

1. はじめに

このシナリオスクリプティングシステムは、創発型ストーリーを作成することが目的である。創発型ストーリーとは、ユーザの干渉やキャラクタ同士の相互干渉などにより、偶発的なイベントの連鎖が生じることで形成されるストーリーを指す。

本システムの場合、SLG に対応させることが目的の為、街の間隔の設定、イベントの数、地形の割合の設定、登場物(デフォルト有)の設定を行うことで全体 MAP や街の配置、モンスターの配置やシナリオ等を自動で生成するというものである。

2. 調査

シナリオスクリプティングとは詳細設定を絞り込み、主人公のキャラクタを具体的にイメージさせる。これはコンセプトとデザイン、言葉とイメージをつなぐ作業である。そのためには、まずその主人公の状態、行動へとイメージを広げる。それを各イベントとしてつないで表現し、相手に伝える。

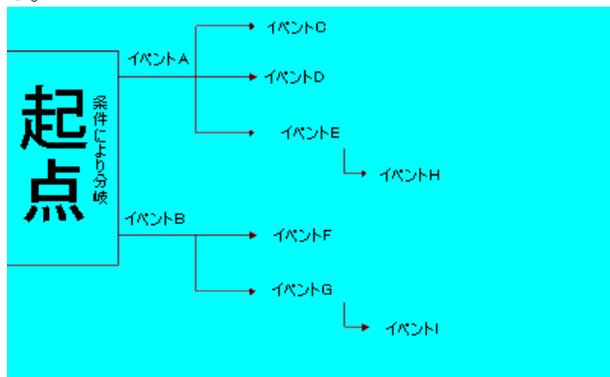


図1 イベントの遷移

3. 設計

キャラクタの行動パターンを自動的に生成する手法を提案するストーリー設定に基づいたキャラクタの主要な行動をキーアクションと定義し、ストーリー中で起こるイベントに適した行動パターンを自動生成する。イベントが持つトリガーにはそれぞれ条件を設定しておき、その条件と一致していれば、イベントが発生するといった仕組みになっている。

4. 比較・考察

4.1 評価

従来のエピソードツリーは、3種類のエピソードツリーからできている。

ストーリーに関するエピソードツリーには物語的なイベントの流れが記述されており、これは世界全体が持っているツリーである。

リアクションに関するエピソードツリーには、突発的に起こるイベントの流れが記述されている。これは各キャラクタそれぞれが持っており、スケジュールに関するエピソードツリーには、日常的なイベントの流れが記述されている。これらのツリーを利用し、連鎖的なイベントの生成を行うのが従来のエピソードツリーである。

本システムでは、リアクションに関するエピソードツリーを使わず、スケジュールとストーリーに関するエピソードツリーだけを扱う事により、イベント発生条件を細かく設定してもリアクションによる突発的に起こるイベントが起こらない為、ストーリーの矛盾を防ぎやすく、SLG のシステムに取り入れやすいと考える。

4.2 今後の展望

本システムはそれをSLGとの連携を主旨としている為、シナリオ自動生成システムを確立することにより、ゲーム以外にも活用することが可能である。本システムでは、ストーリーに関するエピソードツリーしか使用していないが、エピソードツリーは、基本的にストーリー・リアクション・スケジュールの三つから構成されている為、これを使用する事ができれば、話の進行が二次元的なものから三次元的になり、よりリアリティのあるシナリオの自動生成が可能になると考える。

文献

題名
"エピソードツリーによるインタラクティブなフリーシナリオ型コンテンツ"

著者
中野敦, 河村仁, 長谷将生, 三浦枝里子, 星野准一

情報処理学会研究報告 2007 年度