6班の開発したゲームの説明を始めます

私たちはGOD IMPACTというゲームを開発しました

このゲームの対戦人数は2人で

Wiiリモコンを横持ちにして操作します

ストーリーはおはじきに変えられてしまった神々が

元の姿に戻るため戦うというものです

これがタイトル画面です

この画面では

ゲームを開始するか終了するか選べます

ゲームを開始すると先に接続したプレイヤーは

ステージ選択に移ります

この画面では

3つの中から1つを選択します

ステージには天界，冥界，地上界があり，

それぞれ異なるギミックが用意されています

（天界には

加速と減速率減少の効果を持つ飛行機

HP回復と，スキルゲージが溜まる効果を持つ金林檎

攻撃力上昇と，攻撃するたびスキルゲージが溜まる効果を持つ剣の

3つのアイテムがあり，

発生するイベントでは

不利なプレイヤーに有利な効果が与えられます

冥界には

有利なプレイヤーには不利になる効果，

不利なプレイヤーには有利になる効果を持つ天秤

毒状態になり，行動する度にダメージを受ける毒薬

攻撃力上昇し，攻撃するたび相手のスキル発動を遅延させる死神の鎌の

3つのアイテムがあり，

発生するイベントでは

有利なプレイヤーに不利な効果が与えられます

地上界には

加速の効果を持つ自転車

HP回復の効果を持つ絆創膏

攻撃力上昇の効果を持つバットの

3つのアイテムがあり，

発生するイベントでは

壁が道路になり，当たるたび割合ダメージを受けるようになります）

このステージ選択の間

もう一方のプレイヤーは

ステージ毎のアイテムの説明を読むことができます

今回は地上界を選択します

ステージ選択の後，キャラ選択画面に移ります

この画面ではキャラの名前，属性，能力値，スキルを確認することができます

属性は火，水，木，

能力値はＨP型，攻撃型，スピード型の3種類ずつあり

それぞれのキャラに割り振られています

また，キャラクターは能力値の型に合わせたスキルを持っています

キャラ選択を終えると対戦画面に移ります

（この画面には

中央にステージと操作キャラ

右上に属性相性

左下に制限時間

右下に自軍

左上に敵軍の表示があります）

アイテムは画面のようにランダムな位置に出現します

横持ちにしているWiiリモコンの上下ボタンで操作したいキャラの選択をします

その際ステージ上の選択キャラに表示される円や

自軍のキャラ名が光ることでどれが選択されているかわかります

選択されているキャラが動ける状態であれば発射方向を示す矢印が表示されます

左右ボタンで向きを変えることができ，

2ボタンを押すことでその向きにはじくことができます

停止したキャラはクールタイムに入り，名前横のスキルゲージが溜まります

スキルゲージが溜まり光ったキャラは

1ボタンを押すことでスキルを発動することができます

（攻撃スキル溜める）

このキャラは攻撃型なので近くの敵にダメージを与えるというスキルを持っています

スピード型スキルを発動します

このスキルは他のキャラに当たるたび加速するというものです

ＨP型スキルを発動します

このスキルは自軍キャラの全員を回復することができます

ゲーム開始から一定時間が経過するとカットインの後イベントが発生します

今回は地上界なので壁が道路になり，当たるたび割合ダメージを受けます

どちらかのキャラ全てが倒されることで勝敗が決定します

制限時間が0になった場合は残りキャラ数によって判断されます

以上がゲームの一連の流れとなっております

ご清聴ありがとうございました