

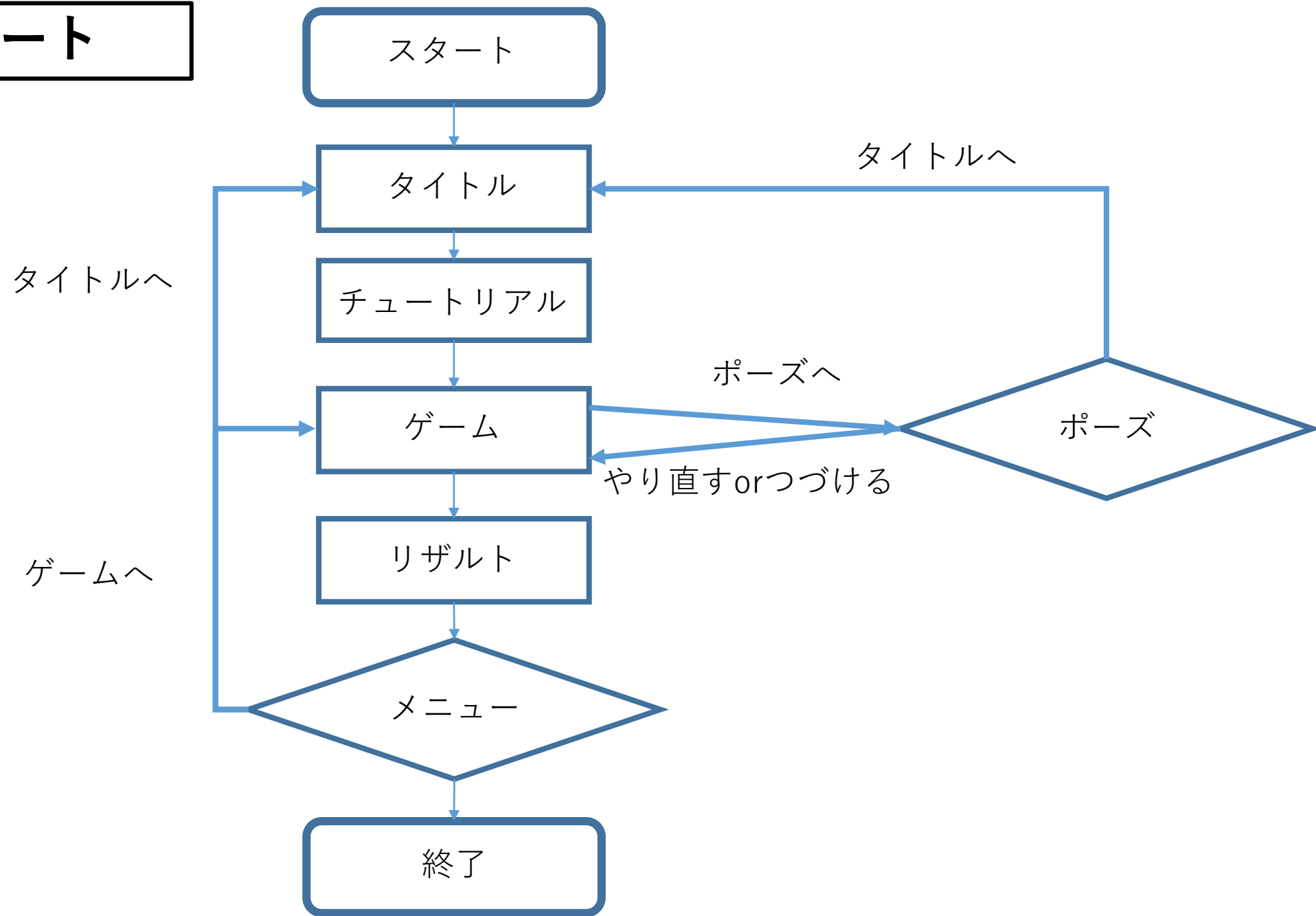
風船わりゲーム (仮)

画面構成

チーム 4

加藤班

フローチャート



タイトル画面



1つの場合

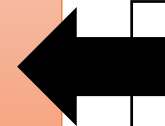
タイトル画面

タイトルロゴ

後ろに風景の画面

押されたら次に行く用のロゴ

押されたら点減する

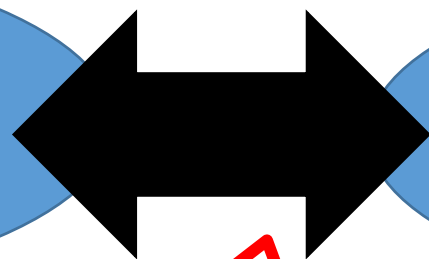


チュートリアル画面

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風船を割って
点数を競うゲームです。

ピンクの風船は1点、金色の風船は3点
です。

アイテムで妨害することができます。
当たったら一定時間動けなくすることが
できます。

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

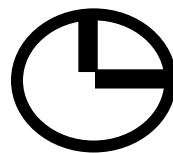
LB アイテムを使用

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

1Pの点数

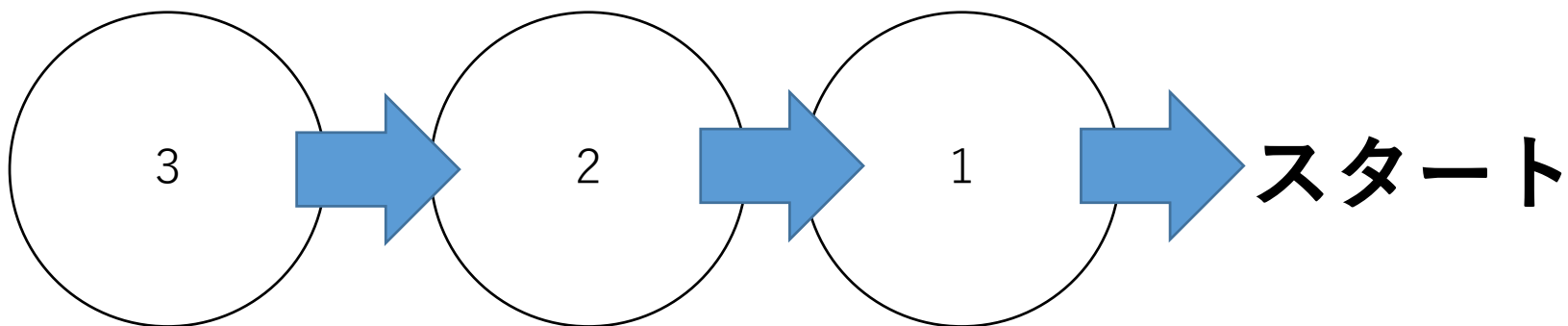
2Pの点数

3Pの点数

4Pの点数

それぞれのプレイヤーが
持っているアイテムを表示

カウントダウンして
からスタート



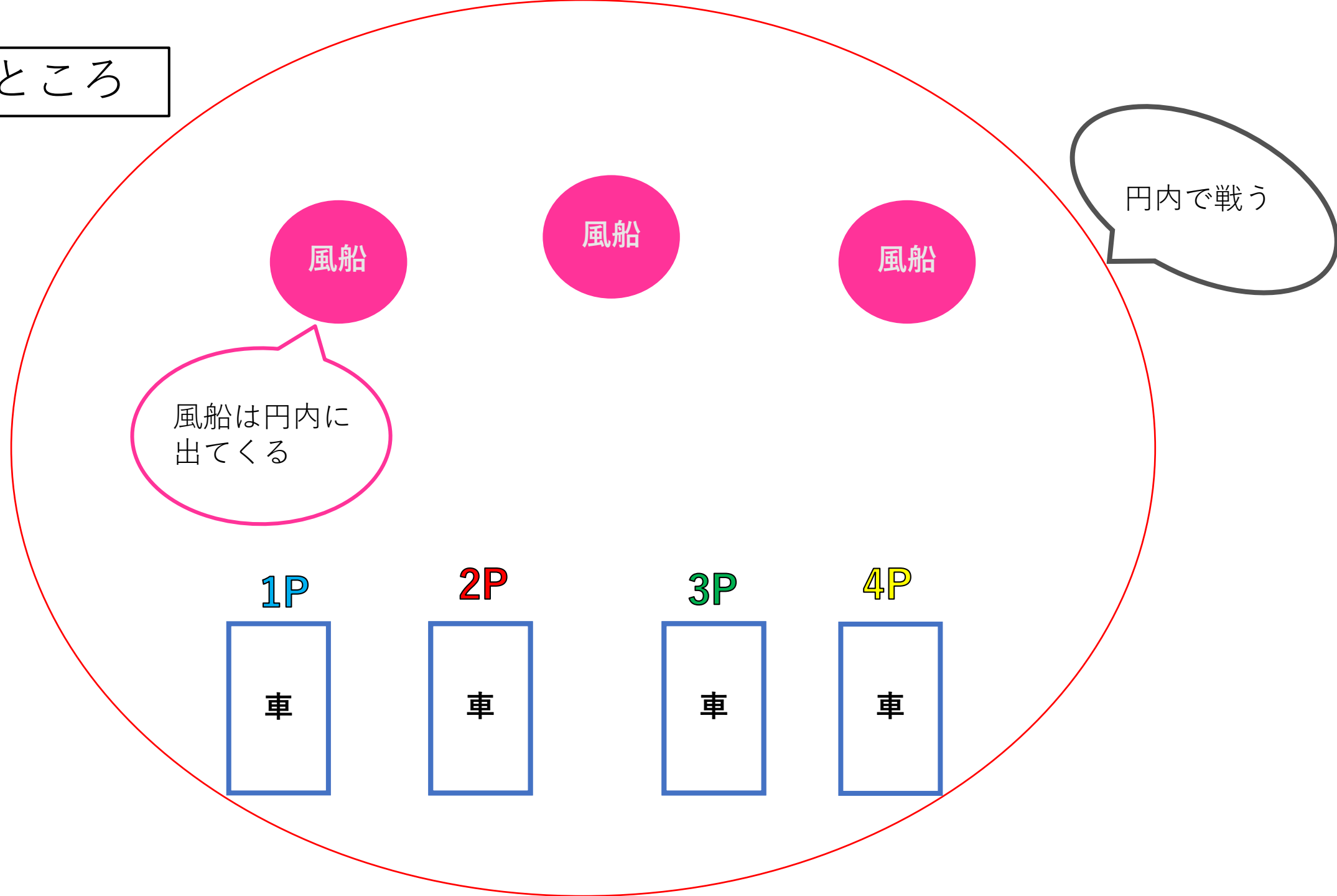
それぞれの
UIを出す



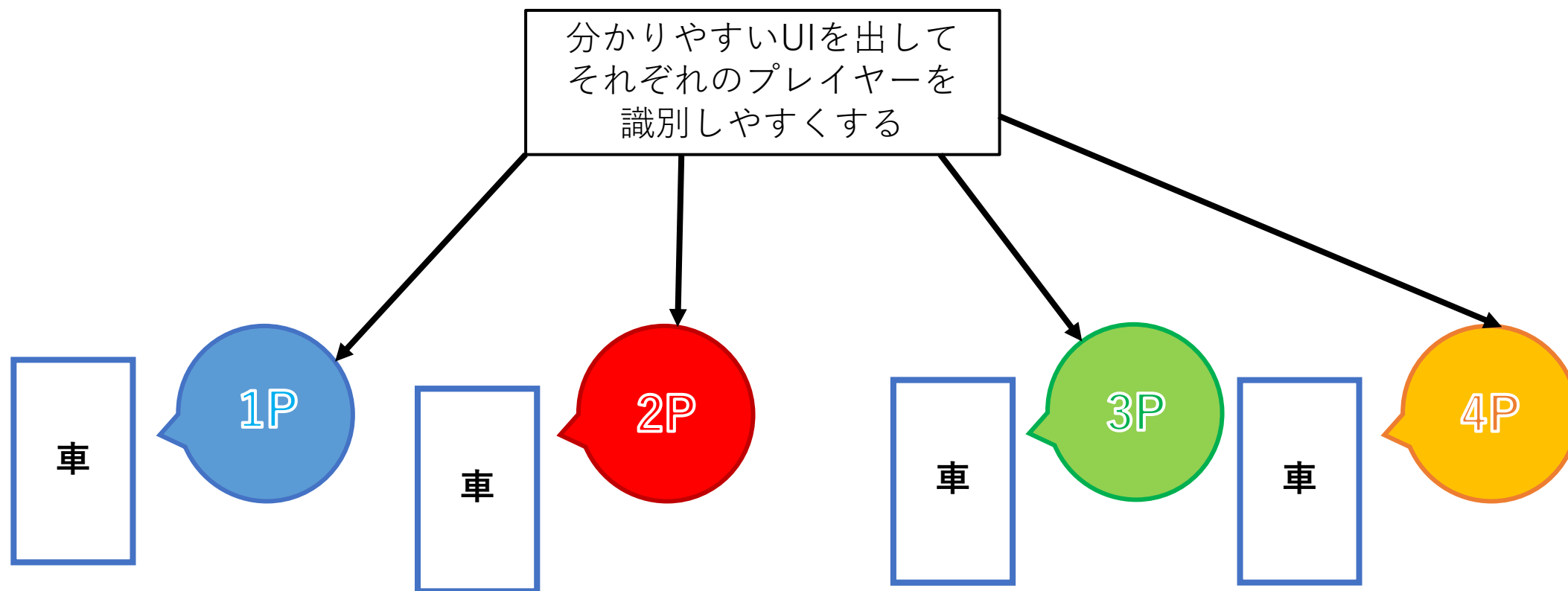
戦うところ

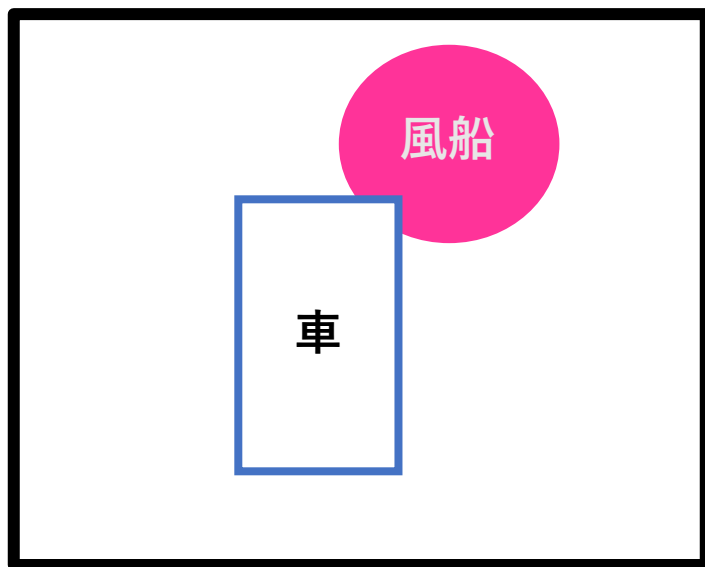
上から見た図

戦うところ

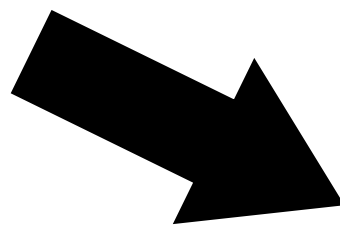


はじまったとき





車が風船に当たったら割れる



NPの**点数**

当たったプレイヤーの**点数**を
1 加算をする

アイテム

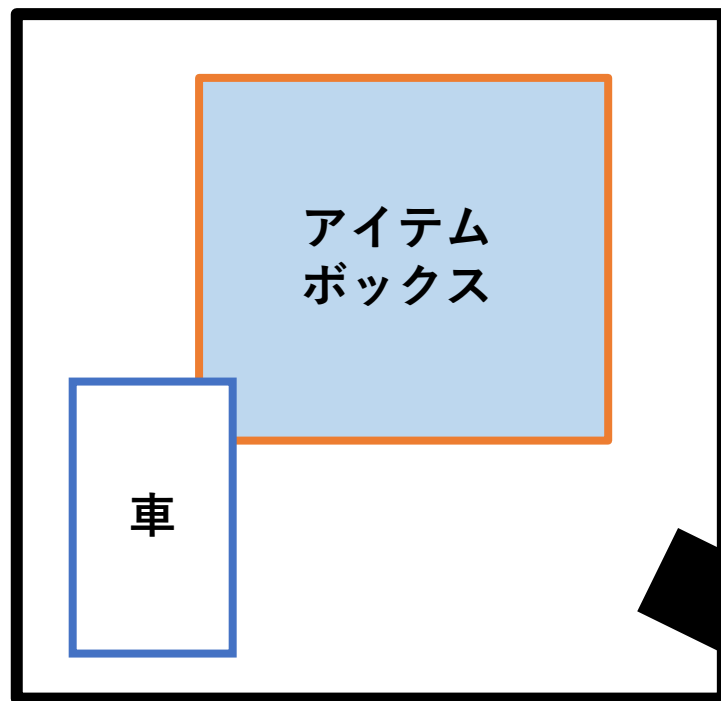
攻撃できる用
アイテム

あたったプレイヤーの点数を2点減らす

妨害用
アイテム

あたったプレイヤーを一定時間動かなくする

アイテム



車がアイテムボックスに当たったら
割れる

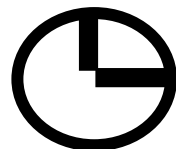
NPのアイテム欄に
生成されたアイテムを追加する

当たったプレイヤーのアイテム欄
にランダムで生成したアイテムを
追加する

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

1Pの点数

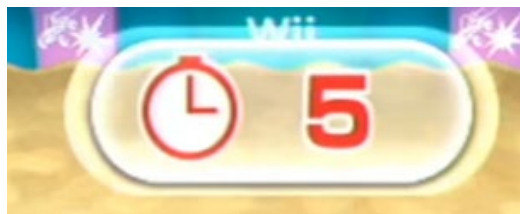
2Pの点数

3Pの点数

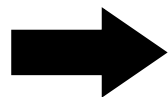
4Pの点数

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

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

フィニッシュのUI出す



タイマーが0になったら

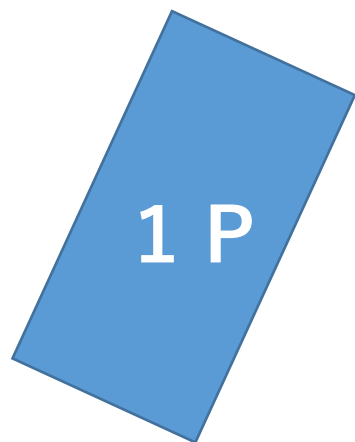
があるところに

リザルト画面

1つの場合

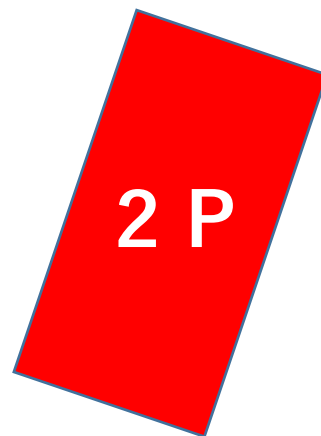
リザルト画面

1位の点数



1位

2位の点数



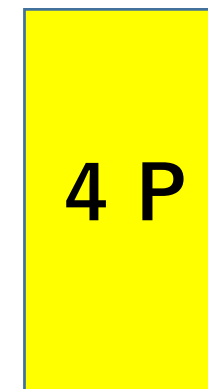
2位

3位の点数



3位

4位の点数



4位

それぞれの点数と順位のプレイヤーを出す

1つの場合

リザルト画面

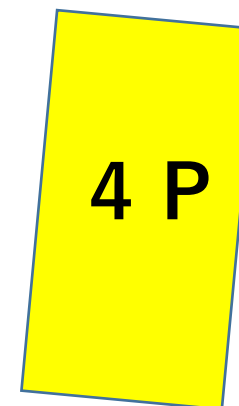
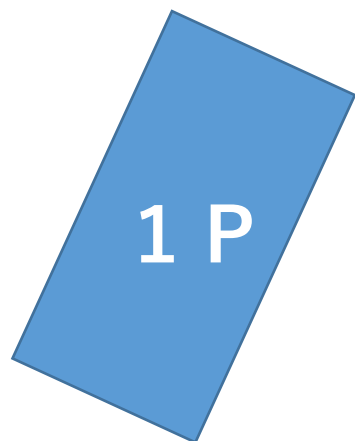
同じ順位の人がある場合

1位の点数

2位の点数

3位の点数

3位の点数



1位

2位

3位

3位

それぞれの点数と順位のパレーヤーを出す

メニユ一画面

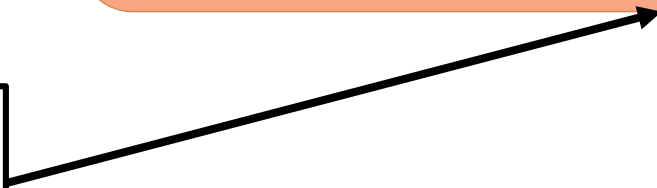
1つの場合

メニュー画面

もう一度遊ぶ

タイトルへ

もう一度遊ぶの
大きさをタイトルへより
大きくする



ポーズメニュー画面

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

