

学籍番号	氏名	担当教員	承認印	テーマ
M22-0168H	宮川 あゆみ	大曾根 匡 先生		入学前から情報収集！高校生のための専修大学クイズゲーム制作—シナリオ担当—

1. 研究目的

私が専修大学に入学する前、専修大学のホームページを見た経験がある。そのとき、学生目線での情報が少ない印象を受けると同時に、ホームページを見るという操作自体が億劫に感じられた。そこで、冊子やホームページ以外の情報媒体を用い、入学前の高校生に専修大学を知ってもらうシステムを構築したいと考えた。具体的には、ゲーム感覚でクイズを解きながら、専修大学の情報を得られるゲームシステムである。その際、専修大学に通っている学生だからこそ伝えられる情報を提供したいと考える。

2. システム概要

本システムは、専修大学の知識を、遊びながら得ることができるゲームシステムである。そのシステム概要を図1に示す。このシステムには以下の2つの機能をもたせた。

- (1) ゲーム機能
- (2) 保存機能

このシステムの中で、筆者はシナリオの作成とクイズの作成、キャラクターの作成を担当した。

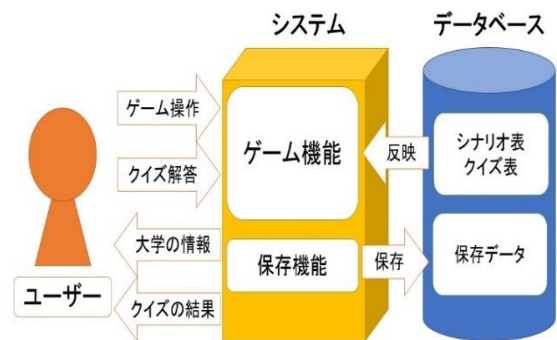


図1 システム概要図

3. シナリオの開発

(1) シナリオの特徴

入学を予定している高校生が、ゲーム感覚で楽しく大学の情報を知ることができる内容とした。具体的には以下の3種類の情報を提供することにした。

- ①お得情報：100円朝食や専修大学行きのバスの半額チケット、専得クーポンなど。
- ②NAVI情報：ATMや大学内のウォシュレットトイレの設置場所、学生生活をサポートする窓口や学生相談室の場所など。
- ③施設情報：本を読みたいときには図書館、運動をしたいときにはアクア&フィットネスなどのユーザの目的別に使用される場所の紹介など。

(2) シナリオの表現方法

ゲームのストーリーやクイズを、図2のようなシナリオ表として記憶した。そして、クイズの応答により次のシナリオを変えたり、シナリオを容易に変更できるよう工夫した。シナリオ表の項目は、①番号、②キャラクター、③場面、④言葉、⑤動作、⑥ユーザ応答、⑦次のシナリオ番号という構成とした。キャラクターの例を図3に示す。

番号	キャラクタ	場面	言葉	動作
1	主人公	オープニング	ついに大学生活スタートだ！	
2	センディ	オープニング	わああああああ！！	
3	主人公	オープニング	？？？	
4	主人公	オープニング		センディのところまで移動
5	センディ	オープニング	いててててて... 落ちてしまったディ。あ！大切なカケラがない！	動く
6	センディ	オープニング	！！！！ あ、良いところ！！	主人公のところまで来る
7	センディ	オープニング	大学に関するカケラを落としてしまったディ、あれがないと大変ディ。	
8	センディ	オープニング	君は新入生だよ。カケラを集めて欲しいディ。	数字キーで選択
9	センディ	オープニング	えええ！そんなことを言わずに逃げたはいいディ！！！！	
10	センディ	オープニング	ありがとう、じゃあ僕は殿上階で待っているディ！	センディ画面から消える
11	主人公	オープニング	気になることは多いけど、僕(私)はカケラを集めることにした。	
12	主人公	オープニング		マップ画面に移行
13	主人公	オープニング	まず10号館から探してみよう。	
14	主人公	オープニング		場所選択(最初は10号館のみ)
15	主人公	オープニング	早く早く、カケラを探していこう。まず情報収集だ！	モブにぶつかる
16	モブ	オープニング	ご入学おめでとう。新入生さん、軽くゲームの説明するね！	
17	モブ	オープニング	説明—	
18	モブ	オープニング	わかったかな？	数字キーで選択
19	モブ	オープニング	じゃあもう一度説明するね。	
20	モブ	オープニング	カケラ集め頑張ってるね！	
21	モブ	オープニング	マップ内は自由に移動できるよ！	
22	主人公	オープニング	よし、じゃあ早くカケラ集めよう！	

図2 シナリオ表



図3 キャラクタ

4. 残された課題

- (1) クイズや台詞のバリエーションが少ないので、増やしていきたい。
- (2) 毎回同じシナリオだと単調なので、ユーザの訪問回数に応じてシナリオを変化させたい。

キーワード	専修大学、ゲーム、クイズ、情報収集支援、豆知識、学生、高校生				
種類	システム開発	手法	情報収集支援	データ源	独自収集データ
使用ハード	パソコン	使用ソフト	Excel VBA	使用言語	Visual Basic

