# 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 スタート タイトル タイトルへ チュートリアル ゲーム リザルト ゲームへ メニュー 終了

# タイトル画面



#### 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



押されたら点滅する

### チュートリアル画面

#### 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

### 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

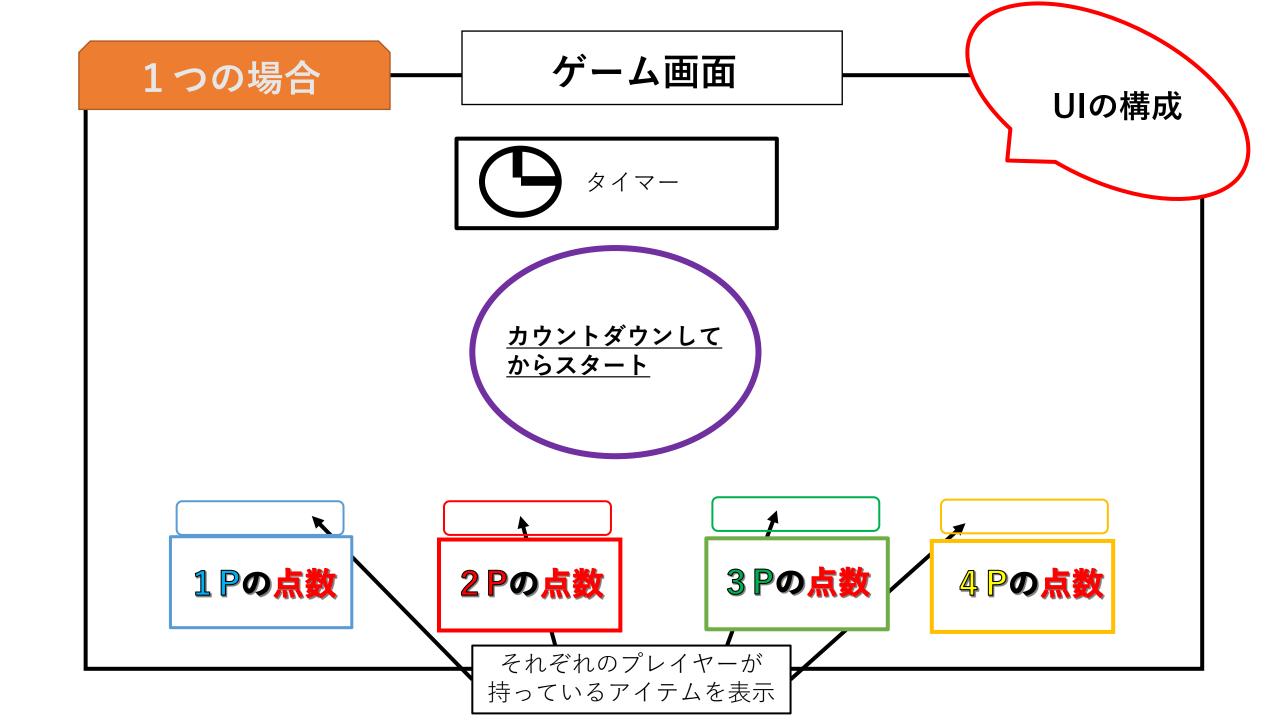


コントローラーで操作します

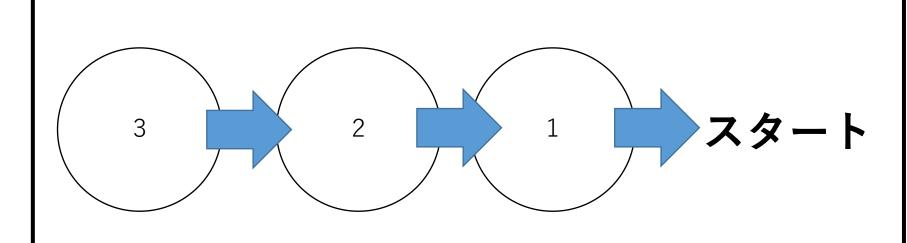
スティック:移動

- Aアクセル
- Bバック
- LB アイテムを使用

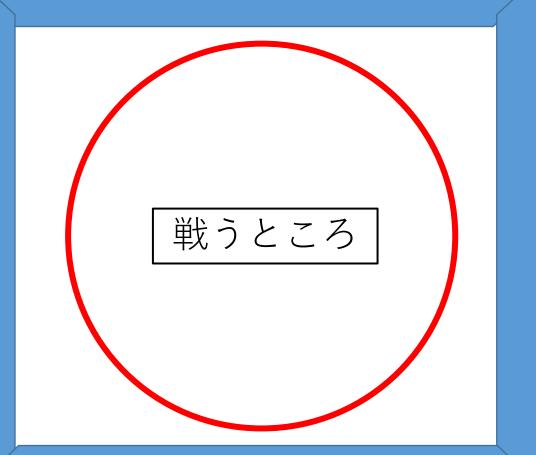
# ゲーム画面



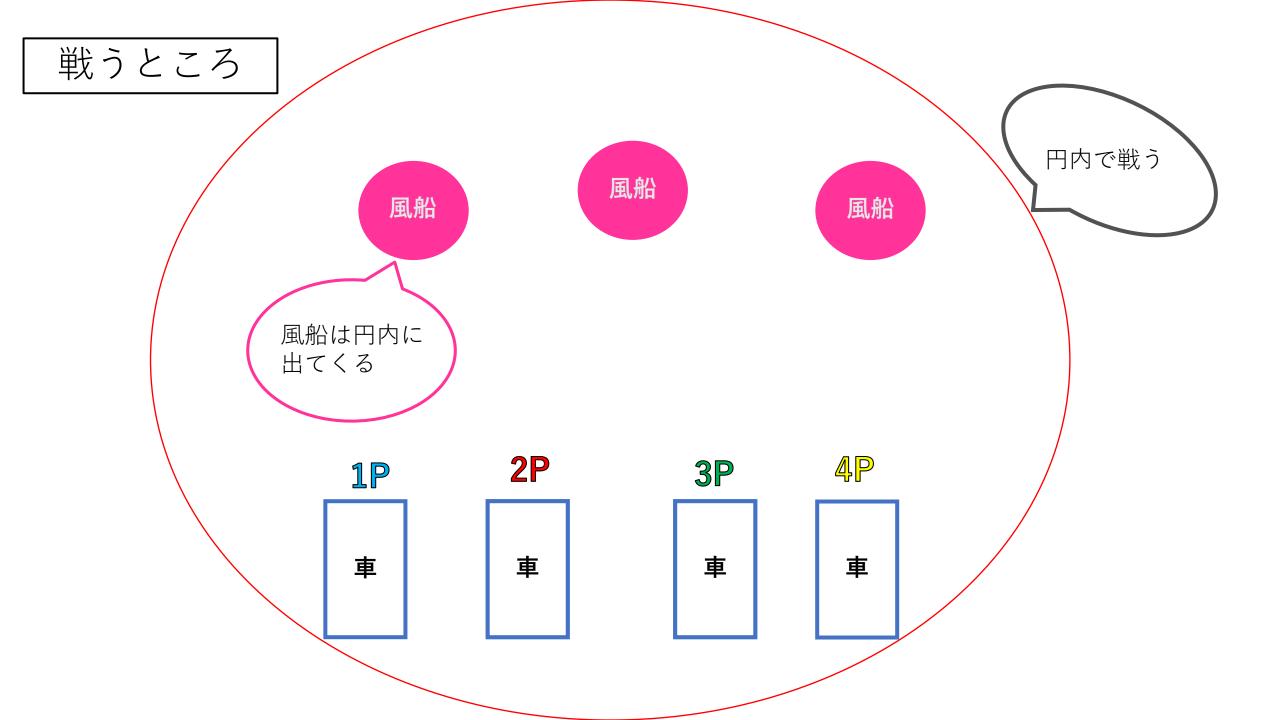
<u>カウントダウンして</u> からスタート



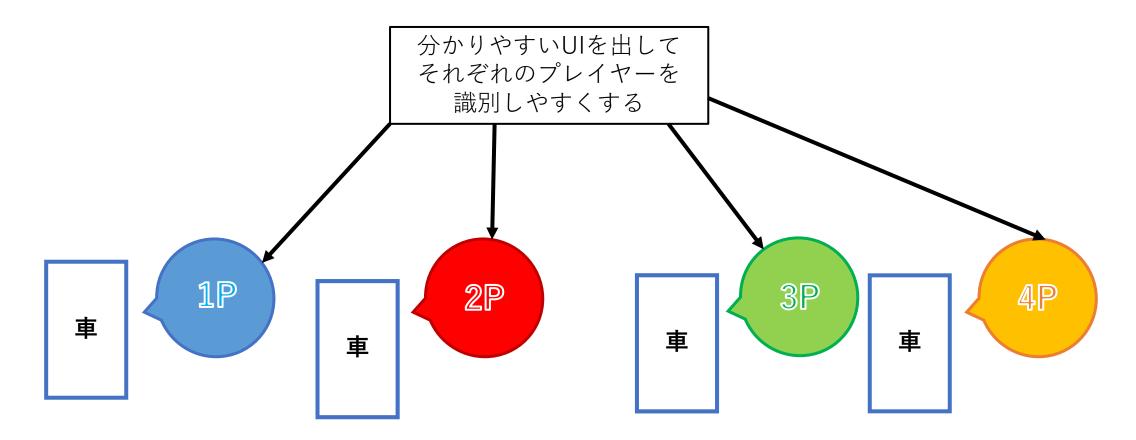
それぞれの UIを出す

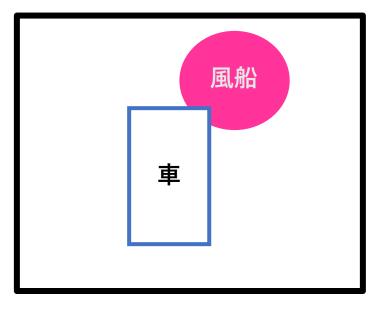


上から見た図



#### 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<mark>点数</mark>を 1加算をする

#### アイテム

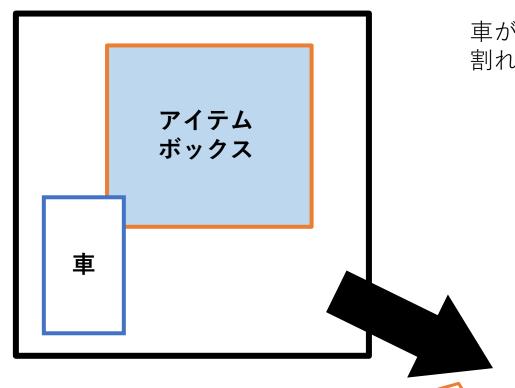
攻撃できる用 アイテム

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

#### ゲーム画面

UIの構成



タイマー

<u>タイマーが 0 になったら</u>`

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)

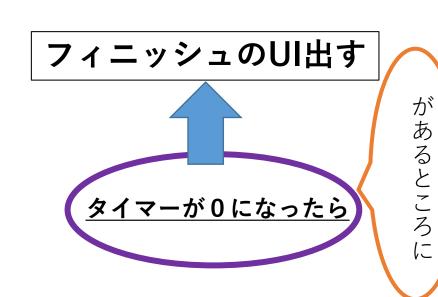


#### タイマーが 0 になった場合

·プレイヤーを動かなくする

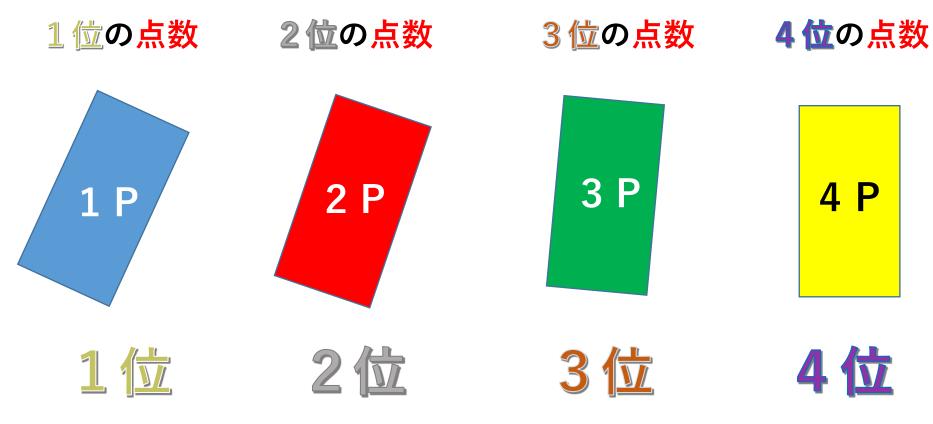


·タイマーを 0 以下にしない



# リザルト画面

#### リザルト画面



それぞれの点数と順位のプレイヤーを出す



#### リザルト画面

同じ順位の人が いる場合

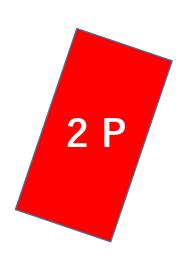
1位の点数

2位の点数

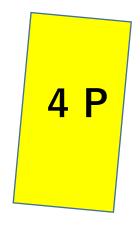
3位の点数

3位の点数

1 P







1 1

2位

3位

3位

それぞれの点数と順位のプレイヤーを出す

### メニュー画面

メニュー画面

もう一度遊ぶ

もう一度遊ぶの 大きさをタイトルへより 大きくする

タイトルへ

## ポーズメニュー画面

