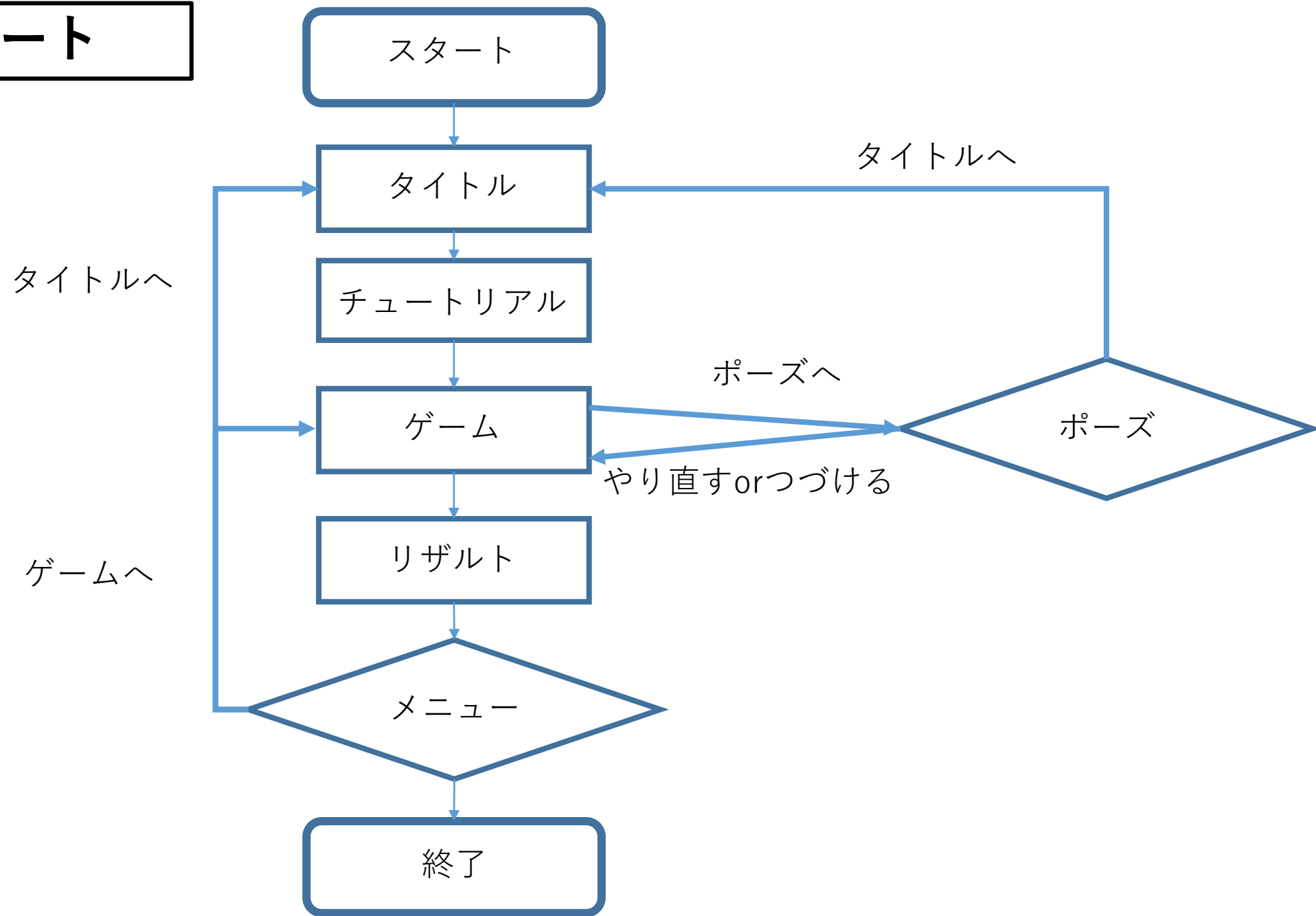


# 超ぶっ飛び超絶バトロワ（仮） 画面構成

チーム4

加藤チーム

# フローチャート



タイトル画面

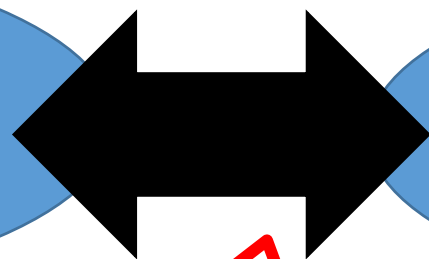
- 大元を参照

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

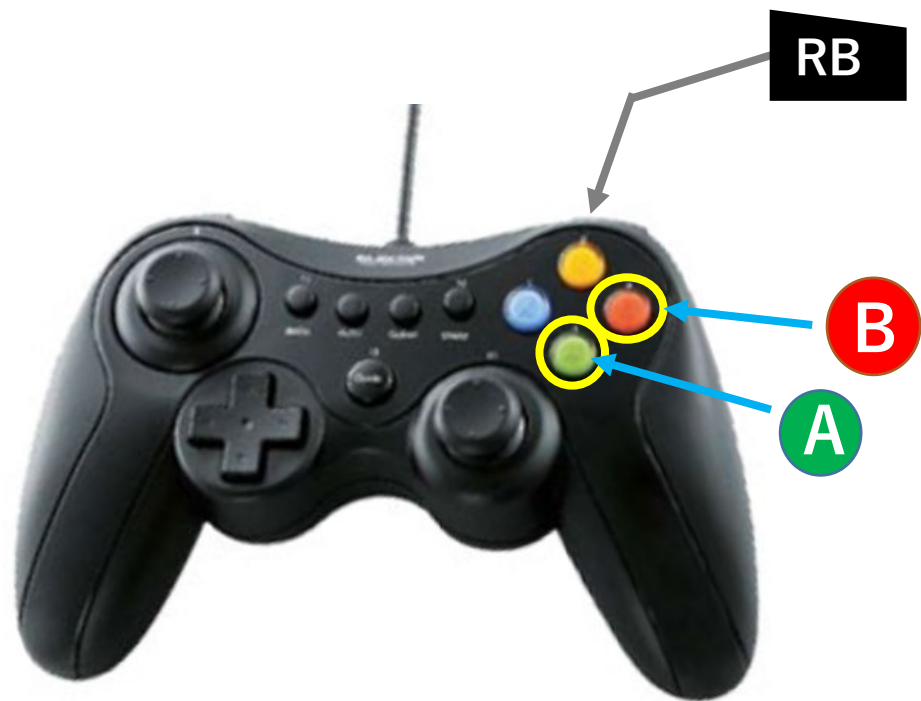
ゲームの画面  
(静止画)

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

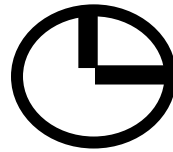


ゲーム画面

1つの場合

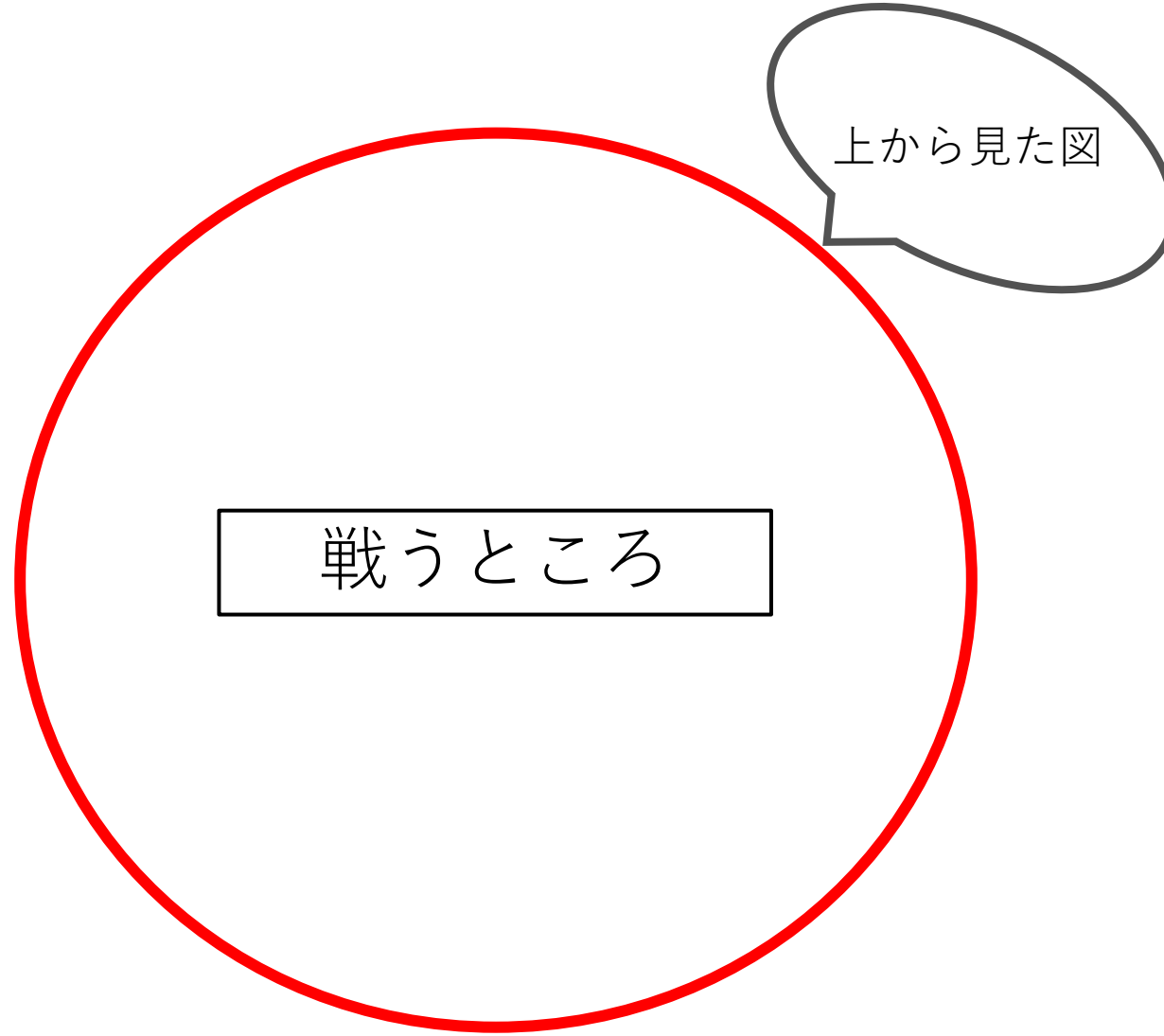
ゲーム画面

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

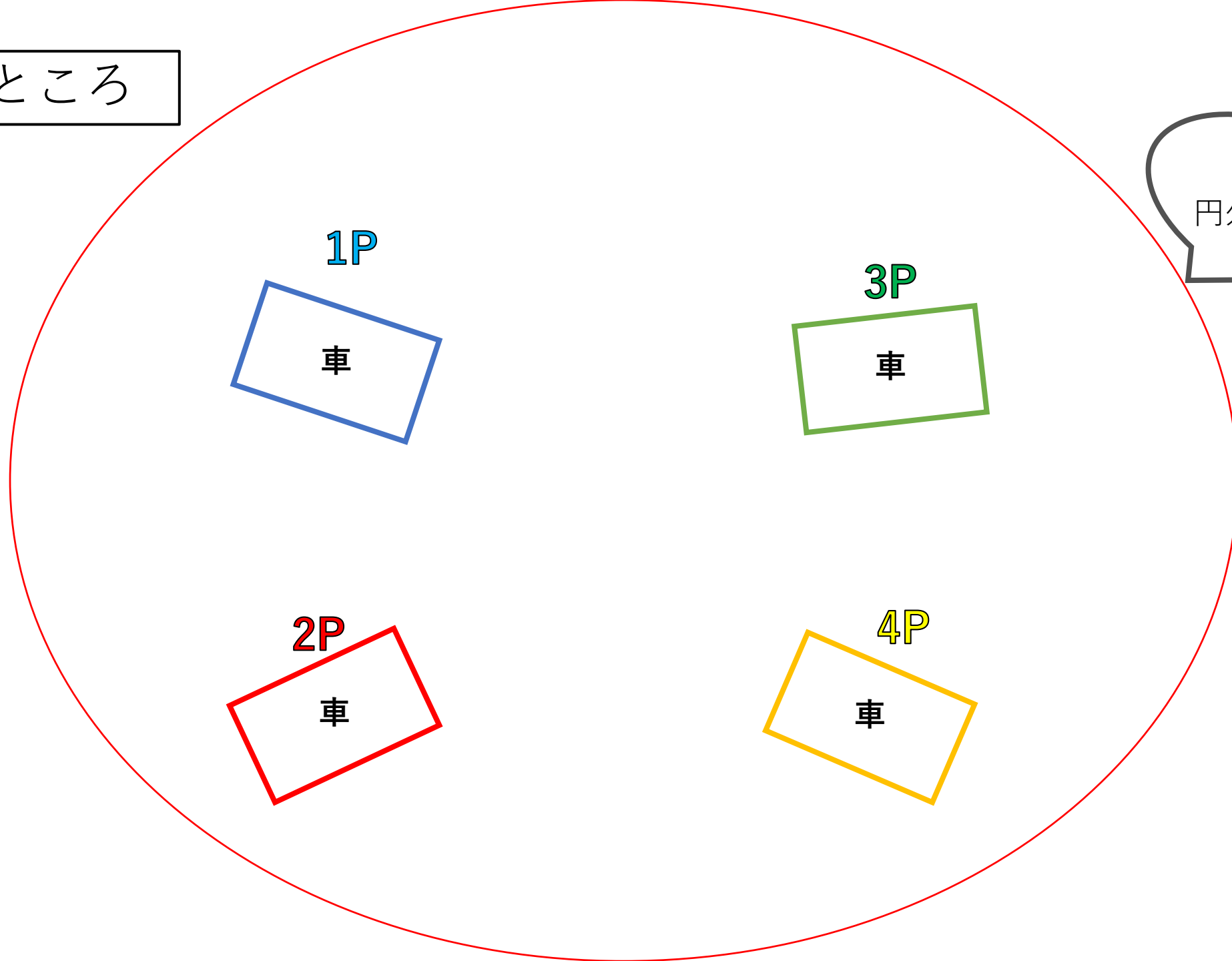
2P

車

4P

車

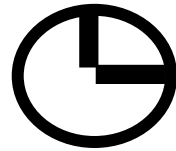
円外は落ちる



1つの場合

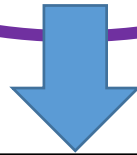
ゲーム画面

UIの構成



タイマー

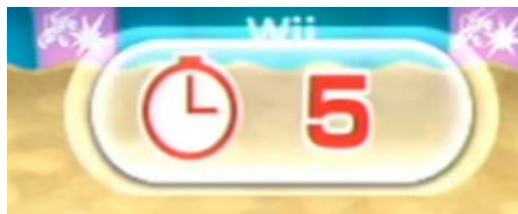
タイマーが0になったら



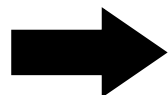
フィニッシュのUI出す

## 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

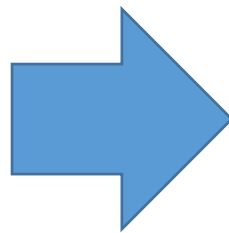
**爆弾**は1発あたったら即場外へ

爆弾を落とすとき

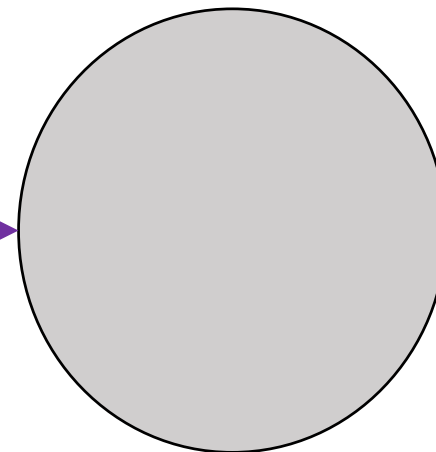
爆弾が落ちるときに



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

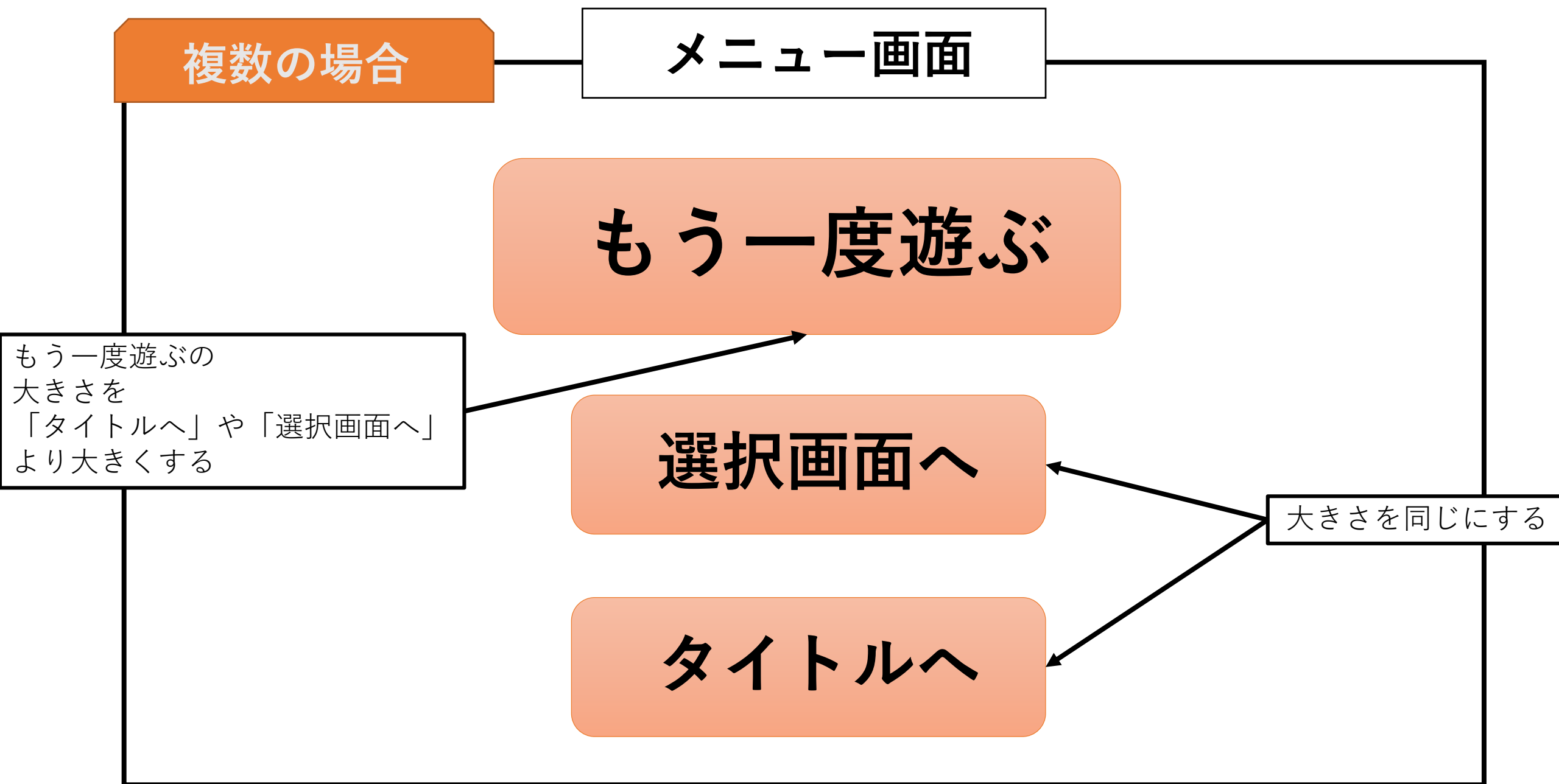
もう一度遊ぶ

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

