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、プレイ画面の４画面構成。

イラストをもっと追加して見やすくしたい。

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、

**「数字を宣言する」**もしくは**「手札から1枚場に出す」**

のどちらかを選択します。

（数字の宣言は、場のカードの枚数以内を宣言）

次のプレイヤーは、**「宣言された数字以上の宣言」**、もしくは**「パス」**を宣言する。

場の枚数分の宣言がされるか、一番大きい数を宣言したプレイヤー以外がパスを宣言した場合、カードをオープンする。自分の出したカードからオープンしていき、**宣言した枚数分オープン出来れば1ポイント**。**ドクロをオープンすると自分のカードが1枚減ります**。相手のドクロの場合はランダムで減りますが、自分のドクロの場合は選んで捨てられます。**2ポイント獲得で勝利。カードが無くなった時点で失格となります**。

プレイ人数　　3～6人

ルール

スタート

**Skull**

**～スカル～**