

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】平成23年7月28日 (2011.7.28)

【公表番号】特表2010-530286(P2010-530286A)
 【公表日】平成22年9月9日 (2010.9.9)
 【年通号数】公開・登録公報2010-036
 【出願番号】特願2010-513338(P2010-513338)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/00 C

A 6 3 F 13/00 E

【手続補正書】

【提出日】平成23年6月10日 (2011.6.10)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲームにおける非プレイヤー・キャラクタについてのダイアログを含むカットシーン・クリップ・ファイルを取り出すステップであって、前記ダイアログは、プレイヤーに伝えるべき重要情報および様式情報を含む完全な物語を提供するカットシーンの少なくとも一部をなす、ステップと、

前記取り出したカットシーン・クリップ・ファイルにおけるダイアログに基づいて、前記非プレイヤー・キャラクタからの音声を表すオーディオ信号を生成するステップと、

前記オーディオ信号が生成されている間に、前記プレイヤーのアバターがある行為を実行したと判定するステップと、

前記行為を、前記非プレイヤー・キャラクタが有する前記行為の印象にマッピングするステップであって、前記行為の印象は、前記プレイヤーのアバターがせっかちであることである、ステップと、

前記プレイヤーのアバターがせっかちであるという前記印象をサマリー応答にマッピングするステップと、

前記取り出したカットシーン・クリップ・ファイルにおけるダイアログの全てをオーディオ信号として生成し終える前に、前記取り出したカットシーン・クリップ・ファイルに対するオーディオ信号を停止するステップと、

前記非プレイヤー・キャラクタからの音声を表すオーディオ信号を生成するために前記サマリー応答を再生するステップであって、前記サマリー応答が、前記完全な物語の要約されたバージョンであって、前記完全な物語に見られる全ての重要情報と、前記完全な物語に見られるよりもより少ない様式情報とを含み、これにより、前記物語の重要情報が前記プレイヤーに提供されることを確実にするステップと、

前記サマリー応答を再生した後、前記取り出されたカットシーン・クリップ・ファイルに対する前記オーディオ信号を完了することなく前記カートシーンを終了させるステップと、

を含む、方法。

【請求項 2】

請求項 1 記載の方法において、複数の行為を 1 つの印象にマッピングする、方法。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 に記載の方法において、前記取り出したファイルは、前記完全な物語と一緒に形成する複数のファイルのうち 1 つを含む、方法。

【請求項 4】

コンピューター読み取り可能媒体であって、

ゲームのプレーヤーがカットシーンをトリガしたことを判定するステップであって、前記カットシーンが、前記プレーヤーが前記ゲームを進行するのに必要な重要情報と、前記ゲームに様式的属性を伝える様式情報とを含む、ステップと、

ゲームにおける非プレーヤー・キャラクタについてのオーディオ信号および動画化した動きを表すデータを収容するカットシーン・クリップ・ファイルにアクセスするステップであって、前記オーディオ信号と前記動画化した動きは、前記非プレーヤー・キャラクタがプレーヤーのアバターに話しかけることに対応する、ステップと、

前記カットシーン・クリップ・ファイルの一部を再生するステップと、

前記ゲームにおける前記プレーヤーのアバターがある行為を実行したと判定するステップと、

前記行為を印象にマッピングするステップと、

前記印象をサマリー応答にマッピングするステップと、

格納された応答の組から、前記サマリー応答を取り出すステップと、

前記カットシーン・クリップ・ファイルにおけるダイアログの全てをオーディオ信号として生成し終える前に、前記カットシーン・クリップ・ファイルを停止するステップと、

前記非プレーヤー・キャラクタからの音声を表すオーディオ信号を生成するために前記サマリー応答を再生するステップであって、前記サマリー応答が、前記カットシーンの全ての重要情報と、前記カットシーンよりもより少ない様式情報とを含み、これにより、前記カットシーンの重要情報が前記プレーヤーに提供されることを確実にするステップと、

前記サマリー応答を再生した後、前記サマリー応答の終了時に直ちに前記カットシーンを終了させるステップと、

を含むステップを実行するコンピューター実行可能命令を有する、コンピューター読み取り可能媒体。

【請求項 5】

請求項 4 記載のコンピューター読み取り可能媒体において、行為を印象にマッピングするステップは、前記行為を、1 つの行為のみによってマッピングされることには限定されない 1 つの印象にマッピングするステップを含む、コンピューター読み取り可能媒体。

【請求項 6】

請求項 4 または 5 に記載のコンピューター読み取り可能媒体において、前記印象は、非プレーヤーが前記行為を解釈する仕方である、コンピューター読み取り可能媒体。

【請求項 7】

プレーヤーがカットシーンをトリガするステップと、

カットシーン制御部が、複数のカットシーン・クリップのうちの 1 つを取り出すステップであって、前記複数のカットシーンが合わさって前記カットシーンを構成し、各カットシーン・クリップが始点と終点を有する、ステップと、

前記取り出したカットシーン・クリップから非プレーヤー・キャラクタのオーディオ信号とアニメーションを生成するステップと、

プレーヤーのアバターがある行為を実行したと判定するステップと、

前記非プレーヤー・キャラクタが、前記行為に応答すべきであると判定するステップと

、

前記カットシーン・クリップの終点に達する前に、前記カットシーン・クリップを停止させるステップと、

前記複数のカットシーン・クリップ内にある重要情報を要約し、前記複数のカットシー

ン・クリップ内の様式情報のほとんどを取り去ることによって、前記非プレイヤー・キャラクタに前記行為に応答させるステップと、

前記応答の完了時に、前記カットシーンを直ちに終了させるステップと、
を含む、方法。

【請求項 8】

請求項 7 記載の方法において、非プレイヤー・キャラクタが行為に応答すべきであると判定するステップは、前記行為を印象にマッピングするステップと、前記印象を応答にマッピングするステップとを含む、方法。

【請求項 9】

請求項 7 または 8 に記載の方法において、前記行為は、前記プレイヤーのアバターが、事実だけを尋ねることを含む、方法。

【請求項 10】

請求項 4 から 6 のいずれかに記載のコンピュータ読み取り可能媒体であって、前記ステップが更に、前記応答のヘッダを調べて、マイクロリアクションかどうかを判定することを含み、マイクロリアクションは、前記カットシーン・クリップ・ファイル内の動画化された動きを、応答の動画化された動きと組み合わせて、前記非プレイヤー・キャラクタの修正アニメーションを形成する、コンピュータ読み取り可能媒体。

【請求項 11】

請求項 6 記載のコンピュータ読み取り可能媒体において、前記非プレイヤー・キャラクタは、前記行為をせっかちであると解釈する、コンピュータ読み取り可能媒体。