

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7527428号
(P7527428)

(45)発行日 令和6年8月2日(2024.8.2)

(24)登録日 令和6年7月25日(2024.7.25)

(51)国際特許分類

FI

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/54 (2014.01)

A 6 3 F 13/85 (2014.01)

A 6 3 F 13/533 (2014.01)

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/54

A 6 3 F 13/85

A 6 3 F 13/533

請求項の数 8 (全34頁)

(21)出願番号	特願2023-51394(P2023-51394)	(73)特許権者	511249637
(22)出願日	令和5年3月28日(2023.3.28)		株式会社C y g a m e s
審査請求日	令和5年7月4日(2023.7.4)		東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
特許法第3 0条第2項適用 (証明書1)	令和4年4月1日公開 https://granbluefantasy.jp/pages/?p=41065 (証明書2)	(74)代理人	110000925
令和4年4月14日公開 http://game.granbluefantasy.jp/ https://dmm.granbluefantasy.jp/ https://apps.apple.com/jp/app/guranburufantaji/id852882903 https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.mbga.a12016007.lite&hl=ja https://www.andapp		弁理士法人信友国際特許事務所	
	最終頁に続く	(72)発明者	堀川 将章
			東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
		(72)発明者	川崎 星志
			東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
		審査官	赤坂 祐樹
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、コンテンツ情報表示方法及び情報処理装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

入力部を介して入力される指示により、それぞれが異なる機能を有する複数のコンテンツのうちの少なくとも一種類以上のコンテンツを実行させてゲームを進行させるプログラムであって、

前記コンテンツの内容に関する表示が行われるコンテンツ情報表示モードにおいて、前記コンテンツの内容を示す表示が行われるコンテンツ内容表示画面を表示部に表示させる手順と、

前記入力部を介して、前記コンテンツ内容表示画面における特定の表示が選択された場合、前記特定された表示と予め対応付けられたコンテンツを実行させる手順と、をコンピューターに実行させるためのプログラムであって、

前記特定の表示と予め対応付けられたコンテンツの機能は、所定の時間分連続するフレームによって構成されるアニメーションを再生する機能であり、

前記コンテンツの機能は、バトルシーン実行機能又は会話シーン実行機能であり、

前記アニメーションは、ゲームの進行を規定するシナリオにおいて、前記バトルシーン又は会話シーンの前後又は合間に挟まれるアニメーションシーンを構成するアニメーションであり、

前記特定の表示は、該特定の表示と対応付けられている情報が前記アニメーションであることを示す情報であって、前記アニメーションの内容の一部を示す情報、該前記アニメーションの再生時間のいずれか1つ以上の情報に関する文字又は画像で構成され、

前記コンテンツ情報表示モードでは、前記コンテンツ情報表示モードにおいて、複数種類の前記コンテンツの機能を予め定められた進行の順序に沿って実行させる順実行モードにおいて実行中であったコンテンツに対応付けられた会話シーンを構成するすべてのセリフデータが、前記コンテンツ内容表示画面に一覧で表示され、
前記コンテンツ情報表示モードへの切り替えは、前記順実行モードの実施中において、前記コンテンツ内容表示画面を表示する指示に基づき生成される操作信号の入力を検出した場合に行われる

プログラム。

【請求項 2】

前記特定の表示と予め対応付けられた前記コンテンツの実行が完了した後、前記表示部に再び前記コンテンツ内容表示画面を表示させる手順をコンピューターに実行させるための請求項 1 に記載のプログラム。

10

【請求項 3】

前記コンテンツ内容表示画面において、前記コンテンツの内容に関する表示を略矩形の領域内において行わせ、前記略矩形の領域の縦幅は、前記コンテンツの種類によらず略一定とする手順をコンピューターに実行させるための

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記順実行モードの実施中において、前記入力部を介して特定の操作が入力された場合であって、前記順実行モードにおいて実行中であったコンテンツに対応付けられた会話シーンが、前記コンテンツ情報表示モードにおける表示が禁止された会話シーンである場合、表示不可の通知を前記表示部に表示させる手順をコンピューターに実行させるための請求項 1 に記載のプログラム。

20

【請求項 5】

前記順実行モードにおいて実行中である会話シーン、又は、前記コンテンツ内容表示画面に表示中の会話シーンのうちの、最後のシーンの表示領域内又は近傍に、該シーンが前記会話シーンの最後のシーンであることを示す情報を表示させる手順をコンピューターに実行させるための

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記順実行モードの実行中に前記入力部を介して前記特定の操作が入力された場合であり、かつ、前記順実行モードにおいて実行中であったコンテンツの機能が会話シーンの実行機能であって、該会話シーンが選択肢を含む会話シーンである場合、前記コンテンツ情報表示モードによって表示させる画面において、前記選択肢のうちの最初の選択肢と対応付けられた会話シーンのシーンを表示させる手順をコンピューターに実行させるための

30

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 7】

入力部を介して入力される指示により、それぞれが異なる機能を有する複数のコンテンツのうちの少なくとも一種類以上のコンテンツを実行させてゲームを進行させるコンテンツ情報表示方法であって、

40

前記コンテンツの内容に関する表示が行われるコンテンツ情報表示モードにおいて、前記コンテンツの内容を示す表示が行われるコンテンツ内容表示画面を表示部に表示させる手順と、

前記入力部を介して、前記コンテンツ内容表示画面における特定の表示が選択された場合、前記特定された表示と予め対応付けられたコンテンツを実行させる手順と、を含み、前記特定の表示と予め対応付けられたコンテンツの機能は、所定の時間分連続するフレームによって構成されるアニメーションを再生する機能であり、

前記コンテンツの機能は、バトルシーン実行機能又は会話シーン実行機能であり、

前記アニメーションは、ゲームの進行を規定するシナリオにおいて、前記バトルシーン又は会話シーンの前後又は合間に挟まれるアニメーションシーンを構成するアニメーション

50

ンであり、

前記特定の表示は、該特定の表示と対応付けられている情報が前記アニメーションであることを示す情報であって、前記アニメーションの内容の一部を示す情報、該前記アニメーションの再生時間のいずれか1つ以上の情報に関する文字又は画像で構成され、
前記コンテンツ情報表示モードでは、前記コンテンツ情報表示モードにおいて、複数種類の前記コンテンツの機能を予め定められた進行の順序に沿って実行させる順実行モードにおいて実行中であったコンテンツに対応付けられた会話シーンを構成するすべてのセリフデータが、前記コンテンツ内容表示画面に一覧で表示され、
前記コンテンツ情報表示モードへの切り替えは、前記順実行モードの実施中において、前記コンテンツ内容表示画面を表示する指示に基づき生成される操作信号の入力を検出した場合に行われる

10

コンテンツ情報表示方法。

【請求項8】

入力部を介して入力される指示により、それぞれが異なる機能を有する複数のコンテンツのうち少なくとも一種類以上のコンテンツを実行させてゲームを進行させる情報処理装置であって、

前記コンテンツの内容に関する表示が行われるコンテンツ情報表示モードにおいて、前記コンテンツの内容を示す表示が行われるコンテンツ内容表示画面を表示部に表示させる表示制御部と、

前記入力部を介して、前記コンテンツ内容表示画面における特定の表示が選択された場合、前記特定された表示と予め対応付けられたコンテンツを実行させるコンテンツ実行部と、を含み、

20

前記特定の表示と予め対応付けられたコンテンツの機能は、所定の時間分連続するフレームによって構成されるアニメーションを再生する機能であり、

前記コンテンツの機能は、バトルシーン実行機能又は会話シーン実行機能であり、

前記アニメーションは、ゲームの進行を規定するシナリオにおいて、前記バトルシーン又は会話シーンの前後又は合間に挟まれるアニメーションシーンを構成するアニメーションであり、

前記特定の表示は、該特定の表示と対応付けられている情報が前記アニメーションであることを示す情報であって、前記アニメーションの内容の一部を示す情報、該前記アニメーションの再生時間のいずれか1つ以上の情報に関する文字又は画像で構成され、
前記コンテンツ情報表示モードでは、前記コンテンツ情報表示モードにおいて、複数種類の前記コンテンツの機能を予め定められた進行の順序に沿って実行させる順実行モードにおいて実行中であったコンテンツに対応付けられた会話シーンを構成するすべてのセリフデータが、前記コンテンツ内容表示画面に一覧で表示され、
前記コンテンツ情報表示モードへの切り替えは、前記順実行モードの実施中において、前記コンテンツ内容表示画面を表示する指示に基づき生成される操作信号の入力を検出した場合に行われる

30

情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

40

【技術分野】

【0001】

本発明は、プログラム、コンテンツ情報表示方法及び情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

コンピューターゲーム（以下、「ゲーム」と略称する）のユーザは、会話シーンに表示される、プレイヤーキャラクタが発する会話を読むことによって、ゲームのストーリーに没入したり、プレイヤーキャラクタに愛着を感じたりしていた。このため、会話がどのように表示されるかという会話の表示形態は、ゲームにおける重要な要素であった。

以下の説明では、ゲームのプレイヤーキャラクタやその他のキャラクタなどがセリフを発

50

して会話するシーンを「会話シーン」と呼ぶ。会話シーンでは、発話するキャラクタと、そのキャラクタの会話とが一つの画面内に表示されることが多い。会話シーンでは、キャラクタの会話以外にも、ゲームの背景を説明する地の文が表示されることもある。このため、本明細書では、キャラクタの会話だけでなく、ゲームの背景説明である地の文も含めて「会話」と呼ぶ。

【0003】

従来のゲームにおいては、ユーザが操作を入力しなくても会話が自動的に進むオート再生機能や、不要な会話シーンをスキップして別の会話を表示させるスキップ機能、会話シーンで再生される会話のあらすじを表示させるあらすじ機能等が搭載されることがあった。これらの機能は、ユーザがプレイヤキャラクタの会話を手軽に読めるように工夫されたものである。

10

ここで、情報処理分野では、例えば、ループ処理を抜けたり、後続の処理を飛ばしたりすることをスキップと呼ぶ。これに対して、本明細書では、例えば、ある会話シーンで会話が表示されている時に、この会話シーンを終了することをスキップと呼ぶ。スキップにより会話シーンが終了した後は、例えば、別の会話シーンが表示されたり、戦闘（バトル）シーンが表示されたりする。

【0004】

例えば、特許文献1には、ユーザ設定において、ユーザの意思によりコンテンツスキップ設定を可能とする技術が開示されている。

特許文献1に開示される技術は、コンテンツスキップ設定が「OFF」設定されているときには、ゲームやクエストの進行に応じてコンテンツの提示タイミングに到達したときに当該コンテンツを提示し、コンテンツスキップ設定が「ON」設定されているときには、コンテンツの提示タイミングに到達しても当該コンテンツを提示しないようにしている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【文献】特開2020-110352号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、ユーザは、会話シーンのスキップ機能や、特許文献1に記載されたようなコンテンツのスキップ機能などを用いてゲームを手早く進行させたいと考える一方で、スキップされるコンテンツの内容についても知りたいと考える場合がある。さらに、コンテンツの内容を知ったユーザは、そのコンテンツを実行したいと考える場合が想定される。

30

【0007】

本発明の目的は、このような状況に鑑みて成されたものであり、ゲームに含まれるコンテンツの内容を手軽に確認できることと、内容を確認したコンテンツを実行できることの両方を実現可能な機能をユーザに提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明に係るプログラムは、入力部を介して入力される指示により、それぞれが異なる機能を有する複数のコンテンツのうちの少なくとも一種類以上のコンテンツを実行させてゲームを進行させるプログラムである。そして、本発明に係るプログラムは、コンテンツの内容に関する表示が行われるコンテンツ情報表示モードにおいて、コンテンツの内容を示す表示が行われるコンテンツ内容表示画面を表示部に表示させる手順と、入力部を介して、コンテンツ内容表示画面における特定の表示が選択された場合、この特定の表示と予め対応付けられたコンテンツを実行させる手順と、をコンピューターに実行させる。また、特定の表示と予め対応付けられたコンテンツの機能は、所定の時間分連続するフレームによって構成されるアニメーションを再生する機能であり、コンテンツの機能は、バトルシーン実行機能又は会話シーン実行機能であり、アニメーションは、ゲームの進行を規定

40

50

するシナリオにおいて、バトルシーン又は会話シーンの前後又は合間に挟まれるアニメーションシーンを構成するアニメーションであり、特定の表示は、該特定の表示と対応付けられている情報がアニメーションであることを示す情報であって、アニメーションの内容の一部を示す情報、該アニメーションの再生時間のいずれか1つ以上の情報に関する文字又は画像で構成される。また、コンテンツ情報表示モードでは、コンテンツ情報表示モードにおいて、複数種類のコンテンツの機能を予め定められた進行の順序に沿って実行させる順実行モードにおいて実行中であったコンテンツに対応付けられた会話シーンを構成するすべてのセリフデータが、コンテンツ内容表示画面に一覧で表示され、コンテンツ情報表示モードへの切り替えは、順実行モードの実施中において、コンテンツ内容表示画面を表示する指示に基づき生成される操作信号の入力を検出した場合に行われる。

10

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、ゲームに含まれるコンテンツの内容を手軽に確認できることと、内容を確認したコンテンツを実行できることとの両方を実現可能な機能がユーザに提供される。

上記した以外の課題、構成及び効果は、以下の実施形態の説明により明らかにされる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の一実施形態に係るゲームシステムの概要を示す全体構成図である。

【図2】本発明の一実施形態に係るゲームシステムのハードウェア構成例を示すブロック図である。

20

【図3】本発明の一実施形態に係るゲームシステムの機能構成例を示すブロック図である。

【図4】本発明の一実施形態に係るセリフデータの構成例を示す図である。

【図5】本発明の一実施形態に係る順表示画面の表示例を示す図である。

【図6】本発明の一実施形態に係るストーリーログ表示画面の表示例を示す図である。

【図7】本発明の一実施形態に係るストーリーログ表示画面においてタップされた会話表示領域に対応付けられたシーンの、順表示画面における表示例を示す図である。

【図8】本発明の一実施形態に係るアニメーションパート再生導線表示領域の表示例を示す図である。

【図9】本発明の一実施形態に係るアニメーションパート再生導線表示領域の選択に基づくアニメーションパートの動画像が、順表示画面に表示された状態の例を示す図である。

30

【図10】本発明の一実施形態に係るアニメーションパート再生導線表示領域がアニメーションパートのサムネイル画像によって構成される例を示す図である。

【図11】本発明の一実施形態に係るストーリーログ画面におけるENDボタンの表示例を示す図である。

【図12】本発明の一実施形態に係るストーリーログ画面におけるENDマークの表示例を示す図である。

【図13】本発明の一実施形態に係るストーリーログ画面におけるENDマークの表示例を示す図である。

【図14】本発明の一実施形態に係る順表示画面におけるENDマークの表示例を示す図である。

40

【図15】本発明の一実施形態に係るあらすじ表示画面の表示例を示す図である。

【図16】本発明の一実施形態に係る順表示画面に重畳して表示されたあらすじ表示画面80の表示例を示す図である。

【図17】本発明の一実施形態に係る報酬確認画面の表示例を示す図である。

【図18】本発明の一実施形態に係るストーリーログの表示不可を通知するメッセージが表示された順表示画面の表示例を示す図である。

【図19】本発明の一実施形態に係る各画面が遷移する様子を示す図である。

【図20】本発明の一実施形態に係る会話シーンの表示処理の手順の例を示すフローチャートである。

【図21】本発明の一実施形態に係る会話シーンの表示処理の手順の例を示すフローチャートである。

50

ートである。

【図 2 2】本発明の一実施形態に係る会話シーンの表示処理の手順の例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】

【0011】

以下、本発明を実施するための形態について、添付図面を参照して説明する。本明細書及び図面において、実質的に同一の機能又は構成を有する構成要素については、同一の符号を付することにより重複する説明を省略する。

【0012】

〔一実施形態〕

＜ゲームシステムの全体構成例＞

始めに、本発明の一実施形態に係るゲームシステムの構成例について説明する。このゲームシステムは、ゲームサーバと、情報処理端末との組み合わせによって構成される。ゲームサーバは、ゲームのプログラム、及び、プログラムにより実現されるコンテンツを情報処理端末に提供する。情報処理端末は、ゲームサーバによって提供されたプログラムを実行し、ユーザの指示に基づいてゲームを進行させる。

【0013】

ゲームのコンテンツは、テキスト、静止画、動画、音楽、音声、及び、それらを組み合わせた情報によって構成され、ゲームに関連する様々な機能をユーザに提供する。ゲームに関連する機能には、例えば、会話シーン再生機能、バトルシーン再生機能、アニメーションパート再生機能等がある。

【0014】

ゲームに関連する機能の一つである会話シーンは、セリフデータ（後述の図 4 参照）によって構成されるゲームの進行を規定するシナリオに基づいて、キャラクタ同士が会話する様子や、キャラクタによるモノログ、ナレーション（地の文）などが表示されるシーンである。会話シーンにおいては、ユーザによるタップ操作が入力されることによって、表示中のシーンが次のシーンへ移行する。

【0015】

バトルシーンは、プレイヤーキャラクタ及び／又はプレイヤーキャラクタの味方キャラクタと、敵キャラクタとが戦闘するシーンである。バトルシーンは、例えば、バトルシーンを規定するプログラムに沿って、戦闘の内容に関する演算が行われることにより実行・再生される。バトルシーンは、クエスト等において実行される他、会話シーンの一部に組み込まれる場合もある。

【0016】

アニメーションパートにおいては、所定の時間分連続するフレームによって形成される、ひとまとまりの動画像ファイルが再生される。アニメーションパートの再生中には、再生中のアニメーションパートのスキップを指示するためのタップ操作のみが受け付けられる。なお、ゲームに関連する機能に、上述したこれら以外の機能が含まれてもよい。

【0017】

＜ゲームシステムの概要＞

図 1 は、本発明の一実施形態に係るゲームシステム 10 の概要を示す全体構成図である。

ゲームシステム 10 は、ゲームサーバ 1、スマートフォン 2 A 及び P C（Personal Computer）2 B を備える。スマートフォン 2 A 及び P C 2 B は、インターネット等のネットワーク N を介してゲームサーバ 1 に接続可能である。以下の説明では、スマートフォン 2 A 及び P C 2 B を情報処理端末 2 と総称する。なお、情報処理端末 2 としてゲーム専用端末が用いられてもよい。

【0018】

ゲームサーバ 1 は、ゲームのプログラム、及び、プログラムにより実現されるコンテンツを管理する装置である。ゲームサーバ 1 は、認証した情報処理端末 2 からのゲームダウンロード要求に基づいて、情報処理端末 2 に、ゲームのプログラム、及び、コンテンツを

10

20

30

40

50

構成する各種データを送信する。また、ゲームのプログラムをダウンロード済みの情報処理端末 2 からコンテンツ取得要求が送信された場合には、ゲームサーバ 1 は、コンテンツ取得要求に応じたコンテンツを構成する各種データを情報処理端末 2 に送信する。

【0019】

本実施形態では、情報処理端末 2 が処理するプログラムがゲームプログラムであるとする。そして、本実施形態に係るプログラムは、入力装置 28（入力部の一例）を介して入力される指示により、ゲームの進行に合わせて表示装置 29（表示部の一例）に表示されるコンテンツの表示形態を制御する。

【0020】

情報処理端末 2 は、情報処理装置の一例である。情報処理端末 2 の制御部 20（図 2 参照）は、不揮発性ストレージ 30 に記録されたプログラムを読み込んで、所定の処理を行う。これにより、情報処理端末 2 は、処理結果としてのゲーム画面を表示装置 29 に表示する。

10

【0021】

なお、スマートフォン 2A では、入力装置 28 と表示装置 29 が一体化されたタッチパネルディスプレイ装置が用いられる。また、PC 2B では、入力装置 28 と表示装置 29 が別体とされている。なお、PC 2B は、入力装置 28 と表示装置 29 とが外部接続される形態とされてもよい。

【0022】

情報処理端末 2 の制御部 20 は、ゲームサーバ 1 からダウンロードしたゲームプログラム（以下、単に「プログラム」とも称する）と、コンテンツの実行に必要なオブジェクト等の各種データを、不揮発性ストレージ 30 等の記録媒体（図 2 参照）に保存する。そして、記録媒体から読み出したプログラムを制御部 20 が実行することによって、情報処理端末 2 においてコンテンツが表現される。

20

【0023】

また、情報処理端末 2 の制御部 20 は、ユーザによる操作に応じて入力装置 28 から入力される操作信号に基づいて、実行すべきコンテンツの動作を規定したプログラムのモジュールを選択し、実行する。そして、制御部 20 は、実行されたコンテンツに含まれるオブジェクト等を表現する映像信号を表示装置 29 に出力する。

【0024】

オブジェクトは、ゲーム内において表示される表示物の総称である。オブジェクトには、例えば、ゲーム媒体の 2 次元画像又は 3 次元画像、ボタン等の UI（User Interface）の画像等が含まれる。

30

【0025】

ゲーム媒体は、ゲーム内において ID 等の識別子によって管理されるものの総称である。ゲーム媒体には、例えば、キャラクタや、キャラクタが装着する衣装、キャラクタが装備又は消費するアイテムなどが含まれる。

【0026】

表示装置 29 は、制御部 20 から入力される映像信号に基づいて映像を表示する。入力装置 28 から制御部 20 に入力される操作信号は、例えば、コントローラの操作スティックや操作ボタン（いずれも図示略）ごとに対応する信号である。ユーザは、入力装置 28 を通じてゲームに指示を与えたり、ゲームに登場するキャラクタを操作したりすることができる。

40

【0027】

また、情報処理端末 2 の制御部 20 は、不揮発性ストレージ 30 からプログラムを読み出して実行する処理、入力装置 28 から入力される操作信号に合わせて画面を描画する処理、及び、表示装置 29 により画面を表示する処理等を行う。

【0028】

入力装置 28 から制御部 20 に入力される操作には、例えば、ゲームのキャラクタが発する会話への応答、及び、キャラクタに対する指示等の各種コマンドの入力がある。また

50

、入力装置 28 から行われる操作の一例としては、表示装置 29 の画面を指又はペンでタッチするタップ操作等がある。入力装置 28 に対してユーザにより行われるこれらの操作に応じて、表示装置 29 に表示される内容が変化する。

【0029】

ゲームの進行は、ゲームの進行を規定するシナリオに応じて行われる。ゲームのコンテンツが会話シーンである場合、シナリオは、後述の図 4 に示すセリフデータによって構成される。なお、セリフデータには、ユーザによる選択肢や、選択肢に応じたシーンなどの情報が含まれる場合もある。

【0030】

<ゲームシステムのハードウェア構成例>

次に、図 2 を参照して、本発明の一実施形態に係るゲームシステム 10 のハードウェア構成例について説明する。

図 2 は、ゲームシステム 10 のハードウェア構成例を示すブロック図である。

【0031】

(サーバの構成例)

ゲームサーバ 1 は、コンピュータとして動作する計算機の一例である。このゲームサーバ 1 は、バス 15 にそれぞれ接続された制御部 10、不揮発性ストレージ 16 及びネットワークインターフェイス 17 を備える。

【0032】

制御部 10 は、CPU (Central Processing Unit) 11、GPU (Graphics Processing Unit) 12、ROM (Read Only Memory) 13 及び RAM (Random Access Memory) 14 を備える。なお、制御部 10 は、FPGA (Field Programmable Gate Array) によって構成されてもよい。

【0033】

CPU 11 は、本実施の形態に係る各機能を実現するソフトウェアのプログラムコードを ROM 13 から読み出し、RAM 14 にロードして実行する。GPU 12 は、例えば、3次元オブジェクトを画面に描画するために必要な処理を行う。RAM 14 には、CPU 11 又は GPU 12 の演算処理の途中で発生した変数やパラメータ等が一時的に書き込まれる。RAM 14 に書き込まれたこれらの変数やパラメータ等は、CPU 11 又は GPU 12 によって適宜読み出される。

【0034】

不揮発性ストレージ 16 としては、例えば、HDD (Hard Disk Drive)、SSD (Solid State Drive)、Blu-ray (登録商標) ディスク、フレキシブルディスク、光ディスク、光磁気ディスク、CD-ROM、CD-R、磁気テープ又は不揮発性のメモリ等が用いられる。この不揮発性ストレージ 16 には、OS (Operating System)、各種のパラメータの他に、ゲームサーバ 1 を機能させるためのプログラムが記録されている。ROM 13 及び不揮発性ストレージ 16 は、ゲームサーバ 1 によって実行されるプログラムを格納したコンピュータ読取可能な非一過性の記録媒体の一例であり、ROM 13 及び不揮発性ストレージ 16 には、CPU 11 が動作するために必要なプログラムやデータ等が記録される。

【0035】

ネットワークインターフェイス 17 には、例えば、NIC (Network Interface Card) 等が用いられる。ネットワークインターフェイス 17 は、NIC の端子に接続された専用線等を介し、ネットワーク N を経由して、情報処理端末 2 との間で各種データを送受信する。

【0036】

(情報処理端末の構成例)

情報処理端末 2 は、各種のプログラムを実行可能なコンピュータとして動作する計算機の一例である。この情報処理端末 2 は、バス 25 にそれぞれ接続された制御部 20、ネットワークインターフェイス 26、入出力インターフェイス 27、入力装置 28、表示装

10

20

30

40

50

置 2 9 及び不揮発性ストレージ 3 0 を備える。

【 0 0 3 7 】

制御部 2 0 は、C P U 2 1、G P U 2 2、R O M 2 3 及び R A M 2 4 を備える。なお、制御部 2 0 は、F P G A として構成されてもよい。

【 0 0 3 8 】

C P U 2 1 は、本実施の形態に係る各機能を実現するソフトウェアのプログラムコードを R O M 2 3 から読み出し、R A M 2 4 にロードして実行する。R A M 2 4 には、C P U 2 1 又は G P U 2 2 の演算処理の途中で発生した変数やパラメータ等が一時的に書き込まれる。R A M 2 4 に書き込まれたこれらの変数やパラメータ等は、C P U 2 1 又は G P U 2 2 によって適宜読み出される。C P U 2 1 は、情報処理端末 2 における O S の処理、情報処理端末 2 内の各部で行われるデータの入出力の管理等の処理を行う。

10

【 0 0 3 9 】

G P U 2 2 は、例えば、キャラクタ又は背景を構成する 2 次元オブジェクト又は 3 次元オブジェクトを、表示装置 2 9 の画面に描画するために必要な処理を行う。図 2 に示すように、G P U 2 2 と C P U 2 1 とは別体で構成されてもよいし、C P U 2 1 の内部に G P U 2 2 が組み込まれた構成とされてもよい。

【 0 0 4 0 】

ネットワークインターフェイス 2 6 には、例えば、N I C 等が用いられる。ネットワークインターフェイス 2 6 は、N I C の端子に接続された L A N、専用線等を介して各種のデータを取得したり、他の情報処理端末 2 との間で通信を行ったりすることが可能である。

20

【 0 0 4 1 】

入出力インターフェイス 2 7 は、入力装置 2 8 から受け取った操作信号を所定の形式のデータに変換して C P U 2 1 に渡す。また、入出力インターフェイス 2 7 は、G P U 2 2 で描画された画面のデータを映像信号に変換し、表示装置 2 9 に出力する。表示装置 2 9 は、入出力インターフェイス 2 7 から受け取った映像信号に基づいた映像を画面に表示する。なお、入出力インターフェイス 2 7 は、音声信号を表示装置 2 9 に出力することもできる。表示装置 2 9 は、入出力インターフェイス 2 7 から受け取った音声信号に基づいて、表示装置 2 9 に設けられる不図示のスピーカから音声を放音することができる。

【 0 0 4 2 】

不揮発性ストレージ 3 0 としては、例えば、H D D、S S D、B l u e r a y ディスク、フレキシブルディスク、光ディスク、光磁気ディスク、C D - R O M、C D - R 又は不揮発性のメモリ等が用いられる。この不揮発性ストレージ 3 0 には、O S、各種のパラメータの他に、情報処理端末 2 を機能させるためのプログラムや、ゲームサーバ 1 からダウンロードしたゲームプログラム等が記録される。

30

R O M 2 3 及び不揮発性ストレージ 3 0 は、情報処理端末 2 によって実行されるプログラムを格納したコンピューター読取可能な非一過性の記録媒体の一例として用いられ、R O M 2 3 及び不揮発性ストレージ 3 0 には、C P U 2 1 が動作するために必要なプログラムやデータ等が記録される。

【 0 0 4 3 】

不揮発性ストレージ 3 0 が光ディスク等で構成された外部記録媒体である場合、不図示の光学ドライブが不揮発性ストレージ 3 0 を読み込んで、データを取り出す。光学ドライブが取り出したデータは、C P U 2 1 又は G P U 2 2 による所定の演算処理に用いられる。

40

【 0 0 4 4 】

<ゲームシステムの機能構成例>

次に、図 3 を参照して、ゲームシステム 1 0 の機能を示す構成例について説明する。

図 3 は、ゲームシステム 1 0 の機能を示すブロック図である。図 3 においては、通信ネットワーク N の記載は省略する。

【 0 0 4 5 】

(サーバの機能構成例)

図 3 に示すように、ゲームサーバ 1 は、通信部 3 1、コンテンツ選択部 3 2、及び記憶

50

部 3 3 を備える。

【 0 0 4 6 】

通信部 3 1 は、情報処理端末 2 との間の通信を制御する。例えば、通信部 3 1 は、情報処理端末 2 から送信されるゲームダウンロード要求を受信すると、このダウンロード要求をコンテンツ選択部 3 2 に出力する。そして、コンテンツ選択部 3 2 によって取得されたゲームプログラムを、情報処理端末 2 に送信する。

【 0 0 4 7 】

また、通信部 3 1 は、情報処理端末 2 から送信されるコンテンツ取得要求を受信した場合、コンテンツ取得要求をコンテンツ選択部 3 2 に出力する。そして、通信部 3 1 は、コンテンツ選択部 3 2 によって取得されたコンテンツを構成する各種データなどを、情報処理端末 2 に送信する。通信部 3 1 の機能は、図 2 に示したネットワークインターフェイス 1 7 等により実現される。

【 0 0 4 8 】

コンテンツ選択部 3 2 は、通信部 3 1 から入力されるゲームダウンロード要求に基づいて、ダウンロードが要求されたゲームのプログラムを記憶部 3 3 から読み出し、通信部 3 1 に出力する。また、コンテンツ選択部 3 2 は、通信部 3 1 から入力されるコンテンツ取得要求に基づいて、取得が要求されたコンテンツを構成する各種データを記憶部 3 3 から読み出し、通信部 3 1 に出力する。選択部 3 2 の機能は、図 2 に示した制御部 1 0 等により実現される。

【 0 0 4 9 】

記憶部 3 3 は、コンテンツの機能を実現するプログラム、コンテンツを構成する各種データ等を記憶する。記憶部 3 3 の機能は、図 2 に示した不揮発性ストレージ 1 6 等により実現される。

【 0 0 5 0 】

(情報処理端末の機能構成例)

情報処理端末 2 は、通信部 4 1、入力部 4 2、入力受付部 4 3、表示モード変更部 4 4、表示制御部 4 5、描画部 4 6、画像出力部 4 7、表示部 4 8 及び記憶部 4 9 を備える。

【 0 0 5 1 】

通信部 4 1 は、ユーザがプレイするゲームプログラムのダウンロード要求又はコンテンツ取得要求等を、ゲームサーバ 1 に送信する。そして、通信部 4 1 は、ゲームサーバ 1 から配信されるプログラム、又はコンテンツを構成する各種データを、記憶部 4 9 に書き込む。通信部 4 1 の機能は、図 2 に示したネットワークインターフェイス 2 6 により実現される。

【 0 0 5 2 】

入力部 4 2 は、ユーザが入力した操作に基づいて生成する操作信号を入力受付部 4 3 に出力する。ユーザが入力した操作とは、例えば、入力装置 2 8 の画面をタップする操作、画面内の特定のアイコンをマウス等でクリックする操作等である。

ユーザは、表示部 4 8 に表示される会話シーンをスキップする指示を、タップ又はクリックすることによって入力することができる。入力部 4 2 の機能は、図 2 に示した入力装置 2 8 により実現される。以下の説明では、入力部 4 2 で行われる操作はタップであるとする。クリックによる操作が入力される場合には、クリックによる操作をタップによる操作に読み替えればよい。

【 0 0 5 3 】

入力受付部 4 3 は、入力部 4 2 から操作信号を受付ける。入力受付部 4 3 は、操作信号として、例えば、コンテンツ内容表示画面の一例であるストーリーログ表示画面 9 0 (図 6 参照) の表示を指示する操作信号等を受け付ける。ストーリーログ表示画面 9 0 は、再生中の会話シーンに含まれるすべての会話、モノログ、地の文等を、セリフデータによって規定された順序通りに、一覧の形式で表示可能にする画面である。入力受付部 4 3 の機能は、図 2 に示した入出力インターフェイス 2 7 により実現される。ストーリーログ表示画面 9 0 については、図 6 を参照して後述する。

10

20

30

40

50

【0054】

表示モード変更部44は、表示装置29に表示される会話シーンの表示モードを変更する。本実施形態において、会話シーンの表示モードは、順実行モードの一例である順表示モードと、コンテンツ情報表示モードの一例であるシナリオ表示モードとによって構成される。順表示モードにおいては、順表示画面60（図5参照）に、会話シーンに含まれるオブジェクト、及び、オブジェクトとして表現されるキャラクタによる会話の少なくとも一つが表示される。順表示画面60については、図5を参照して後述する。

【0055】

シナリオ表示モードにおいては、再生中の会話シーンに含まれるすべての会話の文字情報の一覧が、会話の進行を規定するシナリオに記載の順序通りに、ストーリーログ表示画面90に表示される。

10

【0056】

表示モード変更部44は、プレイヤーとしてのユーザによって入力部42に入力される操作の基づいて、順表示モードとシナリオ表示モードとを切り替える。ユーザによって入力される操作と、各表示モードに対応して表示される画面の遷移との対応については、図19を参照して後述する。

【0057】

表示制御部45は、表示モード変更部44により変更された表示モードに従って、会話シーンを表示部48に表示する制御を行う。例えば、表示制御部45は、表示モード変更部44により表示モードが順表示モードからシナリオ表示モードに変更された場合、順表示モードにおいて順表示画面90に表示されていた会話シーンに含まれるすべての会話を、一覧で表示させる制御を行う。このとき、表示制御部45は、一覧表示させる複数の会話の表示位置の調整等を行う。表示制御部45がこのような制御を行うことにより、ユーザは、ストーリーログ表示画面90に一覧表示された会話の流れを確認しやすくなる。

20

【0058】

また、順表示画面90に表示されていた会話シーンがアニメーションシーンを含む場合、表示制御部45は、ストーリーログ表示画面90における該当する位置に、アニメーションパート再生の導線としての機能を有する特定の表示を挿入する。この特定の表示には、例えば、アニメーションシーンを構成する動画像ファイルの保存場所へのリンク等が含まれる。この特定の表示に含まれるリンクは、文字及び／又は画像によって表現される。アニメーションパート再生の導線としての機能を有する特定の表示の具体例については、図8を参照して後述する。

30

【0059】

また、ユーザによって特定の表示が選択されたことを示す情報が入力受付部43から入力された場合には、表示制御部45は、選択された特定の表示と予め対応付けられていたアニメーションパートを構成する動画像ファイルを、順表示画面60において再生させる制御を行う。表示制御部45がこのような制御を行うことにより、ユーザは、ストーリーログ表示画面90を見ていて気になったアニメーションパートを、順表示画面60において実際に再生させ、アニメーションシーンを楽しむことができる。

【0060】

さらに、表示モード変更部44により表示モードがシナリオ表示モードから順表示モードに変更された場合であって、ユーザによって特定の会話、モノログ、地の文等がタップにより選択された場合には、表示制御部45は、選択された会話、モノログ、地の文等を順表示画面90に表示する制御を行う。表示制御部45がこのような制御を行うことにより、ユーザは、ストーリーログ表示画面90を見ていて気になった会話やモノログ、地の文等を、順表示画面60において表示させて確認することができる。なお、本発明は、ストーリーログ表示画面90において選択された会話等を順表示画面60において表示させる機能を備えない構成にも、適用可能である。

40

【0061】

コンテンツ実行部の一例である描画部46は、入力受付部43が受け付けた操作信号に

50

基づいて、また、表示制御部 45 による制御の内容に基づいて、表示部 48 に表示する画像を描画する。描画される画像には、例えば、会話シーン、アニメーションシーン、バトルシーン等の画像の他に、テキストデータ、プレイヤーキャラクタやその他のキャラクタなどの 2 次元画像又は 3 次元画像が含まれる。描画部 46 の機能は、通常、図 2 に示した GPU 22 により実現されるが、情報処理端末 2 が GPU 22 を持たない場合には、CPU 21 により実現される。

【0062】

画像出力部 47 は、描画部 46 により描画された画像を表示部 48 に出力する。例えば、画像出力部 47 が画像の出力を行うと、順表示画面 60 又はストーリーログ表示画面 90 等の各画面の画像が、表示部 48 に出力される。画像出力部 47 の機能は、図 2 に示した入出力インターフェイス 27 により実現される。

【0063】

表示部 48 は、画像出力部 47 から出力された画像を表示する。表示部 48 の機能は、図 2 に示した表示装置 29 により実現される。

以上説明したように、本実施形態では、表示制御部 45 が表示モードに応じて会話シーンの表示形態を制御し、描画部 46 が画像を描画し、画像出力部 47 が画像を表示部 48 に出力し、表示部 48 が画像を表示する処理を行うようにしている。以下の説明では、画像の表示に関わるこれらの処理をまとめて、表示制御部 45 による表示処理として説明する。

【0064】

記憶部 49 は、通信部 41 がゲームサーバ 1 から受信したゲームプログラム、コンテンツを構成する各種データを記憶する。記憶部 49 の機能は、図 2 に示した不揮発性ストレージ 30 により実現される。

【0065】

<セリフデータの構成例>

次に、図 4 を参照して、会話シーンを構成するセリフデータについて説明する。図 4 は、セリフデータの構成例を示す図である。セリフデータは、会話シーンにおいて表示装置 29 の画面に表示されるオブジェクトの画像データ、会話を構成するテキストデータや音声データ等により構成される。また、セリフデータは、ゲームサーバ 1 から情報処理端末 2 に配信されるコンテンツの一例である。ゲームサーバ 1 から送信されたセリフデータは、例えば、情報処理端末 2 の記憶部 49 に記憶される。

【0066】

図 4 に示すように、セリフデータは、「シーン ID」、「シーケンス ID」、「表示オブジェクトデータ」、「テキストデータ」及び「音声データ」の各項目を有する。

【0067】

シーン ID 項目 51 には、会話シーンを識別するためのシーン ID が、会話シーンごとに一意に割り振られて格納される。

シーケンス ID 項目 52 には、各キャラクタが発するセリフ又はモノログ、地の文、及び、アニメーションシーンを識別するための ID が格納される。シーケンス ID には、会話の進行順に、“001” から開始する数字が昇順に振られている。なお、本実施形態では、シーケンス ID が 3 桁の数字によって構成される例を挙げたが、本発明はこれに限定されない。シーケンス ID は、会話の進行順が分かるものであれば、英数字の組み合わせ等であってもよく、連番でなくてもよい。

【0068】

なお、図 4 に示すセリフデータとは別に、シーン ID に対して、以下の内容も対応付けて管理される。

- ・シーンのタイトル
- ・特定のクエストのクリア、特定のシーンの読了等の、シーンの解放条件
- ・シーン内の戦闘（バトルシーン）の有無や内容に関する情報
- ・シナリオ表示モードの有効・無効判定用の情報

・初回読了によって得られる報酬に関する情報

上記、シナリオ表示モードの有効・無効判定用の情報は、シナリオ表示モードの実行が可能か否かの判定時に参照される。

【0069】

表示オブジェクトデータ項目53には、キャラクタを表す表示オブジェクトデータが格納される。図4では、一つのシーケンスIDに対応して一つの表示オブジェクトデータが格納されている。したがって、あるキャラクタが会話する時には、そのキャラクタの表示オブジェクトが画面に表示される。

【0070】

表示オブジェクトデータには、会話に合わせて表示されるキャラクタの画像データが含まれる。画像データは、表示制御部45が出力可能な、少なくとも二次元のキャラクタ及び三次元のキャラクタのうちのいずれか一つのデータである。ここで、キャラクタの画像データをオブジェクトデータ及び／又はテキストデータに紐づけてもよい。

表示制御部45は、順表示モードにおいてテキストデータが表示されるタイミングに合わせて、画像データから読み込まれたキャラクタの画像とテキストデータとが表示装置29に表示されるように制御する。表示制御部45がこのような制御を行うことにより、会話に合ったキャラクタの画像が表示装置29に表示される。

【0071】

背景とキャラクタとが同時に表示装置29に表示される場合、背景及びキャラクタのそれぞれの表示オブジェクトデータは、一つのシーケンスIDに紐付けられて、表示オブジェクトデータ項目53に格納される。すなわち、一つのシーケンスIDに対して、複数の表示オブジェクトデータが紐づけられることもある。

【0072】

また、地の文が続き、背景が変わらないシーンにおいては、複数のシーケンスIDのそれぞれに対して、一つの背景の表示オブジェクトデータを紐付けて、表示オブジェクトデータ項目53に格納してもよい。

また、会話シーンにおいて表示すべきキャラクタ又は背景等が存在しない場合には、該当シーンのシーケンスIDに対する、表示オブジェクトデータの紐づけは行われない。このシーンが再生される場合、表示装置29の画面には、例えば、黒色の背景が表示される。

【0073】

テキストデータ項目54には、シーケンスIDに紐づけられた会話を構成するテキストが格納される。なお、上述したようにテキストデータには、キャラクタの会話の他、地の文も含まれる。

【0074】

音声データ項目55には、キャラクタの会話を構成する音声データが格納される。音声データには、キャラクタが発話する声の他、BGM、効果音等も含まれる。複数の会話が表示される間、同じBGMが流れることがある。このため、複数のシーケンスIDのそれぞれに対して、同じ音声データが紐づけられることもある。

【0075】

シーケンスIDにより管理される情報には、アニメーションシーンを構成する動画像ファイルのデータも含まれる。図4に示す例では、シーケンスID“012”に対して、“Anm001”のファイル名によって管理される動画像ファイルが対応付けられている。動画像ファイルは、所定の時間だけ連続するフレームによって形成される、ひとまとまりの動画像データである。

【0076】

以下の説明では、シーケンスID項目52のシーケンスIDに紐づけられた、表示オブジェクトデータ項目53、テキストデータ項目54、及び音声データ項目55の各データを「セリフデータ」と呼ぶ。

【0077】

<会話シーンの表示例>

10

20

30

40

50

次に、会話シーンの表示例について、図5～図18を参照して説明する。会話シーンは、図1に示した情報処理端末2の表示装置29の画面に表示される。

【0078】

(順表示画面の表示例)

図5は、順表示画面60の表示例を示す図である。順表示画面60は、順表示モードにおいて表示される画面である。

順表示モードでは、ある会話シーンにおける会話とキャラクタとが順表示画面60に表示される。順表示モードにおいて、表示制御部45(図3参照)は、ユーザによる順表示画面60をタップする操作に基づいて、画面内に表示されるキャラクタ又は会話等を、シーケンスIDの順に表示させる制御を行う。本実施の形態において、シーケンスIDの順とは、シーケンスIDが大きくなる順を意味する。

【0079】

図5に示すように、順表示画面60は、オブジェクト表示領域61、会話表示領域62、メニューボタン63を備える。

【0080】

オブジェクト表示領域61は、キャラクタCh、背景等を表示するエリアである。キャラクタchは、図4に示したセリフデータに含まれる表示オブジェクトデータにより表現される。したがって、例えば、キャラクタChは3次元オブジェクト、背景は2次元オブジェクトのように、3次元オブジェクトと2次元オブジェクトが混在した状態で、オブジェクト表示領域61に表示されることもある。

【0081】

会話表示領域62には、キャラクタ同士の会話におけるセリフ、モノログ、地の文等が文字によって示される。

メニューボタン63は、ユーザによるタップ操作が入力されると、メニュー画面630を表示させるボタンである。メニュー画面630には、スキップボタン631、オートボタン632、ログ表示ボタン633、全文表示ボタン634及び非表示ボタン635の各ボタンが含まれる。

【0082】

スキップボタン631は、オブジェクト表示領域61において表示中の会話シーンのスキップを可能とするボタンである。ユーザによってスキップボタン631がタップされた場合、表示制御部45は、あらすじ表示画面80(後述の図15参照)を、ポップアップ画面として表示させる制御を行う。あらすじ表示画面80には、表示中の会話シーンのあらすじが表示されるとともに、該会話シーンをスキップするか否かをユーザに確認するUIも表示される。あらすじ表示画面80については、図15を参照して後述する。

【0083】

オートボタン632は、会話シーンのオート再生を可能とするボタンである。オート再生では、ユーザによるオブジェクト表示領域61又は会話表示領域62へのタップ操作を要することなく、会話シーンが自動的に(オートで)進行される。オートでの会話シーンの進行は、図4に示したセリフデータのシーケンスIDの順に沿って行われる。

【0084】

ログ表示ボタン633は、順表示画面60に表示中の会話シーンにおいて、これまでに行われたすべての会話をログとして確認できるようにするボタンである。ユーザによってログボタン633がタップされた場合、表示制御部45は、ログ表示画面(図示略)を表示させる制御を行う。ログ表示画面においては、順表示画面60に表示中の会話シーンにおいて、これまでに行われたすべての会話のログが一覧の形式で表示される。

【0085】

例えば、ログボタン633のタップ検知時点で順表示画面60に表示されていた会話が、図4に示したシーンID“AA1”のシーケンスID“004”に紐づけられている会話であったとする。この場合、ログ表示画面には、シーンID“AA1”に含まれるシーケンスID“001”～“004”のそれぞれに紐づけられたtext001～text004の各テキストデー

10

20

30

40

50

タに基づく会話が、文字により一覧で表示される。ただし、ログ表示画面においては、順表示画面 60 に表示されていた会話シーン以降の会話シーンを構成する会話のテキストデータ、すなわち、テキストデータ「text004」より後のテキストデータは表示されない。

【0086】

全文表示ボタン 634 は、順表示画面 60 に表示中の会話シーンを構成するすべての会話を、一覧で確認できるようにするボタンである。ユーザによって全文表示ボタン 634 がタップ（特定の操作の一例）された場合、表示モード変更部 44 は、表示モードを順表示モードからシナリオ表示モードに変更する。そして、表示制御部 45 は、ストーリーログ表示画面 90（図 6 参照）を表示させる制御を行う。ストーリーログ表示画面 90 においては、順表示画面 60 に表示中の会話シーンを構成するすべての会話、すなわち、まだ順表示画面 60 にこれから表示される予定の会話も含むすべての会話が、一覧の形式で表示される。

10

【0087】

例えば、ログボタン 633 のタップ検知時点で順表示画面 60 に表示されていた会話が、図 4 に示したシーン ID “AA1” のシーケンス ID “004” に紐づけられている会話であったとする。この場合、ストーリーログ表示画面 90 には、シーン ID “AA1” に含まれるシーケンス ID “001” ~ “m” のそれぞれに紐づけられた text001 ~ textm の各テキストデータに基づく会話が、一覧で表示される。このような表示を行うことにより、ユーザは、会話シーンにおける会話の流れを容易に確認することができる。ストーリーログ表示画面 90 の構成については、次の図 6 を参照して説明する。

20

【0088】

非表示ボタン 635 は、順表示画面 60 において会話表示領域 62 を非表示にすることを可能にするボタンである。ユーザが非表示ボタン 635 をタップした場合、表示制御部 45 は、順表示画面 60 において会話表示領域 62 を非表示にする制御を行う。会話表示領域 62 が非表示である状態で、ユーザが順表示画面 60 をタップすると、表示制御部 45 は、順表示画面 60 に再び会話表示領域 62 を表示させる制御を行う。

【0089】

（ストーリーログ表示画面の表示例）

次に、図 6 を参照して、ストーリーログ表示画面 90 の表示例について説明する。図 6 は、ストーリーログ表示画面 90 の表示例を示す図である。

30

図 6 に示すように、ストーリーログ表示画面 90 は、発話キャラクタ表示領域 91、会話表示領域 92、スピーカボタン 93 及び閉じるボタン 94 を備える。

【0090】

発話キャラクタ表示領域 91 には、会話の発話者であるキャラクタの画像が表示される。

会話表示領域 92 は、キャラクタ同士による会話、モノログ、地の文等がテキストによって表示される略矩形の領域である。なお、会話表示領域 92 に表示される情報が地の文である場合、発話キャラクタ表示領域 91 には何も表示されない。

【0091】

会話表示領域 92 の最上部には、ユーザが図 5 に示すログ全文表示ボタン 634 をタップした時に順表示画面 60 に表示されていたシーンの会話が表示される。このような表示を行うことにより、ユーザは、順表示画面 60 からストーリーログ表示画面 90 に画面が切り替わった後でも、順表示画面 60 において表示されていた会話を探しやすくなる。

40

【0092】

また、ユーザは、会話表示領域 92、又は、会話表示領域 92 の右側に配置されたスクロールボタンをタッチして上下に移動させることによって、会話表示領域 92 のテキストデータをスクロールすることができる。そして、ユーザは、会話表示領域 92 のテキストデータをスクロールして表示させることにより、これまでに実施されたシーンの会話だけでなく、視聴中の会話ストーリーにおいて今後実施されるシーンの会話の内容を、手軽に確認することができる。

【0093】

50

なお、表示制御部 45 は、会話表示領域 92 において、ユーザが全文表示ボタン 634 をタップした時に順表示画面 60 に表示されていた会話を、ストーリーログ表示画面 90 の最下部に表示してもよい。また、表示制御部 45 は、会話表示領域 92 において、ユーザが全文表示ボタン 634 をタップした時に順表示画面 60 に表示されていた会話を強調表示してもよい。

【0094】

また、例えば、ストーリーログ表示画面 90 に表示させる会話シーンに、選択肢を有する会話が含まれている場合、表示制御部 45 は、選択肢のうち最上段の選択肢の選択結果を、ストーリーログ表示画面 90 の最上部に表示させる制御を行う。表示制御部 45 がこのような制御を行うことにより、ユーザは、選択肢を含む会話についても、ストーリーログ表示画面 90 において一覧で表示させて内容を確認することができる。

10

【0095】

会話表示領域 92 の右端部分には、スピーカボタン 93 が表示される。スピーカボタン 93 は、会話表示領域 92 にテキストによって表示されている会話のセリフを、音声によって再生することを可能とするボタンである。ユーザは、このスピーカボタン 93 をタップすることによって、会話表示領域 92 にテキストによって表示されている会話のセリフを、キャラクタが発話する声によって聴くことができ、その会話の雰囲気を確認することができる。

【0096】

また、ユーザは、ストーリーログ表示画面 90 において、特定の会話表示領域 92 をタップすることにより、会話表示領域 92 に表示されていた会話のシーンを、順表示画面 60 において再生させることができる。具体的には、ユーザによって、会話表示領域 92 がタップされた場合、表示モード変更部 44 は、表示モードをシナリオ表示モードから順表示モードに変更する。そして、表示制御部 45 は、ストーリーログ表示画面 90 においてタップされた会話表示領域 92 に紐づけられたシーケンス ID によって管理されている表示オブジェクト、テキストデータ、音声データ等を、順表示画面 60 に表示させる制御を行う。

20

【0097】

図 7 は、ストーリーログ表示画面 90 においてタップされた会話表示領域 92 に対応付けられたシーンの、順表示画面 60 における表示例を示す図である。図 6 に示したストーリーログ表示画面 90 において、上から 2 番目の会話表示領域 92 がユーザによってタップされたとする。この場合、表示制御部 45 は、ストーリーログ表示画面 90 において、上から 2 番目の会話表示領域 92 に表示されている「一敵・発見」の会話のシーンを、図 7 に示すように、順表示画面 60 において実行させる制御を行う。

30

【0098】

表示制御部 45 がこのような制御を行うことにより、ユーザは、ストーリーログ表示画面 90 に表示された一覧を見て気になった会話等を、順表示画面 60 において実際に実行させて確認することができる。

【0099】

また、本実施形態では、ストーリーログ表示画面 90 において、会話表示領域 92 の代わりに、特定の表示の一例であるアニメーションパート再生導線表示領域 95 が表示される場合がある。アニメーションパート再生導線表示領域 95 は、その領域をタップすることにより、会話シーンにおいて、会話の最初、合間、最後等に挿入されるアニメーションパートの再生を可能とする略矩形の領域である。

40

【0100】

図 8 は、アニメーションパート再生導線表示領域 95 の表示例を示す図である。図 8 には、会話表示領域 92 と会話表示領域 92 との間に、アニメーションパート再生導線表示領域 95 が表示されている。図 8 に示す例では、アニメーションパート再生導線表示領域 95 には「アニメーションパート」の文字が記載されている。なお、アニメーションパート再生導線表示領域 95 のストーリーログ表示画面 90 における表示位置は、図 4 に示し

50

たセリフデータのシーケンスIDによって規定される表示順に応じた位置となる。

【0101】

図4に示すセリフデータにおいて、シーンID“AA1”のシーケンスID“012”には、“Anm001”というファイル名で管理される動画像データが含まれている。ここでは、ストーリーログ表示画面90に一覧で表示される会話シーンに、“Anm001”の動画像ファイルの再生によって実現されるアニメーションシーンが含まれる場合を想定する。この場合、表示制御部45は、“Anm001”の動画像ファイルへのリンクの情報等を、シーケンスIDによって定まるストーリーログ表示画面90における対応位置に、アニメーションパート再生導線表示領域95として表示させる制御を行う。

【0102】

図9は、アニメーションパート再生導線表示領域95の選択に基づくアニメーションパートの動画像が、順表示画面60において再生された状態の例を示す図である。図9には、アニメーションパート再生導線表示領域95に対応付けられたアニメーションパートに含まれるキャラクタのオブジェクトが、順表示画面60に全画面で表示された様子が示されている。

【0103】

表示制御部45がこのような制御を行うことにより、ユーザは、ストーリーログ表示画面90に表示された一覧を見て気になったアニメーションパートを、順表示画面60において実際に再生させて楽しむことができる。つまり、本実施形態によれば、表示制御部45は、ストーリーログ表示画面90を介してゲームに含まれるコンテンツの内容を手軽に確認することと、内容を確認したコンテンツを順表示画面60において実行できることとの両方の機能を、ユーザに提供することができる。

【0104】

なお、本実施形態では、アニメーションパートが順表示画面60の全面に表示される例を挙げたが、本発明はこれに限定されず、アニメーションパートは、順表示画面60の一部の領域に表示されてもよい。また、アニメーションパートは、キャラクタを示すオブジェクト及び背景のみを含むものに限定されない。つまり、アニメーションパートには、キャラクタによる会話のセリフや地の文などを示す文章（テキスト）が含まれていてもよい。

【0105】

なお、アニメーションパート再生導線表示領域95には、文字の情報だけでなく、画像の情報が含まれてもよい。例えば、アニメーションパート再生導線表示領域95に、アニメーションパートの内容を示すサムネイル等が表示されてもよい。

【0106】

図10は、アニメーションパート再生導線表示領域95がアニメーションパートのサムネイル画像によって構成される例を示す図である。図10には、アニメーションパート再生導線表示領域95にアニメーションパートのサムネイル画像が、映画のフィルムを連想させる枠内に示されている。

【0107】

アニメーションパート再生導線表示領域95がこのように表示されることにより、ユーザは、アニメーションパートが挿入されている位置と、アニメーションパートにどのキャラクタが登場するのか等のアニメーションパートの概要とを、視覚的に容易に把握することができる。

【0108】

また、アニメーションパート再生導線表示領域95には、アニメーションパートの概要を説明した文章や、アニメーションパートの再生時間を示す情報などが含まれてもよい。アニメーションパート再生導線表示領域95に、アニメーションパートの概要を説明した文章を表示することにより、ユーザは、概要を確認した上でアニメーションパートを再生させるか否かを判断することができる。

また、アニメーションパート再生導線表示領域95に、アニメーションパートの再生時間を示す情報が表示される場合、ユーザは、再生時間の長さに応じて、アニメーションパ

10

20

30

40

50

ートを再生させるか否かを判断することができる。

【0109】

なお、図4に示すセリフデータが会話の途中にバトルシーンパートを含む場合には、表示制御部45は、アニメーションパート再生導線表示領域95に、バトルシーンパートを構成する各種データを格納したファイルへのリンクの情報等を表示してもよい。表示制御部45がこのような制御を行うことにより、ユーザは、順表示画面60において、ストーリーログ表示画面90に表示された一覧を見て気になったバトルシーンを実際に行わせて楽しむことができる。

【0110】

また、略矩形のアニメーションパート再生導線表示領域95の縦幅は、会話表示領域92の縦幅と略同一であることが好ましい。略矩形によって形成されるアニメーションパート再生導線表示領域95及び会話表示領域92のそれぞれの縦幅が揃うことにより、画面の見栄えを良くすることができる。また、アニメーションパート再生導線表示領域95及び会話表示領域92の縦幅が不均一である場合と比較して、ユーザによる情報の確認のし易さをより向上させることができる。

【0111】

また、本実施形態では、表示制御部45は、ストーリーログ表示画面90に表示される会話が会話シーンにおける最後の会話である場合、会話がそこで終了することをユーザに通知する目印等を会話の近傍の位置に表示する制御を行う。例えば、会話がそこで終了することをユーザに通知する目印は、ENDマーク921のような、END、終了等の文字が表示されたマーク（図14参照）や、ENDボタン96のようなボタン（図11参照）などによって構成することができる。

【0112】

図11は、ストーリーログ画面90におけるENDボタン96の表示例を示す図である。図11において、会話がそこで終了することをユーザに通知するENDボタン96は、会話シーンにおける最後の会話が表示されている会話表示領域92の下に位置に配置されている。図11に示す例では、会話シーンにおける最後の会話は、「天使たち」による「ー…」という会話である。ENDボタン96には、「END（スキップして読了する）」の文字が記載されている。

【0113】

ユーザがENDボタン96をタップした場合、表示制御部45は、あらずじ表示画面80（図15参照）を表示させる制御を行う。また、ストーリーログ表示画面90に表示される会話が最後の会話に達した場合、表示制御部45は、ストーリーログ表示画面90における閉じるボタン94の隣にスキップボタン97を表示させる制御も行う。スキップボタン97は、表示中の会話を含む会話シーンをスキップさせることを可能とするボタンである。ユーザがスキップボタン97をタップした場合、表示制御部45は、あらずじ表示画面80を表示させる制御を行う。閉じるボタン94は、ストーリーログ画面90を閉じることを可能にするボタンである。

【0114】

なお、スキップボタン97は、ストーリーログ表示画面90に表示される会話が最後の会話まで到達していない段階でも、ストーリーログ表示画面90上に表示されるようにしてもよい。つまり、スキップボタン97は、常時、ストーリーログ表示画面90上に表示されるようにしてもよい。

【0115】

図12及び図13は、ストーリーログ画面90におけるENDマーク921の表示例を示す図である。ENDマーク921は、会話がそこで終了することをユーザに通知するマークである。図12は、会話シーンにおける最後の会話を表示している会話表示領域92における、会話を示すテキストの右側の位置に、ENDマーク921が配置された例を示す。また、図13は、会話シーンにおける最後のナレーションを表示している会話表示領域92における、会話を示すテキストの右側の位置に、ENDマーク921が配置された

10

20

30

40

50

例を示す。

【0116】

このように、ストーリーログ表示画面90において、ENDボタン96及び／又はENDマーク921が表示されることにより、ユーザは、会話シーンがそこで終了することを容易に把握することができる。また、ユーザは、会話シーンにおける最後の会話まで読んだことを把握することによって、ストーリーログ表示画面90を閉じて順表示画面60に戻るか、もしくは、最後の会話まで確認した会話シーンをスキップするか等を判断することができる。

【0117】

なお、ENDボタン96又はENDマーク97は、ストーリーログ表示画面90だけでなく、順表示画面60において表示されるようにしてもよい。

図14は、順表示画面60におけるENDマーク97の表示例を示す図である。図14は、順表示画面60の会話表示領域62の右下部分にENDマーク921が表示された例を示している。このような表示を行うことにより、ユーザは、順表示画面60において、実行中の会話シーンが表示中のシーンで終了することを容易に把握することができる。

【0118】

(あらすじ表示画面の表示例)

次に、図15を参照して、あらすじ表示画面80の表示例について説明する。図15は、あらすじ表示画面80の表示例を示す図である。図15は、ストーリーログ表示画面90に重畳してあらすじ表示画面80が表示された例を示す。

【0119】

図15に示すように、あらすじ表示画面80は、あらすじ表示領域81、キャンセルボタン82及びスキップボタン83を備える。

【0120】

あらすじ表示領域81には、会話シーンのタイトル及びあらすじが表示される。図15に示す例では、あらすじ表示領域81に、会話シーンのタイトルが「2部 第10章 第2話」であって、会話ストーリーのあらすじは「人々を守るため…(中略)…向かうのだった」であることが表示されている。

【0121】

キャンセルボタン82は、あらすじ表示画面80を閉じることを可能とするボタンである。また、スキップボタン83は、あらすじ表示画面80にあらすじが表示されている会話ストーリーをスキップすることを可能にするボタンである。

キャンセルボタン82及びスキップボタン83の表示位置の上方には「!このストーリーをスキップしてもよろしいですか?」のメッセージが表示されている。このようなメッセージが表示されることにより、ユーザは、メッセージの下方に配置された2つのボタンのそれぞれの機能を把握することができる。

【0122】

ユーザがキャンセルボタン82をタップした場合、表示制御部45は、あらすじ表示画面80を閉じて、再びストーリーログ表示画面90を表示させる制御を行う。一方、ユーザがスキップボタン83をタップした場合、表示制御部45は、あらすじが表示されている、あらすじ表示画面80の会話ストーリーの実行をスキップし、後述の図17に示す報酬確認画面100を表示させる制御を行う。

【0123】

なお、あらすじ表示画面80は、順表示画面60のメニューボタン63のタップ後に開かれるメニュー画面630において、ユーザによってスキップボタン631がタップされた場合にも、順表示画面60に重畳される形態で表示される。

【0124】

図16は、順表示画面60に重畳して表示されたあらすじ表示画面80の表示例を示す図である。図16に示すあらすじ表示画面80の機能は、図15に示したあらすじ表示画面80と同一であるため、説明は省略する。

10

20

30

40

50

順表示画面60において、スキップボタン631のタップによりあらすじ表示画面80が表示されると、ユーザは、既に視聴済みの会話シーン等が再生されている状況等において、該会話シーンのあらすじを確認することができる。つまり、ユーザは、スキップしたいと考えた会話シーンが、視聴済み等の理由によって本当にスキップしたいと考えている会話シーンであるか否かを確認した上で、その会話シーンをスキップすることができる。

【0125】

(報酬確認画面の表示例)

次に、図17を参照して、報酬確認画面100の表示例について説明する。図17は、報酬確認画面100の表示例を示す図である。

図17に示すように、報酬確認画面100は、報酬情報表示領域101及び閉じるボタン102を備える。

【0126】

本実施形態に係るプログラムによって実行されるゲームにおいて、報酬は、会話ストーリーの視聴に対する対価としてユーザに付与されるものである。報酬確認画面100の報酬情報表示領域101には、報酬の内容が記載される。閉じるボタン102は、報酬確認画面100を閉じるためのボタンである。ユーザが閉じるボタン102をタップした場合、表示制御部45は、報酬確認画面100を閉じる制御を行う。

【0127】

なお、会話シーンは、その内容によっては、ストーリーログ表示画面90において一覧で内容を分かるようにすることが好ましくない場合もある。例えば、ネタバレの要素を含む会話、アニメーションパート等を含む会話シーンは、ユーザは、順表示画面60において実際にゲームを進行させる過程における、適切なタイミングにおいて視聴することが好ましい。したがって、このような、ストーリーログ表示画面90において、一覧表示が禁止されているなどの一覧表示に適さない会話シーンが順表示画面60に表示されている場合であって、かつ、ストーリーログ表示画面90の表示が指示された場合には、表示制御部45は、ストーリーログの表示不可を通知するメッセージ等を順表示画面60に表示させることが好ましい。

【0128】

図18は、ストーリーログの表示不可を通知するメッセージが表示された順表示画面60の表示例を示す図である。図18は、グレイアウト表示された順表示画面60上に「このストーリーではストーリーログを開けません」というメッセージMが表示された例を示している。このようなメッセージMが表示されると、ユーザは、順表示画面60において視聴中の会話シーンのストーリーログは表示できないことを把握できる。

【0129】

また、表示制御部45がこのような制御を行うことにより、ネタバレの要素を含む会話、アニメーションパート等を含む会話シーンの情報が、ストーリーログ表示画面90に一覧で表示されなくなる。これにより、ストーリーログ表示画面90による一覧表示によって、ユーザがまだ知りたくなかった会話シーンの結末等を意図せずに知ってしまうこと等を防ぐことができる。

【0130】

<各画面の遷移例>

次に、各画面の遷移例について、図19を参照して説明する。

図19は、各画面が遷移する様子を示す図である。

図19に示すように、会話シーンの開始時点では、図5に示した順表示画面60が表示される。そして、ユーザによって順表示画面60のログ表示ボタン633がタップされると、ログ表示画面70(図示略)が表示される。

【0131】

ログ表示画面70が表示されている状態において、ユーザがログ表示画面70の不図示の閉じるボタンをタップすると、順表示画面60に戻って、タップによって選択された会話が表示される。また、ログ表示画面70の会話表示領域がタップされて会話が選択され

10

20

30

40

50

た場合、順表示画面 60 に戻って、タップによって選択された会話が表示される。

【0132】

順表示画面 60 が表示されている状態において、ユーザがスキップボタン 631（図 5 参照）をタップした場合、図 16 に示したあらすじ表示画面 80 が表示される。あらすじ表示画面 80 が表示されている状態において、ユーザがスキップボタン 83 をタップすると、会話シーンがスキップされる。また、あらすじ表示画面 80 が表示されている状態において、ユーザがキャンセルボタン 82 をタップすると順表示画面 60 に戻る。なお、ストーリーログ表示画面 90 からの遷移によってあらすじ表示画面 80 が表示されている場合には、キャンセルボタン 82 の検知後に、再びストーリーログ表示画面 90 に戻るように構成されてもよい。

10

【0133】

順表示画面 60 が表示されている状態において、ユーザが全文表示ボタン 644（図 5 参照）をタップした場合、図 6 に示したストーリーログ表示画面 90 が表示される。ストーリーログ表示画面 90 が表示されている状態において、ユーザがスキップボタン 97（図 11 等参照）をタップした場合、あらすじ表示画面 80（図 15 参照）が表示される。また、ストーリーログ表示画面 90 が表示されている状態において、ユーザが会話表示領域 92 をタップすることで会話を選択された場合、順表示画面 60 にタップによって選択された会話が表示される。

【0134】

ストーリーログ表示画面 90 が表示されている状態において、ユーザがアニメーションパート再生の導線を示す特定の表示をタップした場合、順表示画面 60 にタップによって選択されたアニメーションパートが再生される。アニメーションパート再生の終了後には、再びストーリーログ表示画面 90 に戻る。

20

【0135】

なお、会話シーンが終了するのは、会話シーンがスキップされる時に限らない。例えば、図 4 に示したシーン ID が「AA1」である会話シーンは、順表示画面 60 において、最後のシーケンス ID（例えば、「m」）に紐づけられたテキストデータ「textm」の会話が表示された後、終了する。会話シーンが終了した後は、別の会話シーン（例えば、シーン ID が「AA2」）が開始されたり、不図示のバトルシーンが始まったりする。

【0136】

<会話シーンの表示処理の例>

次に、図 20～図 22 を参照して、本実施形態に係る情報処理端末 2 によるコンテンツ情報表示処理を含む、会話シーンの表示処理について説明する。図 20～図 22 は、会話シーンの表示処理の手順の例を示すフローチャートである。

30

【0137】

まず、ユーザによる操作等に基づいて、情報処理端末 2 の表示部 48 に表示された順表示画面 60 において、会話シーンが再生される（ステップ S1）。次いで、情報処理端末 2 の表示制御部 45 は、再生中の会話シーンの最後のシーンに到達したか否かを判定する（ステップ S2）。

【0138】

ステップ S2 で、最後のシーンに到達したと判定された場合（ステップ S2 が YES 判定の場合）、表示制御部 45 は、順表示画面 60 に END マーク 611（図 14 参照）を表示させる制御を行う（ステップ S3）。次いで、表示制御部 45 は、再生中の会話シーンの再生を終了させる制御を行う（ステップ S4）。ステップ S4 の処理後、情報処理端末 2 による会話シーンの表示処理は終了する。

40

【0139】

一方、ステップ S2 で、最後のシーンに到達していないと判定された場合（ステップ S2 が NO 判定の場合）、表示制御部 45 は、ユーザによる順表示画面 60 のメニューボタン 63（図 5 参照）のタップを検知したか否かを判定する（ステップ S5）。ステップ S5 で、メニューボタン 63 のタップは検知していないと判定された場合（ステップ S5 が

50

NO判定の場合)、表示制御部45は、ステップS2に戻って判定を行う。

【0140】

一方、ステップS5で、メニューボタン63のタップを検知したと判定された場合(ステップS5がYES判定の場合)、表示制御部45は、順表示画面60にメニュー画面630(図5参照)を表示する制御を行う(ステップS6)。次いで、表示制御部45は、ユーザによる全文表示ボタン644のタップを検知したか否かを判定する(ステップS7)。ステップS7で、全文表示ボタン644のタップは検知していないと判定した場合(ステップS7がNO判定の場合)、表示制御部45は、ステップS2に戻って判定を行う。

【0141】

一方、ステップS7で、全文表示ボタン644のタップを検知したと判定した場合(ステップS7がYES判定の場合)、表示制御部45は、再生中の会話シーンの最後のシーンまでを含むすべてのセリフデータ(図4参照)を取得する(ステップS8)。次いで、表示制御部45は、取得したセリフデータによって実現される会話シーンは、ストーリーログを表示可能な会話シーンであるか否かを判定する(ステップS9)。例えば、表示制御部45は、取得した会話シーンが、ネタバレ要素等を含む、ストーリーログの表示に適さない会話シーンであるか否かを判定する。ストーリーログ表示画面90における表示に適さない会話ストーリーであるか否かの情報は、例えば、図4に示すセリフデータにおいてフラグの値等によって管理されているものとする。

10

【0142】

ステップS9で、ストーリーログを表示可能な会話シーンであると判定した場合(ステップS9がYES判定の場合)、表示制御部45は、ストーリーログ表示制御処理を行う(ステップS10)。ストーリーログ表示制御処理については、次の図21を参照して説明する。

20

【0143】

一方、ステップS9で、ストーリーログを表示可能な会話シーンではないと判定した場合(ステップS9がNO判定の場合)、表示制御部45は、順表示画面60に、ストーリーログ表示不可を通知するメッセージM(図18参照)を表示させる制御を行う(ステップS11)。ステップS10又はステップS11の処理後、表示制御部45はステップS1に戻って処理を続ける。

【0144】

(ストーリーログ表示制御処理)

次に、図21を参照して、図20のステップS10で行われるストーリーログ表示制御処理について説明する。図21は、ストーリーログ表示制御処理の手順の例を示すフローチャートである。

30

【0145】

まず、表示制御部45は、図20のステップS8で取得したセリフデータの一覧をストーリーログ表示画面90(図6参照)に表示する制御を行う(ステップS21)。次いで、表示制御部45は、ストーリーログ表示画面60のスキップボタン631のユーザによるタップを検知したか否かを判定する(ステップS22)。

【0146】

ステップS22で、スキップボタン631はタップされていないと判定した場合(ステップS22がNO判定の場合)、表示制御部45は、ユーザによる閉じるボタン94(図6参照)のタップを検知したか否かを判定する(ステップS23)。ステップS23で、閉じるボタン94のタップを検知したと判定した場合(ステップS23がYES判定の場合)、表示制御部45は、ストーリーログ表示画面90の表示を終了する(ステップS24)。ステップS24の処理後、表示制御部45は、図20のステップS1に戻って処理を続ける。

40

【0147】

一方、ステップS23で、閉じるボタン94のタップは検知していないと判定した場合(ステップS23がNO判定の場合)、表示制御部45は、ストーリーログ表示画面90

50

において、特定の会話表示領域 92 は選択されたか否かを判定する（ステップ S 25）。ステップ S 25 で、特定の会話表示領域 92 は選択されたと判定した場合（ステップ S 25 が Y E S 判定の場合）、表示制御部 45 は、選択された会話表示領域 92 に対応する会話シーンを、順表示画面 60 において再生させる制御を行う（ステップ S 26）。ステップ S 26 の処理後、表示制御部 45 は、図 20 のステップ S 1 に戻って処理を続ける。

【0148】

一方、ステップ S 25 で、特定の会話表示領域 92 は選択されていないと判定した場合（ステップ S 25 が N O 判定の場合）、表示制御部 45 は、アニメーションパート再生導線表示領域 95（図 8 参照）のユーザによるタップを検知したか否かを判定する（ステップ S 27）。

【0149】

ステップ S 27 で、アニメーションパート再生導線表示領域 95 のタップを検知したと判定した場合（ステップ S 27 が Y E S 判定の場合）、表示制御部 45 は、アニメーションパート再生導線表示領域 95 に対応付けられているアニメーションパートを、順表示画面 60 において再生させる制御を行う（ステップ S 28）。次いで、表示制御部 45 は、アニメーションパートの再生は終了したか否かを判定する（ステップ S 29）。

【0150】

ステップ S 29 で、アニメーションパートの再生は終了していないと判定した場合（ステップ S 29 が N O 判定の場合）、表示制御部 45 は、ステップ S 28 に戻って処理を続ける。一方、ステップ S 29 で、アニメーションパートの再生は終了したと判定した場合（ステップ S 29 が Y E S 判定の場合）、表示制御部 45 は、順表示画面 60 を閉じてストーリーログ表示画面 90 を再び表示させる制御を行う（ステップ S 30）。ステップ S 30 の処理後、表示制御部 45 は、ステップ S 22 の判定を行う。

【0151】

一方、ステップ S 27 で、アニメーションパート再生導線表示領域 95 のタップは検知していないと判定した場合（ステップ S 27 が N O 判定の場合）、表示制御部 45 は、ストーリーログ表示画面 90 に表示中の会話シーンは、最後のシーンに到達したか否かを判定する（ステップ S 31）。ステップ S 31 で、最後のシーンに到達していないと判定した場合（ステップ S 31 が N O 判定の場合）、表示制御部 45 は、ステップ S 22 に戻って判定を行う。

【0152】

一方、ステップ S 31 で、最後のシーンに到達したと判定した場合（ステップ S 31 が Y E S 判定の場合）、表示制御部 45 は、ストーリーログ表示画面 90 の該当位置に E N D ボタン 96（図 11 参照）を表示させる制御を行う（ステップ S 32）。次いで、表示制御部 45 は、ユーザによる閉じるボタン 94 又は E N D ボタン 96 のタップを検知したか否かを判定する（ステップ S 33）。ステップ S 33 で、閉じるボタン 94 又は E N D ボタン 96 のタップは検知していないと判定した場合（ステップ S 33 が N O 判定の場合）、表示制御部 45 は、ステップ S 33 の判定を繰り返す。

【0153】

一方、ステップ S 33 で、閉じるボタン 94 又は E N D ボタン 96 のタップを検知したと判定した場合（ステップ S 33 が Y E S 判定の場合）、表示制御部 45 は、あらずじ表示画面表示処理を行う（ステップ S 34）。あらずじ表示画面表示処理については、次の図 22 を参照して説明する。

【0154】

ステップ S 22 で、ストーリーログ表示画面 60 のスキップボタン 631 のタップを検知したと判定した場合（ステップ S 22 が Y E S 判定の場合）、表示制御部 45 は、あらずじ表示画面表示処理を行う（ステップ S 35）。ステップ S 34 又はステップ S 35 のあらずじ表示画面処理の終了後、表示制御部 45 は、図 20 のステップ S 1 に戻って処理を続ける。

【0155】

10

20

30

40

50

(あらすじ表示画面表示処理)

次に、図 22 を参照して、図 21 のステップ S 34 又はステップ S 35 で行われるあらすじ表示画面表示処理について説明する。図 22 は、あらすじ表示画面表示処理の手順の例を示すフローチャートである。

【0156】

まず、表示制御部 45 は、あらすじ表示画面 80 (図 15、図 16 参照) を表示する制御を行う (ステップ S 41)。次いで、表示制御部 45 は、ユーザによるあらすじ表示画面 80 のスキップボタン 83 のタップを検知したか否かを判定する (ステップ S 42)。ステップ S 42 で、スキップボタン 83 のタップを検知したと判定した場合 (ステップ S 42 が YES 判定の場合)、表示制御部 45 は、報酬確認画面 100 (図 17 参照) を表示する制御を行う (ステップ S 43)。

10

【0157】

次いで、表示制御部 45 は、報酬確認画面 100 の閉じるボタン 102 のユーザによるタップを検知したか否かを判定する (ステップ S 44)。ステップ S 44 で、閉じるボタン 102 のタップは検知されていないと判定した場合 (ステップ S 44 が NO 判定の場合)、表示制御部 45 は、ステップ S 41 に戻って処理を続ける。

【0158】

一方、ステップ S 44 で、閉じるボタン 102 のタップを検知したと判定した場合 (ステップ S 44 が YES 判定の場合)、表示制御部 45 は、報酬確認画面 100 の表示を終了する (ステップ S 45)。次いで、表示制御部 45 は、順表示画面 60 において再生されていた会話シーンの再生を終了させる制御を行う (ステップ S 46)。

20

【0159】

ステップ S 42 で、スキップボタン 83 のタップは検知されていないと判定した場合 (ステップ S 42 が NO 判定の場合)、表示制御部 45 は、ユーザによるキャンセルボタン 82 (図 15、図 16 参照) のタップを検知したか否かを判定する (ステップ S 47)。ステップ S 47 で、キャンセルボタン 82 のタップは検知されていないと判定した場合 (ステップ S 47 が NO 判定の場合)、表示制御部 45 は、ステップ S 41 に戻って処理を続ける。

【0160】

一方、ステップ S 47 で、キャンセルボタン 82 のタップは検知されたと判定した場合 (ステップ S 47 が YES 判定の場合)、表示制御部 45 は、ステップ S 46 の処理を行う。すなわち、順表示画面 60 において再生されていた会話シーンの再生を終了させる制御を行う。ステップ S 46 の処理後、あらすじ表示画面表示処理は終了する。

30

【0161】

上述した実施形態に係るゲームシステム 10 の表示制御部 45 は、会話シーン等のゲームのコンテンツの内容に関する表示が行われるシナリオ表示モードにおいて、コンテンツの内容を示す表示が行われるストーリーログ表示画面 90 を表示部 48 に表示させる制御を行う。

そして、描画部 46 は、入力部 42 を介して、ストーリーログ表示画面 90 における特定の表示が選択された場合、表示制御部 45 による制御に基づいて、アニメーションパート再生導線表示領域 95 等の特定の表示を行い、予め対応付けられたアニメーション等のコンテンツを実行する。したがって、本実施形態によれば、ゲームに含まれるコンテンツの内容を手軽に確認することと、内容を確認したコンテンツを実行することとの両方を実現可能な機能が、ユーザに提供される。

40

【0162】

また、上述した実施形態では、表示制御部 45 は、アニメーションパート再生導線表示領域 95 と予め対応付けられたアニメーションパート等のコンテンツの実行が完了した後、表示部 48 に再びストーリーログ表示画面 90 を表示する制御を行う。表示制御部 45 がこのような制御を行うことにより、ユーザは、気になるシーンを順表示画面 60 において確認した後に、再びストーリーログ表示画面 90 を介して会話シーンの概要を一覧で確

50

認することができる。

【0163】

また、上述した実施形態では、特定の表示としてのアニメーションパート再生導線表示領域95に、この領域と対応付けられているコンテンツの種類、例えば、アニメーションパート等の情報が表示される。これにより、ユーザは、ストーリーログ表示画面90に一覧表示されている会話シーンに、アニメーションパートが含まれることを容易に把握することができる。

【0164】

また、アニメーションパート再生導線表示領域95に、この領域と対応付けられているコンテンツの内容が示される場合には、ユーザは、コンテンツの内容を確認した上で、アニメーションパートを実際に順表示画面60において再生させるか否かを判断することができる。また、アニメーションパート再生導線表示領域95に、この領域と対応付けられているコンテンツの時間方向における長さの情報、例えば、再生時間等の情報が示される場合には、ユーザは、コンテンツの再生に要する時間の長さを確認した上で、アニメーションパートを実際に順表示画面60において再生させるか否かを判断することができる。

【0165】

また、上述した実施形態では、ストーリーログ表示画面90において、会話シーン等のコンテンツの内容に関する表示は、略矩形の会話表示領域92又はアニメーションパート再生導線表示領域95（図6等参照）内において行われる。そして、会話表示領域92及びアニメーションパート再生導線表示領域95のそれぞれの縦幅は、略同一とされる。これにより、コンテンツの内容に関する情報の見栄えの良さ、及び、情報の確認し易さがユーザに提供される。

【0166】

また、上述した実施形態では、順実行モードの実施中、すなわち、順表示画面60の表示中において、入力部29を介して特定の操作が入力された場合、表示モード変更部44は、表示モードを、シナリオ表示モードに切り替える。そして、表示モードがシナリオ表示モードに切り替わったことにより、表示制御部45は、表示部48にストーリーログ表示画面90を表示させる制御を行う。

特定の操作には、例えば、順表示画面60のメニュー画面630（図6参照）において、全文表示ボタン634をタップする操作等が含まれる。表示モード変更部44及び表示制御部45がこのような制御を行うことにより、ユーザは、順表示画面60において実行中の、会話シーン等のコンテンツを視聴中に、コンテンツの内容に関する情報を表示するストーリーログ表示画面90を、容易に表示させることができる。

【0167】

また、上述した実施形態では、表示制御部45は、順実行モードにおいて実行中であったコンテンツに対応付けられた会話シーンを構成するすべてのセリフデータによる会話を、ストーリーログ表示画面90に一覧で表示させる制御を行う。表示制御部45がこのような制御を行うことにより、ユーザは、順表示画面60において視聴を終えた過去の会話シーンだけでなく、今後表示される会話シーンも、一覧で容易に内容を確認することができる。

【0168】

また、上述した実施形態では、表示制御部45は、順実行モードの実施中、すなわち、順表示画面60の表示中において、ストーリーログ表示画面90に表示不可の通知を表示する制御を行う場合がある。

例えば、表示制御部45は、入力部29を介して特定の操作が入力されたときに、順表示画面60において実行中であったコンテンツに対応付けられた会話シーンが、ストーリーログ表示画面90における表示が禁止された会話シーンである場合には、表示不可の通知をストーリーログ表示画面90に表示する。

そして、表示制御部45がこのような制御を行うことにより、ユーザは、一覧で概要を確認しようと思った会話シーンが、ストーリーログ表示画面90における表示を行えない

10

20

30

40

50

会話シーンであることを把握することができる。

【0169】

また、表示制御部45によってこのような制御が行われることにより、ネタバレの要素等を含む会話ストーリーの情報が、ストーリーログ表示画面90に一覧として表示されてしまうことを防げる。

【0170】

また、上述した実施形態では、表示制御部45は、順表示画面60又はストーリーログ表示画面90に表示中の会話シーンのうちの、最後のシーンの表示領域である会話表示領域92内、又はその近傍に、そのシーンが会話シーンの最後のシーンであることを示す情報、例えば、ENDボタン96（図11参照）又はENDマーク921（図12等参照）を表示する制御を行う。表示制御部45がこのような制御を行うことにより、ユーザは、会話シーンがその時点で終了することを把握することができる。

【0171】

なお、本発明は上述した実施形態に限られるものではなく、特許請求の範囲に記載した本発明の要旨を逸脱しない限りその他種々の応用例、変形例を取り得ることは勿論である。

例えば、上述した実施形態は本発明を分かりやすく説明するためにシステム及び装置の構成を詳細かつ具体的に説明したものであり、必ずしも説明した全ての構成を備えるものに限定されない。また、本実施形態の構成の一部について、他の構成の追加、削除、置換をすることも可能である。

また、制御線や情報線は説明上必要と考えられるものを示しており、製品上必ずしも全ての制御線や情報線を示しているとは限らない。実際には殆ど全ての構成が相互に接続されていると考えてもよい。

【符号の説明】

【0172】

1…サーバ、2…情報処理端末、10…ゲームシステム、42…入力部、43…入力受付部、44…表示モード変更部、45…表示制御部、46…描画部、47…画像出力部、48…表示部、49…記憶部、60…順表示画面、70…ログ表示画面、80…あらすじ表示画面、90…ストーリーログ表示画面

10

20

30

40

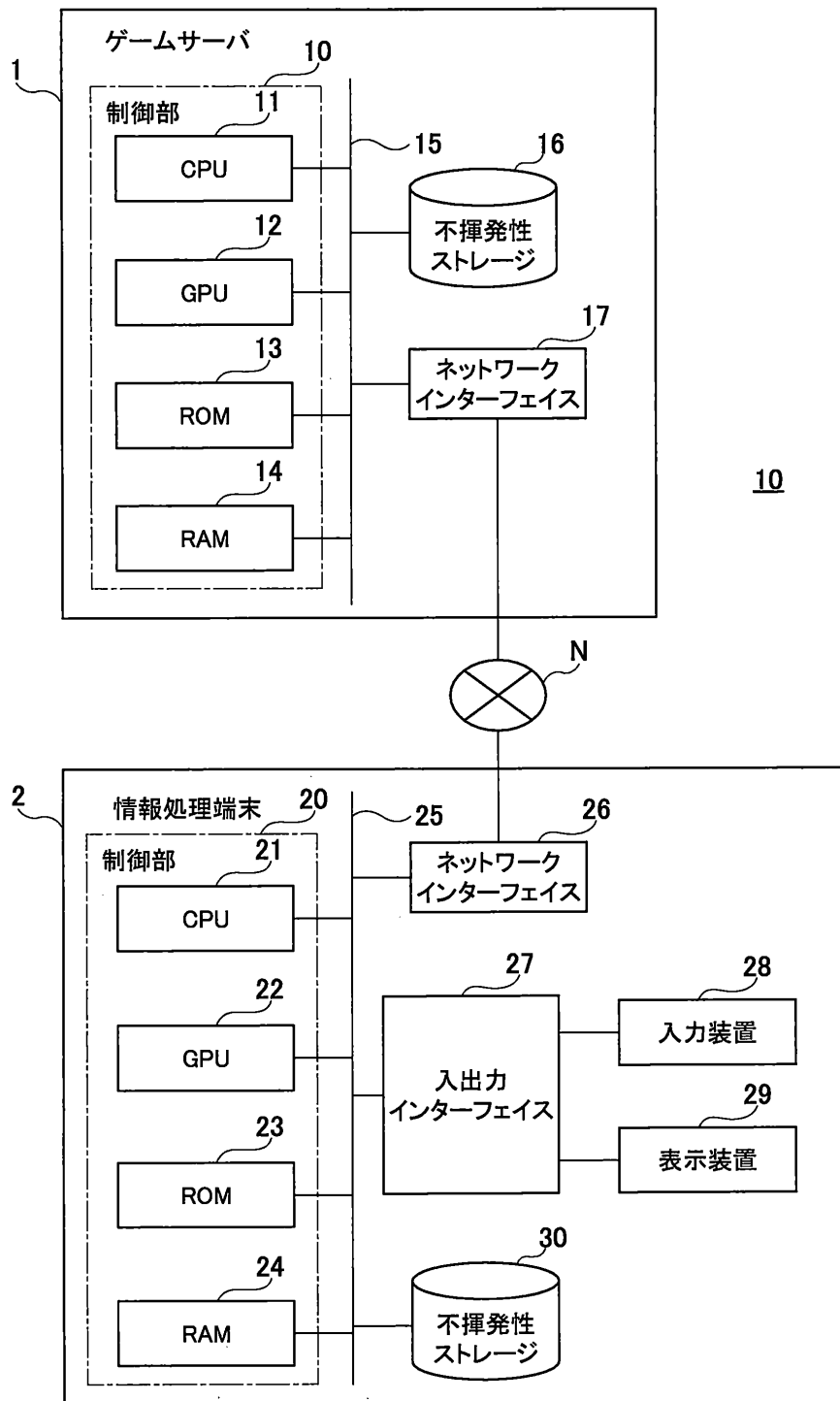
50

【要約】

【課題】ユーザが、ゲームの会話シーンで行われる会話を素早く知ることが可能なプログラムを提供する。

【解決手段】本発明の一実施形態に係る情報処理装置は、コンテンツの内容に関する表示が行われるコンテンツ情報表示モードにおいて、コンテンツの内容を示す表示が行われるコンテンツ内容表示画面を表示部 4 8 に表示させる表示制御部 4 5 と、入力部 4 2 を介して、コンテンツ内容表示画面における特定の表示が選択された場合、特定された表示と予め対応付けられたコンテンツを実行させる描画部 4 6 と、を含む。

【選択図】図 2



10

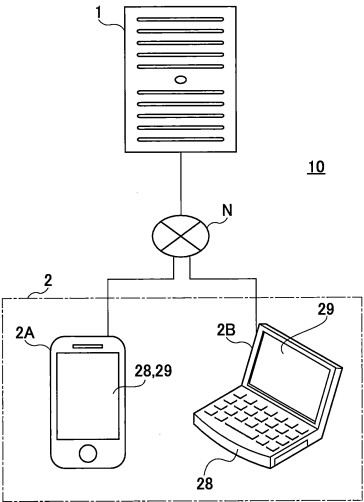
20

30

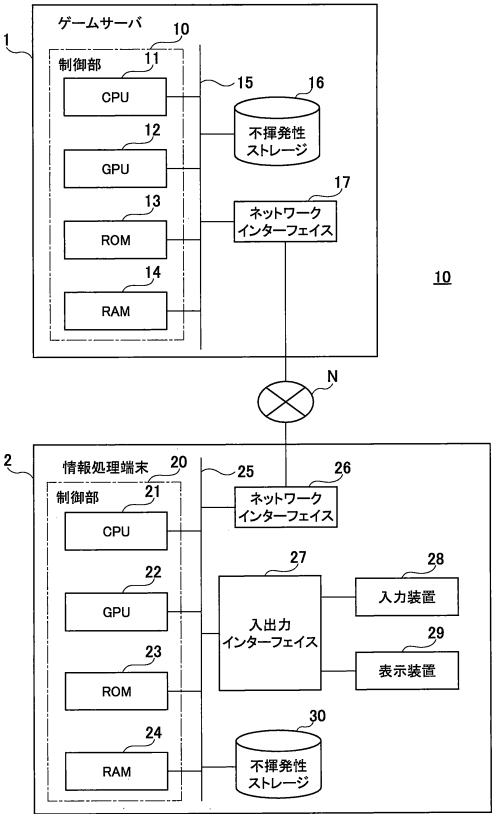
40

50

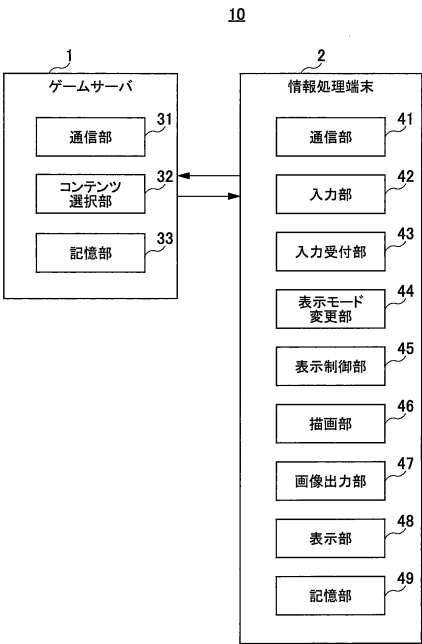
【図面】
【図 1】



【図 2】



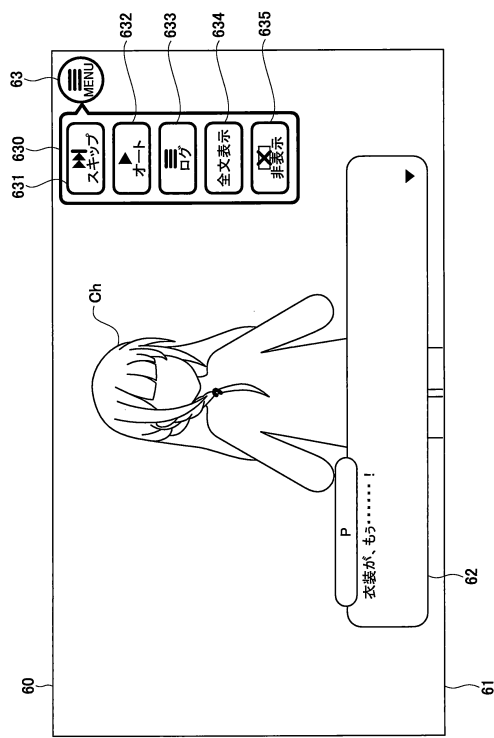
【図 3】



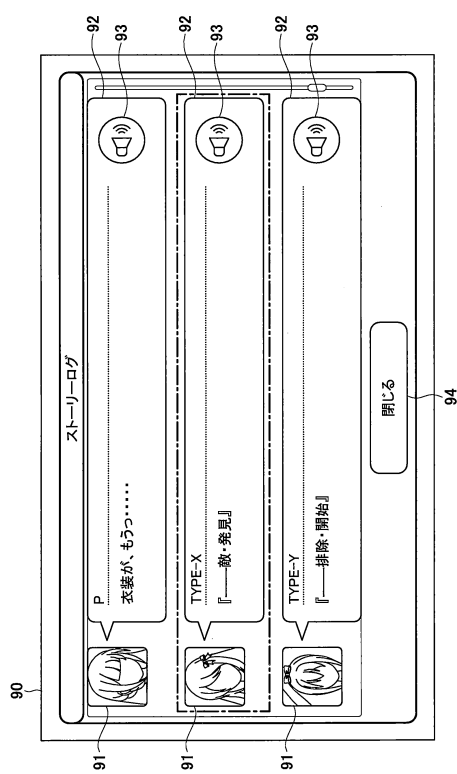
【図 4】

セリフデータ				
51	52	53	54	55
シーンID	シーケンスID	表示オブジェクトデータ	テキストデータ	音声データ
AA1	001	Obj001	text001	audio001
	002	Obj002	text002	audio002
	003	Obj003	text003	audio003
	004	Obj004	text004	audio004
	005	Obj005	text005	audio005
	⋮	⋮	⋮	⋮
	010	Obj010	text010	audio010
	011	Obj011	text011	audio011
	012	Anm001		
	⋮	⋮	⋮	⋮
	020	Obj020	text020	audio020
	021	Obj021	text021	audio021
AA2	001	Obj201	text201	audio201
	002	Obj202	text202	audio202
	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

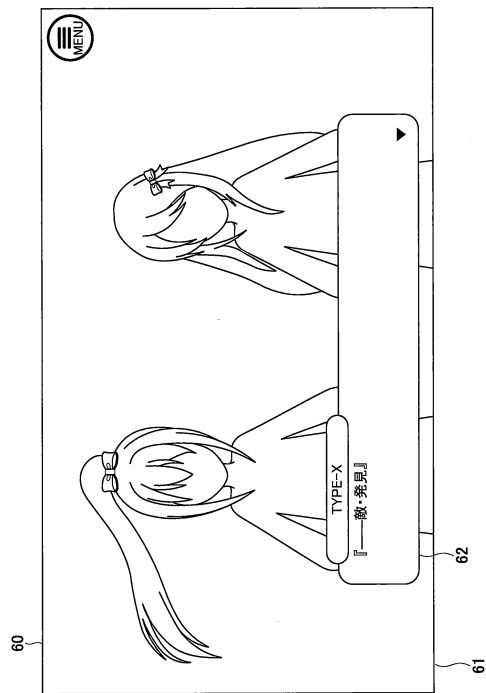
【図 5】



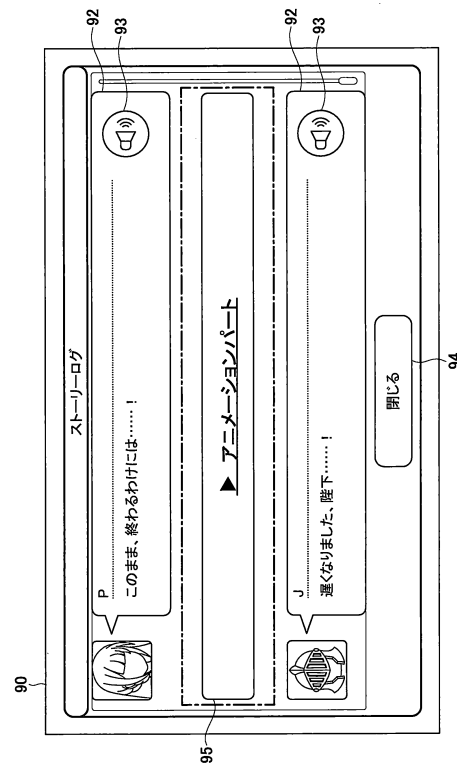
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

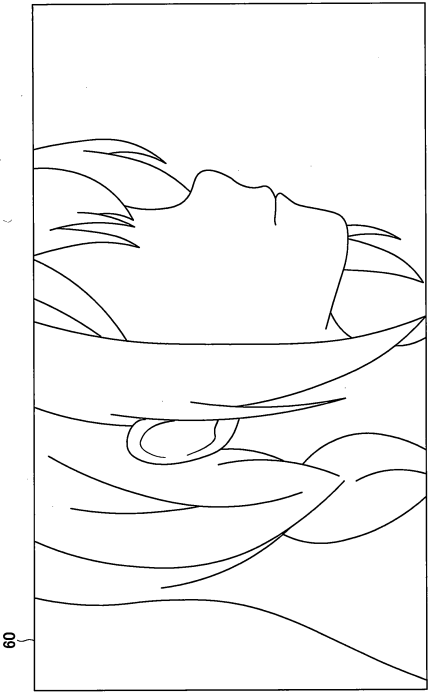
20

30

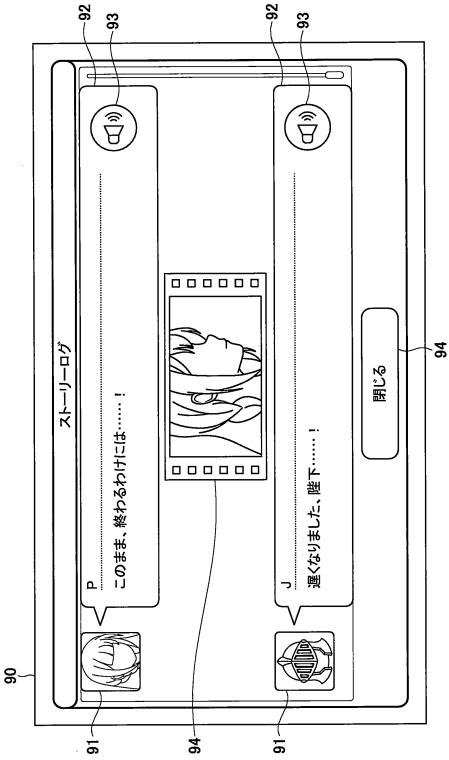
40

50

【図 9】



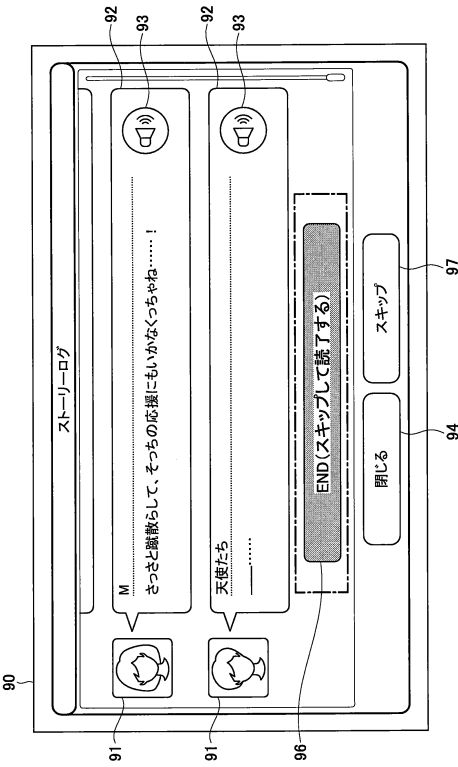
【図 10】



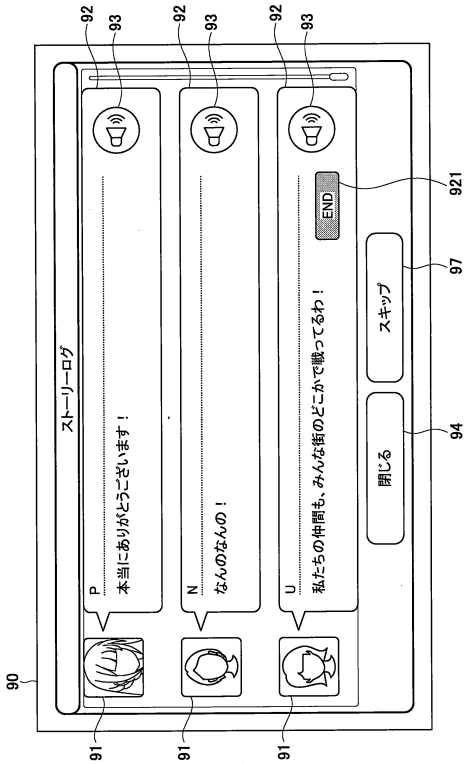
10

20

【図 11】



【図 12】

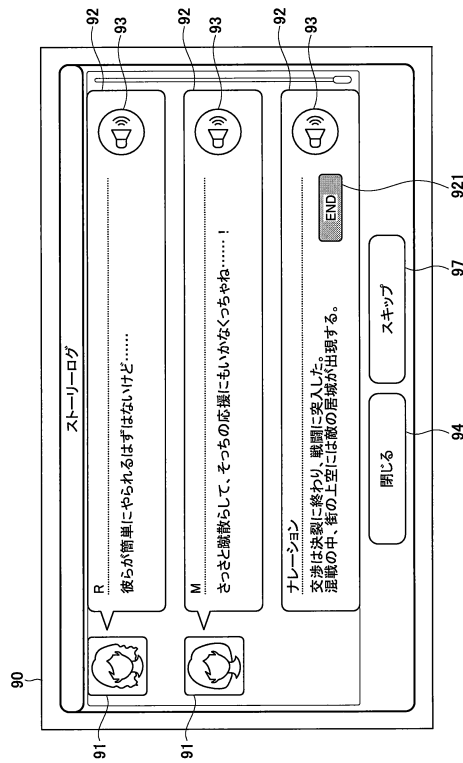


30

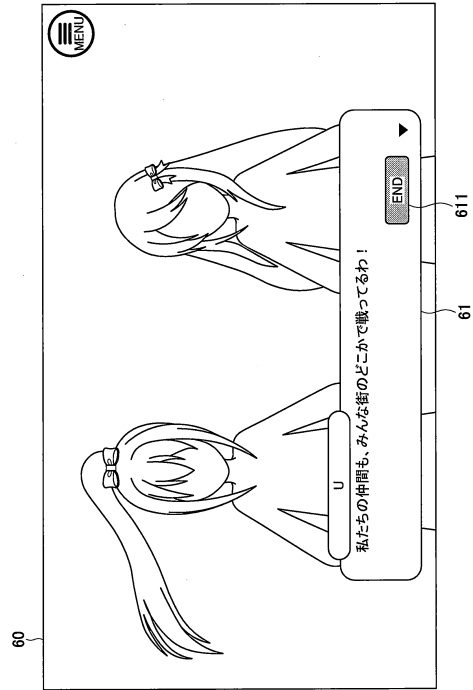
40

50

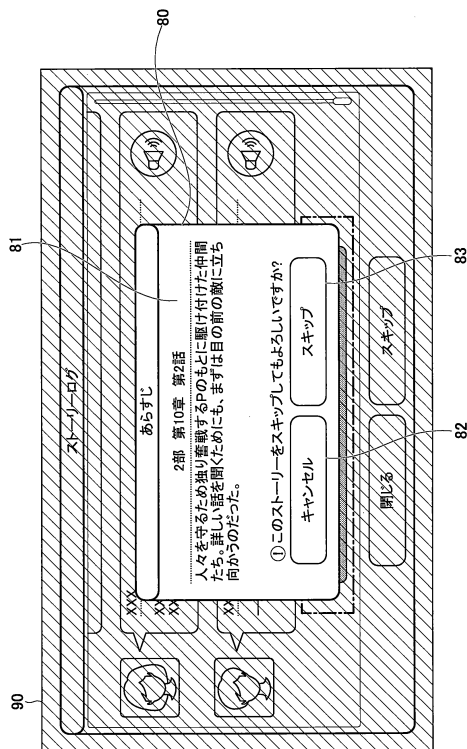
【図 1 3】



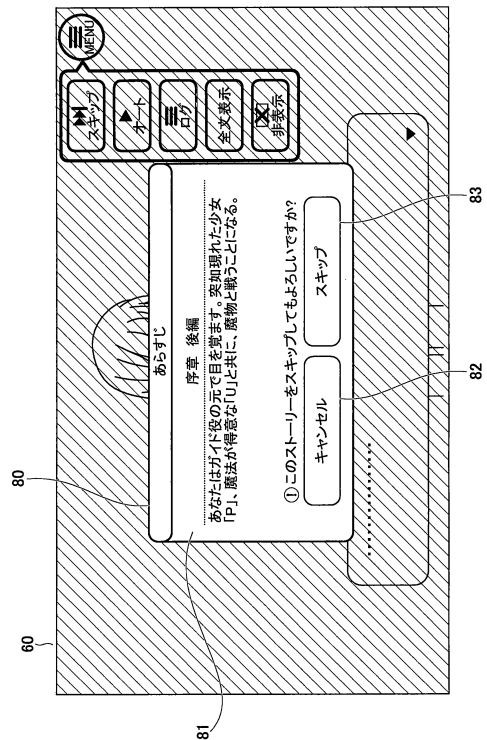
【図 1 4】



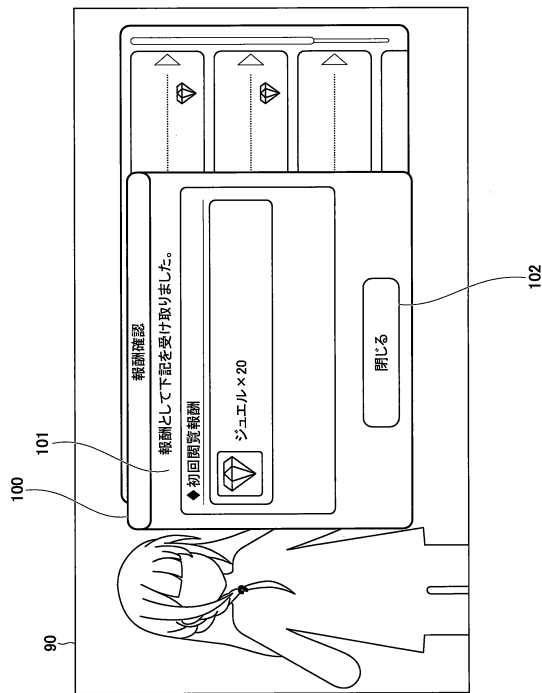
【図 1 5】



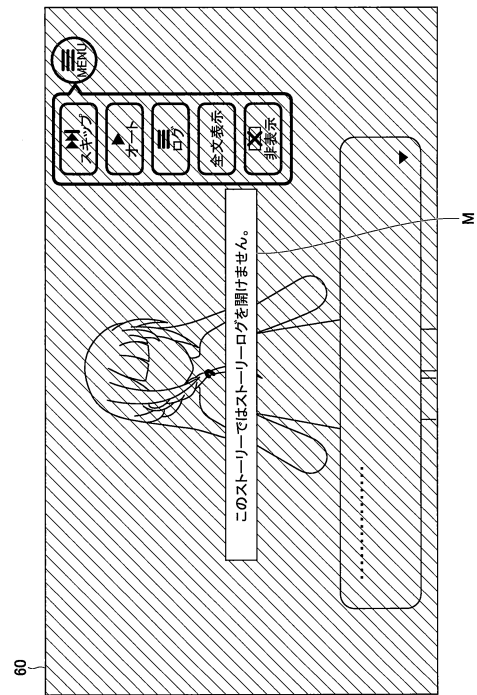
【図 1 6】



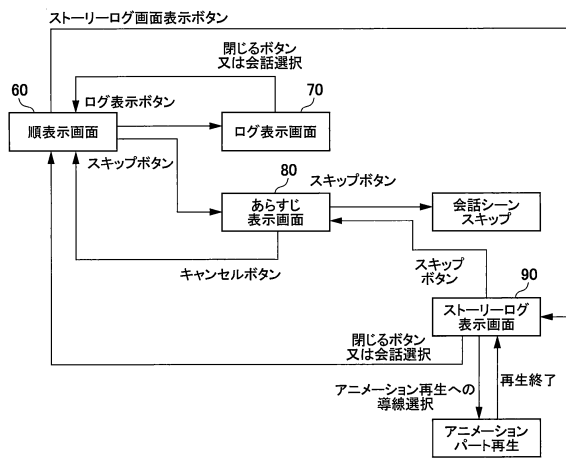
【図 17】



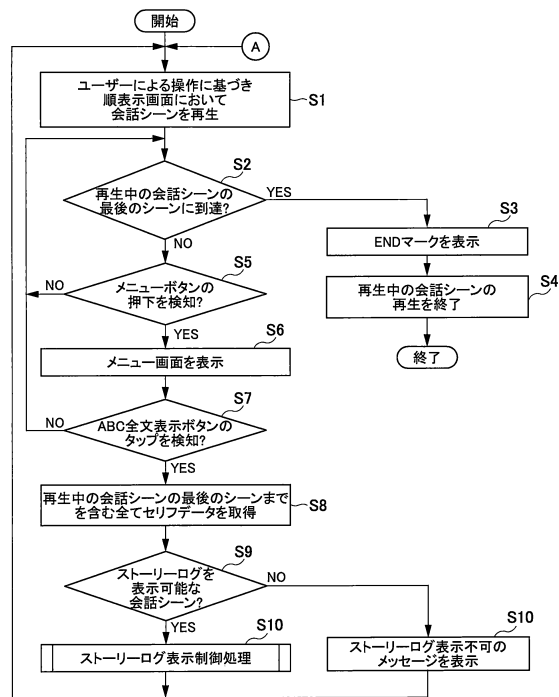
【図 18】



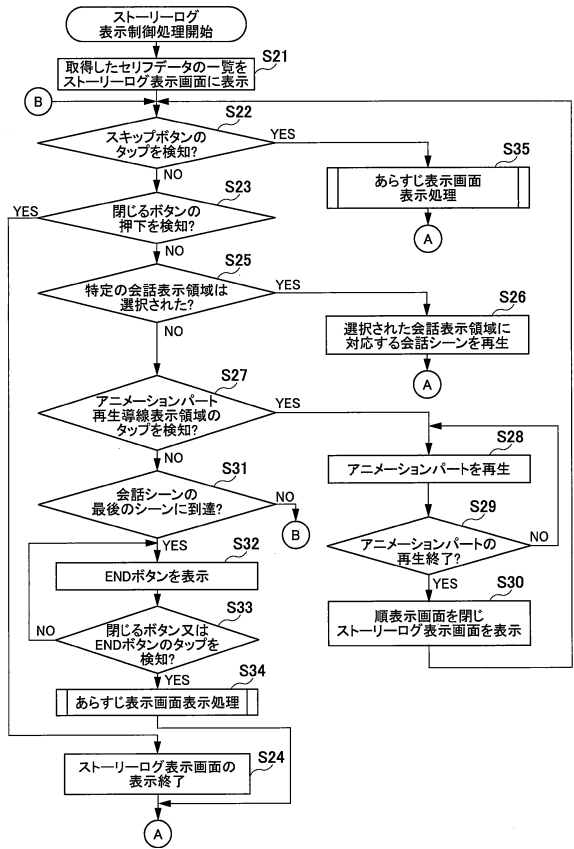
【図 19】



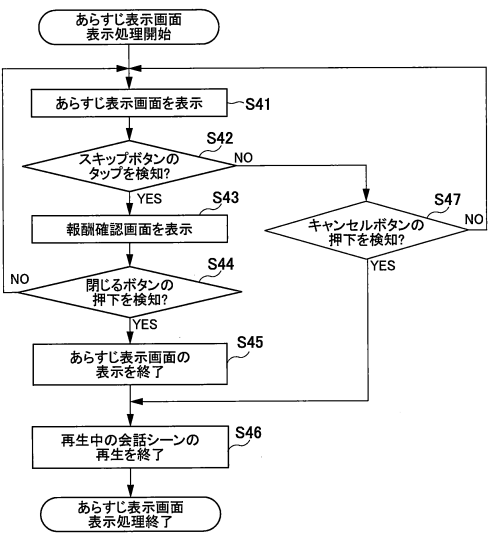
【図 20】



【図 2 1】



【図 2 2】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

jp/apps/12016007?from=www_mbga_intro

早期審査対象出願

(56)参考文献

特開2017-184842(JP, A)

特開2014-8067(JP, A)

【グラブル生放送速報】会話シーンの「SKIP機能」を改修予定！「Log」や「AUTO」などの機能をアップデート予定です。、twitter [online], 2022年03月06日, URL: <<https://twitter.com/granbluefantasy/status/1500445198928990216>>, [令和5年8月3日検索日]
ゲームアプリのUIデザイン, 「聖剣伝説 ECHOES of MANA」会話シーンをスキップするときに会話ログを全部見るか選べる確認ダイアログ, [online], [検索日: 2023年06月28日], 2022年07月12日, 全文全図, <URL: <https://web.archive.org/web/20220712144121/https://appgameui.hatenablog.com/entry/2022/07/12/233753>>

『グランブルーファンタジーヴァース』RPGモードの会話シーン映像が公開！便利な”用語確認”機能を用意, gamestalk.net [online], 2021年06月26日, URL: <<https://gamestalk.net/post-135766/>>, [令和5年8月3日検索日]

クリスマスシャトラ&カイン実装グランデフェスガチャ天井結果報告, グラブル中級者のきくうし日誌 [online], 2022年12月19日, URL: <<https://runrunrirurun.hatenablog.com/entry/2022/12/19/000000>>, [令和5年8月3日検索日]

【プリコネR】第二部OPと第1章1～6話に登場した新キャラ情報整理, プリコネRストーリー考察ブログ, 2020年01月16日, URL: <<https://zultutoseisilyun.hatenablog.com/entry/2020/01/16/194056>>, [令和6年2月5日検索日]

“アニメRPG”の名にふさわしいこだわりの数々に注目—「プリンセスコネクト！Re:Dive」ブレイレポート, Gamer, 2018年02月16日, URL: <<https://www.gamer.ne.jp/news/201802150001/>>, [令和6年2月5日検索日]

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 13/00-13/98、9/24