

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7684577号
(P7684577)

(45)発行日 令和7年5月28日(2025.5.28)

(24)登録日 令和7年5月20日(2025.5.20)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 13/54 (2014.01)

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

A 6 3 F 13/46 (2014.01)

A 6 3 F 13/833(2014.01)

A 6 3 F 13/54

A 6 3 F 13/58

A 6 3 F 13/46

A 6 3 F 13/833

請求項の数 9 (全18頁)

(21)出願番号	特願2021-181664(P2021-181664)	(73)特許権者	000129149
(22)出願日	令和3年11月8日(2021.11.8)		株式会社カプコン
(65)公開番号	特開2023-69640(P2023-69640A)		大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
(43)公開日	令和5年5月18日(2023.5.18)	(74)代理人	110000556
審査請求日	令和6年1月5日(2024.1.5)		弁理士法人有古特許事務所
		(72)発明者	岩本 卓也
			大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内
		(72)発明者	池永 裕幸
			大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カプコン内
		審査官	安田 明央

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲームプログラムおよびゲームシステム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

出力部と、複数のセリフデータを記憶する記憶部と、コンピュータとを備えるゲームシステムにおいて、前記コンピュータに実行されるゲームプログラムであって、

前記記憶部には、セリフデータごとに、キャラクタの所定の動作と、前記キャラクタが前記所定の動作を行った時点以降の前記キャラクタの各動作以外のゲーム状況を示す状況パラメータと、前記状況パラメータに対して予め定められた条件とが対応付けられて記憶されており、前記複数のセリフデータに対応する前記所定の動作には、互いに異なる種類の動作が含まれ、前記複数のセリフデータに対応する前記状況パラメータには、互いに異なる種類のパラメータが含まれ、

前記コンピュータを、
一のユーザが一のキャラクタを操作して、対戦相手となる他のユーザが操作するキャラクタと仮想空間内で1対1の格闘を行わせる対戦ゲームを進行させるゲーム進行手段、

前記仮想空間を生成する仮想空間生成手段、
前記仮想空間に配置された前記キャラクタの動作を制御するキャラクタ制御手段、
対戦中、前記仮想空間内の2つの前記キャラクタのいずれかにより、前記複数のセリフデータに対応する前記所定の動作のうちのいずれかの種類の前記所定の動作が行われたか否かを判定し、いずれかの種類の前記所定の動作が行われたと判定した場合、行われたと判定された前記所定の動作に対応する前記状況パラメータを監視し、監視する前記状況パラメータが、前記状況パラメータに対して予め定められた前記条件を満たすか否かを判定す

る状況監視手段、

監視された前記状況パラメータが前記条件を満たしたと判定された場合、前記条件を満たした前記状況パラメータに対応するセリフを、前記出力部から出力されるセリフであって、前記対戦の実況を解説する仮想の実況解説者のセリフとして決定するセリフ決定手段、として機能させる、ゲームプログラム。

【請求項 2】

前記状況パラメータには、

2つの前記キャラクターの一方が前記所定の動作を行ったことに起因して生じた、2つの前記キャラクターの一方に対する他方の相対位置、または、

2つの前記キャラクターの一方が前記所定の動作を行ったことに起因して生じた、前記仮想空間における前記キャラクターの一方または双方の絶対位置、が含まれる、請求項 1 に記載のゲームプログラム。

10

【請求項 3】

前記所定の動作は、立つ動作を含み、

前記状況パラメータには、前記立つ動作が行われた時点からのキャラクターの立ち状態の継続時間が含まれる、請求項 1 または 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】

前記所定の動作は、攻撃動作を含み、

前記状況パラメータには、2つの前記キャラクターの一方が連続的に攻撃動作を実行する場合の連続攻撃動作の開始時点から連続的に攻撃している状態の継続時間が含まれる、請求項 1 ～ 3 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

20

【請求項 5】

前記所定の動作は、2つの前記キャラクターの一方の攻撃を他方がガードする動作を含み、

前記状況パラメータには、2つの前記キャラクターの一方の攻撃を他方がガードした時点からの、ガードをした前記キャラクターが攻撃動作を行っていない状態の継続時間が含まれる、請求項 1 ～ 4 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 6】

前記所定の動作は、2つの前記キャラクターの一方の攻撃を他方がガードする動作を含み、

前記状況パラメータには、2つの前記キャラクターの一方が攻撃動作を行った時点からの、2つの前記キャラクターの双方が全く攻撃動作を実行しない状態の継続時間が含まれる、請求項 1 ～ 5 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

30

【請求項 7】

前記所定の動作は、攻撃動作を含み、

前記状況パラメータには、前記キャラクターの連続的に攻撃していると判定された攻撃動作の回数である連続攻撃回数が含まれる、請求項 1 ～ 6 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 8】

前記所定の動作は、攻撃動作を含み、

前記状況パラメータには、2つの前記キャラクターの一方が連続的に攻撃動作を実行する場合の連続攻撃回数のうち、2つの前記キャラクターの他方がガードなしでダメージを受けた攻撃の回数が含まれる、請求項 1 ～ 7 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

40

【請求項 9】

請求項 1 ～ 8 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラムを記憶したプログラム記憶部と、前記プログラム記憶部に記憶されたプログラムを実行するコンピュータとを備えた、ゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームプログラムおよびゲームシステムに関する。

【背景技術】

50

【0002】

従来、格闘ゲームやアクションゲーム、ロールプレイングゲームなど、ユーザの操作に応じてキャラクタを仮想のゲーム空間内で動作させるゲームがある。このようなゲームにおいて、そのゲーム状況に応じてキャラクタのセリフを出力するものがある。しかし、同じようなゲーム状況に対して毎回決まったセリフが出力されると、ユーザには機械的で人間味に欠けるように感じとられ得る。

【0003】

出力されるセリフの興趣を向上させることを目的としたゲームプログラムとして、例えば特許文献1に、ハイライトシーンを解説する解説者のセリフを解説音声として出力するサッカーゲーム用のゲームプログラムが開示されている。このサッカーゲームでは、ハイライトシーンに対応するゲーム中の期間に基づく評価対象期間内に選手オブジェクトによって行われた各動作の評価値が、その動作が行われた後の動作に基づいて算出される。そして、その算出結果に基づいて、評価対象期間内に行われた動作のいずれかがハイライトシーンにおけるキーとなったプレイとして選出され、その動作に対応するセリフ（解説者等の解説）を出力する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特許第3962079号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記特許文献1に開示された技術では、各動作の評価値を、その動作が行われた後の動作に基づいて算出する必要がある。このため、ハイライトシーンやリプレイ映像など既に進行済みのゲーム状況に対して出力されるセリフには適用可能であるが、ユーザが今まさにプレイしている進行中のゲーム状況に対してリアルタイムで出力されるセリフには適用が難しい。

【0006】

そこで本発明は、進行中のゲーム状況に対してリアルタイムで出力されるセリフに多様性を持たせつつ、そのゲーム状況に適したセリフを出力することができるゲームプログラムおよびゲームシステムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記の課題を解決するために、第1の発明は、出力部と、コンピュータとを備えるゲームシステムにおいて、前記コンピュータに実行されるゲームプログラムであって、前記コンピュータを、仮想空間を生成する仮想空間生成手段、前記仮想空間に配置されたキャラクタの動作を制御するキャラクタ制御手段、前記キャラクタが所定の動作を行った時点以降の前記キャラクタの各動作以外のゲーム状況を示す状況パラメータを監視する状況監視手段、監視された前記状況パラメータに基づき、前記出力部から出力されるセリフを決定するセリフ決定手段、として機能させるゲームプログラムである。

【0008】

状況監視手段が、キャラクタが所定の動作を行った時点以降のキャラクタの各動作以外のゲーム状況を示す状況パラメータを監視し、セリフ決定手段が、監視された状況パラメータに基づき、出力部から出力されるセリフを決定する。このため、進行中のゲーム状況に対してリアルタイムで出力されるセリフに多様性を持たせつつ、そのゲーム状況に適したセリフを出力することができる。例えば、ユーザが今まさに操作しているゲームプレイ画面中のゲームのキャラクタの動作に適したセリフを、リアルタイムで出力できる。

【0009】

前記コンピュータを、前記キャラクタの動作回数をキャラクタごとにカウントする動作カウント手段として更に機能させ、前記状況パラメータは、カウントされる前記動作回数

10

20

30

40

50

を含んでもよい。これにより、例えば、ユーザが今まさに操作しているゲームプレイ画面中のゲームのキャラクタの動作に対して、その動作回数に適したセリフを、リアルタイムで出力できる。

【0010】

前記コンピュータを、前記キャラクタが前記所定の動作を行った時点からの経過時間をカウントする時間カウント手段として更に機能させ、前記状況パラメータは、カウントされる前記経過時間を含んでもよい。これにより、例えば、進行中のゲーム状況に対して、ゲームのキャラクタが動作した時点からの経過時間に適したセリフを、リアルタイムで出力できる。

【0011】

前記時間カウント手段は、前記経過時間として、前記所定の動作を行ったまたは行っていないキャラクタの状態の継続時間をカウントしてもよい。例えば、進行中のゲーム状況に対して、ゲームのキャラクタのある連続動作や状態の継続時間に適したセリフを、リアルタイムで出力できる。

【0012】

前記コンピュータを、前記所定の動作に起因して、所定の動作結果パラメータを変更する動作結果パラメータ変更手段として更に機能させ、前記状況パラメータは、前記動作結果パラメータ変更手段により変更される前記動作結果パラメータを含んでもよい。これにより、例えば、格闘ゲームにおけるあるキャラクタが相手キャラクタに対して行った攻撃による体力ゲージなどの変化から、その変化に適したセリフを、リアルタイムで出力できる。

【0013】

第2の発明は、上記のいずれかのゲームプログラムを記憶したプログラム記憶部と、前記プログラム記憶部に記憶されたプログラムを実行するコンピュータとを備えた、ゲームシステムである。

【0014】

なお、前記ゲームプログラムを記憶したプログラム記憶部は、ゲームシステムが含む装置に内蔵または外付けされる読み書き可能または読み取り可能な記憶装置または記憶媒体であり、例えば、ハードディスク、フラッシュメモリ、光ディスク等を用いることができる。前記プログラム記憶部に記憶されたプログラムは、前記プログラム記憶部が直接接続される装置において実行されてもよいし、前記プログラム記憶部とネットワーク（例えば、インターネット）を介して接続された装置においてダウンロードされて実行されてもよい。

【発明の効果】

【0015】

本発明によれば、進行中のゲーム状況に対してリアルタイムで出力されるセリフに多様性を持たせつつ、そのゲーム状況に適したセリフを出力することができるゲームプログラムおよびゲームシステムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】一実施形態におけるゲームシステムのハードウェア構成を示すブロック図である。

【図2】ゲーム装置のコントローラを示す外観図である。

【図3】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図4】ゲーム装置の制御部の機能的な構成を示すブロック図である。

【図5】セリフデータ、第1出力条件および第2出力条件の対応関係の一例を示す表である。

【図6】セリフ決定処理の流れを示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0017】

<実施形態>

10

20

30

40

50

以下、本発明の一実施形態に係るゲームシステムおよびゲームプログラムについて、図面を参照しつつ説明する。

【0018】

〔ハードウェア構成〕

まず本発明の一実施形態に係るゲームシステム1の構成について説明する。図1は、当該ゲームシステム1を構成するゲーム装置2のハードウェア構成を示すブロック図である。図1に示すように、ゲームシステム1は、ゲーム装置2とサーバ装置4とを備え、ゲーム装置2は、ゲーム装置本体20と、ゲーム装置本体20に有線または無線で接続される一以上のコントローラ31（操作部）、モニタ32（表示部）およびスピーカ33（音声出力部）を備えている。

10

【0019】

ゲーム装置本体20は、その動作を制御するコンピュータである制御部21を備える。制御部21は、例えばCPUを含む。制御部21には、メディアI/F部22、記憶部23、ネットワークI/F部24（通信部）、無線通信制御部25、グラフィック処理部26およびオーディオ処理部27が、それぞれバス21aを介して接続されている。

【0020】

メディアI/F部22は、ゲームを実行するためのゲームメディア34を装填可能なインターフェースである。ゲームメディア34は、例えばDVD-ROM等のディスク型記録媒体であり、その中にゲームの実行に必要なゲームプログラム34aおよびゲームデータ34bが記録されている。このゲームデータ34bには、ゲームを実行するために必要な各種データが含まれる。

20

【0021】

記憶部23は、例えば、大容量記録媒体であるHDD、マスクROMまたはPROMなどの半導体メモリであるROM、および、DRAMまたはSRAMなどから成るRAMで構成される。記憶部23には、ゲームメディア34から読み込んだゲームプログラム34aおよびゲームデータ34b、並びにセーブデータ等が記録される。なお、本実施形態では、ゲーム起動時にゲームメディア34内の全てのゲームデータ34bを読み込まず、ゲームの進行状況（例えばゲームシーンの変わり目など）に応じて適宜必要となるゲームデータを読み込む。

【0022】

ネットワークI/F部24は、インターネットまたはLANなどの通信ネットワークNWに対してゲーム装置2を接続するインターフェースである。ゲーム装置2は、他のゲーム装置2およびサーバ装置4との間で通信ネットワークNWを介して互いに通信可能である。例えば、ゲーム装置2は、外部と通信しながらゲームを進行させる場合に、通信ネットワークNWを介して、他のゲーム装置2との間および／またはサーバ装置4との間でデータの送受信を行う。

30

【0023】

無線通信制御部25は、ゲーム装置本体20に付属するコントローラ31との間で無線により接続され、コントローラ31との間でデータの送受信が可能となっている。コントローラ31は、ユーザによる操作を受け付ける操作装置である。コントローラ31がユーザにより操作されることにより、その操作に対応した操作情報が、無線通信制御部25を介してコントローラ31からゲーム装置2の制御部21に送られる。制御部21は、コントローラ31からの操作情報に基づきゲームを進行させる。

40

【0024】

図2は、図1に示すコントローラ31を示す外観図である。コントローラ31は、略U字形をしており、ユーザが両翼部のハンドル201L、201Rを左右両手で把持して操作する。コントローラ31は、複数の操作子を有する。例えば、コントローラ31の左右上面には操作ボタン群210、220、アナログスティック212、222が設けられており、コントローラ31の右前面にはR1ボタン211、左前面にはL1ボタン221がそれぞれ設けられている。操作ボタン群210およびアナログスティック212はユーザの右手親指で操作され、操作ボタン群220およびアナログスティック222はユーザの左手親指で操作される。また、R1

50

ボタン211、L1ボタン221は、それぞれユーザの右手人差し指、左手人差し指で操作される。

【0025】

さらに、コントローラ31は、操作ボタン群210と操作ボタン群220との間にタッチパッド230を備えている。タッチパッド230は、横長の長方形形状を成しており、周知のように、ユーザがタッチパッド230の表面に指先等を接触または近接させることで、接触または近接点（入力点）の位置情報（座標）を、図1の制御部21へ出力するものである。さらに、タッチパッド230は、全体を押し込むことで操作ボタンとしても機能する。

【0026】

図1に戻って、グラフィック処理部26は、制御部21の指示に従ってゲーム画像を動画形式で描画する。グラフィック処理部26によって描画されたゲーム画像は、ゲーム画面としてモニタ32に表示される。モニタ32は、ゲーム画像を表示する表示装置（表示部）である。モニタ32は、例えば液晶ディスプレイである。

10

【0027】

オーディオ処理部27は、制御部21の指示に従ってデジタルのゲーム音声を再生および合成する。また、オーディオ処理部27は、外部のスピーカ33と接続される。オーディオ処理部27により再生および合成されたゲーム音声は、音響出力装置としてのスピーカ33から外部へ出力される。なお、オーディオ処理部27には、スピーカ33に加えてまたは代わりに、外部のヘッドフォンなどが接続され得る。

20

【0028】

サーバ装置4は、その動作を制御するコンピュータであるサーバ制御部41を備える。サーバ制御部41は、例えばCPUを含む。サーバ制御部41には、記憶部42およびネットワークI/F部43が、それぞれバス41aを介して接続されている。なお、サーバ装置4は、必要に応じてキーボード等の入力装置、および液晶ディスプレイ等の出力装置を備えていてもよい。

【0029】

記憶部42は、例えば、大容量記録媒体であるHDD、マスクROMまたはPROMなどの半導体メモリであるROM、および、DRAMまたはSRAMなどから成るRAMで構成される。ネットワークI/F部43は、インターネットまたはLANなどの通信ネットワークNWに対してサーバ装置4を接続するインターフェースである。サーバ装置4は、複数のゲーム装置2との間で通信ネットワークNWを介して互いに通信可能である。

30

【0030】

[ゲームの概要]

本実施の形態におけるゲームの概要について説明する。本実施形態で説明されるゲームは、ゲーム装置2から通信ネットワークNWを介してサーバ装置4にアクセスするユーザ同士を対戦可能にする対戦ゲームである。具体的には、この対戦ゲームは、一のユーザが複数のキャラクタの中から選択した一のキャラクタを操作して、対戦相手となる他のユーザが操作するキャラクタと仮想空間内で1対1の格闘を行わせる対戦型格闘ゲームである。

【0031】

図3に、ゲーム画面の一例としての対戦画面Dを示す。対戦画面Dは、仮想カメラによって撮像された仮想空間Sの画像を含む。仮想空間Sには、ユーザが操作する一のプレイヤーキャラクタ（以下、ユーザキャラクタ）PAと、そのユーザキャラクタPAと戦うキャラクタ（以下、対戦相手キャラクタ）PBが配置される。仮想カメラは、仮想空間S内に配置され、2つのキャラクタPA、PBの位置に応じて、2つのキャラクタPA、PBを撮像画像に含むように、仮想空間S内を移動したり、ズームしたりする。

40

【0032】

対戦画面Dは、様々なアイコンを含む。例えば、対戦画面Dにおける上部には、2つの体力ゲージG1、G2が左右方向に間隔をあけて配置されている。2つの体力ゲージG1、G2は、それぞれ、2つのキャラクタPA、PBの体力値を示す。また、対戦画面Dにおける2つの体力ゲージG1、G2の間に、対戦の残り時間が示される時間表示領域G3が配置されている

50

。また、対戦画面Dにおける下部には、2つの技ゲージG4、G5が左右方向に間隔をあけて配置されている。2つの技ゲージG4、G5は、それぞれ、2つキャラクタPA、PBの技ポイントを示す。各技ポイントは、2つキャラクタPA、PBに特有の所定の技が発動される際に、その技に応じた量だけ消費される。

【0033】

また、本ゲームでは、対戦中にスピーカ33から出力されるゲーム音声に、対戦の実況を解説する仮想の実況解説者のセリフ（言葉）が含まれる。例えば、図3のようにキャラクタPAが所定の攻撃動作を行った場合、予め用意された複数のセリフの中から1つのセリフ（例えば「キャラクタPAの攻撃技が決まった！！」など）が選択され、スピーカ33から出力される。本ゲームでは、キャラクタの動作を行った時点以降のゲーム状況に応じて、出力されるセリフが決定される。

【0034】

〔機能的構成〕

図4は、ゲーム装置2の制御部21の機能的な構成を示すブロック図である。ゲーム装置2の制御部21は、ゲームプログラム34aを実行することにより、仮想空間生成手段51、キャラクタ制御手段52、ゲーム進行手段53、状況監視手段54、動作結果パラメータ変更手段55、時間カウント手段56、動作カウント手段57およびセリフ決定手段58として機能する。

【0035】

仮想空間生成手段51は、二次元または三次元の仮想空間Sを生成する。仮想空間Sには、上述したユーザキャラクタPAおよび対戦相手キャラクタPBが配置される。

【0036】

キャラクタ制御手段52は、コントローラ31に対するユーザの操作に基づき、ゲーム内の仮想空間Sに配置されたユーザキャラクタPAの行動を制御する。例えば、ユーザはコントローラ31を操作することにより、ユーザキャラクタPAを仮想空間S内で移動させたり、ユーザキャラクタPAに対戦相手キャラクタPBを攻撃させたりすることができる。

【0037】

具体的には、ユーザキャラクタPAの動作は、コントローラ31に対するユーザの操作に応じて決定される。コントローラ31が有する各操作子（より詳しくは、各操作子に対する操作）には、予め定めたユーザキャラクタPAの動作が割り当てられている。

【0038】

例えば、操作ボタン群210（図2参照）が含む4つのボタンには、それぞれ、「弱パンチ」、「強パンチ」、「弱キック」、「強キック」などのユーザキャラクタPAの動作が割り当てられている。例えば、操作ボタン群220が含む4つのボタンには、それぞれ、「画面右への移動」、「画面左への移動」、「ジャンプ」、「しゃがむ」などのユーザキャラクタPAの動作が割り当てられている。

【0039】

また、このゲームでは、コントローラ31に対して予め定めた複数の操作入力（例えば操作ボタン群210,220のうちの複数のボタンの同時押しや、所定の時間内の予め定めた順で一連のボタン押し、それらの組合せなど）がなされることにより、ユーザキャラクタPAは、予め定めた1または一連の動作（以下、「特殊動作」と呼ぶ）を行う。特殊動作が一連の動作である場合、特殊動作は、例えばパンチやキックなどの複数の動作を含む。特殊動作が含む複数の動作のそれぞれは、コントローラ31に対する1つの操作入力（1回のボタン押し）に対応しているのではなく、特殊動作が含む複数の動作セットが、コントローラ31に対する複数の操作入力のセットに対応し得る。

【0040】

特殊動作は、ユーザキャラクタPAの種類に応じて異なる。例えば特殊動作は、ユーザキャラクタPAに特有の攻撃技である。特殊動作は、技ゲージG4、G5を所定量消費することによって発動可能な攻撃技を含む。特殊動作を発動するためのコントローラ31に対する予め定めた複数の操作入力は、ユーザキャラクタPAの種類に応じて異なる。

【0041】

また、キャラクタ制御手段52は、対戦相手ユーザのゲーム装置2から受信した操作情報に基づき、対戦相手キャラクタPBの行動を制御する。

【0042】

ゲーム進行手段53は、ゲームを進行させる。具体的には、例えば、ゲーム進行手段53は、対戦中において、その対戦に関連する各種パラメータ（各キャラクタPA、PBの残り体力値や対戦の残り時間など）を管理して、対戦の開始および終了を決定したり、対戦画面D中の情報を更新したりする。例えば、ゲーム進行手段53は、対戦が開始すると、対戦の残り時間をカウントダウンして対戦画面Dに表示する。

【0043】

状況監視手段54は、ゲーム対戦中に第1出力条件および第2出力条件が満たされたか否かを判定する。

【0044】

第1出力条件は、キャラクタPA、PBのいずれかが所定の動作を行うことである。すなわち、状況監視手段54は、キャラクタPA、PBのいずれかが所定の動作を行ったか否かを判定する。

【0045】

第2出力条件は、第1出力条件として行ったか否かを判定された所定の動作に応じた1または複数の状況パラメータに対して設定された条件である。状況パラメータは、例えば、動作結果パラメータ変更手段55、時間カウント手段56および動作カウント手段57により算出される。状況パラメータについて、詳細は後述する。

【0046】

セリフ決定手段58は、状況監視手段54により監視された1または複数の状況パラメータに基づき、スピーカ33から出力されるセリフを決定する。

【0047】

具体的には、記憶部23に、複数のセリフデータが記憶されており、各セリフデータに第1出力条件および第2出力条件が設定されている。セリフ決定手段58は、状況監視手段54が上述した第1出力条件および第2出力条件が満たされたと判定した場合に、その第1出力条件および第2出力条件に対応するセリフを、スピーカ33から出力されるゲーム音声として決定する。

【0048】

〔セリフの決定方法〕

セリフ決定手段58の決定方法について、図5を参照して詳細に説明する。図5は、セリフデータ、第1出力条件および第2出力条件の対応関係の一例を示す表である。複数のセリフデータは、記憶部23に記憶されている。各セリフデータは、仮想の話者（本例では実況解説者）によって話されたセリフとしてのゲーム音声を示すゲーム音声データである。

【0049】

（第1出力条件）

記憶部23に記憶された複数のセリフデータには、それぞれ、第1出力条件が設定されている。すなわち、複数のセリフデータには、それぞれ、キャラクタの動作に関する情報が対応付けて記憶部23に記憶されている。

【0050】

本実施形態において、第1出力条件は、その条件に対応するセリフがスピーカ33から出力されるための条件の1つとなっている。すなわち、セリフがスピーカ33から出力されるには、そのセリフに対応するキャラクタ動作が行われることが必要となる。言い換えれば、各セリフに対応するキャラクタ動作が行われ限り、そのキャラクタ動作に対応するセリフは出力されない。

【0051】

セリフごとに、対応付けられたキャラクタ動作は異なる。例えば図5には、「攻撃技Xが決まった!!」、「うまくガードした!」、「再び攻撃技X!!」といういずれのセリ

10

20

30

40

50

フに対しても、第1出力条件として、キャラクタ動作である攻撃技Xが対応付けられていることが示されている。また、図5には、「怒涛の連続攻撃!」というセリフに対して、第1出力条件として、キャラクタのパンチまたはキックが対応付けられており、「防戦一方だ!」というセリフに対して、第1出力条件として、キャラクタのガード動作が対応付けられていることが示されている。

【0052】

セリフは、任意のキャラクタの動作に対して対応付けられていてもよいし、予め定めたキャラクタに対して対応付けられていてもよい。例えば、セリフは、ユーザキャラクタPAの動作のみに対応付けられていてもよいし、対戦相手キャラクタPBの動作のみに対応付けられていてもよいし、予め定めた種類のキャラクタの動作に対して対応付けられていてもよい。

10

【0053】

このように、複数のセリフデータのそれぞれに対してキャラクタの所定の動作が対応付けられており、状況監視手段54は、これらのキャラクタの所定の動作のうちのいずれかが対戦中に行われたか否かを判定する。なお、状況監視手段54がキャラクタの所定の動作が行われたと判定するタイミングは、所定の動作が完了した時点でもなくてもよい。例えば、状況監視手段54は、キャラクタの所定の動作の開始したタイミングや、その所定の動作の途中で、キャラクタの所定の動作が行われたと判定してもよい。

【0054】

(第2出力条件)

20

また、記憶部23に記憶された複数のセリフデータには、それぞれ、第2出力条件が設定されている。すなわち、複数のセリフデータには、それぞれ、状況パラメータとその状況パラメータに対して予め定めた条件が対応付けて記憶部23に記憶されている。

【0055】

本実施形態において、第2出力条件は、その条件に対応するセリフがスピーカ33から出力されるための条件の1つとなっている。すなわち、セリフがスピーカ33から出力されるには、そのセリフに応じた状況パラメータが、そのセリフに応じた予め定めた条件を満たすことが必要となる。

【0056】

ここで、状況パラメータについて説明する。状況パラメータは、第1出力条件として行ったか否か判定された所定の動作を行った時点以降のキャラクタPA、PBの各動作以外のゲーム状況を示すパラメータである。

30

【0057】

例えば状況パラメータには、動作結果パラメータ変更手段55により変更される動作結果パラメータが含まれる。動作結果パラメータ変更手段55は、キャラクタPA、PBのいずれかのキャラクタが行った所定の動作に起因して、所定の動作結果パラメータを変更する。動作結果パラメータを変更する起因となる所定の動作は、第1出力条件として行ったか否か判定された動作である。

【0058】

例えば、動作結果パラメータには、キャラクタPA、PBのうち、一方のキャラクタの攻撃を受けた他方のキャラクタの残りの体力値や体力値変化量(ダメージ量)が含まれる。また、例えば、動作結果パラメータには、各キャラクタPA、PBが所定の技を発動したときに、各キャラクタPA、PBの技ポイントの消費量や消費後の残りの値が含まれる。

40

【0059】

また、例えば、動作結果パラメータには、キャラクタPA、PBの一方が所定の動作を行ったことに起因して生じた、キャラクタPA、PBの一方に対する他方の相対位置(キャラクタPA、PB同士の距離など)、および、キャラクタPA、PBの一方または双方の絶対位置(仮想空間SにおけるキャラクタPA、PBの位置)が含まれる。

【0060】

また、例えば状況パラメータには、時間カウント手段56によりカウントされる経過時間

50

が含まれる。時間カウント手段56は、キャラクタPA、PBのいずれかが所定の動作を行った時点からの経過時間をカウントする。経過時間をカウントする起点となる所定の動作は、第1出力条件として行ったか否か判定された動作である。例えば時間カウント手段56は、経過時間として、カウントの起点となったその所定の動作を行った、または行っていないキャラクタの状態の継続時間をカウントする。

【0061】

例えば時間カウント手段56は、キャラクタPA、PBのいずれかのキャラクタが立つ動作を行った場合に、その動作が行われた時点からのキャラクタの立ち状態（静止状態）の継続時間をカウントする。

【0062】

例えば時間カウント手段56は、キャラクタPA、PBの一方が連続的に攻撃動作を実行する場合の連続攻撃動作の開始時点から連続的に攻撃している状態の継続時間をカウントする。時間カウント手段56は、キャラクタの前の攻撃動作とその次の攻撃動作の間の時間が所定時間以内であるものを、キャラクタが連続的に攻撃していると判定してもよい。

【0063】

例えば時間カウント手段56は、キャラクタPA、PBの一方の攻撃を他方がガードした時点からの、そのガードをしたキャラクタが攻撃動作を行っていない状態の継続時間をカウントする。例えば時間カウント手段56は、キャラクタPA、PBの一方が攻撃動作を行った時点からの、キャラクタPA、PBの双方が全く攻撃動作を実行しない状態、いわゆる膠着状態の継続時間をカウントする。

【0064】

また、例えば状況パラメータには、動作カウント手段57によりカウントされる動作回数が含まれる。動作カウント手段57は、各キャラクタPA、PBの動作回数をキャラクタごとにカウントする。

【0065】

例えば動作カウント手段57は、1つの対戦における各キャラクタPA、PBが所定の動作（例えば特殊動作）の実行回数を、キャラクタごとにカウントする。

【0066】

例えば動作カウント手段57は、各キャラクタPA、PBの連続的に攻撃していると判定された攻撃動作の回数（連続攻撃回数）をカウントする。例えば動作カウント手段57は、キャラクタPA、PBの一方が連続的に攻撃動作を実行する場合の連続攻撃回数のうち、キャラクタPA、PBの他方がガードなしでダメージを受けた攻撃の回数をカウントしてもよい。

【0067】

セリフごとに、1つまたは複数の状況パラメータが対応付けられている。セリフごとに、対応する状況パラメータに対して設定した条件（すなわち、第2出力条件）は異なる。例えばセリフごとに、動作結果パラメータが所定の範囲にあること、キャラクタが所定の動作を行った時点からの経過時間が所定の時間に達したこと、キャラクタの動作回数が所定の回数に達したことなどの条件が設定されている。

【0068】

例えば図5には、「攻撃技Xが決まった！！」および「うまくガードした！」というセリフに対して、それぞれ、キャラクタPA、PBの一方が攻撃技Xを行った場合におけるキャラクタPA、PBの他方の体力値変化が状況パラメータとして設定されている。そして、これらセリフに対して、それぞれ、第2出力条件として、15～25と0～10という互いに異なる体力値変化の範囲が設定されている。

【0069】

また、「再び攻撃技X！！」というセリフには、第2出力条件として、攻撃技Xの攻撃回数が5回に達することが第2出力条件として定められている。また、「怒濤の連続攻撃！」というセリフには、連続して出されるキャラクタのパンチまたはキックの攻撃動作の回数が5回に達することが第2出力条件として定められている。また、「防戦一方だ！」というセリフには、ガードしたキャラクタが攻撃していない状態の継続時間が5秒に達す

10

20

30

40

50

ることが第2出力条件として定められている。

【0070】

このように、状況監視手段54は、キャラクタPA、PBのいずれかが所定の動作を行ったと判定した場合に、その動作の時点以降に、その動作に応じた1または複数の状況パラメータを監視する。そして、状況監視手段54は、監視する状況パラメータが予め定めた条件を満たしたか否か、つまり第2出力条件が満たされたか否かを判定する。

【0071】

〔セリフ決定処理〕

次に、本実施形態において出力されるセリフを決定するためのセリフ決定処理について、図6を参照して説明する。図6は、セリフ決定処理の流れを示すフローチャートである。セリフ決定処理は、対戦中に出力される仮想の実況解説者のセリフを決定する。セリフ決定処理は、状況監視手段54、動作結果パラメータ変更手段55、時間カウント手段56、動作カウント手段57およびセリフ決定手段58により実行される。

10

【0072】

セリフ決定処理では、キャラクタPA、PBの対戦が開始すると、状況監視手段54は、第1出力条件が満たされたか否かを判定する。つまり、状況監視手段54は、キャラクタPA、PBが所定の動作を行ったか否かを監視する（ステップS1）。

【0073】

キャラクタPA、PBのいずれかが所定の動作を行ったと判定された場合（ステップS1：Yes）、動作結果パラメータ変更手段55は、ステップS1で行ったと判定された所定の動作に起因して、所定の動作結果パラメータ（キャラクタの体力値など）を変更する（ステップS2）。

20

【0074】

また、時間カウント手段56は、ステップS1で判定された所定の動作が行われた時点からの経過時間をカウントする（ステップS3）。

【0075】

また、動作カウント手段57は、各キャラクタPA、PBの所定の動作の回数をキャラクタごとにカウントする（ステップS4）。

【0076】

状況監視手段54は、第2出力条件が満たされたか否かを判定する。つまり、状況監視手段54は、ステップS1で行ったと判定された動作に対応する状況パラメータを監視し、監視する状況パラメータが、その状況パラメータに対して予め設定された条件を満たすか否かを判定する（ステップS5）。

30

【0077】

なお、ステップS2、S3、S4は、ステップS1で行ったと判定された動作に応じて、適宜スキップされる。また、ステップS1で行ったと判定された動作に対応する状況パラメータが複数ある場合、ステップS5において、状況監視手段54は、複数の状況パラメータを監視し、各状況パラメータが設定された条件を満たすかを判定する。

【0078】

状況監視手段54が監視する状況パラメータに所定の条件を満たすものが存在した場合（ステップS5：Yes）、セリフ決定手段58は、その条件を満たした状況パラメータに対応するセリフを、スピーカ33から出力されるゲーム音声として決定する（ステップS6）。

40

【0079】

ステップS5で条件を満たした状況パラメータが複数ある場合、セリフ決定手段58は、それら条件を満たした状況パラメータにそれぞれ対応する複数のセリフの中から、スピーカ33から出力されるセリフを決定する。セリフ決定手段58による複数のセリフの中から1のセリフを決定する方法は、いかなる方法でもよい。

【0080】

例えば、セリフ決定手段58は、スピーカ33から出力されるセリフとして、複数のセリフの中から1のセリフをランダムで決定してもよい。例えば、セリフ決定手段58は、対戦

50

中にスピーカ33から出力されるセリフとして、その対戦においてまだ出力されていないセリフを既に出力されたセリフよりも優先的に決定してもよい。また、各セリフに対して予め優先度が設定されていてもよく、セリフ決定手段58は、設定された優先度に基づき、複数のセリフの中から1のセリフを決定してもよい。

【0081】

セリフ決定手段58が、出力されるセリフを決定すると、セリフ決定処理は終了する。また、ステップS1で、キャラクタPA、PBのいずれも所定の動作を行っていないと判定された場合（ステップS1：No）、出力されるセリフを決定することなく、セリフ決定処理は終了する。また、ステップS5で、状況監視手段54が監視する状況パラメータに所定の条件を満たすものが存在しなかった場合（ステップS5：No）も、出力されるセリフを決定することなく、セリフ決定処理は終了する。

【0082】

以上をまとめると、本実施形態に係るゲームプログラム34aは、スピーカ33（出力部）と、制御部21（コンピュータ）とを備えるゲームシステム1において、前記制御部21に実行されるゲームプログラム34aであって、前記制御部21を、仮想空間Sを生成する仮想空間生成手段51、前記仮想空間Sに配置されたキャラクタPA、PBの動作を制御するキャラクタ制御手段52、前記キャラクタPA、PBのいずれかのキャラクタが所定の動作を行った時点以降の前記キャラクタPA、PBの各動作以外のゲーム状況を示す状況パラメータを監視する状況監視手段54、監視された前記状況パラメータに基づき、前記スピーカ33から出力されるセリフを決定するセリフ決定手段58、として機能させるゲームプログラムである。

【0083】

このゲームプログラム34aによれば、進行中のゲーム状況に対してリアルタイムで出力されるセリフに多様性を持たせつつ、そのゲーム状況に適したセリフを出力することができる。例えば、ユーザが今まさに操作しているゲームプレイ画面中のゲームのキャラクタの動作に適したセリフを、リアルタイムで出力できる。

【0084】

また、本実施形態では、状況パラメータは、動作カウント手段57によりカウントされる動作回数を含む。これにより、例えば、ユーザが今まさに操作しているゲームプレイ画面中のゲームのキャラクタの動作に対して、その動作回数に適したセリフを、リアルタイムで出力できる。

【0085】

また、本実施形態では、状況パラメータは、時間カウント手段56によりカウントされる経過時間を含む。これにより、例えば、進行中のゲーム状況に対して、ゲームのキャラクタが動作した時点からの経過時間に適したセリフを、リアルタイムで出力できる。

【0086】

特に、時間カウント手段56が、PA、PBによる動作により生じた、前記動作を行ったまたは行っていないキャラクタの状態の継続時間をカウントする場合、例えば、進行中のゲーム状況に対して、ゲームのキャラクタのある連続動作や状態の継続時間に適したセリフを、リアルタイムで出力できる。

【0087】

また、本実施形態では、状況パラメータは、動作結果パラメータ変更手段55により変更される動作結果パラメータを含む。これにより、例えば、格闘ゲームにおけるあるキャラクタが相手キャラクタに対して行った攻撃による体力ゲージなどの変化から、その変化に適したセリフを、リアルタイムで出力できる。

【0088】

＜その他の実施形態＞

本発明は上述した実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲で種々の変形が可能である。

【0089】

例えばゲームプログラム34aは、ゲームメディア34に記録されていなくてもよく、例えば、外部から通信ネットワークNWを介してゲーム装置2にダウンロードされてもよい。例えば、本発明のゲームシステムが備えるゲーム装置2は、スマートフォンなどの携帯情報端末であってもよく、操作部および表示部はタッチスクリーンなどであってもよい。また、ゲーム画面を表示する表示装置は、ヘッドマウントディスプレイなどであってもよい。

【0090】

また、上記実施形態では、ゲームシステム1は、ゲーム装置2およびサーバ装置4を備えていたが、本発明のゲームシステムは、サーバ装置4を備えない構成であってもよい。本発明は、オンラインゲームだけでなく、オフラインゲームにも適用可能である。例えば、本発明は、ユーザが操作するユーザキャラクタを操作して、CPUにより動作が制御されるノンプレイヤキャラクタとしての対戦相手キャラクタと対戦させるCPU対戦可能なゲームに適用可能である。また、本発明が適用されるゲームの種類は特に限定されず、例えば対戦型格闘ゲームだけでなく、キャラクタが仮想空間にて動作する態様のアクションゲームやスポーツゲームなどにも適用可能である。

【0091】

また、上記実施形態では、ゲーム装置2の制御部21は、ゲームプログラム34aを実行することにより、仮想空間生成手段51、キャラクタ制御手段52、ゲーム進行手段53、状況監視手段54、動作結果パラメータ変更手段55、時間カウント手段56、動作カウント手段57およびセリフ決定手段58として機能したが、これら機能部51～58の一部の機能部については機能しなくてもよい。

【0092】

例えば状況パラメータは、キャラクタが行った所定の動作に起因して変更される所定の動作結果パラメータが含まれなくてもよく、この場合、ゲーム装置2の制御部21は、動作結果パラメータ変更手段55として機能しなくてもよい。例えば状況パラメータは、キャラクタが所定の動作を行った時点からの経過時間が含まれなくてもよく、この場合、ゲーム装置2の制御部21は、時間カウント手段56として機能しなくてもよい。例えば状況パラメータは、キャラクタの動作回数が含まれなくてもよく、この場合、ゲーム装置2の制御部21は、動作カウント手段57として機能しなくてもよい。

【0093】

また、上記実施形態では、状況パラメータとして、動作結果パラメータ、キャラクタが所定の動作を行った時点からの経過時間、キャラクタの動作回数が説明されたが、状況パラメータが、これら以外のパラメータを含んでもよい。例えば、本発明が対戦やイベントなどに対して制限時間を予め設定するゲームに適用される場合、状況パラメータは、対戦やイベントなどの開始からの経過時間や制限時間までの残り時間などを含んでもよい。例えば、本発明がスポーツゲームに適用される場合、状況パラメータは、スポーツにおける点数（例えばサッカーゲームにおける各チームの得点）や対戦相手との点差、点を獲得するためのキャラクタ動作の回数（例えばサッカーゲームにおけるシュート数）などを含んでもよい。例えば、キャラクタPA、PBの一方に対する他方の相対位置や、各キャラクタPA、PBの絶対位置が、キャラクタPA、PBの一方が所定の動作を行ったことに起因して生じたものでない場合、これら相対位置および絶対位置は、動作結果パラメータに含まれないが、状況パラメータには含まれてもよい。

【0094】

また、動作結果パラメータは、上記実施形態で説明されたものに限定されない。例えば、動作結果パラメータは、キャラクタのスタミナ値、精神力、魔力（魔法力）やそれらの変化量を含んでもよい。また、例えば動作結果パラメータは、気絶・睡眠・毒・沈黙・火傷など、いわゆる状態異常と表現されるキャラクタにとって不利な効果が付与された状態を示すパラメータを含んでもよい。また、例えば動作結果パラメータは、体力値などの回復や状態異常からの回復など、キャラクタにとって有利な効果が付与された状態を示すパラメータを含んでもよい。

【0095】

また、上記実施形態では、動作結果パラメータに、キャラクタPA、PBの一方に対する他方の相対位置、および、キャラクタPA、PBの一方または双方の絶対位置が含まれることが説明されたが、動作結果パラメータは、これら以外の位置情報であってもよい。例えば動作結果パラメータは、仮想空間のあるオブジェクトに対するキャラクタの相対位置でもよいし、仮想空間のあるオブジェクトに対するキャラクタの相対位置であってもよい。例えば、動作結果パラメータは、仮想空間における高さ方向も含む位置情報（例えばキャラクタ間の高低差を示すもの）であってもよい。なお、位置情報は、距離情報および方向情報のいずれか一方であり得る。

【0096】

時間カウント手段56は、各キャラクタPA、PBによる動作の継続時間をカウントしてもよい。

10

【0097】

また、サーバ装置4のサーバ制御部41が、記憶部42に記憶されたゲームプログラムを実行することにより、機能部51～58の一部または全部として機能してもよい。この場合、本発明のゲームプログラムは、サーバ装置4に記憶され、またはゲーム装置2およびサーバ装置4に分散して記憶される。すなわち、本発明における「コンピュータ」は、ゲーム装置2の制御部21およびサーバ装置4のサーバ制御部41の少なくとも一方であればよい。

【0098】

また、セリフデータは、ゲーム装置2の記憶部23に記憶されていなくてもよく、例えばサーバ装置4の記憶部42などの別の記憶装置に記憶されていてもよい。

20

【0099】

図5に示すセリフデータ、第1出力条件および第2出力条件の対応関係は例示にすぎない。例えば図5では、1つのセリフに対して、1つのキャラクタ動作が対応付けられていたが、1つのセリフに対して、複数のキャラクタの動作や、1つのキャラクタの複数の動作が対応付けられていてもよい。1つのセリフに対して複数の動作が対応付けられている場合、例えば状況監視手段は、セリフに対応する複数の動作の全てが行われたか否かを判定してもよいし、対応する複数の動作のいずれか1つが行われたか否かを判定してもよい。

【0100】

また、例えば図5では、1つのセリフに対して、状況パラメータに対する条件が1つ設定されていたが、1つのセリフに対して、状況パラメータに対する条件が複数設定されていてもよい。1つのセリフに対して状況パラメータに対する条件が複数設定されている場合、セリフに対応する複数の条件の全てが満たされることを第2出力条件としてもよいし、セリフに対応する複数の条件のいずれか1つが満たされることを第2出力条件としてもよい。

30

【0101】

上記実施形態では、セリフ決定手段58は、対戦の実況を解説する仮想の実況解説者のセリフを決定したが、セリフ決定手段58が決定するセリフはこれに限定されない。例えば、セリフ決定手段58は、例えば仮想空間に配置されるキャラクタなど、仮想の実況解説者とは異なる話者のセリフを決定してもよい。

【0102】

40

また、上記実施形態では、セリフ決定手段58が決定したセリフを、ゲーム音声として出力する態様が説明されたが、本発明は、これに限定されない。例えば、本発明は、セリフ決定手段58が決定したセリフを表示装置に文字として出力するものにも適用可能である。すなわち、本発明における「出力部」は、スピーカやヘッドフォンなどのセリフをゲーム音声として出力可能に構成された音声出力装置でなくてもよく、モニターやタッチスクリーンなどの表示装置であってもよい。この場合、セリフデータは、セリフとしてのゲーム音声を示すゲーム音声データでなく、セリフとしての文字を示す文字データである。

【0103】

また、本発明は、ゲームのプレイ動画の配信にも適用可能である。つまり、本発明における「出力部」は、ゲームをプレイするプレイヤーに対して出力するものに限らず、配信さ

50

れるゲームのプレイ動画を視聴する視聴者に対して出力するものであってもよい。例えば、ゲームをプレイするプレイヤ（配信者）のための出力部からは、セリフを出力しなくてもよく、ゲームのプレイ動画を視聴する視聴者のための出力部からのみセリフを出力するようにしてもよい。例えば、ゲームのプレイ動画を視聴する視聴者のための出力部からだけセリフを出力するために、（実況セリフありの動画を視聴するために）、何らかの対価が必要であってもよい。例えば、対価は、課金することであったり、サブスクリプション契約を行うことであったり、配信者に対する金銭の寄付（いわゆる投げ銭）を行うことであつたりしてもよい。

【符号の説明】

【0104】

- 1 : ゲームシステム
- 2 : ゲーム装置
- 4 : サーバ装置
- 21 : 制御部
- 23 : 記憶部
- 31 : コントローラ
- 32 : モニタ
- 33 : スピーカ
- 41 : サーバ制御部
- 42 : 記憶部
- 51 : 仮想空間生成手段
- 52 : キャラクタ制御手段
- 53 : ゲーム進行手段
- 54 : 状況監視手段
- 55 : 動作結果パラメータ変更手段
- 56 : 時間カウント手段
- 57 : 動作カウント手段
- 58 : セリフ決定手段

10

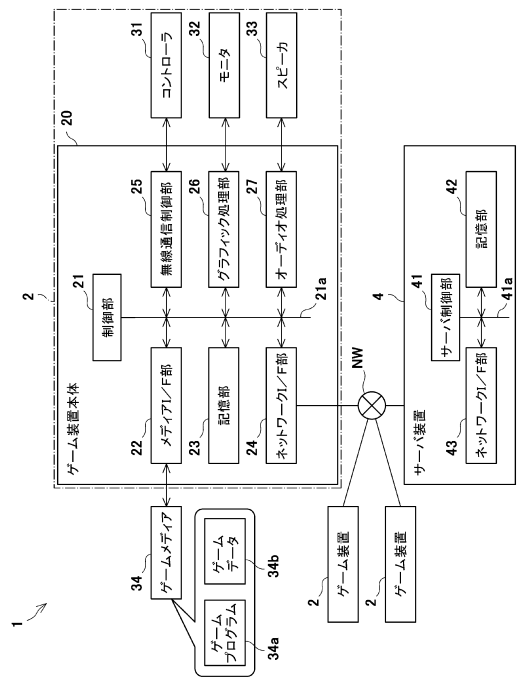
20

30

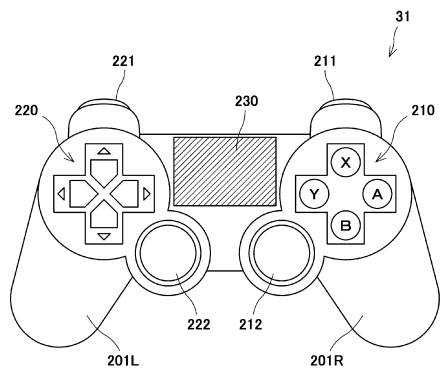
40

50

【図面】
【図 1】



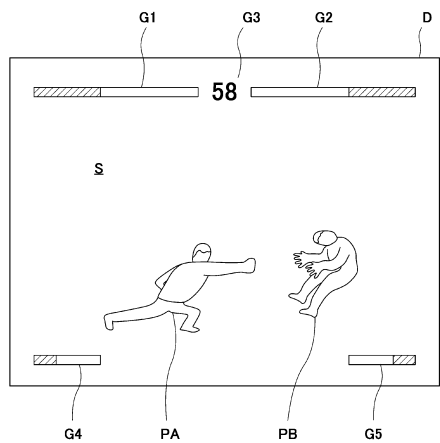
【図 2】



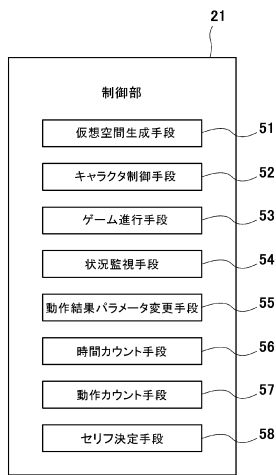
10

20

【図 3】



【図 4】



30

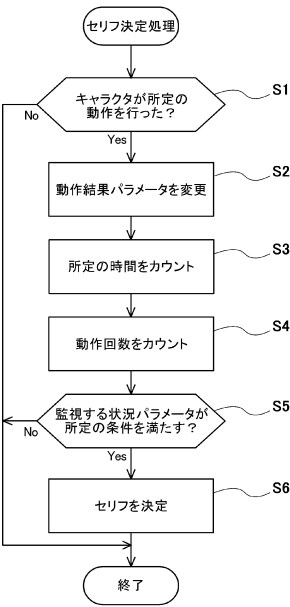
40

50

【図 5】

第2出力条件 (状況パラメータに関する条件)		
セリフ	第1出力条件 (キャラクター動作に関する条件)	
「攻撃技Xが決まった!!」	攻撃技X	「技を受けた側のキャラクターの体力値変化: 15~25」
「うまくガードした!」	攻撃技X	「技を受けた側のキャラクターの体力値変化: 0~10」
「再び攻撃技X!!」	攻撃技X	「攻撃技Xの回数: 2回」
「怒涛の連続攻撃!」	パンチまたはキック	「連続して出された攻撃動作の回数: 5回」
「防戦一方だ!」	ガード	「ガードした側のキャラクターが攻撃していない時間: 5秒」

【図 6】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2003-024625 (JP, A)
特開 2014-184311 (JP, A)
特開 2010-046206 (JP, A)
特開 2011-000377 (JP, A)
ファイティングスタジオ, カプコン完璧攻略シリーズ 36 バイオハザード コードベロニ
カ完全版 完全攻略ガイド 初版, 単行本, 2003年08月15日, 単行本2005-00067-001
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 13/00-13/98
A 63 F 9/24