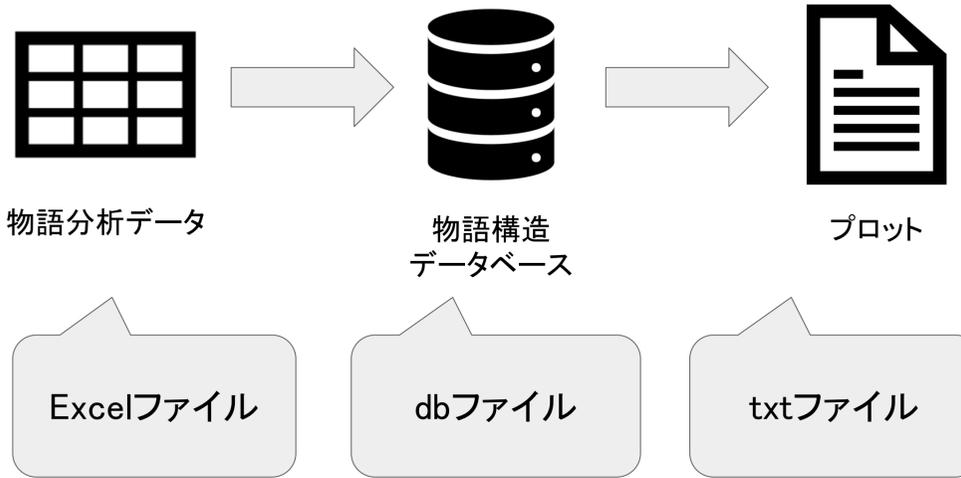


## 概要

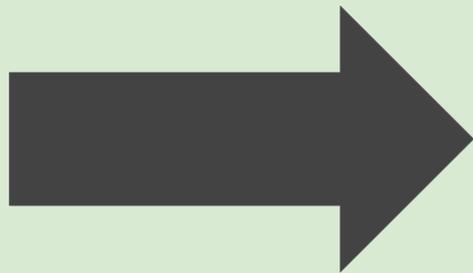
システム班Pythonでは、物語分析班が作成した物語分析データから物語構造データベースを構築した。さらに、データベースから定めたフォーマットに従って、プロットを生成する。また、初期設定を行うためのGUIやプロットを自動生成するアルゴリズムを物語分析班と協同で考案した。



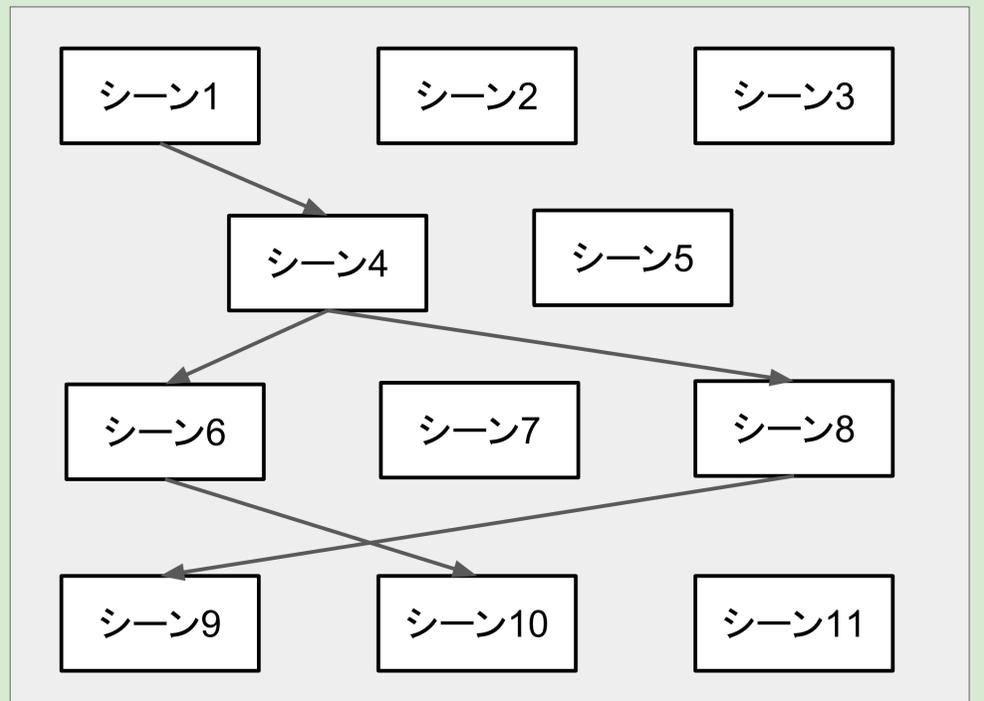
## ホラー



(主人公)を太郎に変換



セリフ中の登場人物名をプレイヤー指定の名前に変換

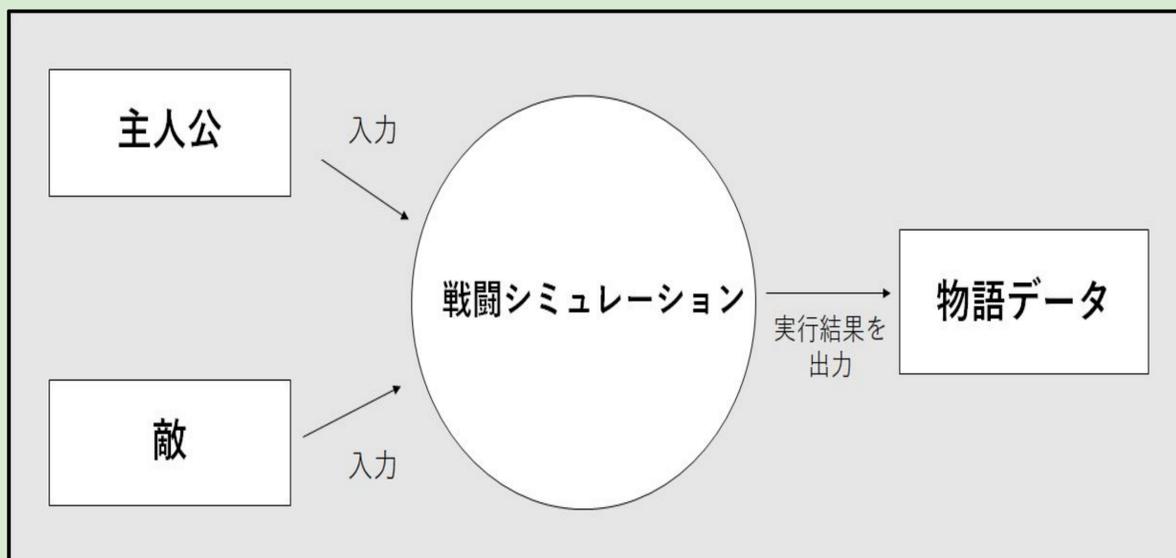


- 登場人物の属性と名前はプレイヤーが選択
- 選択した登場人物によって物語が変化

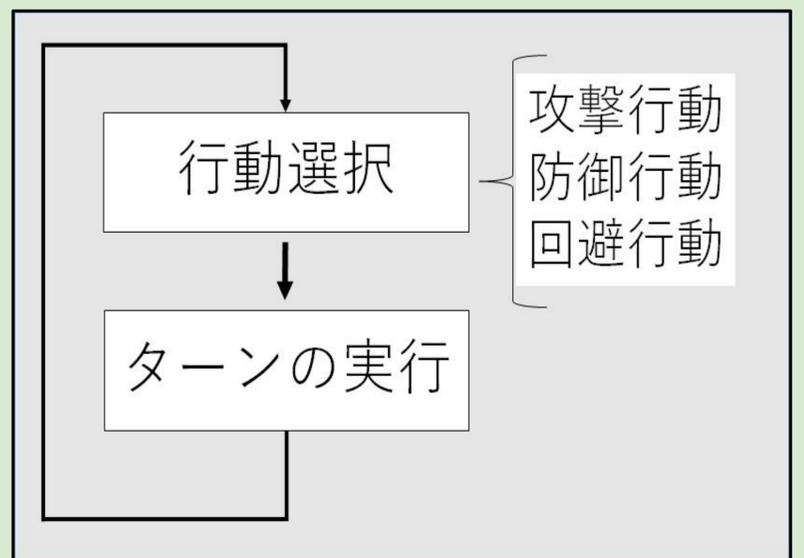
- 物語分析班が用意したデータを元にシーンデータの結びつきを自動で導出
- 分岐が実装されているためエンディングがそれぞれ用意されている

## バトル

戦闘シミュレーションの全体像



戦闘の形式



- 物語に戦闘シーンを組み込むために、戦闘シミュレーションを実装した
- 主人公と敵の情報を与える ⇒ 戦闘の過程と結果をシミュレーション ⇒ 出力
- 出力されたデータを物語データとして用いることで、戦闘の表現を行っている
- 戦闘の形式は、分析データに基づくように設計している