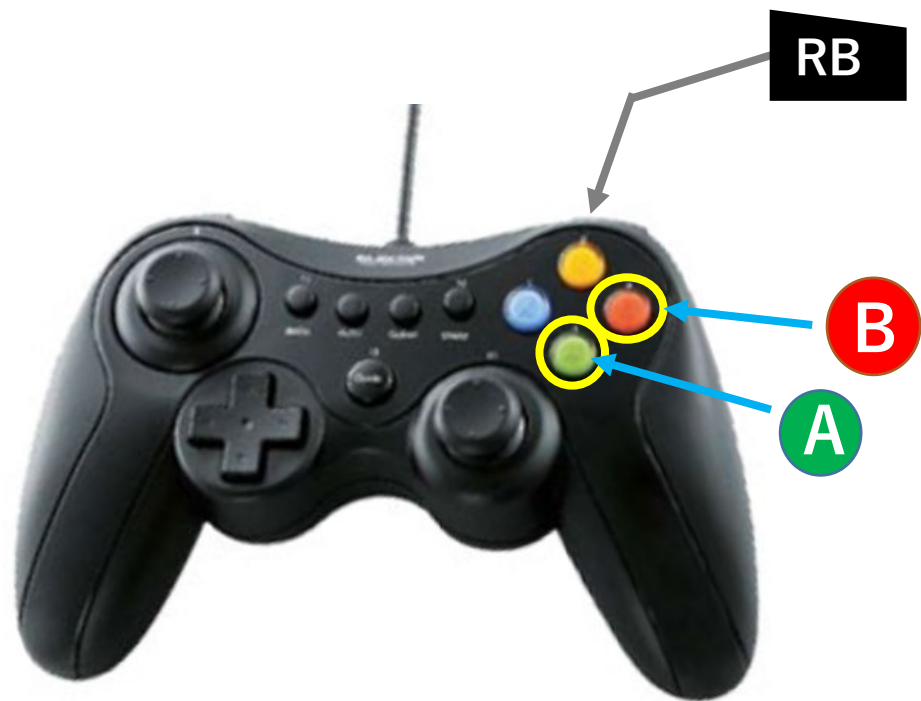
ゲームの画面
(静止画)

このゲームはゴーカートでぶつかって
場外に落とし合うゲームです。

ウルトラダッシュを使って相手に
ぶつかることで吹っ飛ばすことができます。
ウルトラダッシュを使うと
少しの時間動けなくなります。

操作説明画面

チュートリアル



コントローラーで操作します

スティック：移動

A アクセル

B バック

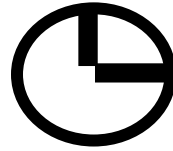
RB ウルトラダッシュを使用

ゲーム画面

1つの場合

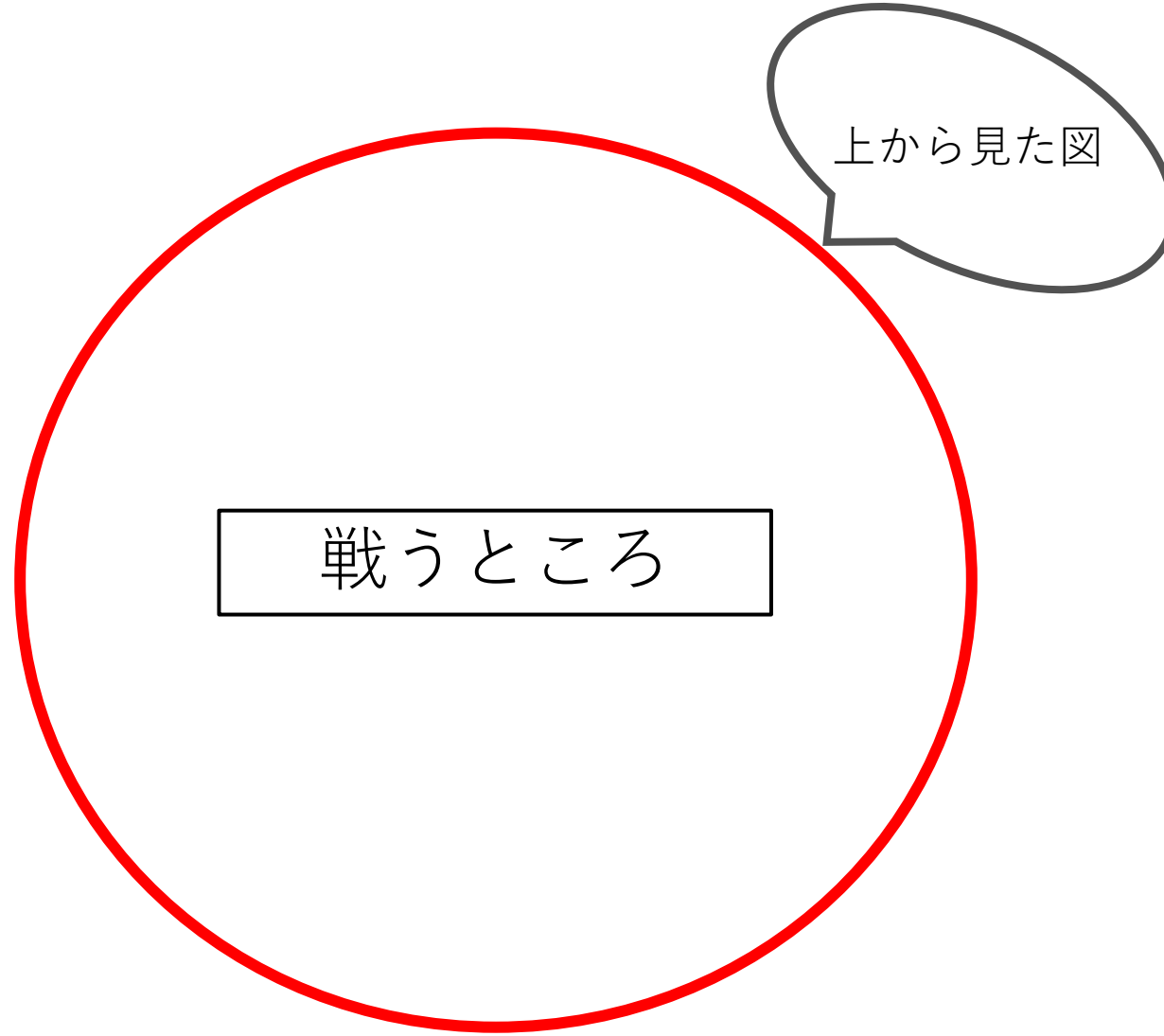
ゲーム画面

UIの構成



タイマー

カウントダウンして
からスタート



戦うところ

1P

車

3P

車

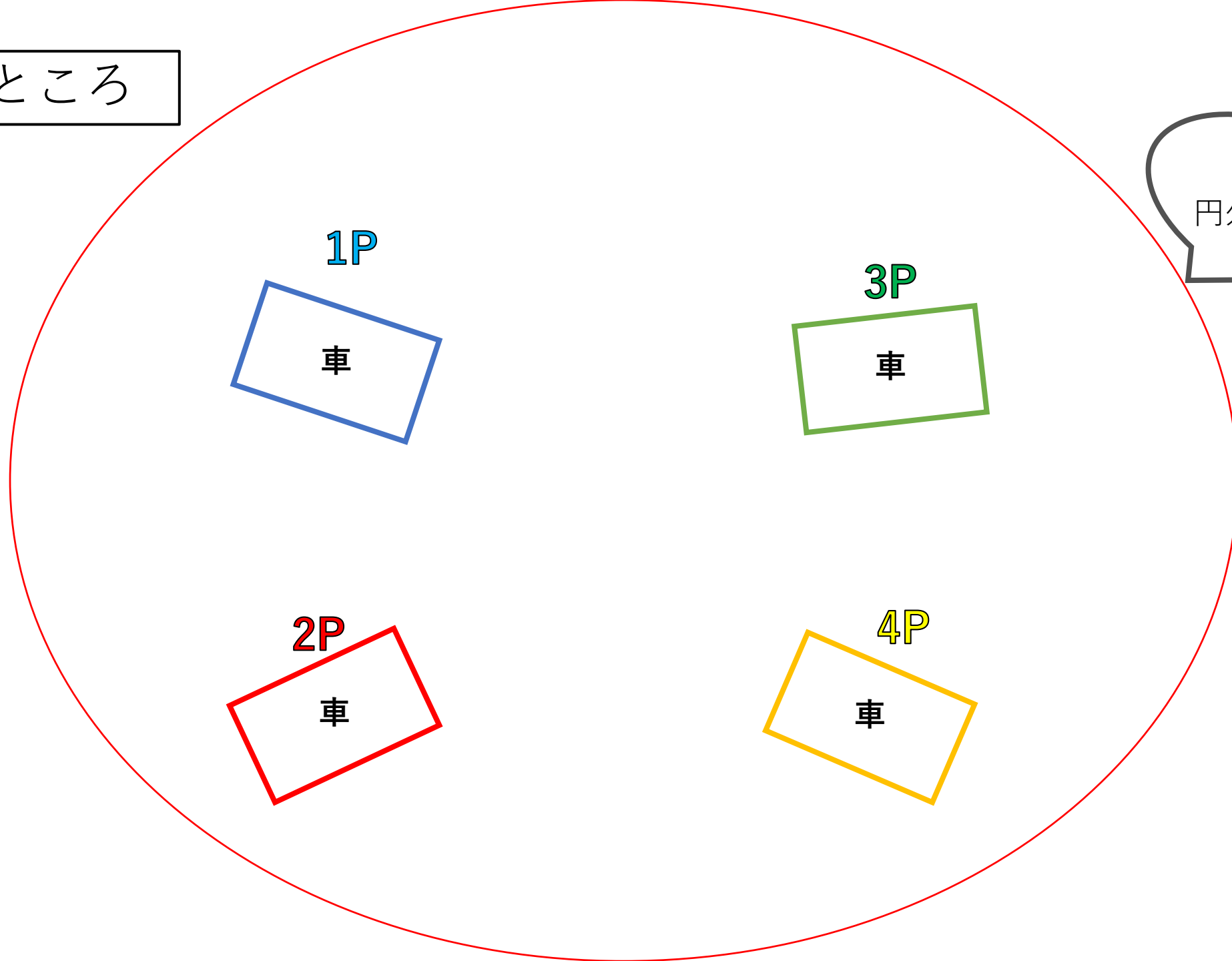
2P

車

4P

車

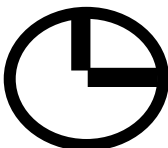
円外は落ちる



1つの場合

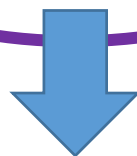
ゲーム画面

UIの構成



タイマー

タイマーが0になったら



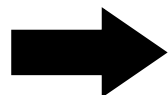
フィニッシュのUI出す

タイマーが10以下になった場合

- ・ **赤色**にする
- ・ UIと数値を拡大させるもとに戻す
(タイマーが0になるまで繰り返す)



大きくなっている図



小さくなっている図

- ・ 円内に**爆弾**をランダムで落とす

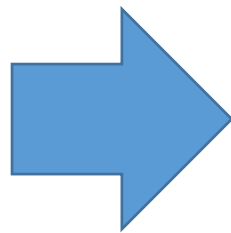
爆弾は1発あたったら即場外へ

爆弾を落とすとき

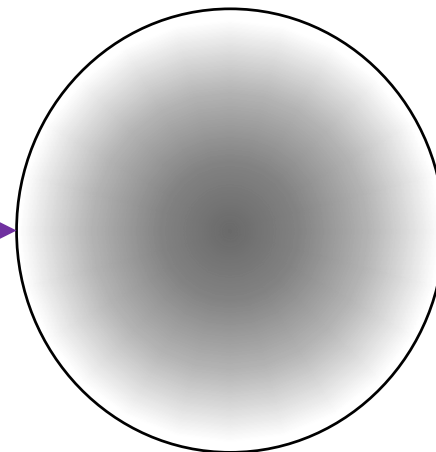
爆弾が落ちるときに



注意喚起する



爆弾が落ちる地点に
影を出す



タイマーが0になった場合

- ・プレイヤーを動かなくする

 操作をできなくする

- ・タイマーを0以下にしない

リザルト画面

1つの場合

リザルト画面

1 P

2 P

3 P

4 P

1 位

2 位

3 位

4 位

それぞれの順位のプレイヤーを出す

1つの場合

リザルト画面

同じ順位の人
がいる場合

1 P

2 P

3 P

4 P

1 位

2 位

3 位

3 位

それぞれの順位のプレイヤーを出す

メニユ一画面

複数の場合

メニュー画面

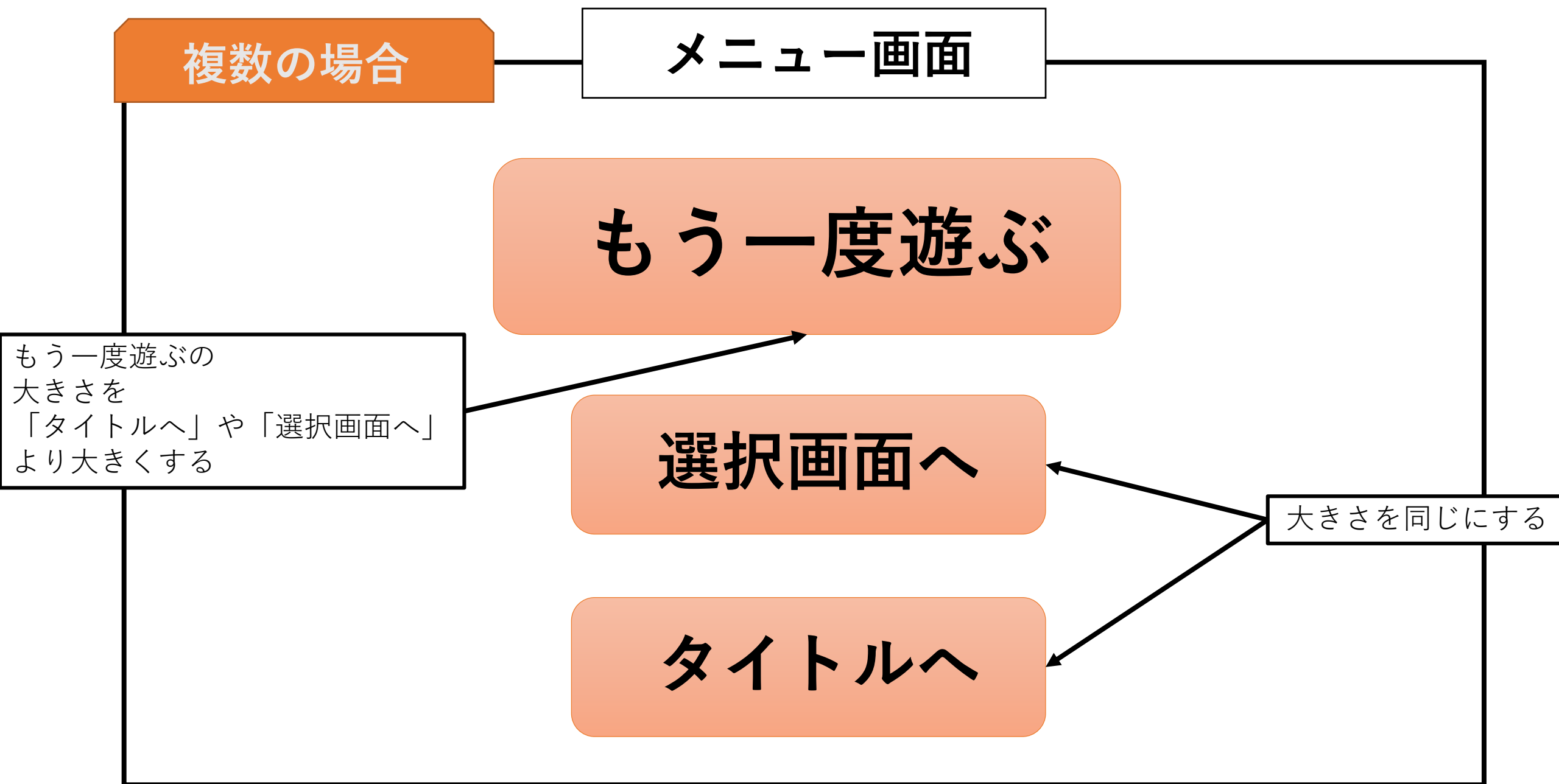
もう一度遊ぶ

選択画面へ

タイトルへ

もう一度遊ぶの
大きさを
「タイトルへ」や「選択画面へ」
より大きくする

大きさを同じにする



ポーズ画面

1つの場合

ポーズメニュー画面

ポーズ

NP

何Pがポーズしたか

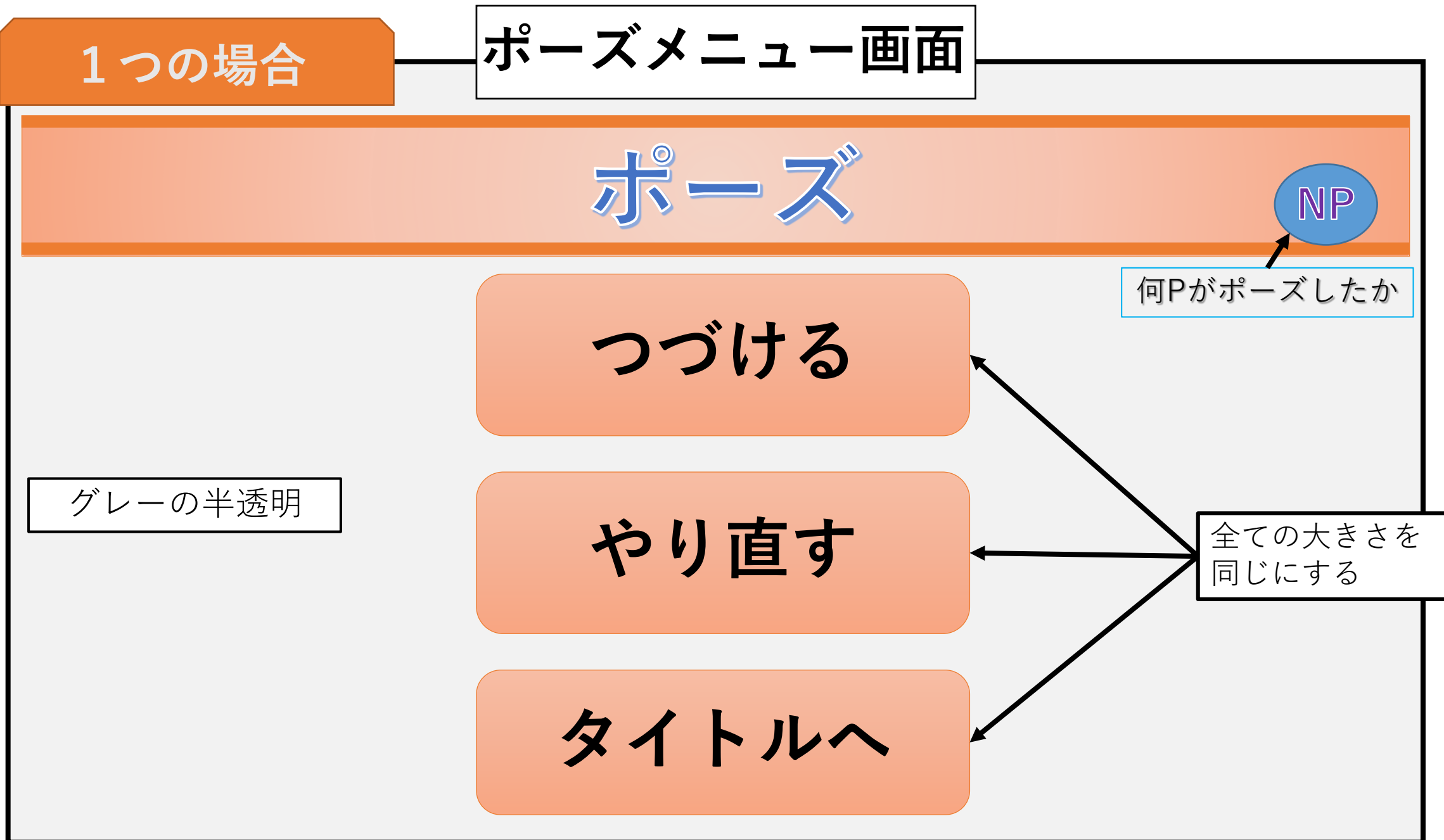
つづける

グレーの半透明

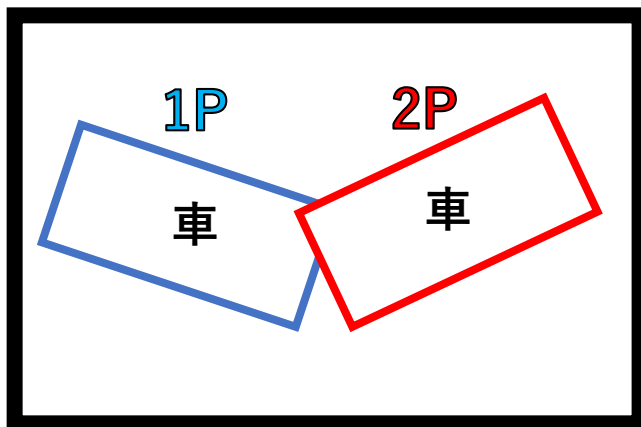
やり直す

全ての大きさを
同じにする

タイトルへ



アイテム要素



スターみたいなやつ

ぶつかっても反動がなくなる