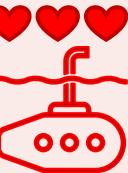
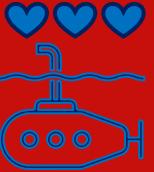


位置予測A

# 1 チームAのターン

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

予測表示切替

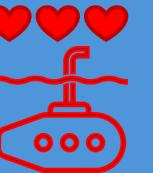
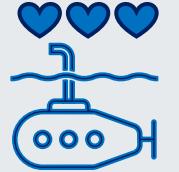


攻撃

移動

# 位置予測B

## # 1 チームBのターン

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

予測表示切替



攻撃

移動

位置予測C

# 1 チームAのターン

	1	2	3	4	5
A		△	○	◎	○
B	△	△	○	○	○
C	○	○	○	△	△
D	○	◎	○	△	
E	○	○	○	△	○

予測表示切替

攻撃

移動

# 攻撃場面

# 1 チームAのターン

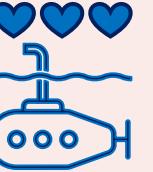
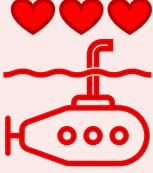
戻る

決定

予測表示切替

攻撃

移動

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

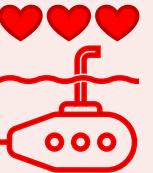
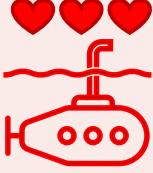
波高しー演出

# 1 チームAのターン

戻る

決定

予測表示切替

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

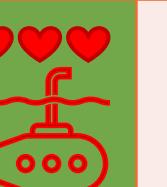
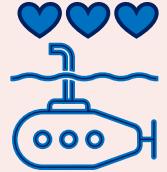
攻撃

移動

## # 1 チームAのターン

## 移動場面1-移動戦艦選択

[戻る](#)[決定](#)[予測表示切替](#)

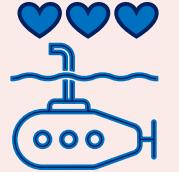
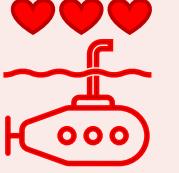
	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

[攻撃](#)[移動](#)

## # 1 チームAのターン

## 移動場面 2 - 移動位置選択

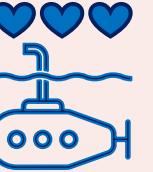
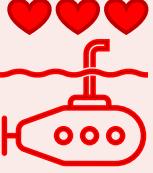
**戻る****決定****予測表示切替**

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

**攻撃****移動**

# 撃沈演出

## # 1 チームAのターン

	1	2	3	4	5
A					
B			 <del></del>		
C					
D					
E					

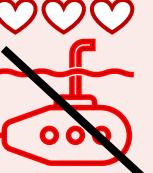
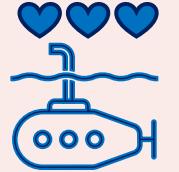
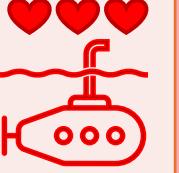
予測表示切替

攻撃

移動

撃沈

# 1 チームAのターン

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

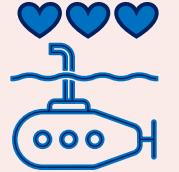
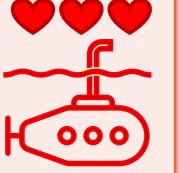
予測表示切替

攻撃

移動

重なり

## # 1 チームAのターン

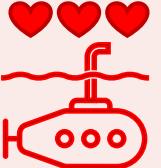
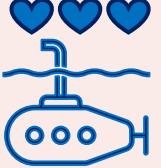
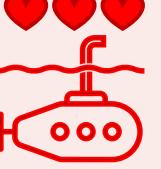
	1	2	3	4	5
A					
B			 		
C					
D					
E					

予測表示切替

攻撃

移動

# ポインター + 位置予測1 チームAのターン

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

予測表示切替

攻撃

移動

ボタン

予測表示切替

予測表示切替

通常表示

戻る

決定

攻撃

移動

ポインターと  
重なるとき

戻る

決定

攻撃

移動

選択不可

攻撃

移動

# 対戦履歴

Turn	Team	Operation	Result
5	A	B3に攻撃	△波高し
4	B	B2から南に2マス移動	D4着
3	A	B2に攻撃	○命中
2	B	B1に攻撃	×はずれ
1	A	A1から東へ2マス移動	A3着

## 要素

- ・敵と味方の位置
- ・AIが潜水艦の位置を予想している画面→40%等の割合
- ・攻撃、送信のフォーム

## レイアウト

- ・配置 → 最初に表示? 戦闘時の画面と同じ? 送信用フォーム
- ・戦闘画面 → ずっと表示 2チームを同一の $5 \times 5$ マスに表示?
- ・移動 → 移動範囲 送信用フォーム
- ・攻撃 → 攻撃範囲の表示 送信用フォーム
- ・ライフ → 常に表示?
- ・CPUによる位置予測 → テキスト表示? マスに割合を表示?

	1	2	3
A			
B			
C			
D			
E			
D			
	1	2	3
A			
B			
C			

予測ON ←click→ 予測OFF

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

予測表示切替

↳押すたびに 表示/非表示

攻撃

移動

予測表示切替

攻撃

攻撃

移動

