

NPCに感情をつけるシステムの提案

研究の特色

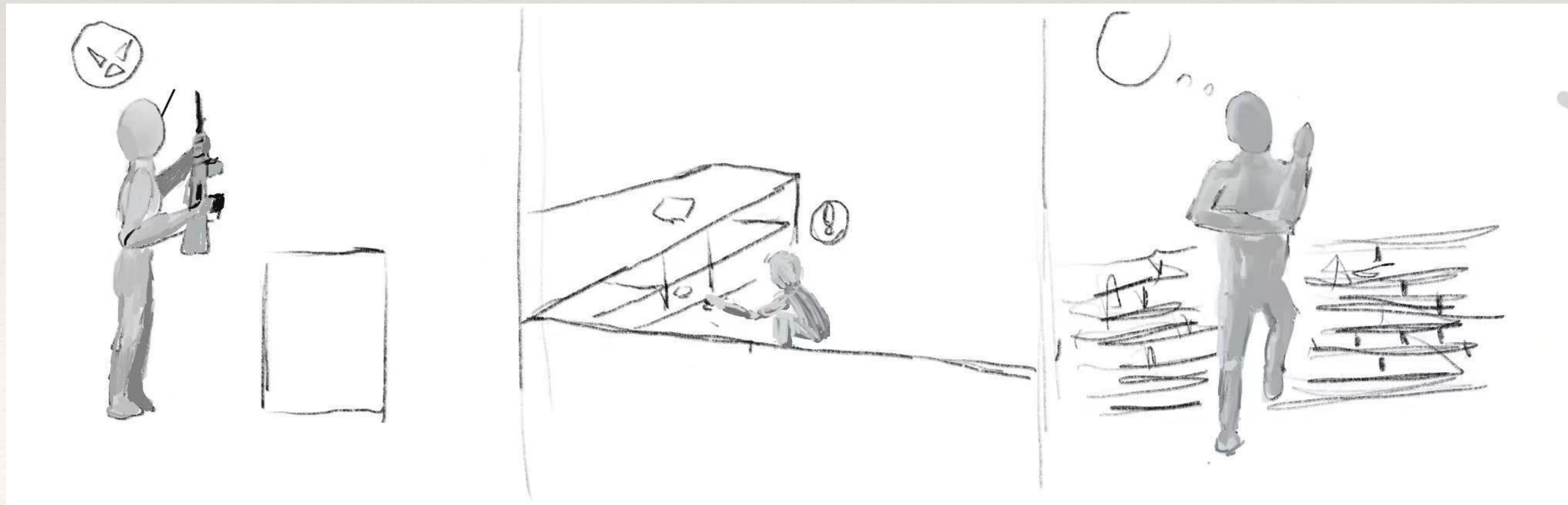
- ❖ 従来のゲームにおけるNPCはプレイヤーの指示待ち状態時にゲームの世界観や連続性を崩すという問題点がある。こういう違和感を減らすために、NPC自体に感情をつけて自律性を持たせることにより、プレイヤーに感情を感じさせて、さらにゲームへの没入感を与える。

研究の目標・シーン

- ❖ ストーリー性が強いゲームに、NPCの仲間と協力しながらストーリーを進める際に応用を期待している。
- ❖ さらにゲームへの没入感を与えるようにすることができる。

研究キーワード(5)

- ❖ NPC
- ❖ 自律性
- ❖ 行為
- ❖ シーン
- ❖ 共感



参考研究例

- ❖ 感性評価の主成分分析によるPSVRコンテンツのシーン分類
- ❖ 情動評価のためのラッセルの円環モデルに基づく感情重心推定手法の提案
- ❖ 物語のシーンにおける登場人物の感情状態とBGMの関係性抽出