

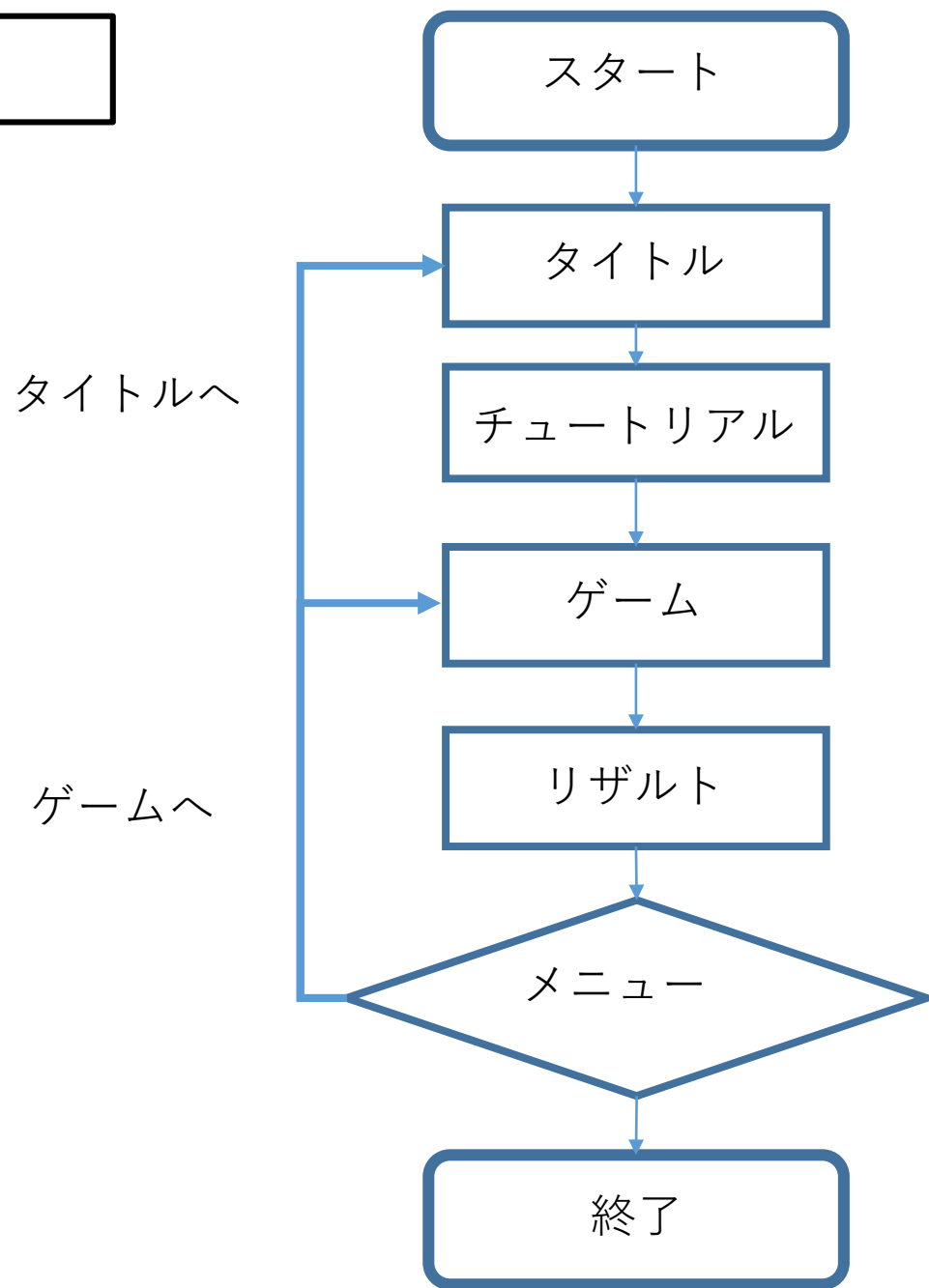
# 風船わりゲーム (仮)

## 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

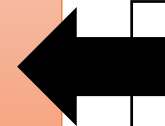
タイトル画面

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

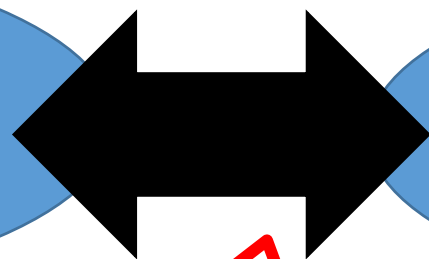


チュートリアル画面

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

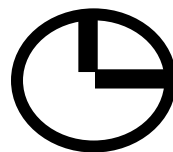


ゲーム画面

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

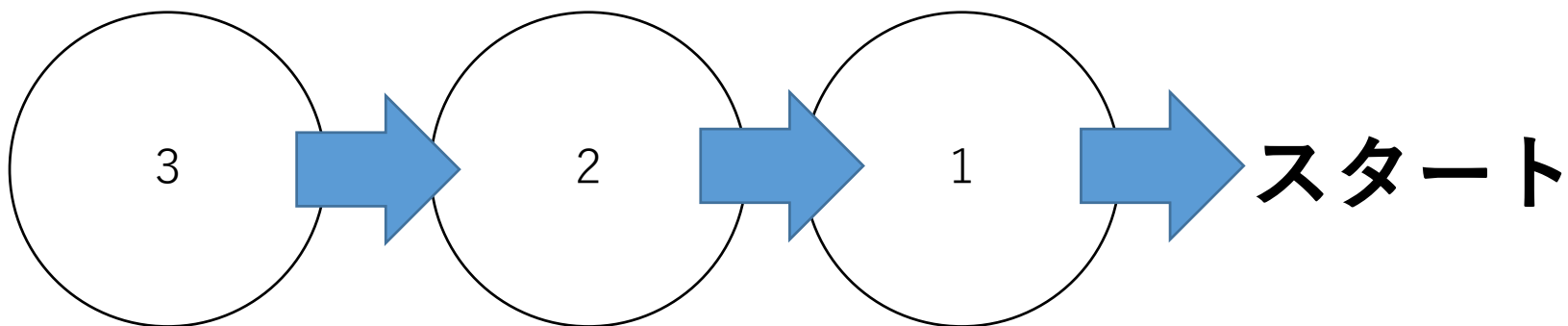
2Pの点数

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



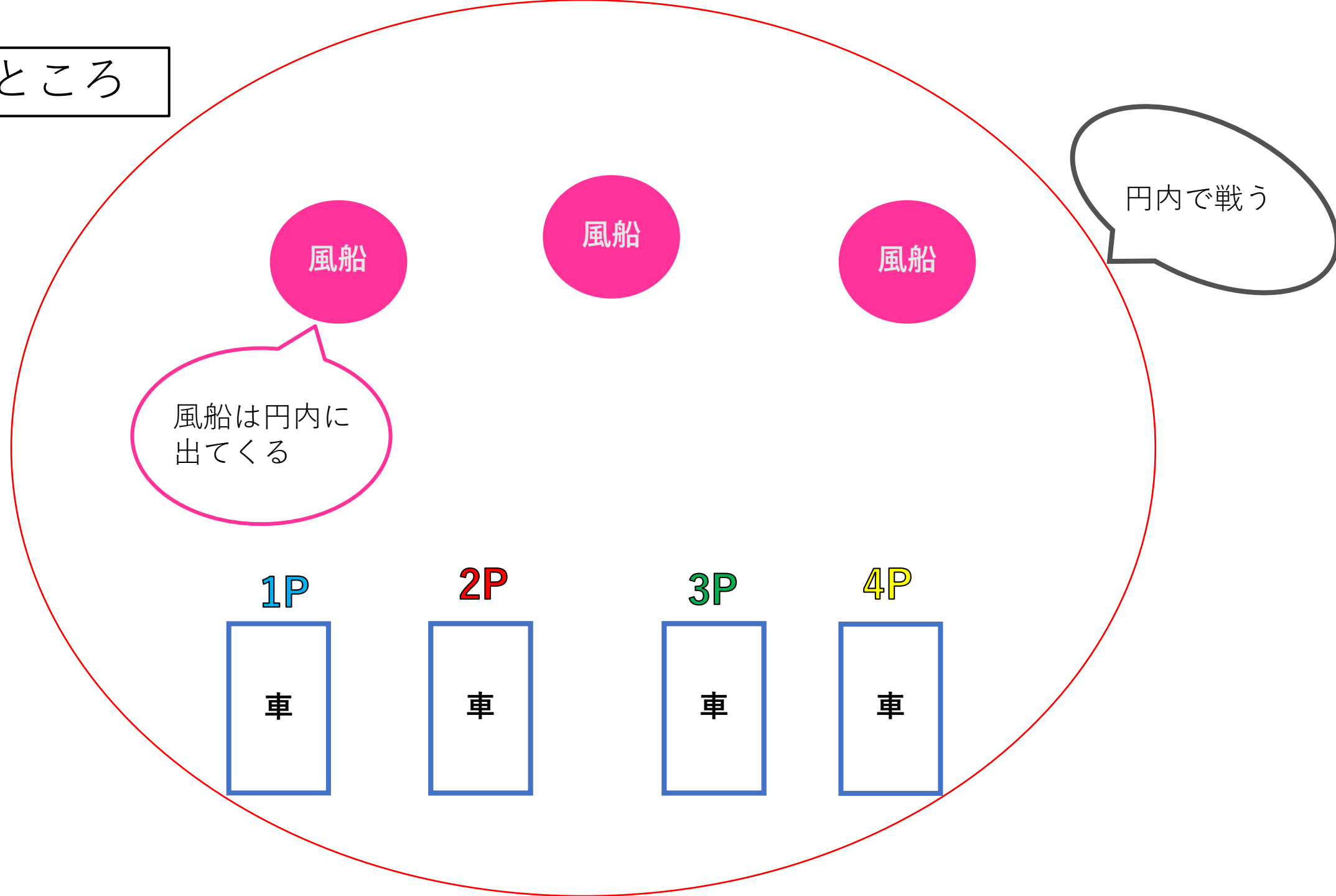
それぞれの  
UIを出す



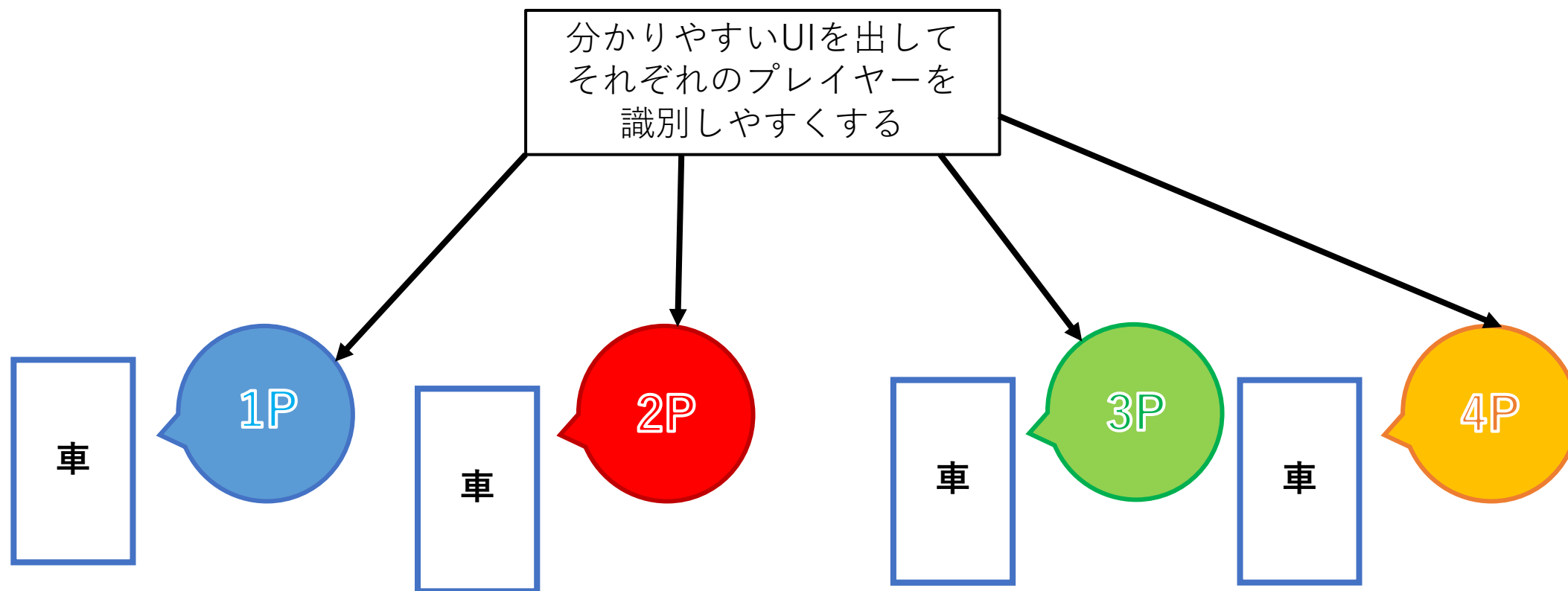
戦うところ

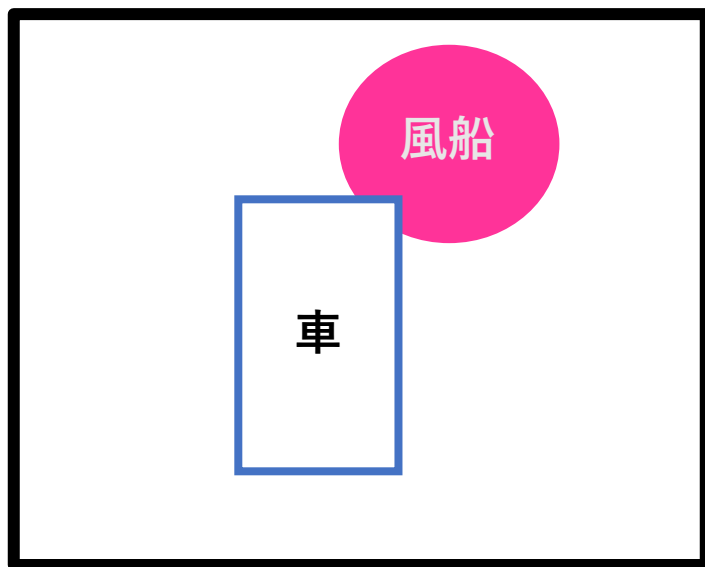
上から見た図

# 戦うところ

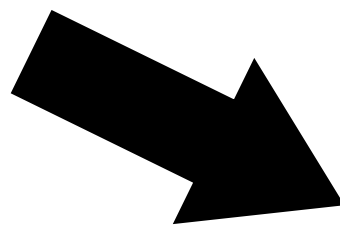


はじまったとき





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

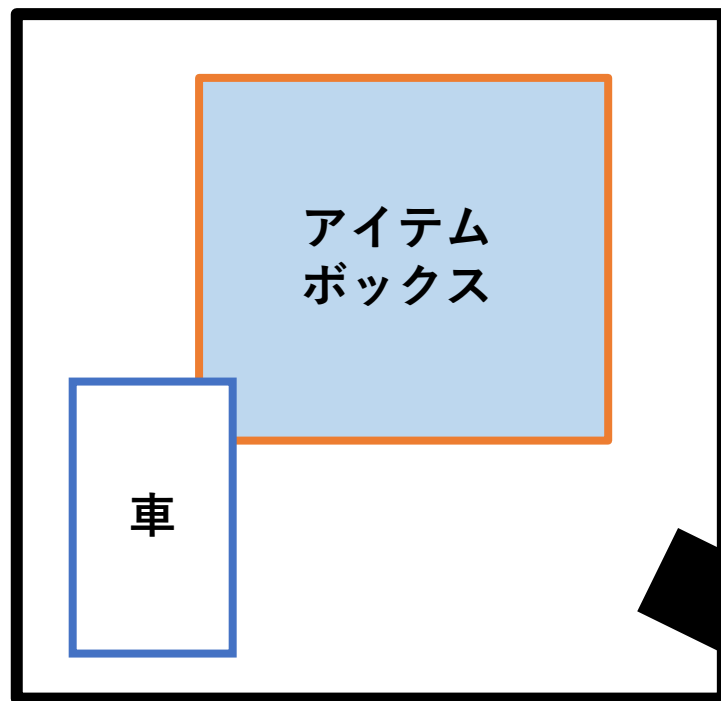
あたったプレイヤーの点数を2点減らす

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

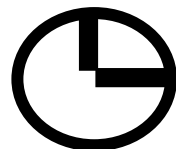
NPのアイテム欄に  
生成されたアイテムを追加する

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

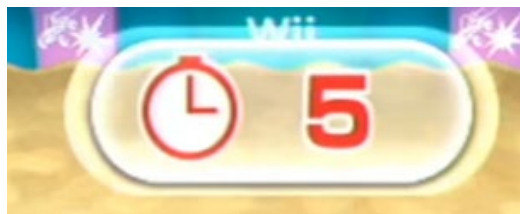
2Pの点数

3Pの点数

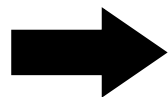
4Pの点数

## 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

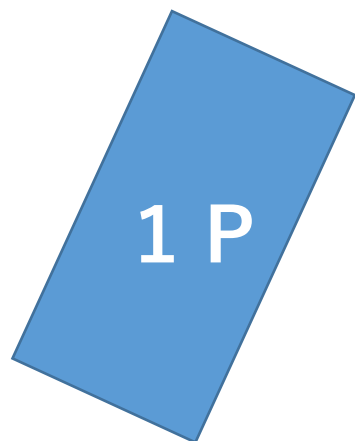
があるところに

リザルト画面

1つの場合

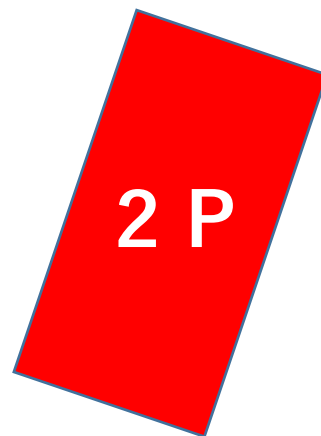
## リザルト画面

1位の点数



1位

2位の点数



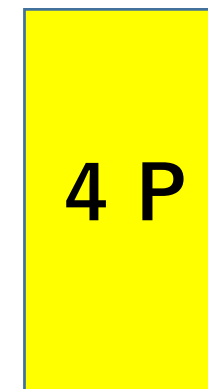
2位

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

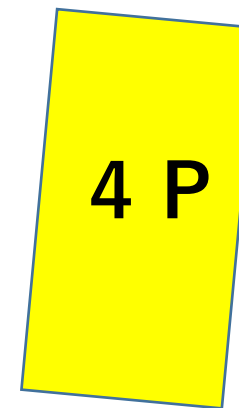
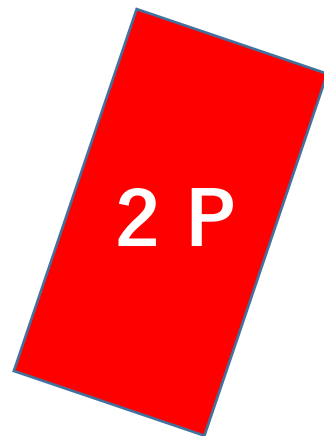
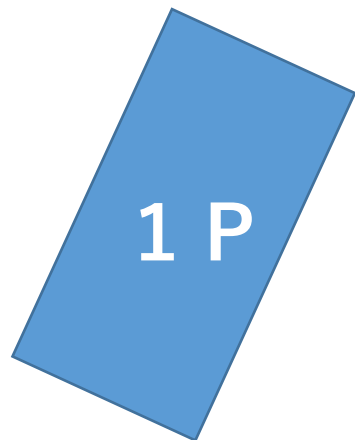
同じ順位の人がある場合

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