

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第3577490号
(P3577490)

(45) 発行日 平成16年10月13日(2004.10.13)

(24) 登録日 平成16年7月16日(2004.7.16)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 13/10

F I

A63F 13/10

請求項の数 9 (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2002-233421 (P2002-233421)	(73) 特許権者	000105637 コナミ株式会社 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号
(22) 出願日	平成14年8月9日(2002.8.9)	(74) 代理人	100094145 弁理士 小野 由己男
(65) 公開番号	特開2004-73220 (P2004-73220A)	(74) 代理人	100106367 弁理士 稲積 朋子
(43) 公開日	平成16年3月11日(2004.3.11)	(72) 発明者	上田 良 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内
審査請求日	平成14年8月9日(2002.8.9)	(72) 発明者	牧野 鈺次 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 仮想生命体の制御方法、ゲームプログラム及びゲーム装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

モニタに表示されるゲーム上の仮想生命体を特徴付ける複数のパラメータの値を増減させることにより前記仮想生命体を育成させる仮想生命体の制御方法であって、
 テキストメッセージの選択肢を記憶しているメッセージ記憶ステップと、
 テキストメッセージの選択肢のそれぞれと前記パラメータの増減規則とを対応付けて記憶している増減規則記憶ステップと、
 所定の入力部においてゲーム進行中の任意のタイミングで受け付ける入力要求を検出する要求検出ステップと、
 前記入力要求に応答して前記メッセージ記憶ステップで記憶しているテキストメッセージの選択肢を読み出し、読み出したテキストメッセージを表示する選択肢出力ステップと、
 表示されたテキストメッセージの選択肢のいずれかの選択入力を受け付けるメッセージングステップと、
 前記増減規則記憶ステップで記憶しているパラメータの増減規則のうち、選択されたテキストメッセージに対応付けられたパラメータの増減規則を読み出し、読み出した増減規則に基づいて前記パラメータの新たな値を演算する演算ステップと、
 演算した前記パラメータの値に基づいて前記仮想生命体を表示する表示ステップと、
 前記入力要求の検出に応じて前記入力要求を無効化するか否かの判断を行い、前記判断結果に基づいて前記入力要求を無効化する無効化ステップと、
 を含み、コンピュータにより実行される仮想生命体の制御方法。

10

20

【請求項 2】

前記無効化ステップは、前記選択肢出力ステップまたは前記メッセージングステップを中止することにより、前記入力要求を無効化する、請求項 1 に記載の仮想生命体の制御方法。

【請求項 3】

前記入力要求が無効化される前記ゲーム上の制限期間を記憶する制限期間記憶ステップをさらに含み、

前記無効化ステップは、前記入力要求の検出が前記制限期間内にあったか否かに基づいて無効化判断を行う、

請求項 1 または 2 に記載の仮想生命体の制御方法。

10

【請求項 4】

前記無効化ステップは、前記仮想生命体のパラメータの値に基づいてテキストメッセージを無効化する確率を演算し、演算結果に応じて無効化判断を行う、請求項 1、2 または 3 に記載の仮想生命体の制御方法。

【請求項 5】

前記無効化ステップは、前記入力要求が無効化されると判断された場合、その旨の通知を前記モニタに出力する請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載の仮想生命体の制御方法。

【請求項 6】

前記無効化ステップにおける前記入力要求を無効化する旨の通知と重複しないタイミングで、前記入力要求を促す通知を、前記モニタ上にゲーム進行中に表示する入力要求促進ステップをさらに含む、請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載の仮想生命体の制御方法。

20

【請求項 7】

前記ゲームに設定されている状況とテキストメッセージの選択肢とを対応付ける状況テーブルを記憶する状況テーブル記憶ステップをさらに含み、

選択肢出力ステップは、進行中の前記ゲームの状況に対応するテキストメッセージの選択肢を前記状況テーブルから読み出して表示する、

請求項 1 ~ 6 のいずれかに記載の仮想生命体の制御方法。

【請求項 8】

モニタに表示されるゲーム上の仮想生命体を特徴付ける複数のパラメータの値を増減させることにより前記仮想生命体を育成させるゲーム装置であって、

テキストメッセージの選択肢を記憶しているメッセージ記憶手段と、

テキストメッセージの選択肢のそれぞれと前記パラメータの増減規則とを対応付けて記憶している増減規則記憶手段と、

所定の入力部においてゲーム進行中の任意のタイミングで受け付ける入力要求を検出する要求検出手段と、

前記入力要求に回答して前記メッセージ記憶手段が記憶しているテキストメッセージの選択肢を読み出し、読み出したテキストメッセージを表示する選択肢出力手段と、

表示されたテキストメッセージの選択肢のいずれかの選択入力を受け付けるメッセージング手段と、

前記増減規則記憶手段が記憶しているパラメータの増減規則のうち、選択されたテキストメッセージに対応付けられたパラメータの増減規則を読み出し、読み出した増減規則に基づいて前記パラメータの新たな値を演算する演算手段と、

演算した前記パラメータの値に基づいて前記仮想生命体を表示する表示手段と、

前記入力要求の検出に応じて前記入力要求を無効化するか否かの判断を行い、前記判断結果に基づいて前記入力要求を無効化する無効化手段と、

を含むゲーム装置。

【請求項 9】

モニタに表示されるゲーム上の仮想生命体を特徴付ける複数のパラメータの値を増減させることにより前記仮想生命体を育成させるゲームプログラムであって、

テキストメッセージの選択肢を記憶しているメッセージ記憶手段、

50

テキストメッセージの選択肢のそれぞれと前記パラメータの増減規則とを対応付けて記憶している増減規則記憶手段、

所定の入力部においてゲーム進行中の任意のタイミングで受け付ける入力要求を検出する要求検出手段、

前記入力要求に応答して前記メッセージ記憶手段が記憶しているテキストメッセージの選択肢を読み出し、読み出したテキストメッセージを表示する選択肢出力手段、

表示されたテキストメッセージの選択肢のいずれかの選択入力を受け付けるメッセージング手段、

前記増減規則記憶手段で記憶しているパラメータの増減規則のうち、選択されたテキストメッセージに対応付けられたパラメータの増減規則を読み出し、読み出した増減規則に基づいて前記パラメータの新たな値を演算する演算手段、

演算した前記パラメータの値に基づいて前記仮想生命体を表示する表示手段、及び

前記入力要求の検出に応じて前記入力要求を無効化するか否かの判断を行い、前記判断結果に基づいて前記入力要求を無効化する無効化手段、

としてコンピュータを機能させるゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、仮想生命体を育成するゲームに関する。

【0002】

【従来の技術】

ゲーム空間中の仮想生命体をプレイヤーの操作により育成するゲームは既に良く知られている。例えば、ゲーム装置の画面に表示される仮想生命体からの呼びかけや要求にプレイヤーが対応する処置をとることにより、仮想生命体を成長させる育成シミュレーション装置が提供されている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

前記育成シミュレーション装置では、仮想生命体からの呼びかけや要求に応じてプレイヤーが処置を行う。プレイヤーは、仮想生命体からの呼びかけや要求があったときにしか仮想生命体に対する操作をすることができない。従って、プレイヤーは仮想生命体の様子を見ていて自分が今処置を施したいと思ってもできないことがある。

【0004】

本発明の目的は、プレイヤーが、任意の場所にいる仮想生命体に対し、任意のタイミングで話しかけることができる技術を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】

前記課題を解決するために、本願第1発明は、モニタに表示されるゲーム上の仮想生命体の特徴付ける複数のパラメータの値を増減させることにより前記仮想生命体を育成させる仮想生命体の制御方法を提供する。この方法は、下記のステップを含む。

- ・テキストメッセージの選択肢を記憶しているメッセージ記憶ステップ、
- ・テキストメッセージの選択肢のそれぞれと前記パラメータの増減規則とを対応付けて記憶している増減規則記憶ステップ、
- ・所定の入力部においてゲーム進行中の任意のタイミングで受け付ける入力要求を検出する要求検出ステップ、
- ・前記入力要求に応答して前記メッセージ記憶ステップで記憶しているテキストメッセージの選択肢を読み出し、読み出したテキストメッセージを表示する選択肢出力ステップ、
- ・表示されたテキストメッセージの選択肢のいずれかの選択入力を受け付けるメッセージングステップ、
- ・前記増減規則記憶ステップで記憶しているパラメータの増減規則のうち、選択されたテキストメッセージに対応付けられたパラメータの増減規則を読み出し、読み出した増減規

10

20

30

40

50

則に基づいて前記パラメータの新たな値を演算する演算ステップ、

- ・演算した前記パラメータの値に基づいて前記仮想生命体を表示する表示ステップ、
- ・前記入力要求の検出に応じて前記入力要求を無効化するか否かの判断を行い、前記判断結果に基づいて前記入力要求を無効化する無効化ステップ。

【0006】

ゲーム中の任意のタイミングで仮想生命体に話しかけることのできるゲームにおいて、プレイヤーは、例えばスペースキーやリターンキー、マウスのクリックなど、所定の合図を入力する。これに応じ、入力可能なテキストメッセージが少なくとも1つは表示される。プレイヤーはいずれかを選択することにより、仮想生命体に対するテキストメッセージを入力できる。

10

【0007】

プレイヤーからの入力要求を無効化することにより、よりゲームのリアリティを高めたり、ゲームの面白さを倍増させることができる。例えば、寝ている仮想生命体が、入力されたテキストメッセージに反応して行動を起こすのは不自然である。また例えば、あるテキストメッセージに対する理解度が低い仮想生命体は、そのテキストメッセージを理解できない場合があるのが自然である。さらに例えば、犬が吠えたり暴れたり排泄したりした後しばらくの間は、プレイヤーからの入力要求を無効にする。このようなタイミングで犬に話しかけることを制限することにより、かえってゲームの面白みを高めることができる。そこで、プレイヤーがテキストメッセージの入力を要求したことを契機に無効化判断を行い、判断結果に応じて入力要求を無効化する。無効化の効果は、テキストメッセージの選択肢が表示されない、表示された選択肢のいずれかを選択入力しても仮想生命体に無視される、などのように現れる。

20

【0008】

本願第2発明は、前記第1発明において、前記無効化ステップは、前記選択肢出力ステップまたは前記メッセージングステップを中止することにより、前記入力要求を無効化する仮想生命体の制御方法を提供する。

入力要求の無効化の1つの方法は、入力要求に応じてテキストメッセージの選択肢を出力し、いずれかが選択されたとしても、仮想生命体が反応しないようにすることである。別の方法は、入力要求があってもテキストメッセージの選択肢を出力しないことである。いずれかの方法により、プレイヤーからの入力要求を実質的に無効化することができる。

30

【0009】

本願第3発明は、前記第1～2発明において、前記入力要求が無効化される前記ゲーム上の制限期間を記憶する制限期間記憶ステップをさらに含む仮想生命体の制御方法を提供する。この方法において、前記無効化ステップは、前記入力要求の検出が前記制限期間内にあったか否かに基づいて無効化判断を行う。

例えば、仮想生命体が特定の行動をしている間やプレイヤーが特定のメッセージを発した後の一定時間などを制限期間とすることが挙げられる。ゲームのリアリティや面白みを増加させることができる。

【0010】

本願第4発明は、前記第1～3発明において、前記無効化ステップは、前記仮想生命体のパラメータの値に基づいてテキストメッセージを無効化する確率を演算し、演算結果に応じて無効化判断を行う仮想生命体の制御方法を提供する。

40

仮想生命体パラメータには、例えば年齢、体重、なつき度、従順度、習得度など、様々なものがある。これらの値に応じてプレイヤーのメッセージを無効化することにより、例えば犬が若いうちはなかなかプレイヤーの言うことを聞かないが、次第に言うことを聞く犬が育成される。より具体的には、プレイヤーによくなついている犬ほどプレイヤーのメッセージをよくきき、なついていない犬ほどプレイヤーのメッセージを無視する確率が高くなる。別の例では、従順な性格の犬ほどプレイヤーのメッセージをよくきき、反骨精神の旺盛な犬ほどプレイヤーのメッセージを無視する確率が高くなる。また例えば、「お座り」、「伏せ」、「お手」などの各教育メッセージ毎に習得度が関連づけられており、例えば「お座り」

50

と言われた場合、「お座り」の習得度が低ければ犬はその教育メッセージを無視する確率が高い。逆に「お座り」の習得度が高ければ、犬がその教育メッセージに従う確率が低くなる。

【0011】

本願第5発明は、前記第1～4発明において、前記無効化ステップで前記入力要求が無効化されると判断された場合、その旨の通知を前記モニタに出力する仮想生命体の制御方法を提供する。

通知を表示することにより、入力要求が無効化されたことをプレイヤーに通知することができる。例えば犬へのテキストメッセージ「お座り」を無効化した場合、「ちょっと待って」という犬からのメッセージを表示したり音声出力することにより、プレイヤーからのテキストメッセージの無効化を表示することが挙げられる。

10

【0012】

本願第6発明は、前記第1～5発明において、前記無効化ステップにおける前記入力要求を無効化する旨の通知と重複しないタイミングで、前記入力要求を促す通知を、前記モニタ上にゲーム進行中に表示する入力要求促進ステップをさらに含む仮想生命体の制御方法を提供する。

プレイヤーが任意のタイミングで仮想生命体に話しかけられることを示すことができる。

【0013】

本願第7発明は、前記第1～6発明において、前記ゲームに設定されている状況とテキストメッセージの選択肢とを対応付ける状況テーブルを記憶する状況テーブル記憶ステップをさらに含む仮想生命体の制御方法を提供する。この方法において、選択肢出力ステップは、進行中の前記ゲームの状況に対応するテキストメッセージの選択肢を前記状況テーブルから読み出して表示する。

20

【0014】

想定されている全状況のそれぞれに選択肢を対応付けることにより、プレイヤーはゲーム中にいつでも命令を入力できる。このようなゲームにおいて入力要求の無効化を行うことにより、ゲームの面白みが一段と倍増する。

本願第8発明は、モニタに表示されるゲーム上の仮想生命体を特徴付ける複数のパラメータの値を増減させることにより前記仮想生命体を育成させるゲーム装置であって、

テキストメッセージの選択肢を記憶しているメッセージ記憶手段と、

30

テキストメッセージの選択肢のそれぞれと前記パラメータの増減規則とを対応付けて記憶している増減規則記憶手段と、

所定の入力部においてゲーム進行中の任意のタイミングで受け付ける入力要求を検出する要求検出手段と、

前記入力要求に応答して前記メッセージ記憶手段が記憶しているテキストメッセージの選択肢を読み出し、読み出したテキストメッセージを表示する選択肢出力手段と、

表示されたテキストメッセージの選択肢のいずれかの選択入力を受け付けるメッセージング手段と、

前記増減規則記憶手段が記憶しているパラメータの増減規則のうち、選択されたテキストメッセージに対応付けられたパラメータの増減規則を読み出し、読み出した増減規則に基づいて前記パラメータの新たな値を演算する演算手段と、

40

演算した前記パラメータの値に基づいて前記仮想生命体を表示する表示手段と、

前記入力要求の検出に応じて前記入力要求を無効化するか否かの判断を行い、前記判断結果に基づいて前記入力要求を無効化する無効化手段と、

を含むゲーム装置を提供する。

【0015】

この装置は、前記第1発明と同様の作用効果を奏する。

本願第9発明は、モニタに表示されるゲーム上の仮想生命体を特徴付ける複数のパラメータの値を増減させることにより前記仮想生命体を育成させるゲームプログラムであって、

テキストメッセージの選択肢を記憶しているメッセージ記憶手段、

50

テキストメッセージの選択肢のそれぞれと前記パラメータの増減規則とを対応付けて記憶している増減規則記憶手段、

所定の入力部においてゲーム進行中の任意のタイミングで受け付ける入力要求を検出する要求検出手段、

前記入力要求に応答して前記メッセージ記憶手段が記憶しているテキストメッセージの選択肢を読み出し、読み出したテキストメッセージを表示する選択肢出力手段、

表示されたテキストメッセージの選択肢のいずれかの選択入力を受け付けるメッセージング手段、

前記増減規則記憶手段で記憶しているパラメータの増減規則のうち、選択されたテキストメッセージに対応付けられたパラメータの増減規則を読み出し、読み出した増減規則に基づいて前記パラメータの新たな値を演算する演算手段、

演算した前記パラメータの値に基づいて前記仮想生命体を表示する表示手段、及び

前記入力要求の検出に応じて前記入力要求を無効化するか否かの判断を行い、前記判断結果に基づいて前記入力要求を無効化する無効化手段、

としてコンピュータを機能させるゲームプログラムを提供する。

【0016】

このプログラムは、前記第1発明と同様の作用効果を奏する。

【0017】

【発明の実施の形態】

<第1実施形態例>

次に本発明のゲーム方法について、図面を参照しながら具体的に説明する。

(1)ハード構成

図1は、第1実施形態例に係るゲームシステム1000の構成を示すブロック図である。このゲームシステム1000は、CPU1、画像処理部2、音声処理部3、ROM4、RAM5、操作部10、カードドライブ11及びサブボード12を有している。

【0018】

CPU1は、ROM4に記録されているOSとRAM5に記憶されるゲーム用データなどに基づいて、後述する複数の機能を実現する。

画像処理部2は、GPU(Graphics Processing Unit)21、フレームバッファ22及びモニタ23を有している。GPU21は、CPU1の計算結果に基づいて、ポリゴンの組合せからなるCG画像をフレームバッファ22に書き込む。GPU21により描画処理されたCG画像は、フレームバッファ22に一時的に記録される。フレームバッファ22に記録されたCG画像は、モニタ23により読み出されて表示される。GPU21による描画処理及びフレームバッファ22への記録が連続的に行われることにより、動画要素を含むCG画像、たとえば仮想生命体の動きがモニタ23に表示される。

【0019】

音声処理部3は、SPU(Sound Processing Unit)31とスピーカ32とを備えている。

SPU31は、半導体メモリ4に記録されている音楽データや各種効果音データなどの音声データに基づいて、音楽や効果音を再生する。

ROM4は、ゲームシステム1000の各部に基本動作を行わせるためのOSと、ゲームプログラムやゲーム用各種データとを格納している。

【0020】

RAM5は、ROM4から必要に応じて読み出されたゲーム用各種データを一時的に保存するなどのワークエリアとして使用される。

コインボタン6は、図示しないコイン等入部にコインが投入されるとオンになり、CPU10にゲームの開始信号を送信する。

メモリカードスロット7,8は、読み込み及び書き込み用メモリカード(以下、単にメモリカードという)へのデータの書き込み及びメモリカードからのデータの読み出しを行う。この例では、2枚のメモリカードをメモリカードスロット7,8に挿入可能である。メモリカードスロット7,8は、複数のプレイヤーによるゲームを想定しないのであれば、1

10

20

30

40

50

つ設けていけばよい。メモリカードスロット 7, 8 を設けておけば、本発明のゲームプログラムが動作する家庭版ゲーム装置で育成された仮想生命体を、ゲームシステム 1000 においても育成できる。言い換えれば、ゲームシステム 1000 と家庭版ゲーム装置とが、データを共有することができる。

【0021】

HDD (ハードディスクドライブ) 9 は、電子メールアプリケーションや IM (Instant Message) アプリケーション、WWW (World Wide Web) ブラウザなどゲームの処理内容に応じて必要となるアプリケーションを記憶している。例えばゲームシステム 1000 からネットワークを介してプレイヤーが他のゲームシステムのプレイヤーとウェブチャットによるメッセージ交換をできるようにゲームを作成する場合、WWW ブラウザが HDD 9 に記憶されていることが好ましい。

10

【0022】

操作部 10 は、入力手段として例えば 2 つのキーボード 13 a、13 b 及びボタン 14 を有している。キーボードの数は少なくとも 1 つあれば足りる。キーボード 13 a, b やボタン 14 だけでなく、マウスやレバーなどの入力手段をゲーム処理内容に応じて操作部 10 に設けても良い。

カードドライブ 11 は、読み込み及び書き込み用磁気カード (以下、単に磁気カードという) へのデータの書き込み及び磁気カードからのデータの読み出しを行う。この例では、2 枚の磁気カード 15 a、15 b をカードドライブ 11 に挿入可能である。カードドライブ 11 に代えて、プレイヤーの過去のゲーム履歴を記録できる記録媒体に対し読み出し及び書き込み可能な他の手段を用いても良い。

20

【0023】

サブボード 12 は、操作部 10 及びカードドライブ 11 と CPU 1 との間でデータの送受信を行う。

(2) ゲームシステムの一例

(2-1) ゲームシステム全体

図 2 は、前記ゲームシステム 1000 の一具体例であるゲームシステム 2000 の外観斜視図である。このゲームシステム 2000 は、ゲーム装置の筐体 201 と、キーボード 202 a、202 b と、ボタン 202 c, d とを有している。キーボード及びボタンは少なくとも 1 つずつ設けられていけばよい。2 つずつ設けているのは、2 人のプレイヤーがゲームに参加できるようにするためである。キーボード 202 a, b 及びボタン 202 c, d の下部には、カード挿入部 203 a、203 b が設けられている。なお、ニーズに応じてメモリカードスロットを設けても良い (図示せず)。

30

【0024】

ゲーム装置の筐体 201 正面には、画像出力用のモニター 204 が設けられている。モニター 204 の上部左右には、ゲームの BGM や効果音を出力するためのスピーカ 205 a, 205 b が取り付けられている。また、筐体 201 の中央下部には、コインを入れるためのコイン投入口 206 が設けられている。

(3) ゲームの概要

(3-1) ゲームの進行

次に、図 1 及び図 3 ~ 11 を用い、ゲームシステム 2000 で行われるゲームの概要について説明する。このゲームでは、一定時間の間、プレイヤーは任意の場所にいる仮想生命体に対して話しかけ、仮想生命体を育成することができる。仮想生命体の行動はゲームシステム 2000 によって制御され、一定時間経過後、ゲームは終了する。話しかける言葉、すなわちプレイヤーのメッセージの入力は、表示される選択肢の中からいずれかをプレイヤーが選択してキーボード入力してもよいし、いずれかの選択肢をボタン 202 c, d で選択することによる入力でも良い。選択肢は、任意のタイミングでプレイヤーが合図を入力することにより表示される。表示される選択肢は、合図が入力されたときのゲーム状況により変化する。合図は、所定の入力、例えばスペースキーを押すことにより行うことができる。

40

。

50

【0025】

仮想生命体の行動は、仮想生命体に設定されている生命体パラメータにより変化する。生命体パラメータは、選択されるメッセージやゲーム空間における経過時間により変化する。プレイヤーは、育成途中の仮想生命体に関する各種データを磁気カードに記憶させることにより、長期継続的に仮想生命体を育成することができる。

【0026】

(3-2) 任意の場所やタイミングでメッセージを入力

図3は、プレイヤーが任意の場所やタイミングで仮想生命体に対して話しかけることができることを示す画面例である。例えば図3(a)に示すように、テーブルの上に乗っている仮想生命体に対して話しかけたい場合、プレイヤーは話しかけたいことを示す合図を入力する。この合図は、スペースキーなどの所定のキーを押すことやマウスのクリック、ボタンの押下などにより入力することができる。例えばスペースキーを押されると、図3(b)に例示するメッセージの選択肢が表示される。合図に応じて表示されるいずれかのメッセージを選択することにより、プレイヤーは結果的に任意のタイミングで任意の場所にいる仮想生命体と話しかけることができる。

10

【0027】

同様に、図4(a)では、仮想生命体がいすの下にもぐっているときにプレイヤーが合図を入力し、メッセージの選択肢が表示された画面例である。また図5(a)は、仮想生命体プレイヤーの前にいるときにプレイヤーが合図を入力し、メッセージの選択肢が表示された画面例である。

20

(3-3) メッセージの無効化

図6及び図7は、プレイヤーのメッセージが無効化されていることを示す画面例である。ゲームシステム2000において、プレイヤーは任意の場所やタイミングで仮想生命体と話しかけることができるが、ゲームをより面白くするために、一定の条件下ではプレイヤーのメッセージが無効化されることが望ましい場合がある。

【0028】

(3-3-1) 制限期間による無効化

例えば、プレイヤーのメッセージが無効化される制限期間内に入力されたメッセージは仮想生命体の行動に影響を及ぼさないようにすることができる。

制限期間の設定の仕方は、例えば仮想生命体が特定の行動をしている間や特定の行動をした後の一定時間内を、制限期間とすることが考えられる。例えば「ほえる」、「排泄をする」、「暴れる」などの行動の後の一定時間内を制限期間とするのである。また例えば、仮想生命体寝ている間を制限期間とすることが挙げられる。寝ている間にプレイヤーが話しかけるとすれば不自然だからである。

30

【0029】

さらに、プレイヤーが特定のメッセージを発した後の一定時間内を、制限期間とすることが考えられる。例えばプレイヤーが「おいで」と言って仮想キャラクタをそばに呼んだ後一定時間を制限期間とすることが挙げられる。プレイヤーが仮想生命体を頻繁に呼びつけるため、仮想生命体がゲーム空間中の仮想プレイヤーの近くにばかりいると、仮想生命体の行動が単調となり、ゲームの面白みが半減するからである。ここで仮想プレイヤーとは、プレイヤーのゲーム空間における置換物である。

40

【0030】

制限期間の長さは、メッセージが無効化されることによるプレイヤーのストレスを考慮し、数秒間程度が好ましい。

メッセージを無効化する具体的な方法としては、例えば次のものが考えられる。第1の方法としては、プレイヤーが合図を入力しても選択肢が表示されず、従ってプレイヤーがメッセージを入力できないようにする方法である。第2の方法としては、プレイヤーの合図に応じて選択肢を表示し、いずれかのメッセージが選択されても、仮想生命体が反応しないようにゲームを作成する。メッセージの無効化の方法は、ここに挙げた方法に限定されない。また、第1の方法や第2の方法において、仮想生命体がメッセージを無視したことを、表

50

示または音声出力によりプレイヤーに通知してもよい。

【0031】

前記図7は、前記第1の方法を例示する画面例である。この画面は、プレイヤーが合図を入力したが、合図が無視され選択肢が表示されないことを示す。またこの画面では、「ただいま声をかけられません。しばらくおまちください」という仮想生命体からのメッセージにより、メッセージが無効化されたことがプレイヤーに通知されている。

【0032】

前記図6は、前記第2の方法を例示する画面例である。この画面は、プレイヤーがメッセージを入力したが、メッセージが無視されたことを示す画面例である。この画面では、「いや」という仮想生命体からのメッセージにより、メッセージが無効化されたことがプレイヤーに通知されている。

10

(3-3-2) 生命体パラメータによる無効化

プレイヤーのメッセージは、仮想生命体の表示や行動を制御するための生命体パラメータに応じて無効化されても良い。その場合、同じメッセージが選択されたとしても、仮想生命体の生命体パラメータによって反応が異なる場合がある。例えば図6は、テーブルに乗った仮想生命体に対して「おりなさい」が入力されたが仮想生命体が拒否し、結果的にプレイヤーのメッセージが無視される例を示す。一方、図10は、仮想生命体がメッセージ「おりなさい」に従って行動する例を示す。

【0033】

生命体パラメータの例えば「従順度」(後述する)が低い場合、プレイヤーのメッセージが無視される確率が高くなるようにするとよい。従順でない仮想生命体ほどプレイヤーの言うことを聞かない状況を作り出すことができる。また、プレイヤーになつていない仮想生命体はプレイヤーの言うことをなかなか聞かない方が自然なので、「なつき度」(後述する)や「従順度」が低いほど、プレイヤーのメッセージに従わない確率が高くなるようにするとよい。

20

【0034】

同様に、例えば「お座り」の習得度(後述する)が低いほどプレイヤーのメッセージに従わない確率を高くするとよい。「お座り」を覚えていない仮想生命体は、「お座り」と言ってもお座りを理解できない場合がある様子をゲームにおいて再現できる。「お座り」だけでなく「お手」や「お回り」など、仮想生命体の教育に関する教育メッセージについては、後述するように各メッセージの習得度に応じて教育メッセージが無効化される確率を高くすることができる。

30

【0035】

図8は、ROM4に記憶されている生命体パラメータテーブルの概念説明図である。仮想生命体には、その表示や行動を制御するための生命体パラメータが設けられている。この例では、生命体パラメータとして、「なつき度」、「従順度」、「習得度」、「満腹度」が例示されている。各生命体パラメータは、選択されるメッセージ及びゲーム空間における時間変化に伴い、変化する。例えば、なつき度は時間がたつほど高くなる。また、「よしよし」、「おすわり」、「元気だね」、「いいよ」など仮想生命体をかわいがる内容のメッセージが選択されるほど、なつき度は高くなる。

40

【0036】

従順度は、例えば、仮想生命体をかわいがる内容のメッセージが選択されるほど高くなる。

習得度は、教育メッセージ毎に設けられている。教育メッセージとしては、仮想生命体に芸を仕込むメッセージや、仮想生命体をしつけるメッセージが挙げられる。芸を仕込む教育メッセージとしては、例えば「お座り」、「お手」、「お回り」が挙げられる。仮想生命体をしつける教育メッセージとしては、例えば仮想生命体をしかるためのメッセージである「やめなさい」、「降りなさい」、「だめ」などが挙げられる。また仮想生命体をしつける教育メッセージは、プレイヤーの言うことを聞いた仮想生命体をほめるためのメッセージ、例えば「よしよし」、「いい子」を含む。「お座り」の習得度を例に挙げれば、例

50

えばプレイヤーが「お座り」の教育メッセージを入力する回数が高いほど、「お座り」の習得度が向上する。

【0037】

満腹度は、ゲーム空間における時間が経過するにつれて低下し、プレイヤーが食事を与えると向上する。

なお、前記制限期間によるメッセージの無効化と生命体パラメータによるメッセージの無効化とを組み合わせることも可能である。例えば制限期間であり、かつ「従順度」が低ければ、プレイヤーのメッセージが無効化される確率が高くなるようにしてもよい。

【0038】

(4) CPUの処理の流れ

再び図1を参照してCPU1が行う処理を説明する。CPU1は、人数選択手段101、カード処理手段102、生命体選択手段103、検出手段104(メッセージング手段)、判断手段105(無効化手段)、選択受付手段106(メッセージング手段)、パラメータ変化手段107(パラメータ記憶手段、更新手段)、生命体制御手段108(表示制御手段)及び制御手段109(繰り返し手段)を有している。説明を容易にするため、前記第1の方法を適用した場合、つまりプレイヤーの合図が入力されたらメッセージの選択肢を表示しないでメッセージを無効化するかどうかを判断する場合について説明する。

【0039】

人数選択手段101は、1~2人の間でプレー人数の選択を受け付ける(図示せず)。プレイヤーは、キーボード202a、202b、ボタン202c、202dのいずれかを用い

人数を選択する。
カード処理手段102は、ゲーム開始に先立ち、磁気カード(以下、単にカードという)を用いたプレイ(カードプレイ)か、カードを用いないプレイ(カードなしプレイ)かの選択を受け付ける。カードプレイに用いられるカードには、新規カードと、既プレイカードとがある。前者の場合、カード処理手段102は、プレイヤーの氏名の入力や仮想生命体の名前の登録を受け付け、新規カードにこのデータを書き込む。後者の場合、カード処理手段102は、既プレイカードからプレイヤーの氏名、仮想生命体の名前、仮想生命体のポイント、生命体パラメータなど所定のデータを読み出す。読み出されたこれらのデータの一部は、例えば「田中さんのルール」の様に、画面上に表示される(前記図3参照)。また、カード処理手段102は、ゲーム終了時に、最新の仮想生命体の生命体パラメータな

【0040】

生命体選択手段103は、新規カードによるカードプレイまたはカードなしプレイの場合、仮想生命体の選択や名前の登録を受け付ける。例えば仮想生命体が犬であれば、犬の種類、犬の模様(色彩も含む)、犬の性別などの選択を受け付ける。

検出手段104は、プレイヤーからの合図の入力を検知する。前述したように、合図の入力は、スペースキーやボタンなど所定のキーの押下やマウス(図示せず)のクリック、これら以外の所定の入力手段による入力により行う。

【0041】

判断手段105は、プレイヤーからの合図に応じ、メッセージを無効化するか否かを判断する。この判断は、合図の入力が制限期間内に入力されたか否かや、生命体パラメータに基づいて行う。例えば無効化の判断は次のように行う。合図が入力されたのが制限期間である場合、そのときのゲームの状況に対応づけられた選択肢を特定し、次いで特定した選択肢に関連する生命体パラメータの値に基づき無効化する確率を求め、求めた確率に基づいて無効化するか否かを決定する。

【0042】

特定した選択肢に関連する生命体パラメータとは、例えば状況に対応づけられた選択肢が芸を仕込むための教育メッセージであれば、「習得度」となる。仮想生命体をほめるような選択肢や、仮想生命体をしかるような選択肢が状況に対応づけられていれば、これらの選択肢に関連する生命体パラメータは、例えば「なつき度」や「従順度」、「習得度」と

10

20

30

40

50

なる。

【0043】

例えばプレイヤーが仮想生命体に「お手」メッセージによりお手をさせた直後の制限期間に、再度スペースキーを押した状況を考える。その状況に対応付けて記憶されている選択肢が「お手」、「お座り」、「お回り」の教育メッセージであれば、選択肢に関連する生命体パラメータはそれぞれの習得度となる。判断手段105は、それぞれの習得度に基づいて無効化の確率を求め、前述のようにしてメッセージを無効化するか否かを決定する。判断手段105がメッセージを無効化すると決定すれば、選択肢は表示されず、プレイヤーはメッセージを入力できない。逆に判断手段105がメッセージを無効化しないと決定すれば、選択肢が表示され、プレイヤーはメッセージを入力することができる。

10

【0044】

選択受付手段106は、プレイヤーのメッセージが無効化されない場合、状況に応じたメッセージの選択肢を表示し、キーボード202a、202bまたはボタン202c、dからの入力によるメッセージの選択を受け付ける。

前記図3～図5は、ゲームの状況に応じた選択肢がプレイヤーの合図に応じて表示されることを例示する画面例である。これらの図に示すように、プレイヤーが入力できるメッセージの選択肢は、ゲームの状況に応じて異なる。例えば図3(a)では、「仮想生命体がテーブルの上に乗った」という状況である。この状況では、図3(b)に示すように、「おりなさい」、「よしよし」、「わるいこだ」の3つの選択肢が表示されている。また例えば図4(a)は、「仮想生命体がプレイヤーから遠いすの下に潜り込んだ」という状況では、「こっち」、「いいこいいこ」、「たのしいの」の3つの選択肢が表示されることを示す。さらに例えば図5(a)は、「仮想生命体がプレイヤーの近くにいる」状況では、「おて」、「おすわり」、「おまわり」の3つの選択肢が表示されることを示す。

20

【0045】

図9は、状況テーブルの概念説明図である。前記図3～5に例示した選択肢の表示は、状況テーブルに基づいて行われる。状況テーブルには、ゲームの状況と、各状況に応じて出力する選択肢とが、対応づけられて蓄積されている。この例では、ゲームの状況は、仮想生命体である犬のいる場所と犬の行動との組み合わせにより定まる。もちろん、ゲームの状況は、ゲームの内容やプレイヤーのニーズにより、他の要素を考慮して定めることができる。またこの例では、各状況に3つの選択肢が対応づけられているが、選択肢は必ずしも3つでなくともよい。

30

【0046】

なお、どの選択肢が選択されたかの判断は次のように行う。例えば表示された選択肢の全ての読みまたは文字を最終的に入力された選択肢が選択されたと判断することができる。また、読みまたは文字がある程度入力されていずれの選択肢を入力途中かが判別可能となった段階で、選択された選択肢を決定する方法もある。図10はこの方法により選択肢が決定されたことを示す画面例である。これらの方法は、キーボード入力による選択肢の選択に適用可能である。どの選択肢が選択されたかを決定するタイミングは、決定方法によりさまざまである。また例えば、ボタン202c、dによりいずれかの選択肢の選択を受け付けても良い。

40

【0047】

キーボード入力による選択を受け付ける場合、自然なコミュニケーション感をプレイヤーに持たせるためには、表示された言葉そのままの正確な入力をプレイヤーに要求せず、軽微な入力ミスや入力方法の違いを許容する遊びを設定しておいてもよい。

パラメータ変化手段107は、プレイヤーのメッセージが無効化されない場合、選択されたメッセージに基づいて、生命体パラメータを変化させる。逆にメッセージが無効化される場合は、生命体パラメータを更新しない。どのメッセージを選択されたらどの生命体パラメータをどれだけ変化させるか、はあらかじめ決めておく(図示せず)。例えば、「元気だね」、「いいよ」など仮想生命体をほめるようなメッセージに関しては、「なつき度」や「従順度」を1ずつ増やすと決めておく。また例えば、「乗っちゃだめ」、「暴れるな

50

」など仮想生命体をしかるようなメッセージに関しては、「なつき度」や「従順度」を1ずつ下げると決めておく。さらに例えば、「お座り」、「お手」など芸を仕込む教育メッセージに関しては、各メッセージに対する「習得度」を1ずつ増やすと決めておく。

【0048】

生命体制御手段108は、生命体パラメータの値に応じ、仮想生命体の表示を変更する。例えば前記図4は、メッセージ「こっち」が選択されたので、仮想生命体がプレイヤーの方に来ようとしている様子を示す。また例えば前記図5は、メッセージ「おて」が選択されたので、仮想生命体がお手をしている動作を示す。さらに例えば図10は、テーブルに乗った仮想生命体に対して「おりなさい」が入力されたので、仮想生命体がテーブルから降りようとしている動作を示す。

10

【0049】

また、生命体制御手段108は、判断手段105の無効化の判断に応じ、メッセージが無効化されたことを仮想生命体からのメッセージとして表示したり音声出力したりしてもよい。

制御手段109は、一定時間ゲームが行われるように各手段を制御し、一定時間が経過するとゲームを続行するか否かの選択をプレイヤーから受け付け、選択に応じた処理を行う。また制御手段109は、ゲームが終了した場合、仮想生命体同士の手紙交換を行う処理を実行しても良い。この処理は、例えばHDD9に記憶されているWWWブラウザ、電子メールアプリケーション、IMアプリケーション、チャットアプリケーションなどを動作させることにより行う。図11は、制御手段109による通信処理の画面例を示す。他の仮想生命体の手紙リスト501が表示されており、いずれかの手紙を選択すると、選択した手紙の全文502が表示される。プレイヤーは、他の仮想生命体に対する手紙503を作成することもできる。作成した手紙は、手紙リストに掲載される。ここで手紙は、電子メール、インスタントメッセージ、チャットの発言などを含む。

20

【0050】

[全体の処理の流れ]

図12は、本ゲームシステム2000における全体的な処理手順の流れを示すフローチャートである。以下、これらの図に沿って本ゲームシステムの処理の流れを具体的に説明する。ここでも、説明を容易にするために、メッセージの選択肢を表示することなくメッセージを無効化するかどうかを判断する前記第1の方法を適用した場合を例に取り説明する。

30

【0051】

(1)メイン処理

図12は、本ゲームシステムのメイン処理の流れを示すフローチャートである。

ステップS1：制御手段109は、本ゲームのデモ画面を表示している。

ステップS2：制御手段109は、プレイヤーがコインを投入したことによりコインボタン6がオンになると、ステップS3に移行する。

【0052】

ステップS3：人数選択手段101は、プレイヤーの人数の選択を受け付ける。

ステップS4：カード処理手段102は、カード挿入口に新規カードが挿入されているか否かを判断する。“Yes”と判断すると、ステップS5に移行する。“No”と判断すると、ステップS6に移行する。

40

ステップS5：カード処理手段102は、プレイヤーの氏名の入力を受け付け、これをRAM5に一時的に記憶する。終了時に磁気カードまたはメモリカード(図示せず)などに書き込むためである。

【0053】

ステップS6：カード処理手段102は、カード挿入口に既プレイカードが挿入されているか否かを判断する。“Yes”と判断すると、ステップS7に移行する。“No”と判断すると、カードなしプレイなので、後述するステップS9に移行する。

ステップS7、S8：カード処理手段102は、既プレイカードからプレイヤーの氏名、仮

50

想生命体の名前、生命体パラメータなどを含む所定のデータを読み出す（S7）。読み出した結果、ゲームを続行可能な場合、後述するステップS11に移行する。続行不可能な場合、ステップS9に移行する。

【0054】

ステップS9、S10：生命体選択手段103は、仮想生命体の種類や模様、性別などの選択を受け付ける（S9）。また、生命体選択手段103は、選択された仮想生命体の名前の登録を受け付け、これを一時的に記憶する（S10）。

ステップS11：制御手段109は、後述するゲームルーチンを実行させ、本ゲームを開始させる。

【0055】

ステップS12：制御手段109は、一定時間経過してゲームが終了すると、通信処理を行う。すなわち、手紙の閲覧や手紙の作成などの処理を受け付け、これが終了するとステップS13に移行する。

ステップS13：制御手段109は、ゲームを続行するか否かの選択をプレイヤーから受け付ける。「続行（コンティニュー）」が選択されると、前記ステップS11に戻り、再度ゲームルーチンが実行される。「終了」が選択されると、カードプレイの場合にはカード処理手段102によるカードのデータの更新などの処理を行う。その後再びステップS1に戻り、コインボタンがオンになるのを待機する。

【0056】

（2）ゲームルーチン処理

図13は、ゲームの流れの一例を示すフローチャートである。前記メインルーチンにおいてステップS11に移動すると、本処理が実行される。

ステップS111：制御手段109は、一定時間が経過するまで、下記ステップS112～S117の処理を繰り返す。

【0057】

ステップS112：検出手段104は、スペースキーなどによる合図の入力を待機し、合図の入力があるとステップS113に移行する。

ステップS113：判断手段105は、プレイヤーのメッセージを無効化するか否かを判断する。無効化する場合はステップS111に戻り、次の合図を待機する。無効化しない場合、つまりプレイヤーのメッセージが有効な場合には、ステップS114に移行する。

【0058】

ステップS114、S115：選択受付手段106は、ゲーム状況に応じたメッセージの選択肢を表示する（S114）。さらに選択受付手段106は、いずれかのメッセージの選択を、操作部10からの入力に基づいて受け付ける（S115）。

ステップS116：パラメータ変化手段107は、入力されたメッセージに応じ、仮想生命体の生命体パラメータを更新する。

【0059】

ステップS117：生命体制御手段108は、更新された生命体パラメータに基づいて、仮想生命体の表示を更新する。

<他の実施形態例>

（A）前述した方法を実行するプログラム及びこのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、本発明に含まれる。ここで、記録媒体としては、コンピュータが読み書き可能なフレキシブルディスク、ハードディスク、半導体メモリ、CD-ROM、DVD、光磁気ディスク（MO）、その他のものが挙げられる。また、これらの記録媒体は、CPU1とネットワークを介して接続されていても良い。図14（A）は、第1実施形態例におけるゲームシステム1000と、コンピュータ3000とがネットワークを介して接続された構成を示す。ここでコンピュータ3000は、前記記録媒体を内蔵しているか、または前記記録媒体へのアクセスのためのドライブを接続されている。

【0060】

（B）前記カードに代えて、所定のデータを前述の記録媒体に記録しても良い。この場合

10

20

30

40

50

も、記録媒体は、CPU1とネットワークを介して接続されていても良い。さらに、所定のデータの書込に先立ち、データの記録先の選択または指定をプレイヤーから受け付けるようにしても良い。例えば、記録先の候補としてネットワーク上の所定のサーバのいずれかの選択を受け付けることが可能である。この場合も、前記図14(A)と同様の構成を用いることができる。

【0061】

(C) 前述した方法は、モニタ4001及びキーボード4002a、2002bと接続可能な家庭用のゲーム装置4000においても実行可能である。このゲーム装置においては、ゲームプログラムは、本体装置に着脱自在な記録媒体4003であるCD-ROM、ICカード、DVDなどに記録されている。

10

(D) 前述した方法は、図14(C)に示すシステムに適用可能である。このシステムでは、複数のPC(Personal computer)5001a、b、複数の家庭用ゲーム装置4000a、b、複数のゲームシステム1000a、b、ホスト5002がネットワークで接続されている。図中、前述と同様の機能を有する要素については、同一の符号番号で示している。ホスト5002は、第1実施形態例で述べた方法を実行可能なプログラムが記録された記録媒体を保持している。PC5001a、b、家庭用ゲーム装置4000a、b、ゲームシステム1000a、b(以下、まとめて各端末という)は、前記プログラムをそれぞれ保持していても良いし、ホスト5002からダウンロードして実行しても良い。プレイヤーは、各端末のいずれかを用いて、他のプレイヤーと、または単独でゲームを楽しむことができる。各プレイヤーの仮想生命体に関するデータは、各端末に内蔵の記録媒体、磁気カード、メモリカード、ホスト5002などの記録媒体のいずれに蓄積しても良い。

20

【0062】

(E) プレイヤーのメッセージを無効化する方法として、前述の方法に限定されない。例えば以下の方法も考えられる。

1) 生命体パラメータに応じ、プレイヤーが合図を入力できる回数、すなわちメッセージを入力できる回数を変化させ、制限回数を超えた場合はメッセージを無視する方法。この場合、一定時間が経過したら入力できるメッセージの回数が復活するようにしても良い。

【0063】

2) 同じ状況において同じメッセージが繰り返されることに制限をかける方法。例えばプレイヤーのそばに呼ぶ「おいで」メッセージが連続して入力できる上限を設け、上限を超えると無視される方法。

30

3) 連続して同じ状況にある場合、連続時間が一定時間以上になったら、その状況を繰り返させるようなメッセージを無視する方法。連続時間ではなく、累積時間を用いても良い。例えば、プレイヤーのそばに仮想生命体を呼んでばかりいるためにプレイヤーの前にいる状況が長く続くと、「おいで」メッセージが無効化される。

【0064】

4) 合図の入力ができる時間間隔を一定時間以上とする方法。例えば連続してスペースキーが押されることを防止するためである。

(F) 本発明は、育成ゲームだけでなく、例えば会話ゲームや競技ゲームなど様々なゲームに適用できる。例えば次のような会話ゲームが考えられる。ゲーム空間中の仮想生命体に対し、表示されたメッセージの選択肢を選択することでプレイヤーが話しかけると、選択されたメッセージに応じて仮想生命体が応答し、この繰り返りでゲームが進行する。メッセージの選択肢は、前述と同様に合図を入力すると表示される。表示される選択肢は、仮想生命体がいるゲーム空間中の場所や合図の入力のタイミングにより変化する。

40

【0065】

【発明の効果】

本発明を用いれば、育成ゲームにおいて、プレイヤーは任意のタイミングで仮想生命体に話しかけることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】第1実施形態例に係るゲームシステムの構成ブロック図。

50

【図2】図1のゲームシステムの一具体例であるゲームシステム2000の外観斜視図

【図3】任意のタイミングで状況に応じたメッセージを入力する表示例。

【図4】状況に応じたワード選択肢が表示され、メッセージに応じて仮想生命体が行動する画面例。

【図5】状況に応じたワード選択肢が表示され、メッセージに応じて仮想生命体が行動する別の画面例。

【図6】メッセージに反抗する仮想生命体の表示例。

【図7】メッセージが入力できないことを示す表示例。

【図8】生命体パラメータテーブルの概念説明図。

【図9】状況テーブルの概念説明図。

10

【図10】メッセージに従う仮想生命体の表示例。

【図11】別のプレイヤーとのメッセージ交換を表す画面例。

【図12】本ゲームシステムのメイン処理の流れを示すフローチャート。

【図13】ゲームルーチンにおける処理の流れを示すフローチャート。

【図14】(A)その他の実施形態例(B)及び(C)における構成を示す説明図。

(B)家庭用ゲーム装置に本発明を適用する場合の構成を示す説明図。

(C)ネットワーク上でゲームする場合の構成を示す説明図。

【符号の説明】

1 : CPU

2 : 画像処理部

3 : 音声処理部

4 : ROM

5 : RAM

6 : コインボタン

7, 8 : メモリカードスロット

9 : HDD (ハードディスクドライブ)

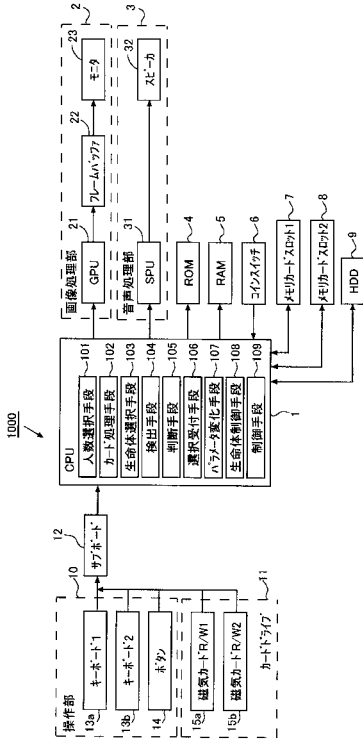
10 : 操作部

11 : カードドライブ

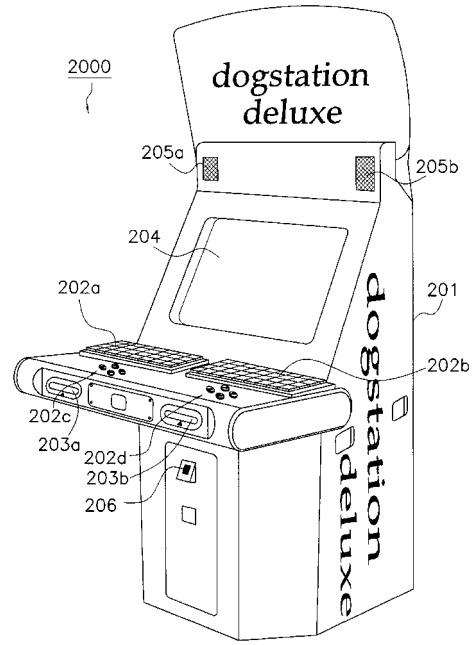
12 : サブボード

20

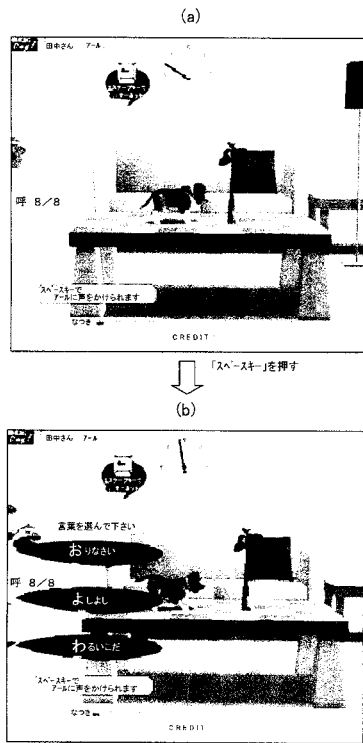
【 図 1 】



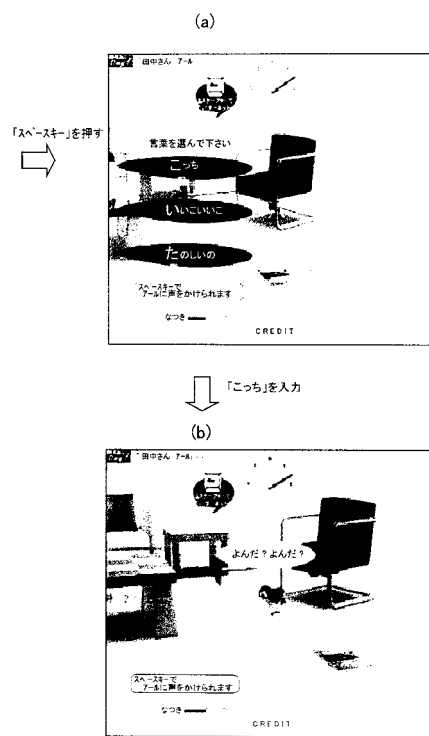
【 図 2 】



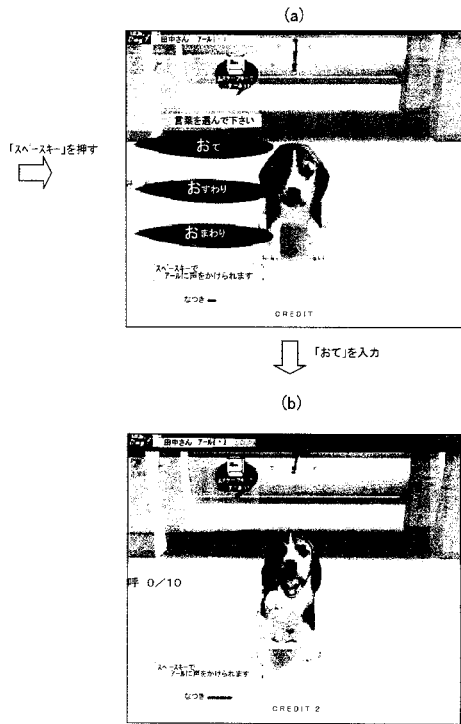
【 図 3 】



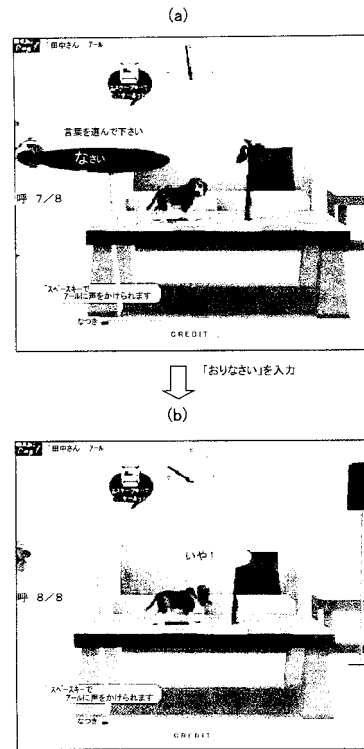
【 図 4 】



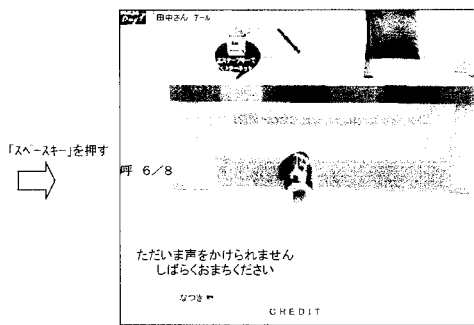
【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 9 】

状況テーブル

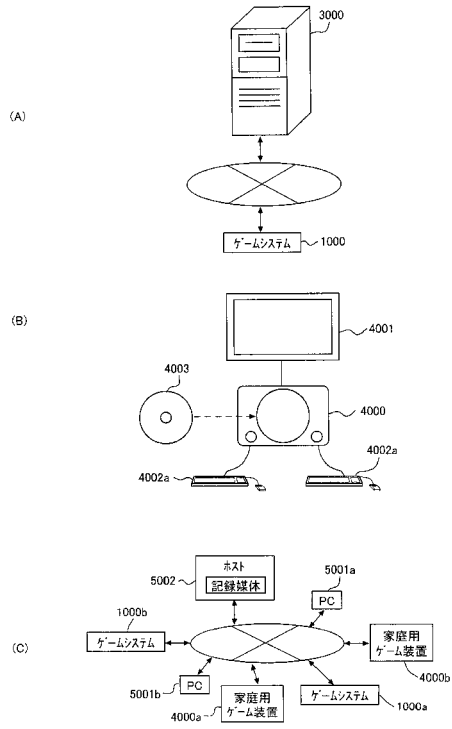
状況	選択肢
犬の場所	ワード選択肢 1 ワード選択肢 2 ワード選択肢 3
犬の場所前	吠える 吠えない?! 元気だね うるさいよ
机の上	何もしていない 乗っちゃダメ! まあいいか 楽しい?
机の上	暴れている 暴れるな! もっとやれ 落ち着いて
絨毯の上	靴を噛む 噛むな! いいよ なんで噛むの

【 図 8 】

生命体パラメータテーブル

パラメータ	教育メッセージ	0	127
なつき度	——	怯え < — >	なつき
従順度	——	反抗 < — >	従順
習得度	おて	未熟 < — > 習得	
	おすわり		
	⋮		
満腹度	——	空腹 < — >	満腹

【 図 1 4 】



フロントページの続き

- (72)発明者 水本 徹
東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内
- (72)発明者 下川 晶平
東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内
- (72)発明者 金 起正
東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内

審査官 松川 直樹

- (56)参考文献 特開2002-000940(JP,A)
特開2002-000937(JP,A)
特開2001-314649(JP,A)
特開2000-176177(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl.⁷, DB名)
A63F9/24、A63F13/00-13/12