

【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】令和 3 年 3 月 25 日 (2021.3.25)

【公開番号】特開 2020-103939 (P2020-103939A)

【公開日】令和 2 年 7 月 9 日 (2020.7.9)

【年通号数】公開・登録公報 2020-027

【出願番号】特願 2020-39653 (P2020-39653)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/49 (2014.01)

A 6 3 F 13/212 (2014.01)

A 6 3 F 13/211 (2014.01)

A 6 3 F 13/25 (2014.01)

A 6 3 F 13/55 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/49

A 6 3 F 13/212

A 6 3 F 13/211

A 6 3 F 13/25

A 6 3 F 13/55

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 2 月 5 日 (2021.2.5)

【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】

仮想キャラクタに対してプレイヤーが取ることができるプレイヤーアクションを特定するための複数のプレイヤーアクションデータ及び前記仮想キャラクタのアクションを特定するための複数のアクションデータを記憶するストレージと、一又は複数のコンピュータプロセッサと、を備え、前記仮想キャラクタとのコミュニケーションを提供するゲームの処理を行うゲーム処理システムであって、

前記仮想キャラクタのアクションは、第 1 上流アクションと、第 1 移行条件が成立したことに応じて前記第 1 上流アクションから移行する第 1 下流アクションと、を含み、

前記複数のアクションデータは、前記第 1 上流アクションを規定する第 1 上流アクションデータと、前記第 1 下流アクションを規定する第 1 下流アクションデータと、を含み、

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、コンピュータ読み取り可能な命令を実行することにより、

前記第 1 上流アクションデータに基づいて、前記第 1 上流アクションを前記仮想キャラクタに実行させ、

前記プレイヤーの頭部に装着されたヘッドマウントディスプレイにより検出された検出情報及び前記プレイヤーアクションデータに基づいて前記仮想キャラクタに対する前記プレイヤーのプレイヤーアクションを特定し、

特定された前記プレイヤーのプレイヤーアクションに基づいて中断条件が成立したか否かの判定を行い、

前記中断条件が成立せず前記第 1 移行条件も成立していない場合に、前記仮想キャラクタに前記第 1 上流アクションを実行させ、

前記第1上流アクションの開始後であって前記第1移行条件の成立前に前記中断条件が成立したと判定された場合に、前記仮想キャラクタに前記第1上流アクションの実行を中断させて前記第1下流アクションデータに基づいて前記第1下流アクションを開始させ、

前記第1上流アクションの開始後に前記第1移行条件が成立したと判定された場合に、前記第1上流アクションの終了後に前記第1下流アクションデータに基づいて前記仮想キャラクタに前記第1下流アクションを開始させる、

ゲーム処理システム。

【請求項2】

前記仮想キャラクタのアクションは、第2移行条件が成立したことに応じて前記第1上流アクションから移行する第2下流アクションをさらに含み、

前記複数のアクションデータは、前記第2下流アクションを規定する第2下流アクションデータをさらに含み、

前記第1上流アクションの開始後であって前記第1移行条件及び前記第2移行条件のうち一方の成立前に前記中断条件が成立したと判定された場合に、前記仮想キャラクタに前記第1上流アクションの実行を中断させて前記第1下流アクションデータに基づいて前記第1下流アクションを開始させ、

前記第1上流アクションの開始後に前記第2移行条件が成立したと判定された場合に、前記仮想キャラクタに前記第2下流アクションデータに基づいて前記第2下流アクションを開始させる、

請求項1に記載のゲーム処理システム。

【請求項3】

前記仮想キャラクタのアクションは、第2上流アクションと、第3移行条件が成立したことに応じて前記第2上流アクションから移行する第3下流アクションと、を含み、

前記複数のアクションデータは、前記第3下流アクションを規定する第3下流アクションデータをさらに含み、

前記第2上流アクションの開始後であって前記第3移行条件の成立前に前記中断条件が成立したと判定された場合に、前記仮想キャラクタに前記第2上流アクションの実行を中断させて前記第1下流アクションデータに基づいて前記第1下流アクションを開始させ、

前記第1上流アクションの開始後に前記第3移行条件が成立したと判定された場合に、前記仮想キャラクタに前記第3下流アクションデータに基づいて前記第3下流アクションを開始させる、

請求項1に記載のゲーム処理システム。

【請求項4】

前記第1上流アクション及び前記第1下流アクションは第1シーンに含まれており、

前記第1下流アクションが終了すると、前記第1シーンが終了する、

請求項1から3のいずれか1項に記載のゲーム処理システム。

【請求項5】

前記第1シーンは、前記第2下流アクションをさらに含んでおり、

前記第2下流アクションが終了すると、前記第1シーンが終了し、

前記第2下流アクションの開始から終了までの間に前記中断条件が成立したと判定された場合に、前記仮想キャラクタに前記第2下流アクションの実行を中断させて前記第1下流アクションを開始させる、

請求項4に記載のゲーム処理システム。

【請求項6】

前記第1シーンは、第3上流アクションをさらに含んでおり、

前記第3上流アクションが終了すると、前記第1シーンが終了し、

前記第3上流アクションの開始から終了までの間に前記中断条件が成立したと判定された場合に、前記仮想キャラクタに前記第3上流アクションの実行を中断させて前記第1下流アクションを開始させる、

請求項4に記載のゲーム処理システム。

【請求項 7】

特定された前記プレイヤーアクションが仮想空間内における注視位置の注視であって、前記中断条件は、前記注視位置が前記仮想空間内に設定された禁止領域上にあることを含む、

請求項 1 から請求項 6 のいずれか 1 項に記載のゲーム処理システム。

【請求項 8】

前記中断条件は、前記プレイヤーが同じプレイヤーアクションを所定回数以上繰り返したことを含む、

請求項 1 から請求項 7 のいずれか 1 項に記載のゲーム処理システム。

【請求項 9】

前記中断条件は、前記プレイヤーが前記仮想キャラクタの所定の部位に対するプレイヤーアクションを所定回数以上行ったことを含む、

請求項 1 から請求項 8 のいずれか 1 項に記載のゲーム処理システム。

【請求項 10】

前記中断条件は、前記プレイヤーが禁止アクションに該当するプレイヤーアクションを行ったことを含む、

請求項 1 から請求項 9 のいずれか 1 項に記載のゲーム処理システム。

【請求項 11】

前記中断条件は、前記ゲームで用いられるパラメータが所定の閾値以上であること、又は、所定の閾値以下であることを含む、

請求項 1 から請求項 10 のいずれか 1 項に記載のゲーム処理システム。

【請求項 12】

前記第 1 移行条件は、前記第 1 上流アクションとして規定されている前記仮想キャラクタのアクションが終了したことを含む、

請求項 1 から請求項 11 のいずれか 1 項に記載のゲーム処理システム。

【請求項 13】

前記第 1 移行条件は、特定された前記プレイヤーアクションが予め定められた所定のアクションであることを含む、

請求項 1 から請求項 12 のいずれか 1 項に記載のゲーム処理システム。

【請求項 14】

前記第 1 移行条件は、前記仮想キャラクタからの質問に対して前記プレイヤーが回答することを含む、

請求項 1 から請求項 13 のいずれか 1 項に記載のゲーム処理システム。

【請求項 15】

前記第 1 上流アクションデータは、前記プレイヤーアクションに対して前記仮想キャラクタが取るリアクションを特定するためのリアクションデータを含む、

請求項 1 から請求項 14 のいずれか 1 項に記載のゲーム処理システム。

【請求項 16】

仮想キャラクタに対してプレイヤーが取ることができるプレイヤーアクションを特定するための複数のプレイヤーアクションデータ及び前記仮想キャラクタのアクションを特定するための複数のアクションデータを記憶するストレージと、一又は複数のコンピュータプロセッサと、を備え、前記仮想キャラクタとのコミュニケーションを提供するゲームの処理を行うゲーム処理システムであって、

前記仮想キャラクタのアクションは、第 1 上流アクションと、第 1 移行条件が成立したことに応じて前記第 1 上流アクションから移行する第 1 下流アクションと、前記第 1 下流アクションとは異なる第 2 下流アクションと、を含み、

前記複数のアクションデータは、前記第 1 上流アクションを規定する第 1 上流アクションデータと、前記第 1 下流アクションを規定する第 1 下流アクションデータと、前記第 2 下流アクションを規定する第 2 下流アクションデータと、を含み、

前記一又は複数のコンピュータプロセッサは、コンピュータ読み取り可能な命令を実行

することにより、

前記第 1 上流アクションデータに基づいて、前記第 1 上流アクションを前記仮想キャラクタに実行させ、

前記プレイヤーの頭部に装着されたヘッドマウントディスプレイにより検出された検出情報及び前記プレイヤーアクションデータに基づいて前記仮想キャラクタに対する前記プレイヤーのプレイヤーアクションを特定し、

特定された前記プレイヤーのプレイヤーアクションに基づいて中断条件が成立したか否かの判定を行い、

前記中断条件が成立せず前記第 1 移行条件も成立していない場合に、前記仮想キャラクタに前記第 1 上流アクションを実行させ、

前記第 1 上流アクションの開始後であって前記第 1 移行条件の成立前に前記中断条件が成立したと判定された場合に、前記仮想キャラクタに前記第 1 上流アクションの実行を中断させて前記第 2 下流アクションデータに基づいて前記第 2 下流アクションを開始させ、

前記第 1 上流アクションの開始後に前記第 1 移行条件が成立したと判定された場合に、前記アクションの終了後に前記第 1 下流アクションデータに基づいて前記仮想キャラクタに前記第 1 下流アクションを開始させる、

ゲーム処理システム。

【請求項 17】

前記第 1 上流アクションデータは、前記プレイヤーアクションに対して前記仮想キャラクタが取るリアクションを特定するためのリアクションデータを含む、

請求項 16 に記載のゲーム処理システム。

【請求項 18】

一又は複数のコンピュータプロセッサがコンピュータ読み取り可能な命令を実行することにより、仮想キャラクタに対してプレイヤーが取ることができるプレイヤーアクションを特定するための複数のプレイヤーアクションデータ及び前記仮想キャラクタのアクションを特定するための複数のアクションデータを用いて前記仮想キャラクタとのコミュニケーションを提供するゲームの処理を行うゲーム処理方法であって、

前記仮想キャラクタのアクションは、第 1 上流アクションと、第 1 移行条件が成立したことに応じて前記第 1 上流アクションから移行する第 1 下流アクションと、を含み、

前記複数のアクションデータは、前記第 1 上流アクションを規定する第 1 上流アクションデータと、前記第 1 下流アクションを規定する第 1 下流アクションデータと、を含み、

前記第 1 上流アクションデータに基づいて、前記第 1 上流アクションを前記仮想キャラクタに実行させる工程と、

前記プレイヤーの頭部に装着されたヘッドマウントディスプレイにより検出された検出情報及び前記プレイヤーアクションデータに基づいて前記仮想キャラクタに対する前記プレイヤーのプレイヤーアクションを特定する工程と、

特定された前記プレイヤーのプレイヤーアクションに基づいて中断条件が成立したか否かの判定を行う工程と、

前記中断条件が成立せず前記第 1 移行条件も成立していない場合に、前記仮想キャラクタに前記第 1 上流アクションを実行させる工程と、

前記第 1 上流アクションの開始後であって前記第 1 移行条件の成立前に前記中断条件が成立したと判定された場合に、前記仮想キャラクタに前記第 1 上流アクションの実行を中断させて前記第 1 下流アクションデータに基づいて前記第 1 下流アクションを開始させる工程と、

前記第 1 上流アクションの開始後に前記第 1 移行条件が成立したと判定された場合に、前記第 1 上流アクションの終了後に前記第 1 下流アクションデータに基づいて前記仮想キャラクタに前記第 1 下流アクションを開始させる工程と、

を備えるゲーム処理方法。

【請求項 19】

一又は複数のコンピュータプロセッサに実行されることにより、仮想キャラクタに対し

てプレイヤーが取ることができるプレイヤーアクションを特定するための複数のプレイヤーアクションデータ及び前記仮想キャラクタのアクションを特定するための複数のアクションデータを用いて前記仮想キャラクタとのコミュニケーションを提供するゲームの処理を行うためのゲーム処理プログラムであって、

前記仮想キャラクタのアクションは、第1上流アクションと、第1移行条件が成立したことに応じて前記第1上流アクションから移行する第1下流アクションと、を含み、

前記複数のアクションデータは、前記第1上流アクションを規定する第1上流アクションデータと、前記第1下流アクションを規定する第1下流アクションデータと、を含み、

前記一又は複数のコンピュータプロセッサに、

前記第1上流アクションデータに基づいて、前記第1上流アクションを前記仮想キャラクタに実行させる工程と、

前記プレイヤーの頭部に装着されたヘッドマウントディスプレイにより検出された検出情報及び前記プレイヤーアクションデータに基づいて前記仮想キャラクタに対する前記プレイヤーのプレイヤーアクションを特定する工程と、

特定された前記プレイヤーのプレイヤーアクションに基づいて中断条件が成立したか否かの判定を行う工程と、

前記中断条件が成立せず前記第1移行条件も成立していない場合に、前記仮想キャラクタに前記第1上流アクションを実行させる工程と、

前記第1上流アクションの開始後であって前記第1移行条件の成立前に前記中断条件が成立したと判定された場合に、前記仮想キャラクタに前記第1上流アクションの実行を中断させて前記第1下流アクションデータに基づいて前記第1下流アクションを開始させる工程と、

前記第1上流アクションの開始後に前記第1移行条件が成立したと判定された場合に、前記第1上流アクションの終了後に前記第1下流アクションデータに基づいて前記仮想キャラクタに前記第1下流アクションを開始させる工程と、

を実行させるゲーム処理プログラム。