

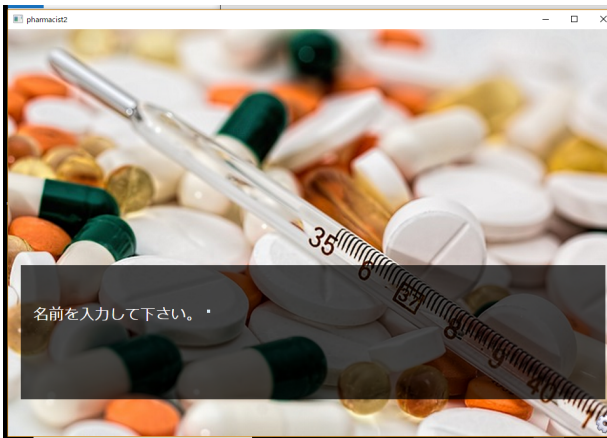
研究報告書

北海道大学 大学院生命科学院
博士課程 3年
井門 愛理

以下に、シナリオ 1 例を示す。（左：ゲーム画面の画像、右：説明）



スタート画面



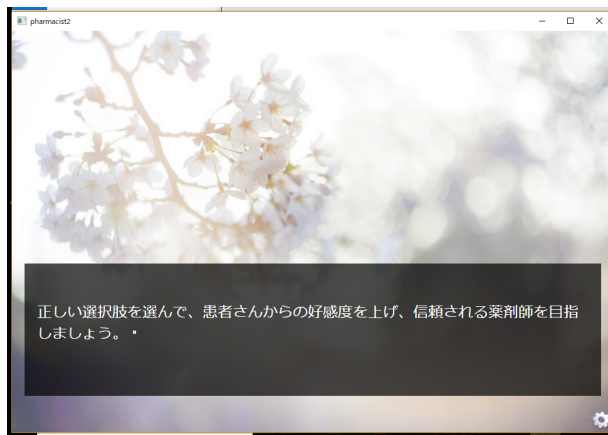
名前の入力を行う



ゲーム概要説明①



ゲーム概要説明②



ゲーム概要説明③



ストーリースタート



シナリオ進行①



シナリオ進行②



シナリオ進行③



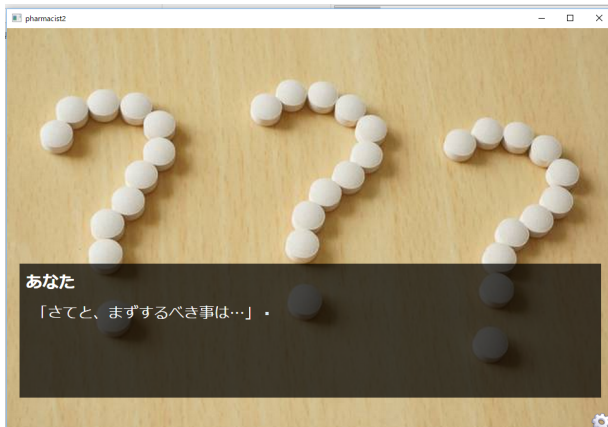
シナリオ進行④



シナリオ進行⑤



シナリオ進行⑥



シナリオ進行⑦



選択肢によって分岐①



シナリオ進行⑧



シナリオ進行⑨



シナリオ進行⑩
(患者からのクレームが入る)



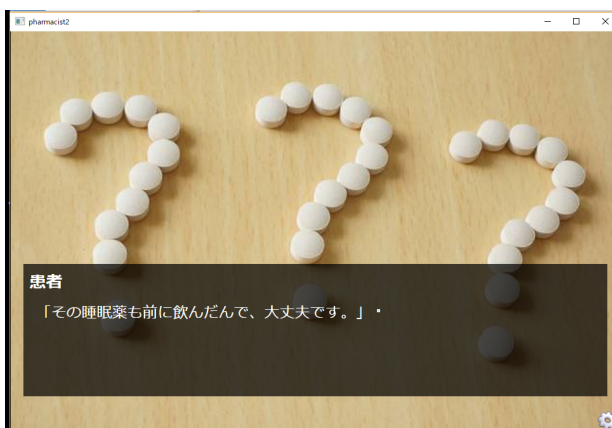
選択肢によって分岐②



シナリオ進行①
(患者対応)



選択肢によって分岐③



シナリオ進行①
(患者対応)



選択肢によって分岐④



選択肢によって、点数が変化する。



ストーリーエンド