

# 1 第三部：音声対話システム

## 1.1 システムの仕様

B02 班は julius と open jtalk を用いて、デートシミュレーションゲームを作成した。従来のアドベンチャーゲームと異なり、選択肢を選択するときユーザはマウスでクリックするのではなく、直接その選択肢の内容を読み上げる。julius でユーザの発話を認識し、ユーザがどの選択肢を選んだかが分かる。ユーザの選択に応じて、キャラクターが返事をし (キャラクターの音声は open jtalk で合成)、ストーリーが進む。一定の数の分岐点が経過されたまたは特定の条件が達成されたら、エンディングに入る。ゲームの流れは図 9 で示されている。

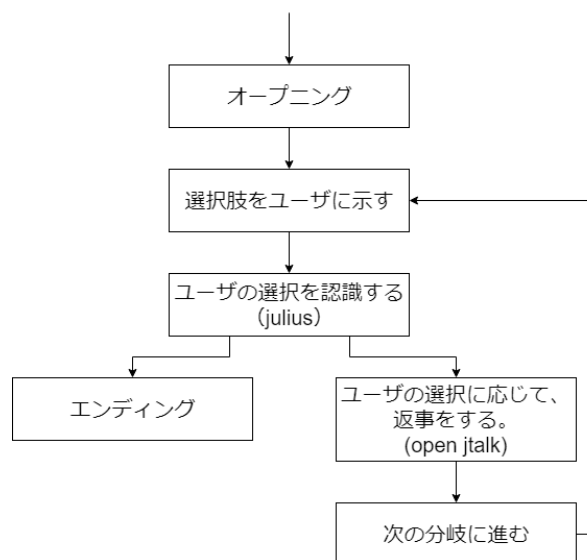


図 1: 作成されたデートシミュレーションゲームの流れ