

AI

ウウロ



やりにくいのでは?

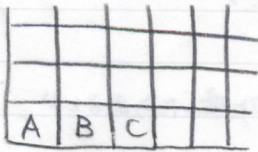
。右に何歩(10歩とか決めて)行ったら、1度左に1歩行って、また右に

。ぶつかったら反対方向に進む

。 " 持機

企画が最善のルートを考える?

MAP



	右	左	持
A	O		
B		O	
C			O

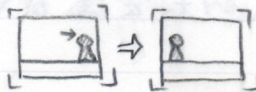
Aだと右へ進む

Bだと左へ

Cだと持機

★ スクロール

→ ゼルダ方式



端に行ったら次の画面へ

ヒロインはストーリー通りに進む?

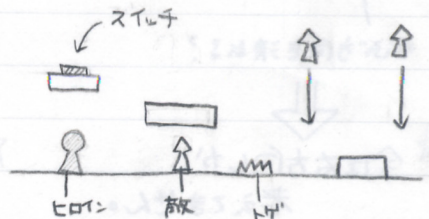
(やっぱりMAPに属性を持たせる?)



① ルート

② ランダムAI

③ 誘導



ヒロインはルートで決定。

スクロールはゼルダ方式で決定。

アクションはライต์でなされる(方向は決められない)

ルート分岐

