

物語班 / Story	音響班 / Audio	視覚班 / Visual	システム班 / System
金刺智哉 Tomoya Kanazashi 白川琉叶 Ryuto Shirakawa 中井音緒 Neo Nakai 松川遥花 Haruka Matsukawa 吉田皓平 Kohei Yoshida	伊豆梨沙 Risa Izu 奥山凌伍 Ryougo Okuyama 廣島蚩介 Keisuke Hiroshima	佐藤央一 Eiichi Satou 田村遼太 Ryouta Tamura 西浦心悟 Shingo Nishiura	池田慎太郎 Shintarou Ikeda 齊藤悠仁 Yuni Saitou 曾根本直弥 Naoya Sonemoto 山村孟 Haru Yamamura

担当教員： 村井 源 迎山 和司 平田 圭二 田柳 恵美子 角 薫  
 Professor: Hajime Murai Kazushi Mukaiyama Keiji Hirata Emiko Tayanagi Kaoru Sumi

目的 / Purpose

人工知能による自動生成システムを含んだオリジナルゲームの制作  
 We produce an original game that includes an automatic generation system with artificial intelligence.

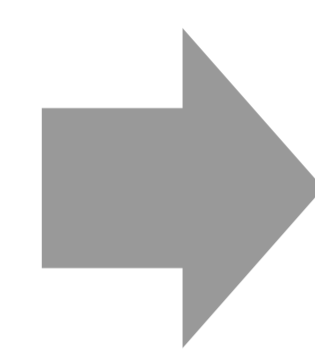
使用ツール / Tools used

Unity・Python・Blender・CLIP STUDIO PAINT・VRoidStudio

作品テーマ / Theme

## こころの救済 / Relief of the mind

世界に希望を届けたい  
 Our project aims to bring hope to this world.



闇堕ちからの救済をテーマとしたゲームを制作する  
 We will create a game about the relief of those who have fallen into darkness.

各班の活動 / Activities of each group



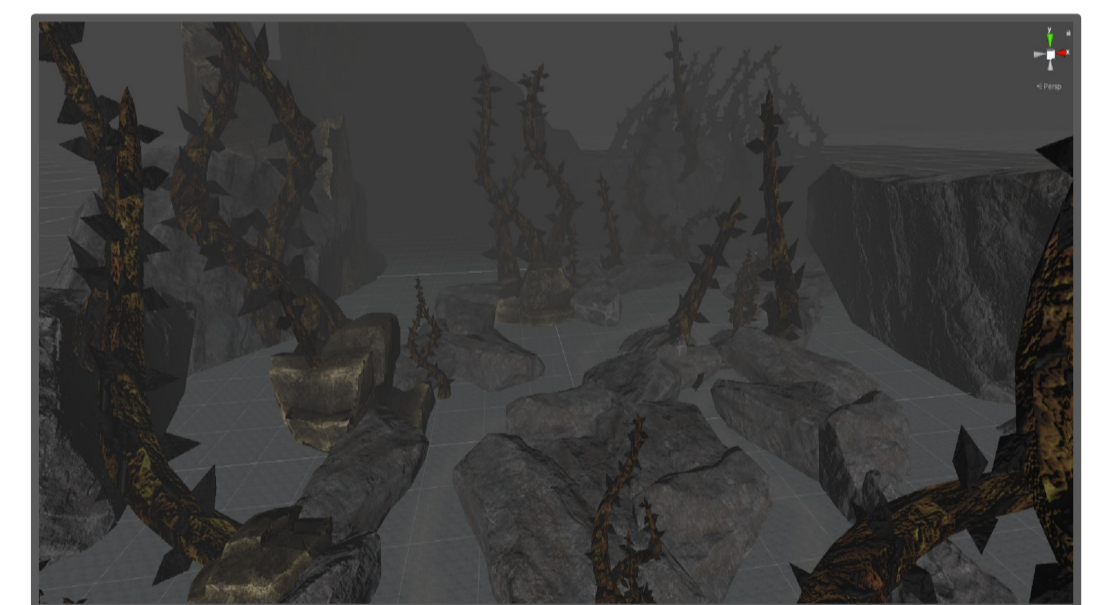
会話シーン / Conversation



戦闘シーン / Battle



拠点 / Base



マップ / Map



課題 / Problem

- 救済ストーリーのデータの収集量を増やす  
Increasing the amount of data collected relief stories.
- BGMを自動生成するシステムの工程を簡略化する  
Simplifying the process of the automatic BGM generation system.
- バグフィックスをしてゲームを完全版にする  
Full completion of the game development by bug fix.

今後の展望 / Future prospects

- プロトタイプを用いたユーザ評価実験を行う  
User evaluation experiment using the prototype.
- 課外発表会へ参加する  
Participation in extracurricular presentations.
- 人工知能学会等の関連学会で論文発表する  
Presentation of papers at related conferences such as the Japanese Society for Artificial Intelligence.