

ストーリーチャット制御システム

(ScriptableObject コルーチン制御)

このシステムでは、ScriptableObjectを活用してチャットの構成データ (セリフ、話者、表示速度、再生映像、SEなど)を一括管理し、それを もとにストーリー演出を制御しています。

StartStory() 関数からストーリー再生が始まり、Story() コルーチンにより、各セリフごとに映像再生 \rightarrow 効果音 \rightarrow 名前表示 \rightarrow テキスト逐次表示が行われる一連の演出を構築しています。テキスト表示は TypeText() で1文字ずつ表示し、delay パラメータにより表示速度を制御しています。さらに、チャット中の映像再生終了やスキップ入力(isSkipping)をWaitUntil により待機し、ユーザーの操作や演出の完了を適切に同期させています。これにより、会話演出がテンポよく自然に進行するよう工夫しています。

ScriptableObjectを使うことで、シナリオをあとから修正やセリフや演出 を自由に追加できる柔軟な設計となっています。

```
public void StartStory(StoryChatData data, Action onComplete = null)
47
48
                StopAllCoroutines();
50
                onCompleteCallback = onComplete;
                StartCoroutine(Story(data,onComplete));
ET.
52
              個の参照
            IEnumerator Story( StoryChatData data , Action onComplete = null)
53
54
55
56
57
58
59
                yield return new WaitForSeconds(1f);
                for (int i=0; i < data.chatdata.Length; i++)
                    moviePlayable.playableAsset = data.chatdata[i].movie;
                    moviePlayable Play();
                    SoundEffectManager.Instance.PlaySE(data.chatdata[i].PlayAudio);
                    var speaker = data.chatdata[i].speaker;
61
62
63
64
65
66
67
                    nameText.text = (speaker == ChatData.SpeakerName.None) ? "????" : speaker.ToString();
                    yield return StartCoroutine(TypeText(data.chatdata[i].jaText, data.chatdata[i].delay));
                    yield return new WaitUntil(() => moviePlayable.state != PlayState.Playing);
                    ShowSkipButton();
                    yield return new WaitUntil(() => isSkipping);
                yield return new WaitForSeconds(1f);
                onCompleteCallback?.Invoke();
71
72
                onCompleteCallback = null;
73
              個の参照
            private IEnumerator TypeText(string message,float delay)
74
                talkWindowText.text = "";
77
                foreach (char c in message)
                    talkWindowText.text += c;
                    yield return new WaitForSeconds(delay);
81
82
83
84
      ❷ 問題は見つかりませんでした
                            - -
```

効果音再生システム

効果音の再生には、共通の AudioSource を用いた PlayOneShotベースの軽量なSE再生方式 を採用しています。

用途に応じて以下の2種類の呼び出し方ができるよう設計しました:

• 番号指定(PlaySE(int index))

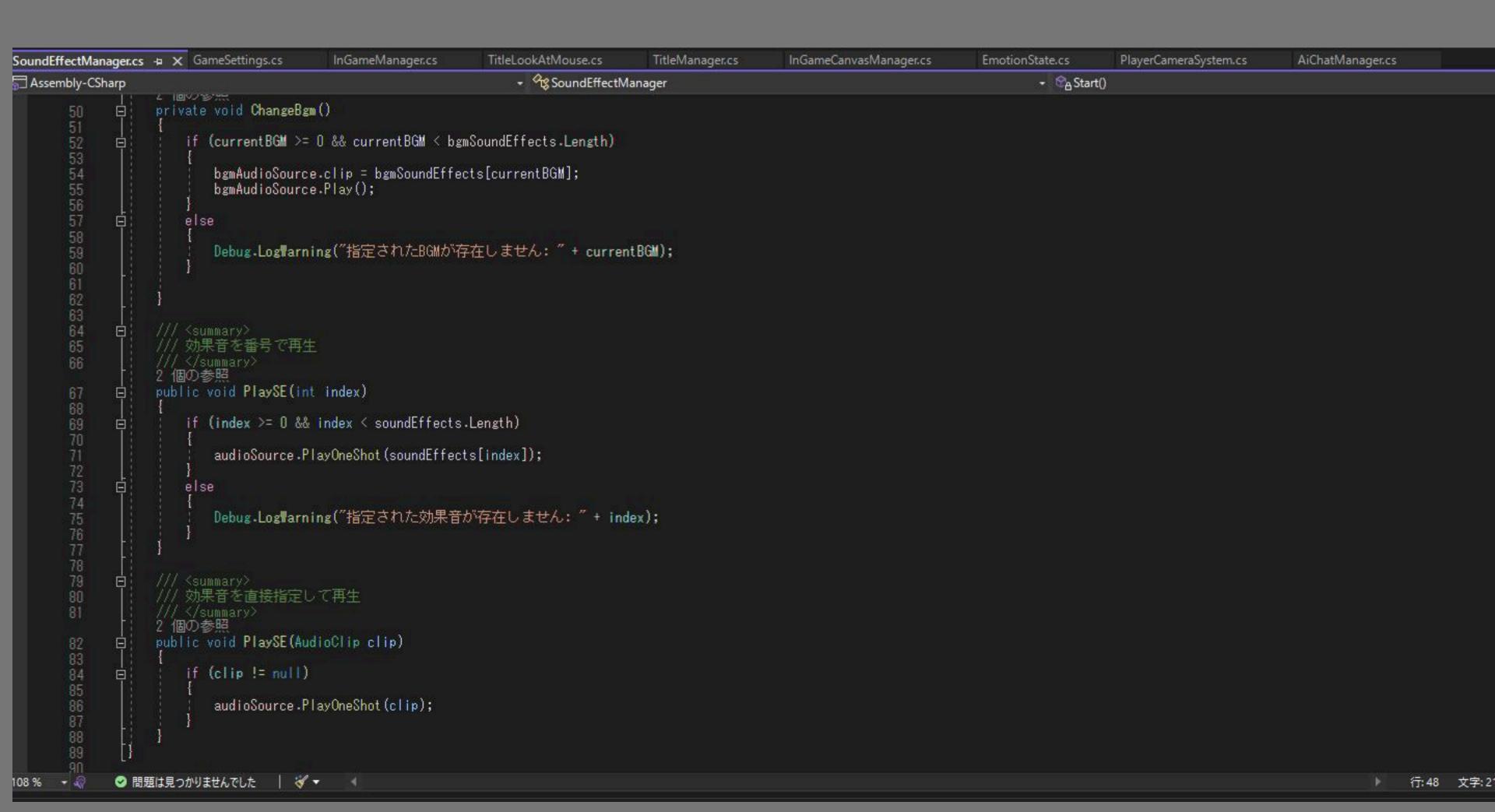
事前にInspector上で設定されたSEリスト(AudioClip[] soundEffects)の中から、番号で簡易に再生する方式。ScriptableObjectなどの外部データから呼び出すのに適しています。

配列範囲外のアクセスには警告を出すことで、実行時の安全性を確保しています。

クリップ直接指定(PlaySE(AudioClip clip))

任意のAudioClipを動的に再生可能にし、柔軟な効果音の使用を実現します。 システム側で一時的に読み込んだSEや、コード上で個別に指定したSE再生にも対応で きます。

この構成により、データ駆動型の会話演出からも呼び出せて、プログラム的な動的処理まで 幅広い場面でSE再生が可能にしています。



感情状態の類似度評価システム(Emotion Matching)

このメソッドは、2つの感情状態オブジェクトの間の類似度をスコア化する仕組みです。各感情(喜び、悲しみ、怒り、恐怖)について、それぞれの値の差を評価し、差が小さいほど高スコアになるように設計しています。

- ScoreForDifference() では、感情値の差が小さいほど高得点(最大100点)となる線形スコア関数を定義。
- CompareEmotionStates() では4つの感情スコアの単純平均を計算し、全体的な感情の近さを数値で表現しています。

このような処理は、例えば以下のような用途に将来的につなげるために実装しています

- スコアに応じた答えを具体的にLLMにしゃべらせるため
- 対話システムでの分岐条件や共感度の計算によるスコア

感情を数値化・スコア化することが目的です

```
67
              個の参照
            private float CompareEmotionStates (EmotionState a, EmotionState b)
68
69
                // 各感情値のスコアを計算(差が小さいほど高スコア)
                float happyScore = ScoreForDifference(a.happy, b.happy);
72
73
74
75
76
77
78
79
80
                float sadScore = ScoreForDifference(a.sad, b.sad);
                float angerScore = ScoreForDifference(a.anger, b.anger);
                float fearScore = ScoreForDifference(a.fear, b.fear);
                // スコア (単純平均)
                return (happyScore + sadScore + angerScore + fearScore) / 4f;
            4 個の参照
81
82
83
84
85
86
87
            private float ScoreForDifference(int a, int b)
                int diff = Mathf.Abs(a - b);
                float score = Mathf.Clamp(100f - (diff * 1.0f), Of, 100f); // 差が100なら0点、差が1
                return score;
```