

3 第三部

3.1 今回のプロジェクトで自分が貢献したこと

今回制作した、「バーチャル彼女(仮)」において、自分は以下の点において貢献をした。

3.1.1 ストーリー構成

今回の制作物において、システムの中身は当然重要であるが、「ゲーム」という観点から見ると、ある程度のコンテンツ的魅力が求められた。プロトタイプにおいては、美ら海水族館でのデートという設定のみが与えられていたが、「同じ学科の女の子とのバーチャルデート in 沖縄」というコンセプトのもと、プロローグや好感度によるエンディングの分岐などを設計した。今回は好感度ごとに全6種類のエンディングが存在し、さらに、デートにおける特定の行動については、好感度によらずエンディングに影響を及ぼすというゲーム性も持たせた。

3.1.2 プログラム

本課題の期間、体調を崩してしまったことと、二日という短期間で、根幹プログラムの作成を分配した場合のマージ作業の困難さを考え、基本的に根幹部分に関しては班員に任せることになってしまった。ただし、プログラム全体には当然目を通し、エンディングに関して、特定のエンディング(二郎系ラーメンを食べる)で告白に失敗させるために、python 内で特定のワード(二郎系ラーメン)を検知した場合、テキストファイルにフラグを書き出し、告白のコマンドが入力されると、シェルスクリプト内でこれを読み出し、フラグが立っていた場合、GUI プログラムにおいて、専用のエンディングを流すという仕組みを追加した。また、最終的なデバッグ作業を行い、いくつかのバグを修正した。

3.2 期間があと一週間あったら何をしたか

今回実装できなかった機能として、話者認識機能と、デートコース(順番)によるエンディングや好感度の変化などがあげられる。話者認識に関しては、実装した場合よりゲーム内の彼女が人間味を帯び、音声対話システムとして魅力的なものになると考えられる。また、デートで廻った場所を記憶させ、時間軸を意識させることは、さらにさまざまな分岐を発生させ、ゲーム性をより豊かにすると考えられる。