A Tale From AIs

Generating a Mythology-Based Visual Novel Using Generative AIs

Pittawat Taveekitworachai (Pete), Intelligent Computer Entertainment, Ritsumeikan University, Japan
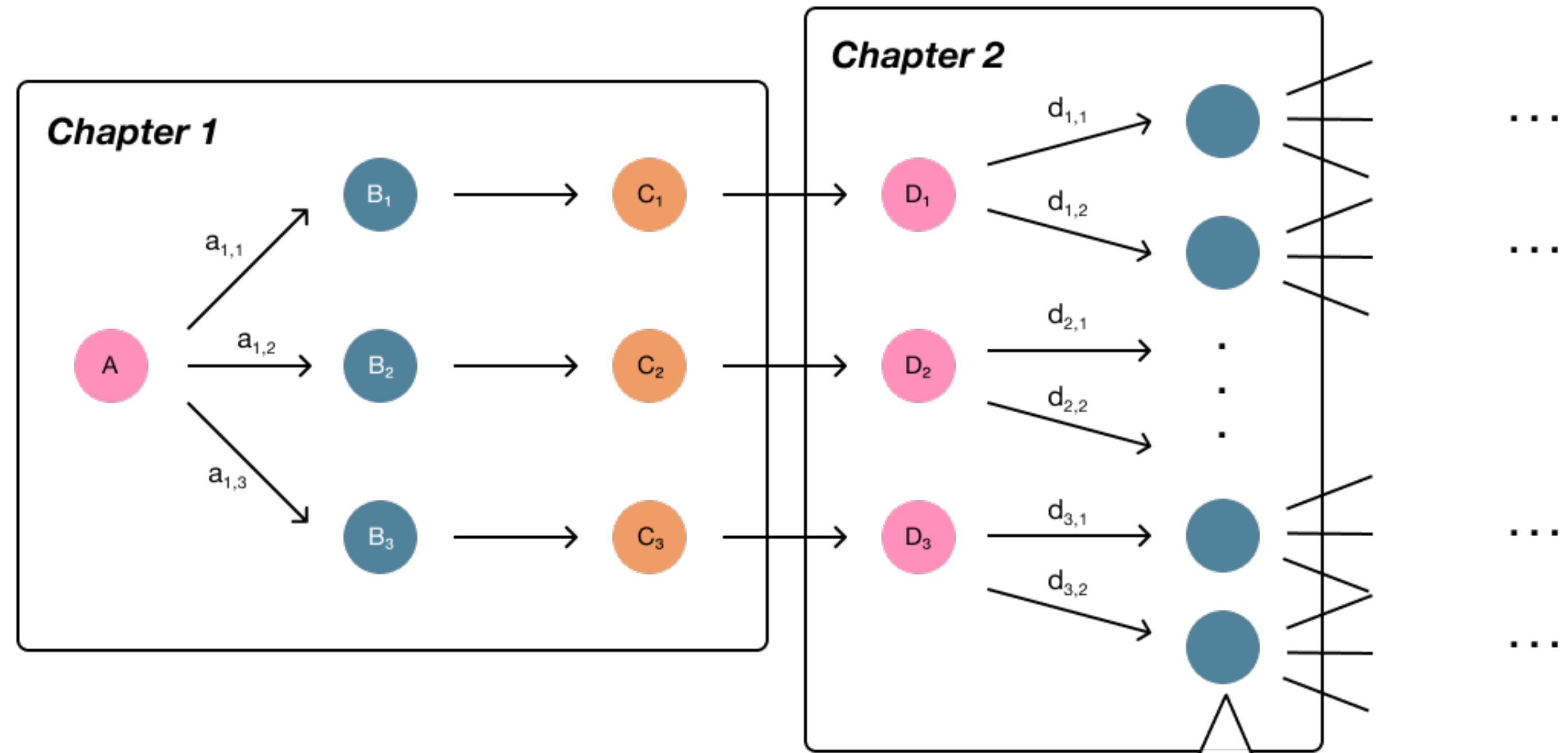
デジタル・ヒューマニティーズに関するシンポジウム等, 26 July 2024

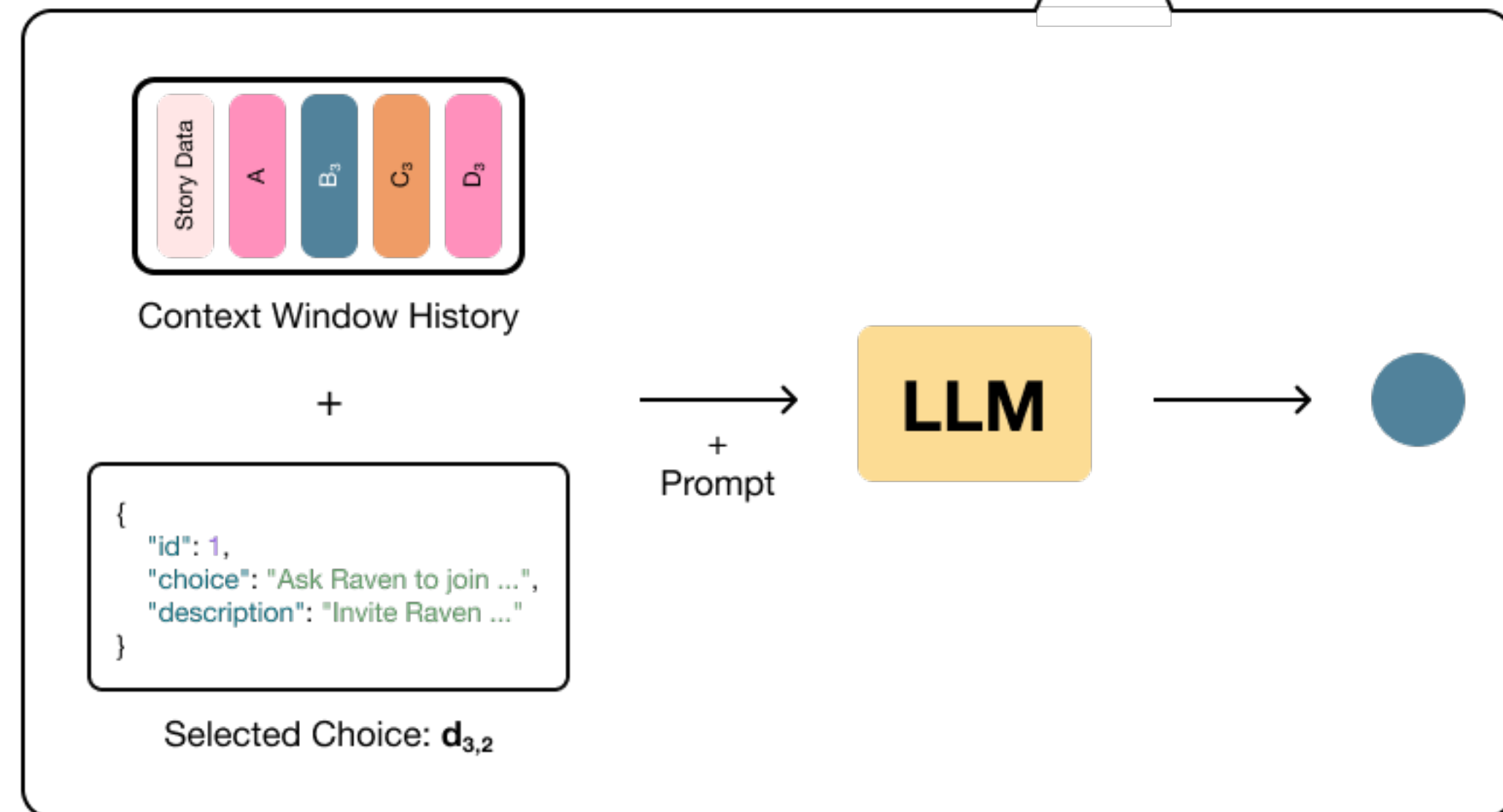天界の宮殿では、各神々が集まり、大きな議論が行われていた。スサノオノミコトはその場で天界の秩序を乱した罪を問われることになった。
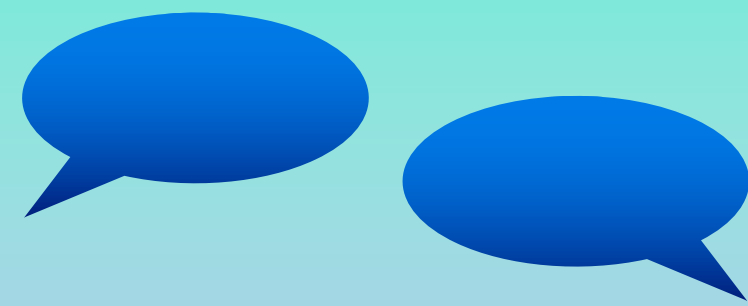
つぎ→

Approach

Dynamically interact with a large language model (LLM) to generate coherent content
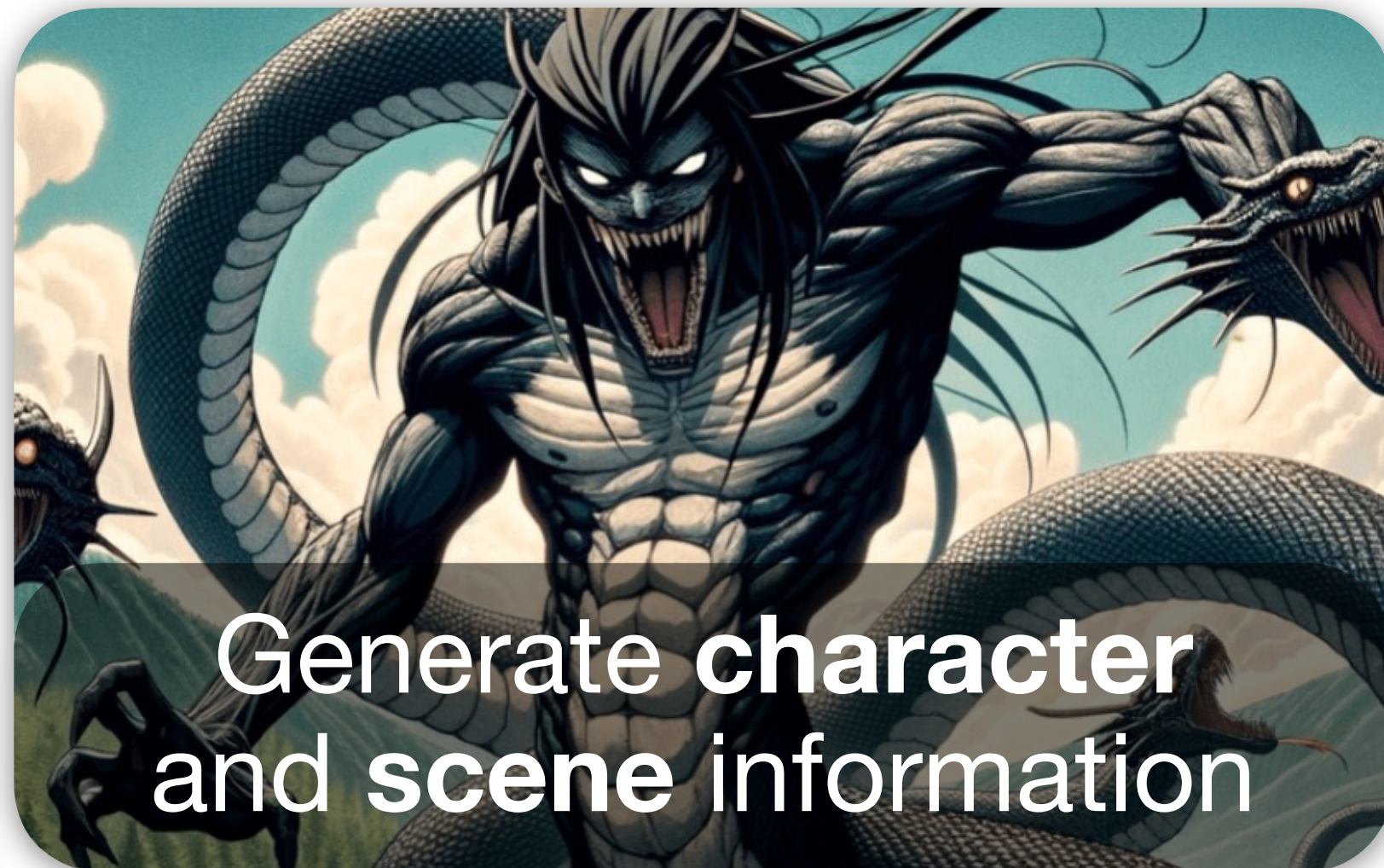
With This Approach, the LLM ...

Generate **dialogues**

Decide when to have **branching** (choices)

Generate **character** and **scene** information
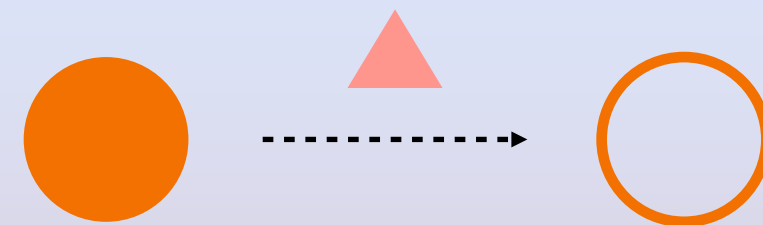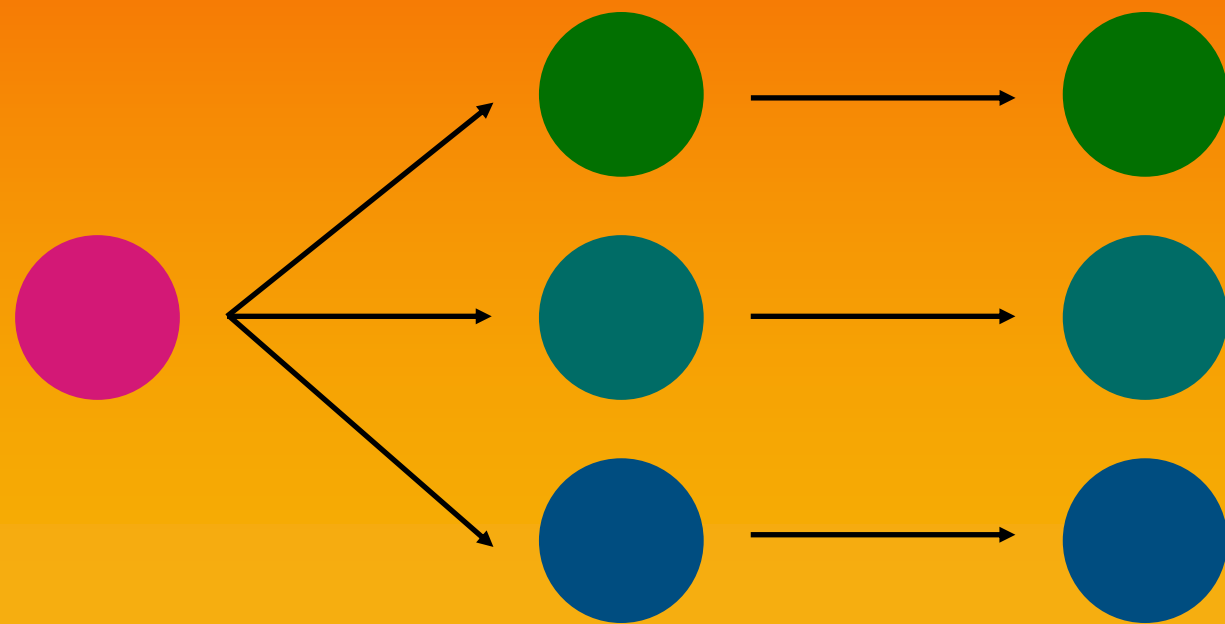
Generate stories based on **selected choices**

Generate a **story outline**

Decide an **ending**

And more...

ICE
Intelligent Computer Entertainment

Web-Based User Interface
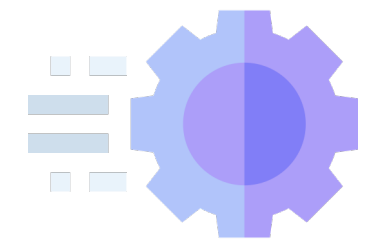
Enhanced *accessibility* and *rapid development* iterations

No installation required

Playable anywhere due to *responsive design*

地上に降り立ったスサノオノミコトは、まず出雲の村にたどり着いた。村は静寂に包まれており、人々の顔には深い恐怖の色が浮かんでいた。

つぎ→

スサノオノミコトがクシナダヒメと村に戻ると、村人たちは歓声を上げた。だが、彼らの戦いはまだ終わっていない。八岐大蛇を討伐するため、スサノオは村人たちと共に戦略を練り始める。
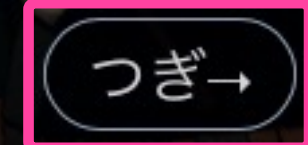
つぎ→

Image Panel

Text Panel

Narrator's Message

地上に降り立ったスサノオノミコトは、まず出雲の村にたどり着いた。村は静寂に包まれており、人々の顔には深い恐怖の色が浮かんでいた。

Next Button つぎ→

7

Choice Panel

どうするつもりだ？

Choice

クシナダヒメを直ちに探す
村人たちの話を聞いたスサノオノミコトは、クシナダヒメを直ちに探すことを選択する。

Choice

村人たちと協力して戦略を練る
村人たちの話を聞いたスサノオノミコトは、まず村人たちと協力して戦略を練ることを選択する。

Text Panel

Character Image
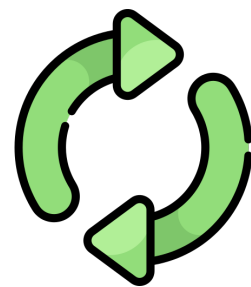
スサノオノミコト

「わかった。私がこの村を救おう。」

Character Name

Character's Message

Current Issues

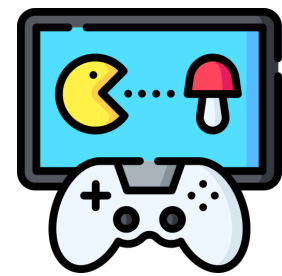あ Japanese-generated content is **unnatural**

LLMs struggle with generating **long-context** content

LLMs sometimes repeat generated content

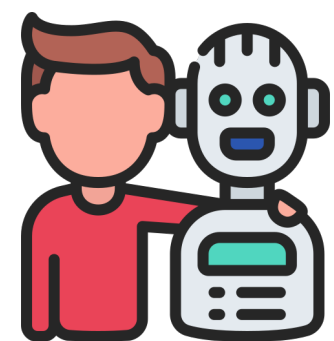**Inconsistency** in generated character and scene images

Future Outlook

Game improvements: other subgenres of visual novels and additional game elements
For example, sound effects, special effects, and more expressive characters

GenAIs will **continue to improve**
Expect even crazier use cases in the near future

GenAIs + **Human** > GenAIs
People who can use GenAIs will replace those who cannot