卒業制作企画書

～Unityを使ってボードゲームを作る～

太田情報商科専門学校

情報システムコース

２年

# 概要

Unityを使って実際にあるアナログゲームの「スカル」というボードゲームを製作する。

# 使用対象者

実際にあるゲームでは国によって対象年齢が違っている。だが今回は日本人向けのものになるので、

日本語マニュアルに準拠した15歳以上を対象とすることにした。これらに関しては、ルール自体は簡単だが

ゲームを楽しくプレイするには相手をだましたり、読み合いが大事になってくる。そのため、少し高めの年齢

設定とした。

# セールスポイント

スマホでの稼働を目指しているが今のところ、どこまでできるか不透明。だが可能であれば実施したい。

マルチプレイに対応させ、友達同士で一緒にプレイが出来る。

# 機能一覧

・スマホで出来る（したい）　・マルチプレイ対応　・

# 画面構成

メニュー画面、ルール画面×2、プレイ画面の４画面構成。

4枚の手札が配られます。（花　3枚、ドクロ　1枚）

プレイヤーは手札のうち1枚を自分の場に出し

ランダムに親が決められ、ゲームスタート。

親から順番に手番が回っていき、手番になると

プレイ人数　　3～6人

ルール

スタート

**Skull**

**～スカル～**