

機能 No	カテゴリ	ユーストリー	機能名	モック画面	機能説明	備考
1	全体	言語を選択する	言語選択機能	-	表示する言語を選択する。 初期は日本語、英語を想定	
2	ログイン	アプリにログインする	プレイヤー作成機能	Login	ゲーム内で使用するプレイヤーを作成する。	
3		プレイヤーネーム入力機能	Login	ゲーム内で使用するプレイヤーネームを入力する		
4	メニュー	ルームを作成する	ルーム作成機能	Search for Room	ゲームを行うルームを作成する。 ルームパスワードを自動で発行する。	
5		ルームへ招待する	ルームへの招待リンク作成機能	Search for Room	ルームへ招待するためのリンクを作成しクリップボードにコピーする 招待されたユーザはリンクを押下して、ルームへ入室する。 ユーザ登録がまだの場合は、登録完了後ルームへの入室をする	
6		ルームに入室する	ルーム検索機能	Search for Room	すでに作成されたルームをルームIDで検索する。	
7			入室目的選択機能	Enter the room	プレイヤーとして入室するか、オブザーバーとして入室するかを選択する。	
8	ルームパスワード入力機能	Enter the room	非公開ルームに入室する際にルームパスワードの入力を求める。		・ルームの公開/非公開設定は機能No.8で実装 ・ルームパスワード認証後、以下のページに遷移 ・プレイヤー：ルーム画面 ・オブザーバー：ゲーム画面	
9	ルーム	ルームの公開設定を決める	公開設定機能	・Create a room ・Room	ルームの公開/非公開をトグルボタンで切り替える。	
9		ルームのIDを決める	ルームID作成機能	・Create a room	ルームIDを自動的に決める	
11		ゲームモードを決める	ゲームモード設定機能	・Create a room ・Room	ゲームモードを選択する。 選択可能なゲームモードは下記4パターン。 ・ベーシック (デフォルト) ・高齢化社会 ・花見 ・登山	
12		都市を決める	都市選択機能	・Select City ・Room	マップの都市を選択する。 選択可能な都市は下記を想定。(開発時に再度相談) ・Tokyo ・Jakarta ・Delhi ・Hongkong ・Bangkok ※一度ゲームを行ったルームの都市は変更できない仕様とする。	表示する路線名は「マスタ_路線名」シート、駅数は「マスタ_駅名」シートを参照。
13		公共交通機関の設定を決める	公共交通機関タイプ設定機能	Room	公共交通機関に関する下記2つの設定を切り替える。 ・通常 (デフォルト) ・不便	設定に応じて「公共交通機関」カードで進めるマス数に変化。詳細は「マスタ_公共交通機関」を参照。
14		各設定について詳細を確認する	ゲームモード設定ヘルプ機能	Room	ゲームモード設定の詳細説明を表示する。	
15			公共交通機関タイプ設定ヘルプ機能	Room	公共交通機関の設定の詳細説明を表示する。	
16		参加ユーザを決める	参加ユーザ表示機能	Room	ルームに参加したユーザのリストを表示。(ユーザリストは一定間隔で更新される。)	参加した順番でプレイヤー番号が振られる。
17			ルーム招待機能	Room-3	任意のユーザをルーム内に招待できる。	
18			CPU追加・削除機能	Room	CPUプレイヤーを追加・削除できる。	CPUはランダムでカード選択を行う。
19			アイコン選択機能	Room-5	各プレイヤーが使用するアイコンを選択できる。	アイコンの種類や数はコストを踏まえて要相談。
20		参加ユーザの設定を決める	役割選択機能	Room-6,7	ゲームモード「高齢化社会」、「花見」選択時に、役割を切り替えるトグルボタンを表示。 どのプレイヤーが役割を担うか設定する。	ゲームモードごとに与えられる役割と人数は「マスタ_役割」シートを参照。
21		ルームを退室する	ルーム退室機能	Room	ルームを退室する。	本当に退室するか、再度確認を行う。
22		ゲーム	カード選択機能	Choose Card	ゲームスタートして数秒後にカードを選択する画面が表示される 「車」or「公共交通機関」のうち1つを選択する 制限時間内に選択しなかった場合はランダムで選択される。 ゴールしたプレイヤーは除外 (マス数の計算ロジックには変更なし)	・高齢者役は車カードを選択できない。 ・制限時間は10秒を想定。開発時に再度確認。 ・全プレイヤーが同じタイミングで制限時間内にカード選択を行う
23	ゲームをプレイする		選択カード表示機能	Open Cards	全プレイヤーが選択したカードが同時に公開される。 誰が何マス進めるのかも表示する。	計算ロジックは「計算ロジック_マス数」シートを参照
24			すごろく画面更新機能	Game	各プレイヤーの進めるマス数に応じてコマを進める。 数秒の待機後、改めて全員がカードを同時に選択する (次のフェーズ)	アニメーションやグラフィックの仕様は開発時に要相談。
25			通信再接続待機機能	Game	通信接続が切れてしまったプレイヤーの復帰を待機する。 カードの制限時間内に復帰できない場合は自動的に選択が行われ、ゲームは進行する。	ルーム全体の人数が変更しないようにする。
26	他のユーザとやりとりをする		チャット機能	Chat	ルーム内のゲーム参加者とチャットができる。	
27	ゲームのルールを確認する		ゲームルール表示機能	Game Rule	ルールを表示する。	ルール文の記載内容は開発時に確認を行う。
28	ゲームの履歴を確認する		カード履歴表示機能	・Game ・Played Cards	履歴ボタンを押し、各プレイヤーが出したカードの履歴が表示される。	
29	ゲームをやめる		退室機能	Game	ゲームから退室し、ルーム選択画面に戻る。 退室したプレイヤーのカードは残りのユーザのカードが選択された時点で自動的に決まる。	本当に中断するか、再度確認を行う。
30	ゲームの結果を確認する		ゲーム結果表示機能	Game Finished	全プレイヤーがゴールしたタイミングでラウンドごとの下記ゲーム結果を表示する。 ・ゲームラウンド数 ・ゲームモード ・全プレイヤーの使用した合計カード枚数 ・全プレイヤーのCO2排出量の合計 ・CO2排出量 なお、下記は表形式で表示する。 ・各ターンで出したカードの種類 ・ゴールした順番 ・各プレイヤーのCO2排出量	CO2排出量の計算ロジックは「計算ロジック_CO2排出量」シートを参照。
31	ゲームを終了する		ゲーム終了機能	Game Finished	ルーム設定に戻る	
32	履歴	過去のゲーム履歴を確認する	ゲーム履歴リスト表示機能	Search for Result	各ルームのゲーム履歴のリストを表示。	
33			ゲーム履歴検索機能	Search for Result	表示する履歴を検索できる。	
34			ゲーム結果表示機能	Game Result	各ルームのゲーム結果の履歴を表示。	ゲーム終了時に表示する結果画面と同じ画面を表示。
35	ゲーム履歴をエクスポートする	データ出力機能	・Search for Result ・Game Result	ゲーム結果をcsvもしくはpdfとして出力できる。	出力内容は「出力データ」シートを参照 ※ ゲーム内言語に関わらず英語表記で出力する	
36	バッチ処理	-	ルーム削除機能	-	一定期間が経過したらルームを削除する。	期間は1か月を想定。(開発時に再度確認)
37		-	履歴データ削除機能	-	一定期間が経過したらゲーム履歴のデータを自動的に削除する。	期間は3か月を想定。(開発時に再度確認)

出力例

Room ID	Time stamp	Game round	Game mode	City	Stations	Public transp	Player No.	Player name	Role	Phase	Selected card	Move steps
Room1	2022/3/15 9:00	1	Basic	Tokyo	20	Normal	1	Taro	—	1	Car	3
Room1	2022/3/16 9:00	1	Basic	Tokyo	20	Normal	1	Taro	—	2	Public transport	4
Room2	2022/4/1 13:00	2	Aging Society	Delhi	21	Inconvenience	4	Hanako	Senior	1	Public transport	2
Room2	2022/4/2 13:00	2	Aging Society	Delhi	21	Inconvenience	4	CPU	Senior	2	Public transport	2
Room2	2022/4/3 13:00	2	Aging Society	Delhi	21	Inconvenience	5	Jiro	—	1	Public transport	4

手順No	手順概要	手順詳細	備考
1	場に出た車カードの枚数をカウント	「機能一覧」シートの機能No.21に記載のカード選択機能で選択された車カードの枚数を集計する。	
2	車カードで進めるマス数を算出	場に出た車カードの枚数と「マスタ_車」シートをもとに、車カードで進むことができるマス数を算出する。	
3	公共交通機関カードで進めるマス数を算出	公共交通機関タイプと「マスタ_公共交通機関」シートをもとに公共交通機関カードで進むことができるマス数を算出。	

手順No	手順概要	手順詳細	備考
1	全体のマス数をカウント	都市と「マスタ_駅名」をもとに、マップ全体のマス数を集計する。	
2	各プレイヤーごとに使用した車カードの枚数をカウント	ゲームの全てのターンについて、「機能一覧」シートの機能No.21に記載の「カード選択機能」で選択された車カードの枚数を各プレイヤーごとに集計する。	
2	各プレイヤーごとのCO2排出量を算出	下記計算式を用いて、各プレイヤーごとのCO2排出量を計算する。 $57 \times (\text{対象プレイヤーの車カードの使用枚数}) + 420 \times ((\text{全体のマス数}) - (\text{対象プレイヤーの車カードの使用枚数}))$	
3	ルーム全体のCO2排出量を算出	各プレイヤーごとのCO2排出量を合計する。	

City	Line
Tokyo	Tsukuba Express
Hongkong	Airport Express & Tsuen Wan Line
Jakarta	North-South Line
Delhi	Green Line
Bangkok	SRT Dark Red Line

City	No.	Station
Tokyo	1	Akihabara
Tokyo	2	Shin-Okachimachi
Tokyo	3	Asakusa
Tokyo	4	Minami-Senju
Tokyo	5	Kita-Senju
Tokyo	6	Aoi
Tokyo	7	Rokucho
Tokyo	8	Yashio
Tokyo	9	Misato-chuo
Tokyo	10	Minami-Nagareyama
Tokyo	11	Nagareyama-centralpark
Tokyo	12	Nagareyama-Otakanomori
Tokyo	13	Kashiwanoha-campus
Tokyo	14	Kashiwa-Tanaka
Tokyo	15	Moriya
Tokyo	16	Miraidaira
Tokyo	17	Midorino
Tokyo	18	Bampaku-kinenkoen
Tokyo	19	Kenkyu-gakuen
Tokyo	20	Tsukuba
Hongkong	1	AsiaWorld-Expo
Hongkong	2	Airport
Hongkong	3	Tsing Yi
Hongkong	4	Kowloon
Hongkong	5	Hong Kong
Hongkong	6	Central
Hongkong	7	Admiralty
Hongkong	8	Tsim Sha Tsui
Hongkong	9	Jordan
Hongkong	10	Yau Ma Tei
Hongkong	11	Mong Kok
Hongkong	12	Prince Edward
Hongkong	13	Sham Shui Po
Hongkong	14	Cheung Sha Wan
Hongkong	15	Lai Chi Kok
Hongkong	16	Mei Foo
Hongkong	17	Lai King

Hongkong	18	Kwai Fong
Hongkong	19	Kwai Hing
Hongkong	20	Tai Wo Hau
Hongkong	21	Tsuen Wan
Jakarta	1	Lebak Bulus
Jakarta	2	Fatmawati
Jakarta	3	Cipete Raya
Jakarta	4	Haji Nawi
Jakarta	5	Blok A
Jakarta	6	Blok M
Jakarta	7	Sisingamangaraja
Jakarta	8	Senayan
Jakarta	9	Istora
Jakarta	10	Benhil
Jakarta	11	Setiabudi
Jakarta	12	Dukuh Atas
Jakarta	13	Bundaran HI
Jakarta	14	Thamrin
Jakarta	15	Monas
Jakarta	16	Harmoni
Jakarta	17	Sawah Besar
Jakarta	18	Mangga Besar
Jakarta	19	Glodok
Jakarta	20	Kota
Jakarta	21	Mangga Dua
Jakarta	22	Ancol
Jakarta	23	Depo
Delhi	1	Inderlok
Delhi	2	Ashok Park
Delhi	3	Punjabi Bagh
Delhi	4	Shivaji Park
Delhi	5	Madipur
Delhi	6	Paschim Vihar East
Delhi	7	Paschim Vihar West
Delhi	8	Peera Garhi
Delhi	9	Udyog Nagar
Delhi	10	Surajmal Stadium
Delhi	11	Nangloi
Delhi	12	Nangloi Railway Station

Delhi	13	Rajdhani Park
Delhi	14	Mundka
Delhi	15	Mundka Industrial Area
Delhi	16	Ghevra
Delhi	17	Tikri Kalan
Delhi	18	Tikri Border
Delhi	19	Modern Industrial Estate
Delhi	20	Bahadurgarh Bus Stand
Delhi	21	Bahadurgarh City Park
Bangkok	1	Thammasat University
Bangkok	2	Chiang Rak
Bangkok	3	Bangkok University
Bangkok	4	Khlong Nueng
Bangkok	5	Rangsit
Bangkok	6	Lak Hok
Bangkok	7	Don Mueang
Bangkok	8	Kan Kheha
Bangkok	9	Lak Si
Bangkok	10	Thung Song Hong
Bangkok	11	Bang Khen
Bangkok	12	Wat Samian Nari
Bangkok	13	Chatuchak
Bangkok	14	Bang Sue
Bangkok	15	Pradiphat
Bangkok	16	Sam Sen
Bangkok	17	Ratchawithi
Bangkok	18	Yommarat
Bangkok	19	Yot Se
Bangkok	20	Hua Lamphong

ゲーム参加人数	車の枚数	車カードで進めるマス数
4	1	7
4	2	4
4	3	2
4	4	0
5	1	7
5	2	4
5	3	2
5	4	1
5	5	0
6	1	7
6	2	5
6	3	3
6	4	2
6	5	1
6	6	0
7	1	9
7	2	7
7	3	4
7	4	2
7	5	1
7	6	0
7	7	0
8	1	9
8	2	7
8	3	4
8	4	3
8	5	2
8	6	1
8	7	0
8	8	0

公共交通機関タイプ	公共交通機関カードで進めるマス数
通常	4
不便	2

役割

ゲームモード	役割
高齢化社会	高齢者
花見	席取り役

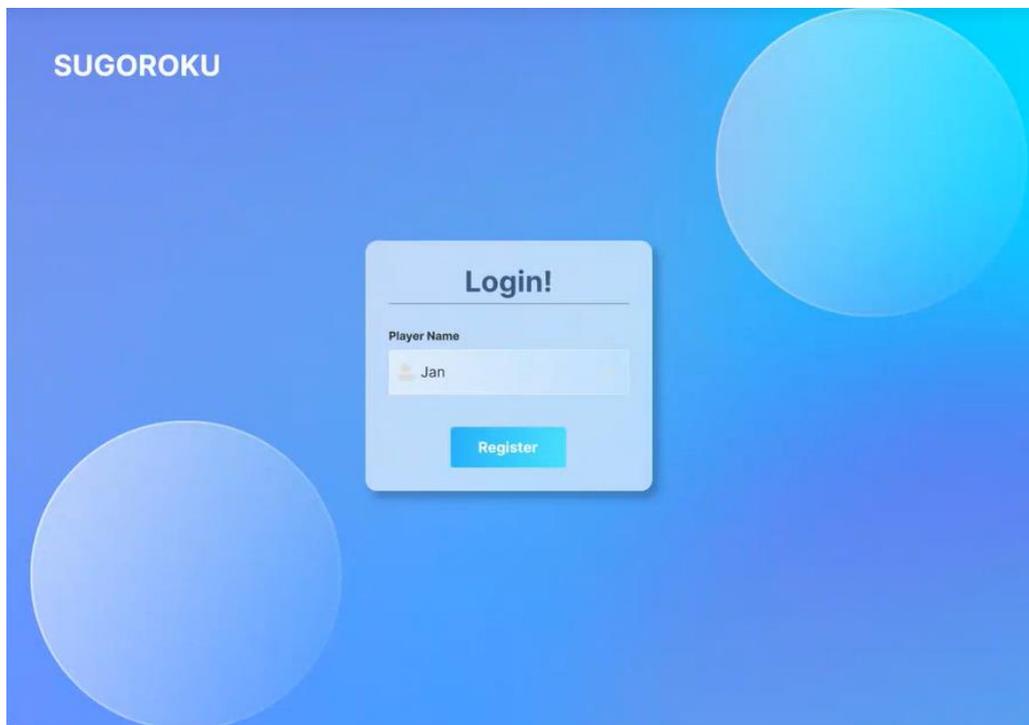
役割担当人数

ゲームモード	ゲーム参加人数	役割担当人数
高齢化社会	4	1
高齢化社会	5	2
高齢化社会	6	2
高齢化社会	7	2
高齢化社会	8	2
花見	4	1
花見	5	2
花見	6	3
花見	7	3
花見	8	3

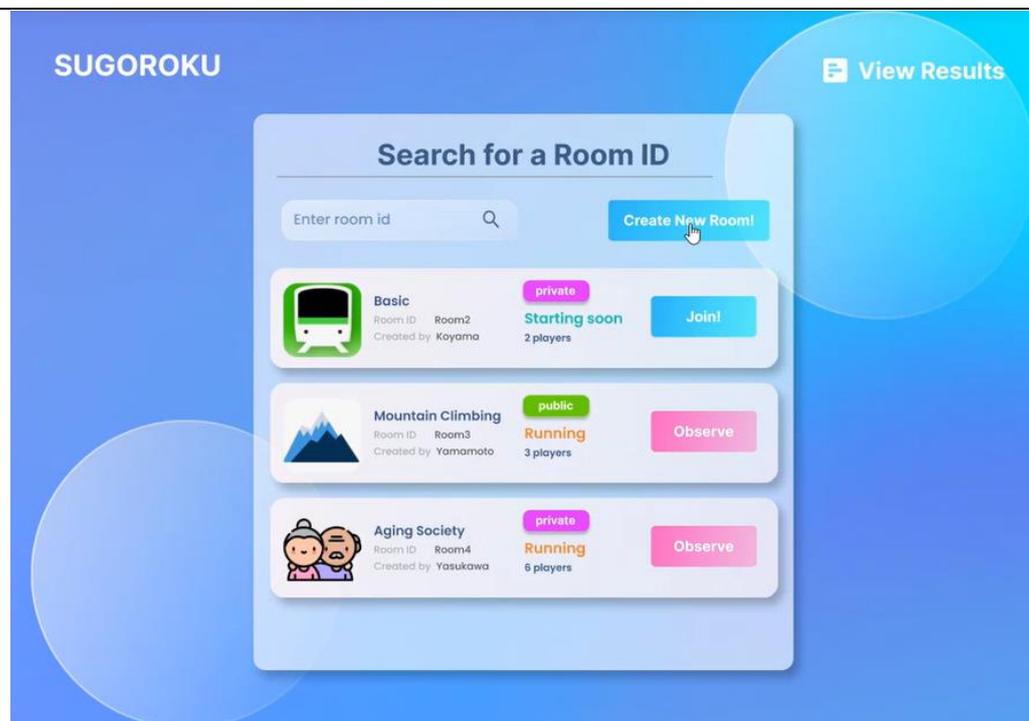
アプリモック画面

注意) モック画面 (イメージ) は PC を想定したものとなっています。(スマホ・タブレットでの画面イメージはありません。) また本デザインはあくまでイメージです。

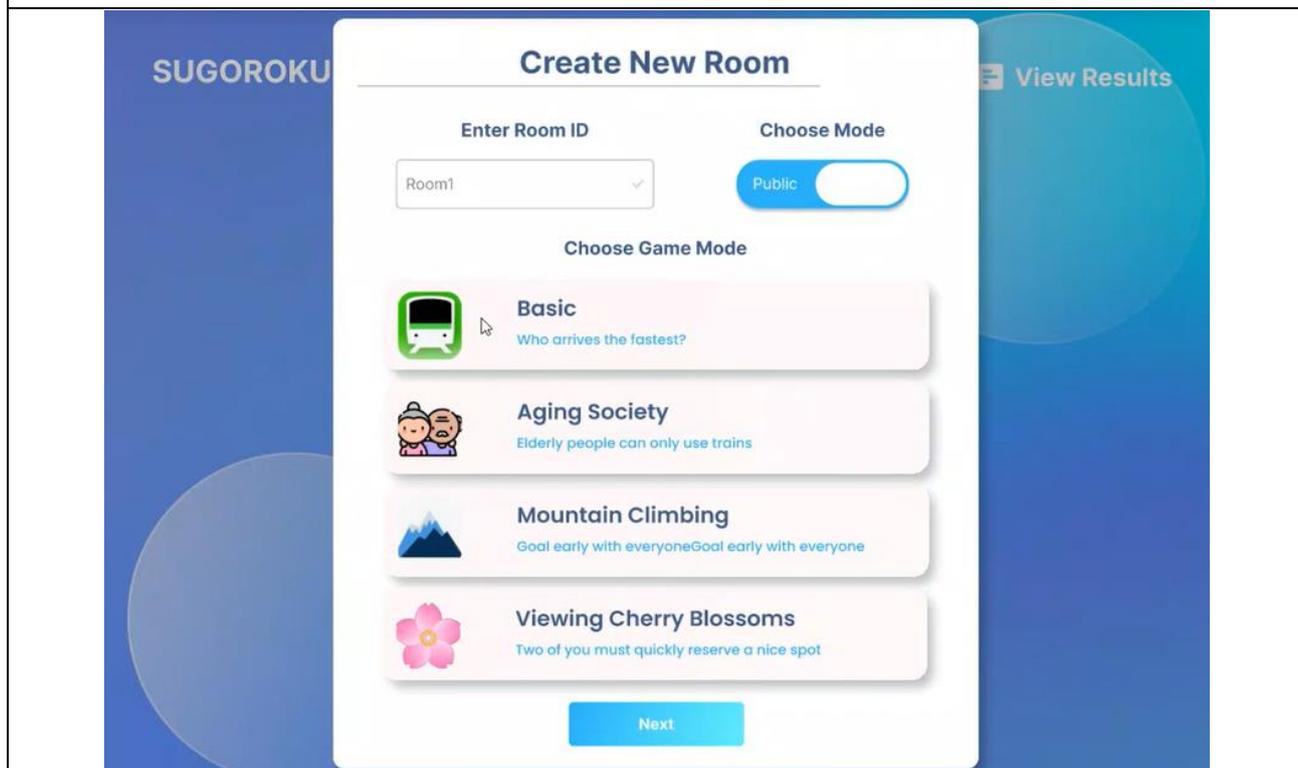
■ ログイン (ユーザネーム作成) / イメージ①



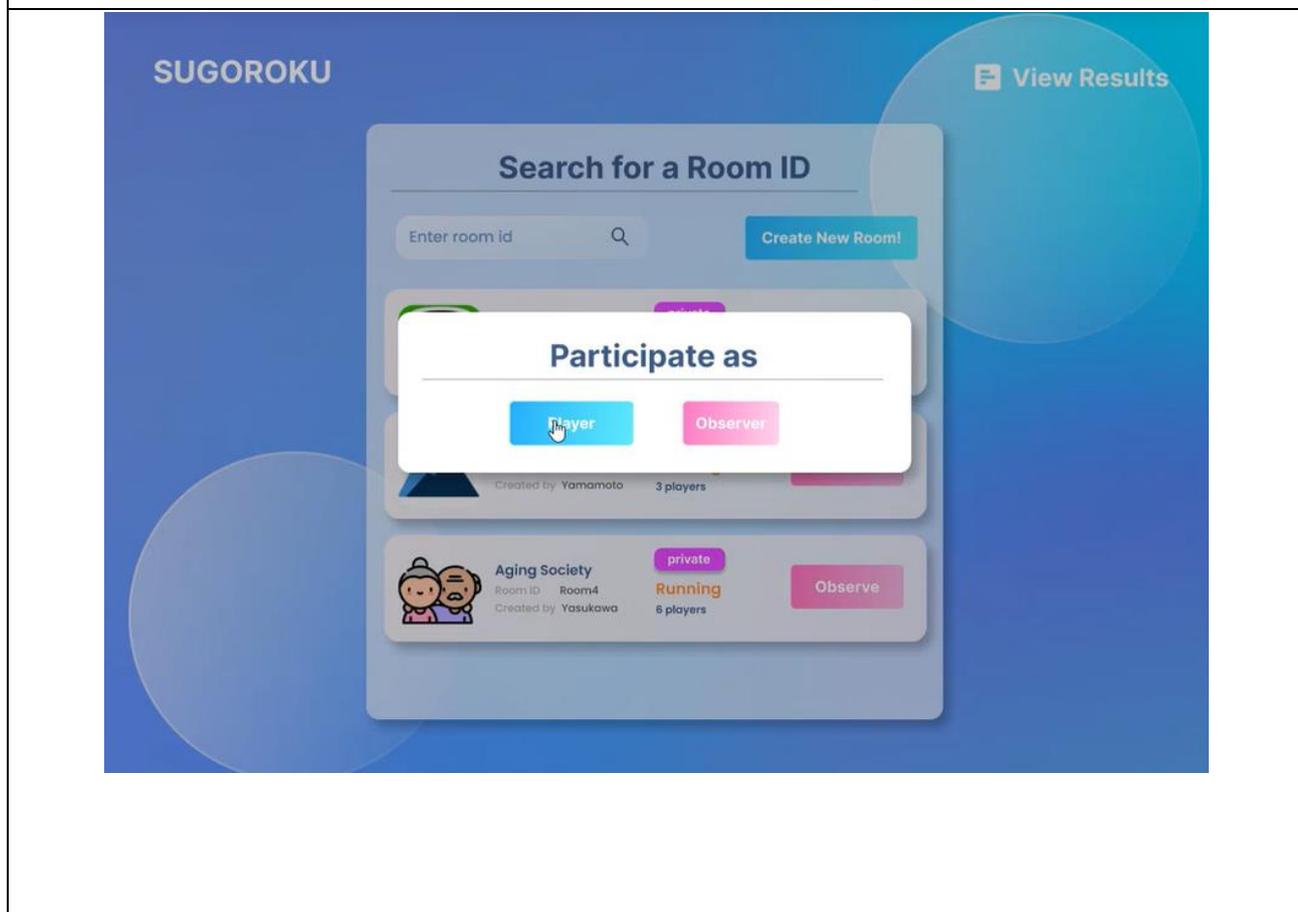
■ すごろくルーム作成・検索 / イメージ②



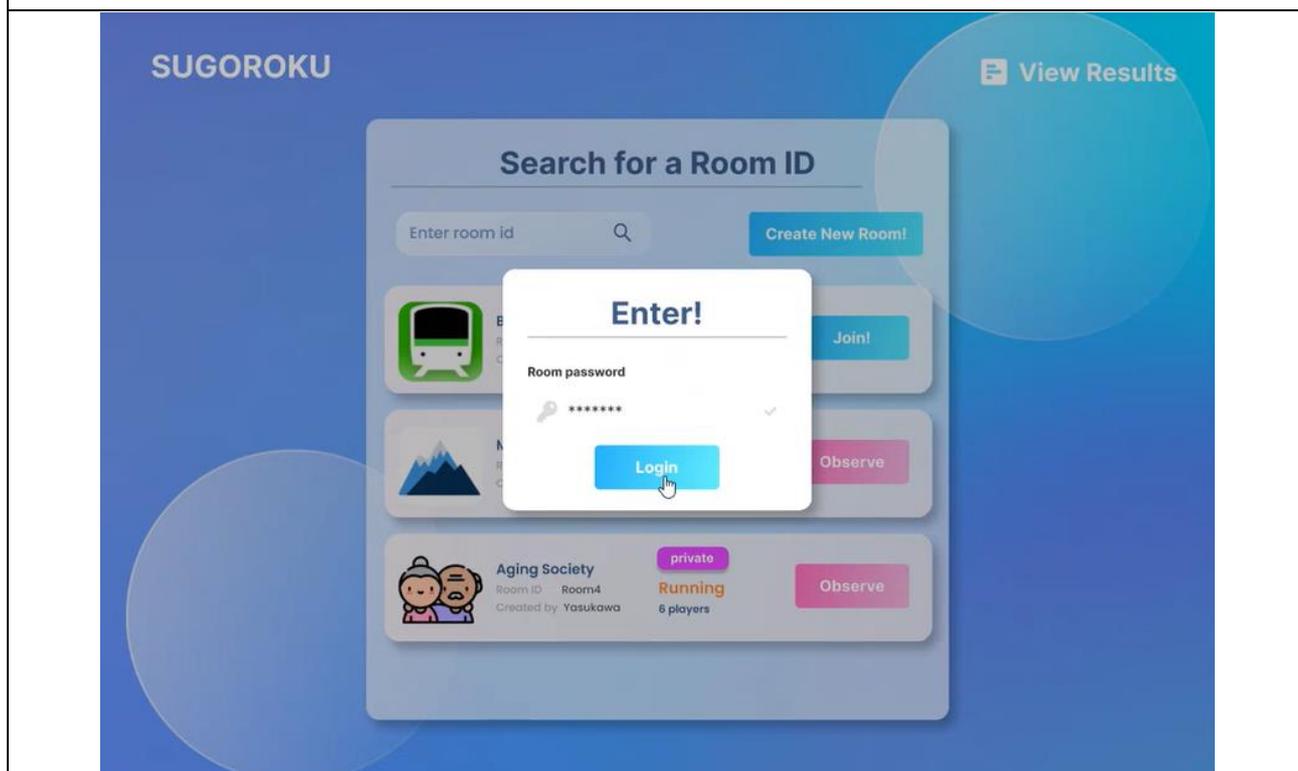
■ すごろくルーム新規作成／イメージ③



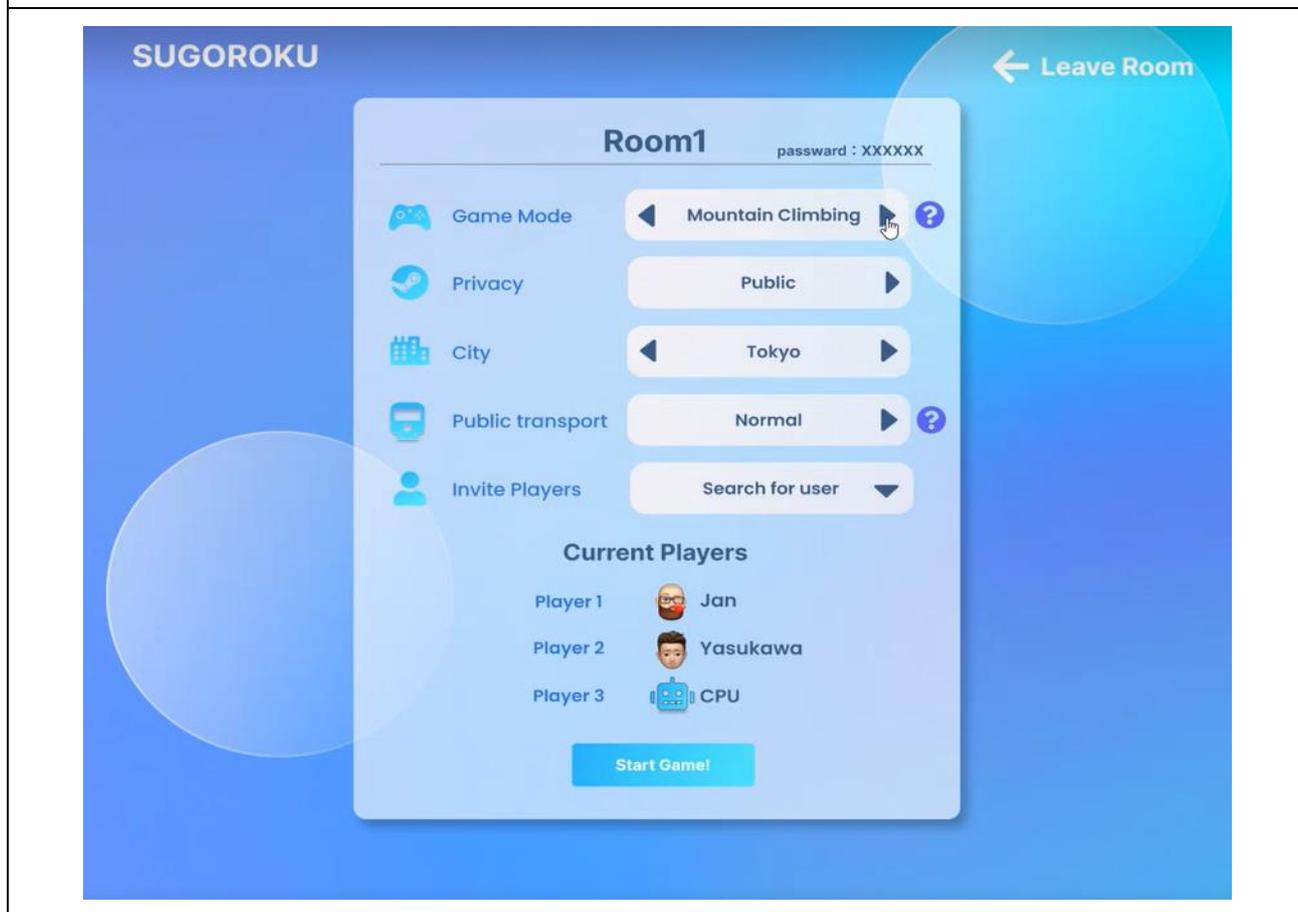
■ すごろくルームへの入室（参加種別の選択）／イメージ④



■ すごろくルーム（非公開）へパスワードを入力して入室／イメージ⑤

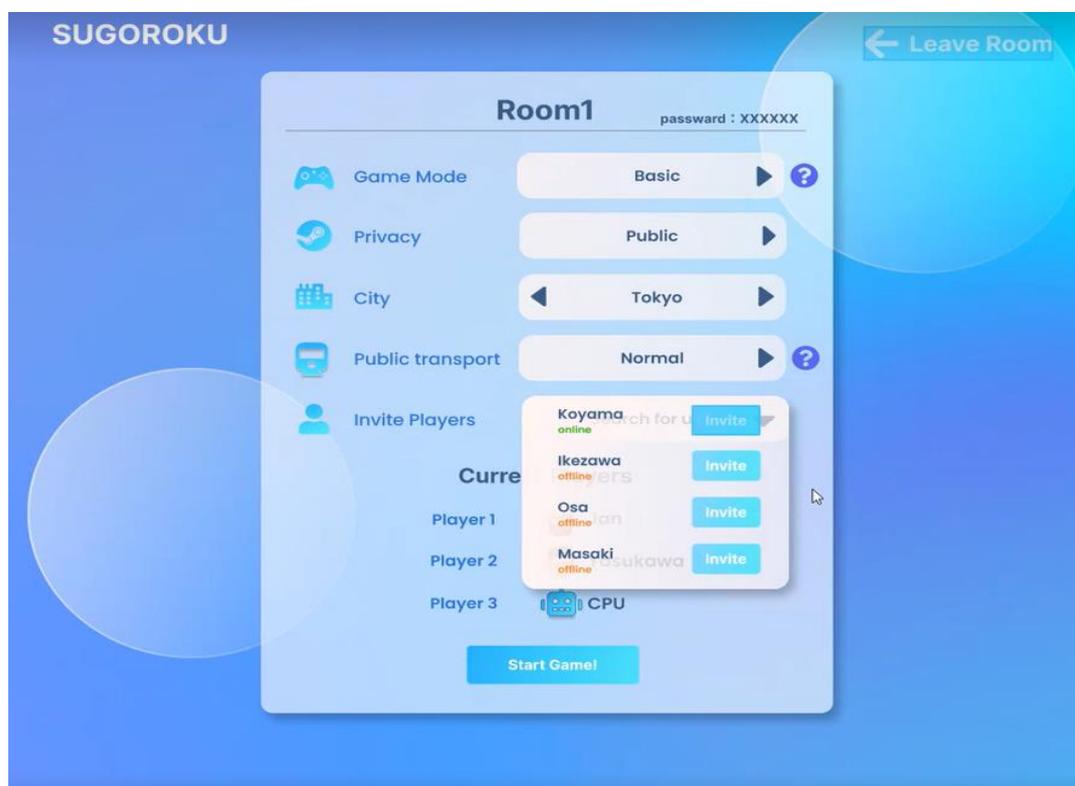


■ すごろくのゲームモードの設定／イメージ⑥



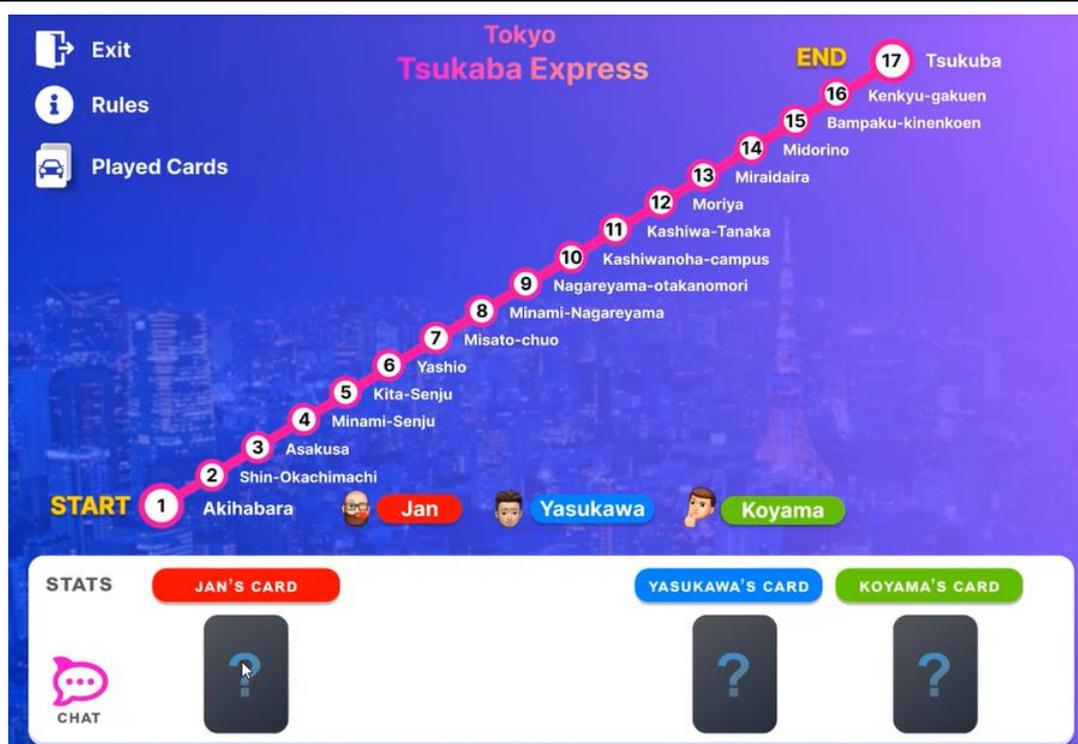
■ すごろくルームにユーザを招待／イメージ⑦

本画面は参考です。実際の招待リンクの共有は、より簡易な形で、招待リンクをクリップボードにコピーするのみで構いません。



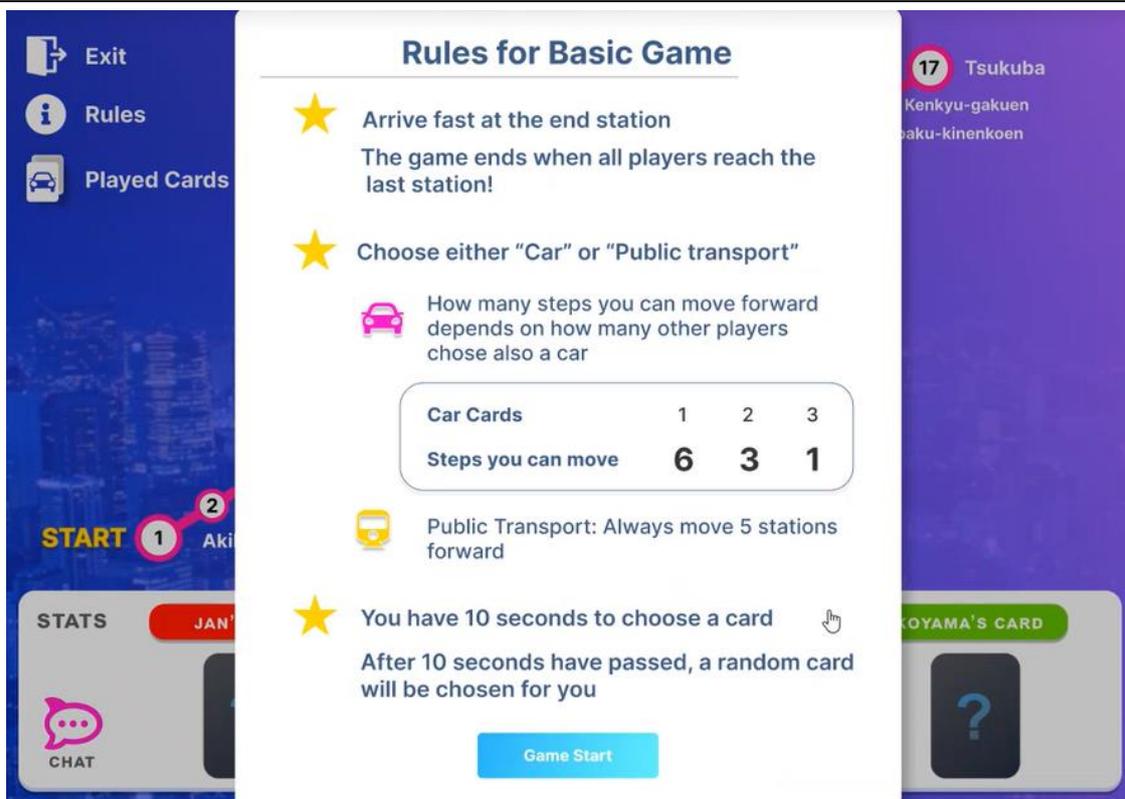
■ すごろくゲーム画面／イメージ⑧

これに、ラウンド数及びオブザーバを表示させる

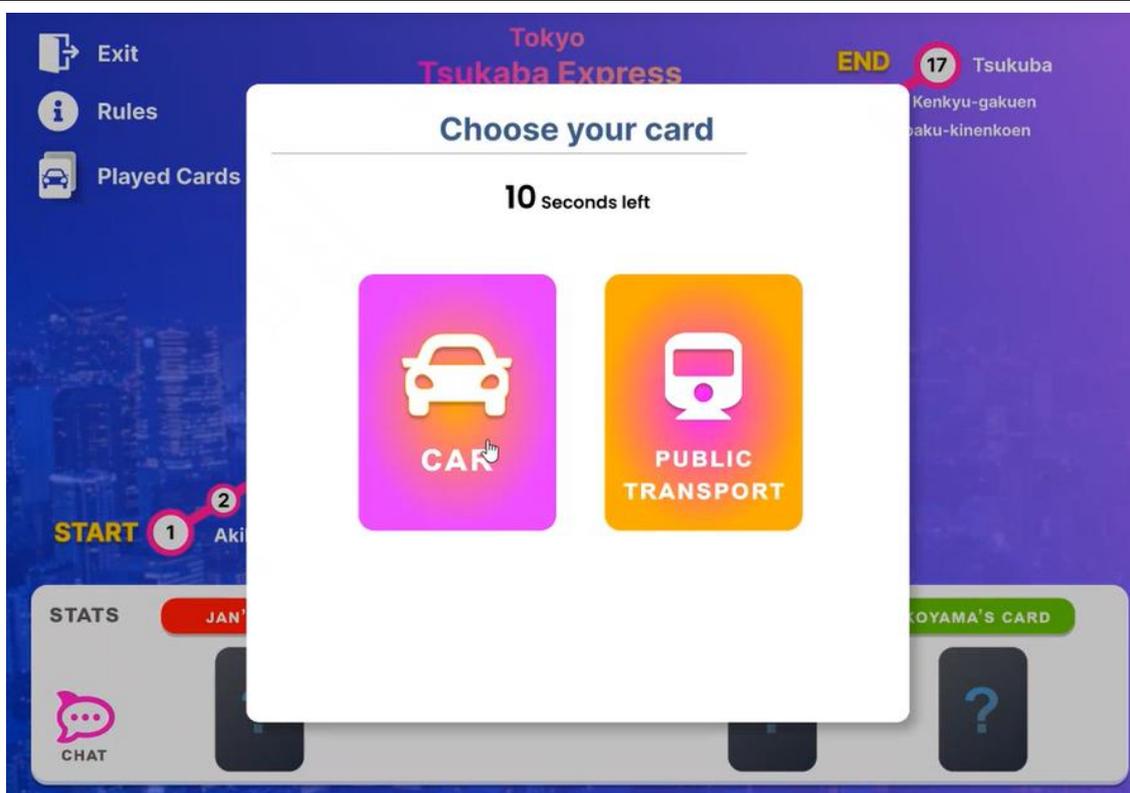


■ゲームルールの表示／イメージ⑨

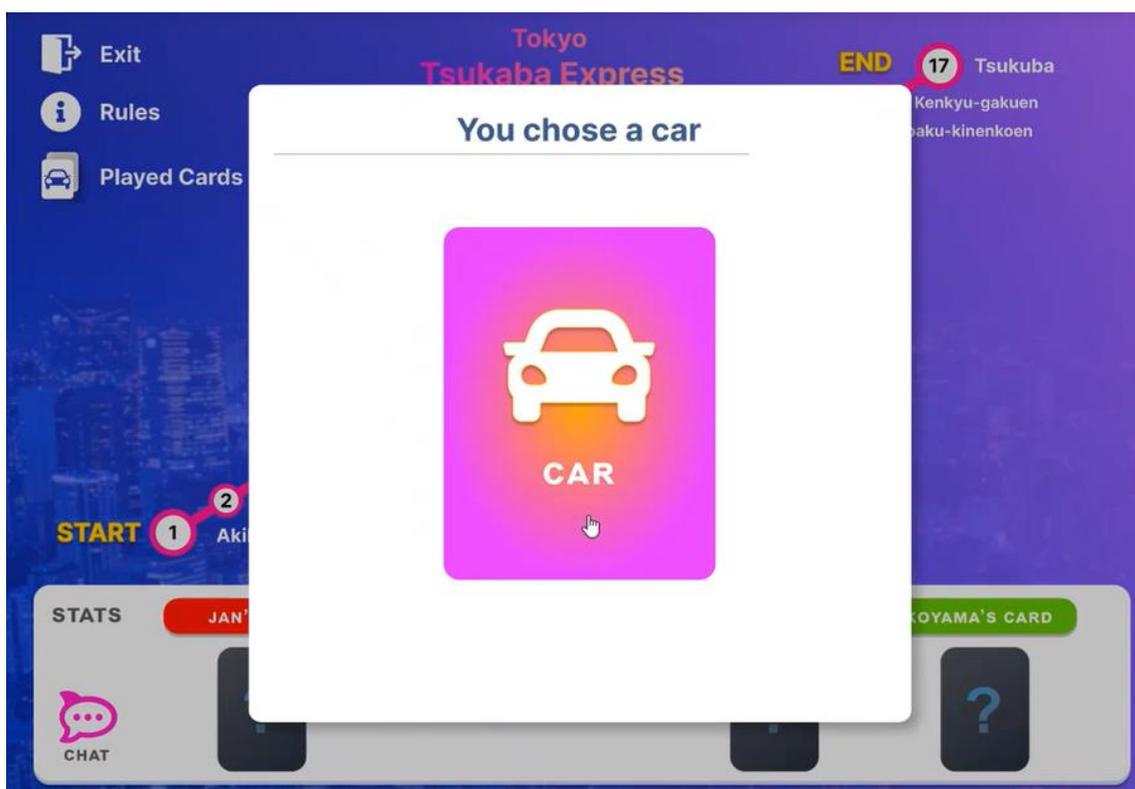
(ユーザ全員が「Game Start」を押下して、ゲーム開始)



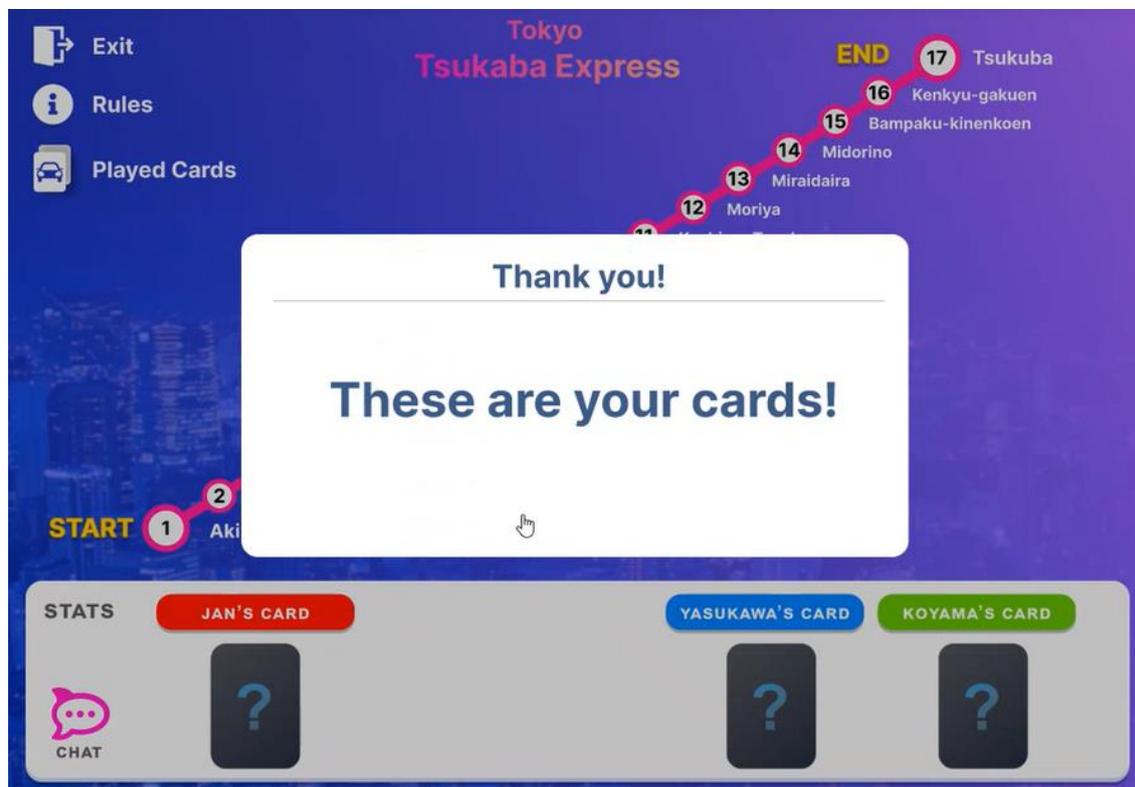
■カードの選択（未選択）／イメージ⑩



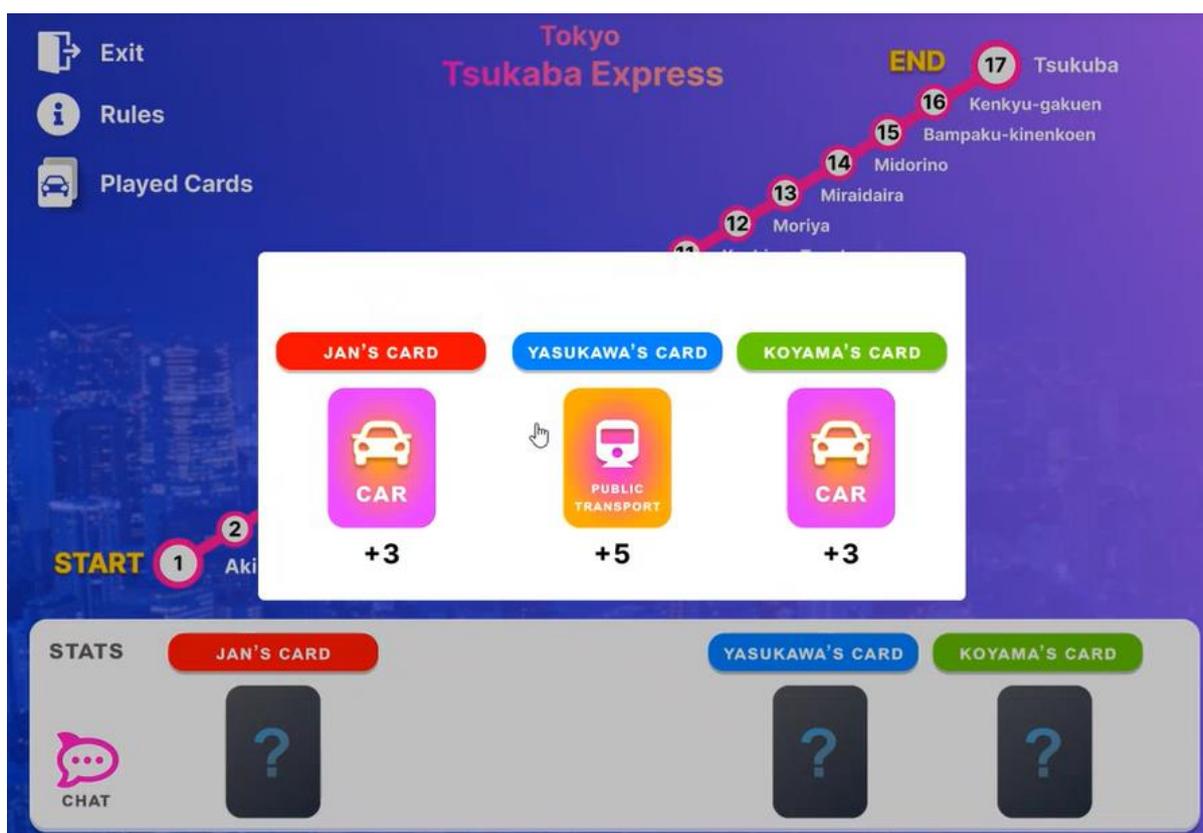
■カードの選択（選択済）／イメージ⑪



■カードの選択（選択後）／イメージ 12



■各ユーザの選択済カードの表示／イメージ 13



■選択したカードに応じてコマが進行／イメージ 14



■ゲームの終了、結果表示／イメージ 15

← Back to Room **Game finished!**

2nd Round Total Cards **23** Total CO2 Emission **XX**

Mode **Basic**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Rank	CO2
Yasukawa	+5	+X		2	XX						
Koyama	+3	+X	+X	+X	+X	+X				1	XX
Jan	+3	+X	3	XX							

■複数回ゲーム実施後、すべてのゲームの結果表示／イメージ 16

← Back **Game result** Download CSV PDF

2nd Round Total Cards **23** Total CO2 Emission **XX**

Mode **Basic**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Rank	CO2
Yasukawa	+5	+X		2	XX						
Koyama	+3	+X	+X	+X	+X	+X				1	XX
Jan	+3	+X	3	XX							

1st Round Total Cards **24** Total CO2 Emission **XX**

Mode **Aging Society**

	1	2	3	4	5	6	7	8	Rank	CO2
Yasukawa	+5	+X	+X	+X	+X				1	XX
Koyama	+3	+X	+X	+X	+X	+X	+X		2	XX

■ ゲーム結果の一覧表示、データ出力／イメージ 17

The screenshot displays the 'View Results' interface for the SUGOROKU application. At the top left, the word 'SUGOROKU' is written in white on a blue background. In the top right corner, there is a 'Back' button with a left-pointing arrow. The main content area is a light blue card with the title 'View Results' at the top center. Below the title is a search bar with the placeholder text 'Enter room or user id' and a magnifying glass icon. The search bar is positioned above a table of game results. The table has four columns: 'Created By', 'Room ID', 'Game Mode', and 'Created on'. To the right of the table, there are two buttons: 'Download' (with sub-options for 'CSV' and 'PDF') and 'View Result'. Each row in the table has a purple menu icon to its right. The table data is as follows:

Created By	Room ID	Game Mode	Created on	View Result
Jan	Room1	Mountain Climbing	2022/3/1	⋮
Jan	Room2	Basic	2021/12/1	⋮
Osa	Room3	Aging Society	2021/11/1	⋮
Yasukawa	Room4	Cherry Blossom	2021/10/1	⋮