

# Wiki-Jump 企画書

5421045 藤谷春樹

5421010 古野凌太郎

5421046 吉崎主馬

5421079 高橋歩

2024 年 1 月 18 日

## 1 作品の目的

知識を増やしたい人をユーザー層とした「Wikipedia」のサイトを利用したブラウザゲームで、目的は「教養を深める」ことにある。言葉から言葉までリンクを辿る中で、お題をあえて難しかったり聞き馴染みのない言葉 (例: シミュクラ現象など) にすることで、リンクを飛ぶためにその概要をよく見てその言葉について知ることができる、というのが本筋の目的である。

## 2 作品の構想

スタートとなるお題の言葉の Wikipedia のページ内のリンクから、ゴールとなるお題の言葉の Wikipedia のページまで、何回のリンク越えでたどり着けるのかを挑戦するゲームである。とはいえ、回数機能はゲーム性を出して遊びやすくするためのものであり、その本質は先述のように「教養を深める」ことにある。少ないページ遷移を目標にすることにより、今いるページをじっくりと読むことで内容の深い理解に繋がり、次のページの内容を想像することも必要とするため、ここで想像力や判断力が試される。

## 3 作品の独創的な点

「WikiWars」や「Wime (ワイム)」といった、wikipedia を使った遊びはいくつか存在しているが、これらはゴールとなるお題のページに到達する「タイム」を競うものとなっているため、ページの隅々まで読みこむことや経由したページの内容理解などは望めない。しかし Wiki-Jump では「少ない回数」で目標ページに到達することを目標としているため、そのページを深く読みこむことや他単語の想像などに繋がり、一番の目的である「教養を深める」ことができる。また履歴機能や他プレイヤーの結果の参照機能を付けることにより、競争意識をもたらしたりといった差別化にも繋がる。

## 4 作品の詳細

「アキネーター」のように手軽にブラウザで遊べるゲームを想定している。

ブラウザを起動すると図 1 のような画面が出てきて、「はじめる」「履歴を見る」「オプション」の 3 つの選択肢があり、「履歴を見る」を選択すると、今まで見た Wikipedia ページを振り返ることができる。「オプション」では、SE などの設定をすることができる。「はじめる」を選べると図 2 に移動する。

図2では、難易度とジャンル（調整中）ごとに分かれた問題を選ぶことができる。問題を選ぶとその言葉のWikipedia ページに飛ばされる（ゲーム内で）。

ゲームが始まると、ゴールとなるお題の言葉と、その言葉についての簡単な説明が表示される（1行程度の簡単な説明）。その説明などをもとにリンクを飛んでいき、ゴールのページを目指す。

右上には常に「現在のジャンプ回数、戻る・進むボタン」が表示されていて、ページ内のリンクを踏むたびに更新される。※タイム計測は目的がぶれるため実装しない。

ゴールのお題に到達するとクリアとなり、リザルト画面として「最終ジャンプ回数、もう一度遊ぶ、他の問題を遊ぶ、他のプレイヤーの記録を見る」などが表示されるようにする予定である。

また、前回プレイしたゴールのお題を次のプレイのスタートの言葉とすることにより、そのページを深く読みこむところから始まるため、より深い理解へとつなげる。

履歴機能や、他プレイヤーの結果の参照といった機能を付けることにより、プレイヤーが実際に用いた用語とは別のページへの興味や理解の発展に繋げることができるようにもし、ゲーム内で流すBGMはフリー音楽サイトから持ってくる予定である。



図1 Title 画面



図2 Select 画面

## 5 制作計画

本企画の制作スケジュールと役割分担を以下に示す。

### ◎スケジュール◎

- 第3回目～第5回目：作品の詳細の決定（レイアウト・画面遷移・お題の決定など）、作品構想イメージの練り上げ
- 第5回目～第12回目：内部システムのプログラミング
- 第12回目～第14回目（冬休みをはさんで）：レイアウトのプログラミング
- ～第14回目：アプリケーション作成完了
- ～第15回目：発表資料スライド完成
- 第15回：発表

### ◎役割分担◎

- 藤谷：プログラミング（レイアウト）、発表スライド作成
- 古野：プログラミング（レイアウト）、お題の決定
- 吉崎：プログラミング（システム）、お題の決定
- 高橋：プログラミング（システム）、発表スライド作成