

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第6953582号
(P6953582)

(45) 発行日 令和3年10月27日(2021.10.27)

(24) 登録日 令和3年10月1日(2021.10.1)

(51) Int.Cl.	F 1
A 6 3 F 13/5255 (2014.01)	A 6 3 F 13/5255
A 6 3 F 13/52 (2014.01)	A 6 3 F 13/52
A 6 3 F 13/54 (2014.01)	A 6 3 F 13/54

請求項の数 4 (全 20 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2020-89354 (P2020-89354)</p> <p>(22) 出願日 令和2年5月22日(2020.5.22)</p> <p>審査請求日 令和2年11月5日(2020.11.5)</p> <p>早期審査対象出願</p>	<p>(73) 特許権者 511249637 株式会社C y g a m e s 東京都渋谷区南平台町16番17号</p> <p>(74) 代理人 110000925 特許業務法人信友国際特許事務所</p> <p>(72) 発明者 倉林 修一 東京都渋谷区南平台町16番17号</p> <p>審査官 赤坂 祐樹</p>
--	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 コンテンツ再生プログラム及びコンテンツ再生装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

キャラクタが表示される表示部と、
操作部と、

前記操作部から出力される操作情報が前記表示部に表示されている画面を画像ファイルに記録する画面キャプチャ処理の指示であるか否かを検証する操作情報処理部と、

前記操作情報処理部から発せられる前記画面キャプチャ処理の指示に基づき、前記画面キャプチャ処理を実行する、コンピュータのOS標準のプログラムであるキャプチャ処理部と、を有するコンテンツ再生装置であるコンピュータに、

前記コンピュータのOS標準のプログラムである前記キャプチャ処理部が画面キャプチャ処理を実行したことを検出する、前記OS標準のプログラムとは異なるコンテンツ再生用のプログラムであるキャプチャ検出機能と、

前記キャプチャ処理部が画面キャプチャ処理を実行したことを前記キャプチャ検出機能が検出する前の時点では、第一の状態のキャラクタの映像を格納する第一の映像ファイルを前記表示部に表示させると共に、前記キャプチャ処理部が画面キャプチャ処理を実行したことを、前記OS標準のプログラムとは異なる前記コンテンツ再生用のプログラムである前記キャプチャ検出機能が検出したことに呼応して、前記第一の状態とは表示態様が異なる第二の状態のキャラクタの映像を格納する第二の映像ファイルを前記表示部に表示する処理を実行する、前記OS標準のプログラムとは異なる前記コンテンツ再生用のプログラムであるシナリオ処理機能と

10

20

を実現させるためのコンテンツ再生プログラム。

【請求項 2】

さらに、前記シナリオ処理機能は、前記コンピュータの OS 標準のプログラムである前記キャプチャ処理部が画面キャプチャ処理を実行したことを、前記 OS 標準のプログラムとは異なる前記コンテンツ再生用のプログラムであるキャプチャ検出機能が検出したことに呼応して、所定の音声データを再生する処理を実行する

請求項 1 に記載のコンテンツ再生プログラム。

【請求項 3】

前記シナリオ処理機能は、ゲーム内の進行状況を示すレベル値に応じて、前記コンピュータの OS 標準のプログラムである画面キャプチャ処理機能の実行直後の、前記コンピュータの OS 標準のプログラムである表示機能及び / または音声再生機能における出力内容を決定する、前記 OS 標準のプログラムとは異なる前記コンテンツ再生用のプログラムの機能を含む、請求項 1 または 2 に記載のコンテンツ再生プログラム。

10

【請求項 4】

キャラクタが表示される表示部と、
操作部と、

前記操作部から出力される操作情報が前記表示部に表示されている画面を画像ファイルに記録する画面キャプチャ処理の指示であるか否かを検証する操作情報処理部と、

前記操作情報処理部から発せられる前記画面キャプチャ処理の指示に基づき、コンピュータの OS 標準のプログラムである画面キャプチャ処理を、実行するキャプチャ処理部と

20

、
前記コンピュータの OS 標準のプログラムである前記キャプチャ処理部が画面キャプチャ処理を実行したことを検出する、前記 OS 標準のプログラムとは異なるコンテンツ再生用のプログラムであるキャプチャ検出部と、

前記キャプチャ処理部が画面キャプチャ処理を実行したことを前記キャプチャ検出部が検出する前の時点では、第一の状態のキャラクタの映像を格納する第一の映像ファイルを前記表示部に表示させると共に、前記キャプチャ処理部が画面キャプチャ処理を実行したことを、前記 OS 標準のプログラムとは異なる前記コンテンツ再生用のプログラムである前記キャプチャ検出部が検出したことに呼応して、前記第一の状態とは表示態様が異なる第二の状態のキャラクタの映像を格納する第二の映像ファイルを前記表示部に表示する処理を実行する、前記 OS 標準のプログラムとは異なるコンテンツ再生用のプログラムであるシナリオ処理部と

30

を具備するコンテンツ再生装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、コンテンツ再生プログラム及びコンテンツ再生装置に関する。

【背景技術】

【0002】

出願人は、ゲームプログラム及びゲームサービスを開発し、頒布している。近年では、ゲーム専用機向けのゲームプログラムより、スマートフォン向けのゲームプログラムあるいはゲームサービスの需要が増えている。

40

特に、出願人を始めとする多くのゲームサービス業者は、スマートフォンがインターネットを通じてゲームコンテンツを提供するゲームサーバに接続し、当該ゲームサーバを通じて様々なゲームコンテンツの提供を受けるオンラインゲームサービスを提供している。

【0003】

このようなゲームサービス業者が提供するゲームは、ゲームキャラクタ（以下、単に「キャラクタ」と略）がユーザの操作に従って動くアクションゲームの要素のみならず、キャラクタが対話することでストーリーが進行するノベルゲーム、アニメーション動画、web ブラウザ等の機能要素を統合した、複合的なコンテンツ再生機能を持つコンテンツ再

50

生サービスとしての側面を有している。

【0004】

オンラインゲームサービスは、多くのユーザに対し、できるだけ長期間、サービスを提供し続けるために、様々な工夫が凝らされる。例えば、ゲームコンテンツ内におけるキャラクタの成長スピードを敢えて遅くするなど、ゲーム進行に対する律速制御が施される。また、このようなオンラインゲームサービスでは、美しくかつ可愛いイラストレーションにてゲームコンテンツ内のキャラクタを表現する、当該キャラクタを魅力的に演出するストーリーのノベライズやアニメーションを付加する、あるいは当該キャラクタに人気声優の声を当てるなどといった魅力あるキャラクタを沢山提供することが往々にして行われている。

10

【0005】

特に、ユーザが架空の人物であるゲーム内のキャラクタに強い好意の感情を惹起させるために、イラストレーション、人気声優による台詞回し、ノベライズやアニメーション等で魅力的に演出することが行われている。このように、ゲーム内のキャラクタに強い好意の感情を惹起させることを、俗に「キャラ萌え」と呼んでいる。

また、ユーザが特定の一人のキャラクタに対して特に好意を示すことを、俗に「推しキャラ」と呼ぶ。

【0006】

特にこの「推しキャラ」の概念は、オンラインゲームサービスにおいて、如何に多くのユーザが惹き付けられるかを定める、極めて重要なセールスポイントとなる。この「推しキャラ」は、本発明においても、極めて重要な概念となっている。

20

【0007】

特許文献1には、遊技者が有益な情報を得た際に、達成感や自力感等を感じることができ、興趣性の向上を図った遊技機（スロットマシン）であって、ユーザが選択した「推しキャラ」のアイコンが遊戯画面上に表示される技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2018-99362号公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

今日、多くのスマートフォン向けゲームにおいて、キャラクタの魅力を一層ユーザに強くアピールする手法の一つとして、キャラクタの発話機能が搭載されている。

発話機能とは、画面全体にキャラクタを表示させ、画面をタップすることで、キャラクタが所定の発話を行う機能である。スマートフォンの場合、画面がタッチパネルディスプレイであるため、このような機能は、比較的容易に実現することができる。

また、このような発話機能を更に進化させ、キャラクタとの疑似対話機能を搭載したゲームや、キャラクタとの疑似対話機能そのものを主たるコンテンツとして実装したアプリケーションプログラムもある。

40

【0010】

しかしながら、表示されたキャラクタをタップ操作したときにキャラクタが反応する方式では、タップ操作は、キャラクタへの物理的な接触を暗喩するため、タップ操作する場所によっては、キャラクタの反応が公序良俗に反するような不適切な反応になる場合がある。このため、キャラクタとの積極的なインタラクション（Interaction：交流、ふれあい）の実装は、公序良俗の観点から好適ではない。

特に、ユーザの誕生日を祝う貴重なイベントなどでは、ユーザに魅力的なインタラクションを提供する絶好のチャンスであるにもかかわらず、現在では前述の理由により、タップ操作によるインタラクションが実装されにくい傾向がある。

【0011】

50

近年リリースされている多くのゲームのメイン画面は、キャラクターの発話機能を有するものが多く、このメイン画面をより魅力的にするためにも、キャラクターとの健全かつ積極的なインタラクションを行う機能の実現が求められている。

【0012】

本発明に係る課題に鑑みてなされたものであり、スクリーンショット取得操作に呼応して、表示部に表示されるキャラクターが所定のリアクションを行う、コンテンツ再生プログラム及びコンテンツ再生装置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】

【0013】

上記課題を解決するために、本発明のコンテンツ再生プログラムは、キャラクターが表示される表示部と、操作部と、操作部から出力される操作情報が表示部に表示されている画面を画像ファイルに記録する画面キャプチャ処理の指示であるか否かを検証する操作情報処理部と、操作情報処理部から発せられる画面キャプチャ処理の指示に基づき、画面キャプチャ処理を実行する、コンピュータのOS標準のプログラムであるキャプチャ処理部と、を有するコンテンツ再生装置を実現するコンピュータにて動作する。

【0014】

そして、本発明のコンテンツ再生プログラムは、コンピュータのOS標準のプログラムであるキャプチャ処理部が画面キャプチャ処理を実行したことを検出する、OS標準のプログラムとは異なるコンテンツ再生用のプログラムであるキャプチャ検出機能と、キャプチャ処理部が画面キャプチャ処理を実行したことをキャプチャ検出機能が検出する前の時点では、第一の状態のキャラクターの映像を格納する第一の映像ファイルを表示部に表示させると共に、キャプチャ処理部が画面キャプチャ処理を実行したことを、OS標準のプログラムとは異なるコンテンツ再生用のプログラムであるキャプチャ検出機能が検出したことに呼応して、第一の状態とは表示態様が異なる第二の状態のキャラクターの映像を格納する第二の映像ファイルを表示部に表示する処理を実行する、OS標準のプログラムとは異なるコンテンツ再生用のプログラムであるシナリオ処理機能とを実現させる。

【発明の効果】

【0015】

本発明によれば、スクリーンショット取得操作に呼応して、表示部に表示されるキャラクターが所定のリアクションを行うことが可能になる。

上記した以外の課題、構成及び効果は、以下に記す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】

【0016】

【図1】本発明の実施形態に係るコンテンツ再生装置を示す概略図である。

【図2】コンテンツ再生装置（スマートフォン）のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図3】コンテンツ再生装置のソフトウェア機能を示すブロック図である。

【図4】各種テーブルのフィールド構成及びレコードの一例を示す図である。

【図5】通常のイベントに対するキャラクター表示を示すタイミングチャートである。

【図6】スクリーンショットというイベントに対するキャラクター表示を示すタイミングチャートである。

【図7】スクリーンショットにおけるイベントに対するサウンドファイル再生を示すタイミングチャートである。

【図8】スクリーンショット実行前後の画面の一例である。

【図9】スクリーンショット実行前後の画像ファイルのバリエーションを示す図である。

【図10】本発明の第一の変形例に係るコンテンツ再生装置における、各種テーブルのフィールド構成及びレコードの一例を示す図である。

【図11】本発明の第二の変形例に係るコンテンツ再生装置における、各種テーブルのフィールド構成及びレコードの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【発明を実施するための形態】

【0017】

[コンテンツ再生装置101]

図1は本発明の実施形態に係るコンテンツ再生装置101を示す概略図である。

スマートフォンはゲームプログラムを読み込んで、コンテンツ再生装置101として機能する。ユーザはコンテンツ再生装置101のタッチパネルディスプレイ101aを操作して、ゲームに興じる。

コンテンツ再生装置101の片側には、ボリューム上スイッチ101b、ボリューム下スイッチ101c、電源スイッチ101dの、3個の押釦スイッチが設けられている。

【0018】

本発明の実施形態に係るコンテンツ再生装置101は、単数あるいは複数のキャラクターC102が登場するゲームである。なお、ゲームプログラムが恋愛シミュレーションゲームやマスコットアプリ等では、単一のキャラクターのみが登場する場合も考えられる。

また、コンテンツ再生装置101は、ゲームプログラムを実行すると、内蔵スピーカ103でゲームコンテンツにおける音声や音楽等のサウンドを発する。

【0019】

なお、これより説明する本発明の実施形態に係るコンテンツ再生装置101は、スタンダード型のゲームプログラムを実行するスマートフォンとして説明するが、ゲームサーバと通信を行うネットゲームを実行するスマートフォンや、ゲーム専用機、あるいはパソコン等であってもよい。

【0020】

図2は、コンテンツ再生装置101(スマートフォン)のハードウェア構成を示すブロック図である。

周知のコンピュータであるコンテンツ再生装置101は、バス209に接続されているCPU201、ROM202、RAM203、表示部204、広域無線通信部206、無線LANインターフェース207、不揮発性ストレージ208、DSP210、D/A変換器211を備える。表示部204は、LCD等から構成される。また、DSP210には内蔵スピーカ103が接続されている。

【0021】

なお、操作部205は、静電式タッチパネル212と、ボリューム上スイッチ101b、ボリューム下スイッチ101c、電源スイッチ101dの集合体である。操作部205内に押釦スイッチが明記されているのは、後述するスクリーンショット取得操作が、iOS(登録商標)ではボリューム上スイッチ101b+電源スイッチ101dの同時押しになり、Android(登録商標)の多くではボリューム下スイッチ101c+電源スイッチ101dの同時押しになるからである。

【0022】

図3は、コンテンツ再生装置101のソフトウェア機能を示すブロック図である。

OSである入出力制御部301は、操作部205の操作情報を解釈し、必要に応じてコンテンツ再生処理部302に操作情報を引き渡す。

入出力制御部301は、操作情報処理部303とキャプチャ処理部304を内包する。

操作情報処理部303は、静電式タッチパネル212と、ボリューム上スイッチ101b、ボリューム下スイッチ101c及び電源スイッチ101dの押釦スイッチから入力される操作情報が、コンテンツ再生処理部302に引き渡すべき操作情報であるのか、入出力制御部301内部で処理すべき操作情報であるのかを区別する、操作情報処理機能を提供する。

仮に、操作情報がスクリーンショット実行を指示する操作情報である場合には、操作情報処理部303は、入出力制御部301内部で処理すべき操作情報であると判断して、キャプチャ処理部304を起動する。

【0023】

キャプチャ処理部304は、表示部204に現在表示されている画面を画像ファイルで

10

20

30

40

50

あるキャプチャファイルに変換して、キャプチャ画像ファイルディレクトリ305に保存する、キャプチャ処理機能を提供する。すなわち、キャプチャ処理部304の持つ画面キャプチャ処理機能は、OSに実装されている標準機能である。

【0024】

コンテンツ再生処理部302は、ゲームプログラムの本体である。

コンテンツ再生処理部302には、シナリオ処理部306とキャプチャ検出部307が含まれる。

シナリオ処理部306は、所定のキャラクタに対する所定の操作情報やイベントに対応するシナリオを実行する、シナリオ処理機能を提供する。シナリオは一例としてスクリプトにて書かれており、対話データベース308に格納されている。スクリプトとは例えば、インタプリタ系プログラミング言語、独自のスクリプト言語や、JSON、XML、CSV、もしくはタグ付けされた自然言語等が挙げられる。

【0025】

シナリオには、キャラクタデータベース309に格納されているキャラクタの情報の他に、マルチメディアファイル群310に格納されている当該キャラクタの静止画像ファイルの表示命令、あるいは当該キャラクタの動画ファイルや音声ファイル等の再生命令等が記述されている。

なお、静止画像ファイルの形式としては、ビットマップ画像、3Dモデルデータ(ベクトルデータ)、あるいは、ビットマップ画像と3Dモデルデータの混合が考えられるが、必ずしもこれらに限定されない。

【0026】

キャプチャ検出部307は、キャプチャ処理部304が画面キャプチャを実行したことを検出する、キャプチャ検出機能を提供する。

例えば、キャプチャ検出部307は、iOS(登録商標)であればOS、すなわち入力制御部301からグローバルに通知される「UIApplicationUserDidTakeScreenshot」というイベントを検出する。

また、キャプチャ検出部307は、Android(登録商標)であれば、キャプチャ画像ファイルディレクトリ305を監視して、キャプチャ画像ファイルディレクトリ305に新規ファイルが作成されたことを検出して、キャプチャ処理部304における実行を検出する。なお、キャプチャ画像ファイルディレクトリ305には、例えば"/storage/emulated/0/Pictures/Screenshots"等が含まれる。

【0027】

シナリオ処理部306は、シナリオの記述に基づき、マルチメディアファイル群310から指定された静止画像ファイル等を読み出して、キャラクタ等の画面情報を生成する。シナリオ処理部306にて生成された画面情報は入出力制御部301内の表示処理部311に送られ、表示部204にて表示される。

また、シナリオ処理部306は記述されたシナリオに基づき、マルチメディアファイル群310から指定されたサウンドファイルまたは動画ファイルをサウンド演出制御部312に読み込ませる命令を行う。

【0028】

サウンド演出制御部312は、サウンドミドルウェアであり、コンテンツ再生処理部302から指定された図示しない定義ファイルを読み込んだ上で、シナリオ処理部306から発される命令に従い、マルチメディアファイル群310に格納されているキャラクタのサウンドファイルまたは動画ファイルを読み出す。

そして、サウンド演出制御部312は、読み出したサウンドファイルまたは動画ファイルのデコード及び再生処理、サウンドストリームデータに対するイコライジング処理を実行する。これらの処理は、図2に示すCPU201及びDSP210の演算リソースを利用して実現される。

【0029】

サウンド演出制御部312は、これらの演算処理の結果として、統合サウンドストリー

10

20

30

40

50

ムデータを生成する。統合サウンドストリームデータは、具体的には例えば、BGMが流れている状態でキャラクタが所定の台詞を喋るといった形態のサウンドストリームデータである。

統合サウンドストリームデータは、D/A変換器211に送られる。D/A変換器211は、統合サウンドストリームデータをアナログ信号に変換し、内蔵スピーカ103を駆動する。

【0030】

図4は各種テーブルのフィールド構成及びレコードの一例を示す図である。

コンテンツ再生処理部302が読み取るキャラクタデータベース309には、キャラクタマスタ401が含まれている。

キャラクタマスタ401は、キャラクタIDフィールドとキャラクタ名フィールドを有する。

キャラクタIDフィールドには、キャラクタを一意に識別するキャラクタIDが格納される。

キャラクタ名フィールドには、キャラクタ名が格納される。

なお、単一のキャラクタのみが登場するアプリケーションプログラムの場合には、キャラクタマスタ401は不要となる他、後述するキャラクタステータステーブル402及びシナリオテーブル404におけるキャラクタIDフィールドは不要になる。

なお、特にオンラインゲームにおいては、同じ名前のキャラクタでも、「バージョン」等と銘打って、異なる見た目と異なる性能を付与したキャラクタを別途提供する場合がある。したがって、同じ名前のキャラクタでも、その提供様態が異なる場合は、そのような提供様態を区別するために異なるキャラクタIDを付与してもよい。

【0031】

コンテンツ再生処理部302が読み取る対話データベース308には、イベントテーブル403、シナリオテーブル404が含まれている。

シナリオテーブル404は、キャラクタIDフィールドとイベント種別フィールドと表示スクリプトフィールドを有する。

【0032】

キャラクタIDフィールドは、キャラクタマスタ401の同名フィールドと同じである。

イベント種別フィールドには、表示スクリプトフィールドに記憶されているスクリプトを実行することができるイベント種別のID情報が格納される。

表示スクリプトフィールドには、実際にコンテンツの表示を行う内容のスクリプトが格納される。

【0033】

すなわち、表示スクリプトフィールドには、所定のキャラクタの画像ファイルを表示する指示、所定の背景の画像ファイルを表示する指示、所定のキャラクタの表情を変化させるための画像ファイルを表示する指示、所定のキャラクタの台詞を表示させるための吹き出しの画像ファイルを表示する指示、及び吹き出しの画像ファイル内に所定のキャラクタの台詞に該当する文章を表示する指示、...等のスクリプトによる実行指示が列挙される。

【0034】

イベントテーブル403は、イベント種別フィールドと条件スクリプトフィールドを有する。

イベント種別フィールドは、シナリオテーブル404の同名フィールドと同じである。

条件スクリプトフィールドには、イベント種別フィールドのそれぞれのイベント種別ごとに所定の条件を決定する内容のスクリプトが格納される。

【0035】

例えば、イベント種別フィールドの「平日朝の挨拶」というイベント種別の場合には、コンテンツ再生処理部302(ゲームプログラム本体)を起動した時刻が午前5時から午前9時までの間で、かつ、コンテンツ再生処理部302を午前5時から午前9時までの間に

10

20

30

40

50

、初めて起動したタイミングである場合に、「平日朝の挨拶」というイベント種別に対応する条件スクリプトに格納された条件が満たされる。

【 0 0 3 6 】

また、イベント種別フィールドの「スクリーンショット」というイベント種別の場合、スクリーンショットが実行されたことをキャプチャ検出部 3 0 7 が検出した場合に、イベント種別フィールドの「スクリーンショット」というイベント種別に対応する条件スクリプトフィールドに格納された条件が満たされる。

【 0 0 3 7 】

図 5 は、通常のイベントに対するキャラクタ表示を示すタイミングチャートである。

ユーザが操作部 2 0 5 を通じてキャラクタに対する操作を行った場合には (S 5 0 1)、操作情報処理部 3 0 3 は、当該操作情報がコンテンツ再生処理部 3 0 2 に引き渡すべき操作情報であると判断する (S 5 0 2)。すると、当該操作情報はコンテンツ再生処理部 3 0 2 内のシナリオ処理部 3 0 6 に操作情報が引き渡され、シナリオ処理部 3 0 6 においてイベントが発生する。キャラクタに対する操作の一例としては、例えばキャラクタと会話を行うための操作等が含まれる。

また、シナリオ処理部 3 0 6 が独自に所定の条件を満たしたと判定した場合には、操作情報なくしてイベントが発生する。

【 0 0 3 8 】

シナリオ処理部 3 0 6 がイベントの発生を認識すると、シナリオ処理部 3 0 6 はイベントに対応する所定の表示シナリオを実行し、その結果、表示処理部 3 1 1 にコンテンツに係るデータが出力される (S 5 0 3)。表示処理部 3 1 1 はそれらデータを基に表示データを生成し (S 5 0 4)、表示部 2 0 4 に表示する (S 5 0 5)。

【 0 0 3 9 】

図 6 は、スクリーンショットというイベントに対するキャラクタ表示を示すタイミングチャートである。

まず、コンテンツ再生処理部 3 0 2 の起動処理や所定のシナリオを実行した結果等で、表示処理部 3 1 1 は第一のキャラクタに係る表示データを生成し (S 6 0 1)、表示部 2 0 4 に表示している (S 6 0 2)。

【 0 0 4 0 】

表示部 2 0 4 に第一のキャラクタが表示されている状態において (S 6 0 2)、ユーザが操作部 2 0 5 を通じてスクリーンショット操作を行うと (S 6 0 3)、操作情報処理部 3 0 3 は当該操作情報をスクリーンショット実行指示であると解釈し、キャプチャ処理部 3 0 4 に実行を命ずる (S 6 0 4)。すると、キャプチャ処理部 3 0 4 はスクリーンショットを保存するキャプチャ処理を実行する (S 6 0 5)。

【 0 0 4 1 】

キャプチャ処理部 3 0 4 がキャプチャ処理を実行すると、キャプチャ検出部 3 0 7 がこれを検出し、シナリオ処理部 3 0 6 に報告する (S 6 0 6)。

シナリオ処理部 3 0 6 は、スクリーンショットというイベントの発生を認識すると、これに対応するシナリオを実行し、表示処理部 3 1 1 に第二のキャラクタに係るデータを出力する (S 6 0 7)。

表示処理部 3 1 1 はシナリオ処理部 3 0 6 から受信した第二のキャラクタに係るデータを基に、第二のキャラクタに係る表示データを生成し (S 6 0 8)、表示部 2 0 4 に表示する (S 6 0 9)。

【 0 0 4 2 】

ステップ S 6 0 7 において、シナリオ処理部 3 0 6 は、表示部 2 0 4 に表示されているキャラクタのキャラクタ ID を取得する。

次にシナリオ処理部 3 0 6 は、スクリーンショットというイベントの発生を認識したことに呼応して、イベントテーブル 4 0 3 の条件スクリプトフィールドから、取得したキャラクタの条件スクリプトのイベント種別を取得する。そして、シナリオ処理部 3 0 6 は、キャラクタ ID とイベント種別でシナリオテーブル 4 0 4 を検索して、ヒットしたレコー

10

20

30

40

50

ドの表示スクリプトを実行する。

この結果、第二のキャラクタに係る表示データが表示部 2 0 4 に表示される。

【 0 0 4 3 】

図 7 は、スクリーンショットにおけるイベントに対するサウンドファイル再生を示すタイミングチャートである。図 6 の、ステップ S 6 0 6 の続きである。

シナリオ処理部 3 0 6 は、スクリーンショットというイベントの発生を認識すると、これに対応するシナリオを実行し、サウンド演出制御部 3 1 2 にキャラクタの発音に係るサウンドファイルの再生を命令する (S 7 0 1) 。

【 0 0 4 4 】

サウンド演出制御部 3 1 2 はシナリオ処理部 3 0 6 から受信したキャラクタの発音に係るサウンドファイルの再生命令に従い、マルチメディアファイル群 3 1 0 から当該サウンドファイルを読み込む。そして、サウンド演出制御部 3 1 2 は、読み込んだサウンドファイルのデコード処理を行い、統合サウンドストリームデータを生成し、D / A 変換器 2 1 1 に送信する (S 7 0 2) 。

D / A 変換器 2 1 1 は、統合サウンドストリームデータを受信すると、アナログオーディオ信号を生成し、スピーカを駆動する。これにより、表示部 2 0 4 に表示されているキャラクタが発音する演出が実現される (S 7 0 3) 。

【 0 0 4 5 】

シナリオ処理部 3 0 6 は、図 6 に示すように、スクリーンショットを実行した直後に、スクリーンショットの実行直前とは異なる状態のキャラクタを表示する動作を行う。また、シナリオ処理部 3 0 6 は、図 7 に示すように、スクリーンショットを実行した直後に所定のサウンドを鳴らす動作を行っている。

このように、スクリーンショットの実行直前とは異なる状態のキャラクタを表示する動作とスクリーンショットを実行した直後に所定のサウンドを鳴らす動作は、同時に行うことがキャラクタの演出上好ましい。

【 0 0 4 6 】

図 8 A は、スクリーンショット実行前の画面の一例である。

図 8 B は、スクリーンショット実行直後の画面の一例である。

図 8 A に示すように、スクリーンショット実行の前は、タッチパネルディスプレイ 1 0 1 a には第一の状態のキャラクタ C 8 0 1 が表示されている。

この状態において、操作するユーザは、例えばボリューム上スイッチ 1 0 1 b と電源スイッチ 1 0 1 d の同時押しを行う。このボタン操作により、OS の標準機能であるスクリーンショットが実行される。

スクリーンショット実行直後は、図 8 B に示すように、タッチパネルディスプレイ 1 0 1 a には第一の状態とは表示態様が異なる第二の状態のキャラクタ C 8 0 2 が表示される。

なお、スクリーンショット自体は、図 8 A に示す第一の状態のキャラクタ C 8 0 1 を表示した状態の画面全体がキャプチャ画像ファイルとして作成され、キャプチャ画像ファイルディレクトリ 3 0 5 に格納される。

【 0 0 4 7 】

図 9 A は、スクリーンショット実行前のキャラクタの画像の一部を示す図である。

図 9 B は、スクリーンショット実行直後のキャラクタの画像の一部を示す図である。

図 9 C は、スクリーンショット実行前のキャラクタの画像を構成する画像データを示す図である。

図 9 D は、スクリーンショット実行直後のキャラクタの画像を構成する画像データを示す図である。

図 9 A ~ 図 9 D は、図 8 に示すスクリーンショット実行前後の、第一の状態のキャラクタと第二の状態のキャラクタの、実際の画像データの形態を説明する図である。

【 0 0 4 8 】

スクリーンショット実行前のキャラクタの画像の一部である、図 9 A に示す顔パーツ C

901は、図9Cに示す共通顔ベースパーツC903に、透過画像ファイルである眉パーツC904を重ねてタッチパネルディスプレイ101aに表示することで構成される。

また、スクリーンショット実行直後のキャラクタの画像の一部である、図9Bに示す顔パーツC902は、図9Dに示す共通顔ベースパーツC903に、透過画像ファイルである眉パーツC905を重ねてタッチパネルディスプレイ101aに表示することで構成される。

【0049】

一般に、周知のノベルゲーム等では、キャラクタの顔の輪郭等の画像ファイルに、目や口だけ等の、顔パーツのみが描かれた透過画像ファイルを重ねて表示させる手法が用いられている。本発明の実施形態に係るコンテンツ再生装置101においても、同様の処理が適用されている。

10

この場合、図9に示すように、第一の状態のキャラクタと、第二の状態のキャラクタを実現する画像ファイルは、単一ではない。

したがって、「第一の状態の映像が記録される第一の画像ファイル」及び「第一の状態とは異なる第二の状態の映像が記録される第二の画像ファイル」は、単一の画像ファイルに限られない。

【0050】

更に、表示される映像は静止画像ファイルに留まらず、動画ファイルも当然に適用される。そこで、静止画像ファイルと動画ファイルを「映像ファイル」と総称し、「第一の状態の映像が記録される第一の映像ファイル」及び「第一の状態とは異なる第二の状態の映像が記録される第二の映像ファイル」と定義している。

20

【0051】

なお、誕生日メッセージ等の動画ファイルは、ゲームサーバに格納されている場合も想定されるので、第一及び第二の映像ファイルの保存先はローカルの不揮発性ストレージに限られない。

【0052】

[第一の変形例：コンテンツ再生装置101]

以上説明した実施形態に係るコンテンツ再生装置101は、コンテンツ再生処理部302が、表示部204にキャラクタが表示された状態において、ユーザの操作に起因するスクリーンショットの実行を検出すると、スクリーンショット完了直後に、当該キャラクタの表情が変化する、及び/または当該キャラクタが喋る、等の演出を実行する。つまり、スクリーンショットがコンテンツ再生装置101におけるキャラクタの演出のトリガになる。

30

【0053】

ゲームの種類によっては、キャラクタに属性情報として「レベル」に相当するパラメータが付与されている場合がある。

例えば、戦闘要素を有するゲームでは、キャラクタは「攻撃力」、「防御力」、「戦力」等のパラメータを有する。また、疑似恋愛要素を有するゲームでは、キャラクタは「親密度」等のパラメータを有する。

多くのゲームは、ユーザがゲーム内のイベントを遂行する等の作業を経てキャラクタを育成することで、レベルを上げることができるよう構成されている。このような、ゲーム内のレベル値やステータス値を上げるための、バトル等の繰り返し作業を「やり込み」と称する。

40

【0054】

コンテンツ再生装置101は、これら、キャラクタの属性情報として付されているレベルの値に応じて、キャラクタの演出の内容を異ならせることが可能である。ユーザがキャラクタのレベルを上げることで、より豪華な演出を閲覧できるようにゲーム(コンテンツ再生装置101)を構成すれば、ユーザがゲームを継続してプレイするモチベーションの維持向上に寄与する。

これより説明する、本発明の第一の変形例に係るコンテンツ再生装置101は、先に説

50

明したコンテンツ再生装置 101 と、機能ブロックは同一で、データのみ変更することで、機能の拡張を実現する。

【0055】

図10は、本発明の第一の変形例に係るコンテンツ再生装置101における、各種テーブルのフィールド構成及びレコードの一例を示す図である。

図10に示す各種テーブルのフィールド構成及びレコードの一例の、図4との相違点は、キャラクタステータステーブル1002が追加されている点である。

コンテンツ再生処理部302が読み取るキャラクタデータベース309には、キャラクタマスタ401、キャラクタステータステーブル1002が含まれている。

【0056】

キャラクタステータステーブル1002は、キャラクタIDフィールドとレベルフィールドを有する。

キャラクタIDフィールドは、キャラクタマスタ401の同名フィールドと同じである。

レベルフィールドには、ユーザのゲームの進行状況に応じて設定される、当該キャラクタにおけるレベル値が格納される。このレベル値は、ゲームにおいて様々であり、例えばバトルアクションゲームであればレベル値としてキャラクタの強さが格納され、マスコットアプリであればレベル値としてキャラクタとの親密度が格納される。

なお、レベルフィールドに代えて、又は併存するフィールドとして、シナリオの進行や、アイテムの取得状況などを示すフラグ情報やパラメータ情報などを格納するフィールドを設けてもよい。

【0057】

シナリオテーブル404の表示スクリプトフィールドには、キャラクタステータステーブル1002のレベルフィールドの値に応じて、所定のキャラクタの画像ファイルを表示する指示、所定の背景の画像ファイルを表示する指示、所定のキャラクタの表情を変化させるための画像ファイルを表示する指示、所定のキャラクタの台詞を表示させるための吹き出しの画像ファイルを表示する指示、吹き出しの画像ファイル内に所定のキャラクタの台詞に該当する文章を表示する指示、及び吹き出しの画像ファイル内に記されるキャラクタの台詞に該当する音声ファイルを再生する指示、...等のスクリプトによる実行指示が列挙される。

【0058】

表示スクリプトには、シナリオ処理部306が実行する、以下に記す処理が記述されている。シナリオ処理部306は、表示スクリプトを実行すると、以下の処理を実行する。

(1)シナリオ処理部306は、現在、表示部204で表示中のキャラクタのレベルを取得するため、キャラクタステータステーブル1002をキャラクタIDで検索し、ヒットしたレコードのレベルフィールドの値を読み込む。

(2)次にシナリオ処理部306は、取得したキャラクタのレベルに応じた処理を実行する。具体的には、表示部204における、キャラクタの画像ファイルの表示、所定の背景の画像ファイルの表示、キャラクタの表情を変化させるための画像ファイルの表示、キャラクタの台詞を表示させるための吹き出しの画像ファイルの表示、吹き出しの画像ファイル内に所定のキャラクタの台詞に該当する文章の表示、そして吹き出しの画像ファイル内に記されるキャラクタの台詞に該当する音声ファイルの再生等である。

【0059】

すなわち、表示スクリプトには、キャラクタのレベルを確認する条件分岐命令と、キャラクタのレベルに応じた複数種類のキャラクタ演出命令が記述されている。

一例として、図10において、キャラクタステータステーブル1002には、レベル「1」と「2」が記述されている。

【0060】

例えば、レベル「1」のキャラクタは、ユーザのやり込みが少ないため、表示スクリプトに記述されて実現されるキャラクタ演出は、ユーザとの親密度が低いことを想定した反

10

20

30

40

50

応で構成する。本発明におけるスクリーンショットに対する演出では、例えばキャラクターがユーザに対して少し怒るような表現を用いる。

これに対し、レベル「2」のキャラクターは、ユーザがゲームのやり込みを進めた結果、キャラクターのレベルが「2」に到達している。そこで、表示スクリプトに記述されて実現されるキャラクター演出は、ユーザとの親密度が高いことを想定した反応で構成する。本発明におけるスクリーンショットに対する演出では、例えばキャラクターがユーザに対して恥ずかしがるような表現を用いる。

【0061】

上述の第一の変形例では、「レベル値」という単一の数値を例示したが、キャラクターに付されるパラメータはこれに限られない。先に例示したように、「攻撃力」、「防御力」、「戦力」、「親密度」等、ゲームの態様に依じて様々な種類のパラメータが設けられる。したがって、これら複数のパラメータの値をAND条件やOR条件等で組み合わせて、条件判断を構成してもよい。

【0062】

本発明の第一の変形例に係るコンテンツ再生装置101における、通常の状態におけるイベントに対するキャラクター表示のタイミングチャートは、図5と全く同じであるので、詳細な説明は省略する。

本発明の第一の変形例に係るコンテンツ再生装置101における、スクリーンショットにおけるイベントに対するキャラクター表示のタイミングチャートは、図6と殆ど同じであるので、詳細な説明は省略する。但し、ステップS607における動作の違いを以下に説明する。

【0063】

図6のステップS607において、シナリオ処理部306は、表示部204に表示されているキャラクターのキャラクターIDでキャラクターステータステーブル402を検索し、当該キャラクターのレベル値を取得する。

次にシナリオ処理部306は、イベントテーブル403の条件スクリプトフィールドに記述されている条件スクリプトを実行し、スクリーンショットというイベントの発生を認識する。そしてシナリオ処理部306は、シナリオテーブル404のイベント種別フィールドの値が「スクリーンショット」であるレコードの表示スクリプトフィールドに登録されている表示スクリプトを実行する。

【0064】

表示スクリプトには条件判断命令が記述されており、シナリオ処理部306は条件判断命令に従い、先に取得したキャラクターのレベル値に対応するキャラクターの演出を行う。すなわちシナリオ処理部306は、指定された画像ファイルを表示部204に表示する命令を実行する。

この結果、キャラクターのレベル値に応じた、第二のキャラクターに係る表示データが表示部204に表示される。

【0065】

本発明の第一の変形例に係るコンテンツ再生装置101における、スクリーンショットにおけるイベントに対するサウンドファイル再生のタイミングチャートは、図7とほとんど同じであるので、詳細な説明は省略する。但し、ステップS701における動作の違いを以下に説明する。

【0066】

図7のステップS701において、シナリオ処理部306は、表示部204に表示されているキャラクターのキャラクターIDでキャラクターステータステーブル402を検索し、当該キャラクターのレベル値を取得する。

次にシナリオ処理部306は、イベントテーブル403の条件スクリプトフィールドに記述されている条件スクリプトを実行し、スクリーンショットというイベントの発生を認識する。そしてシナリオ処理部306は、シナリオテーブル404のイベント種別フィールドの値が「スクリーンショット」であるレコードの表示スクリプトフィールドに登録さ

10

20

30

40

50

れている表示スクリプトを実行する。

【0067】

表示スクリプトには条件判断命令が記述されており、シナリオ処理部306は条件判断命令に従い、先に取得したキャラクタのレベル値に対応するキャラクタの演出を行う。すなわちシナリオ処理部306は、指定された音声ファイルを再生する命令を実行する。

この結果、キャラクタのレベル値に応じた、所定のサウンドが内蔵スピーカ103等から再生される。

【0068】

なお、図6及び図7では、図4に示すキャラクタステータステーブル402にて設定される、キャラクタ毎のレベル値に基づいて、スクリーンショット直後のキャラクタ表示形態や発音形態が変わる様子を説明したが、ゲーム全体の進行状況等を示す、単一の値を用いてもよい。この場合、キャラクタ毎に異なるレベル値が設定されるのではなく、全てのキャラクタにおいて共通の値に基づく、スクリーンショット直後のキャラクタ表示形態や発音形態が設定される。

すなわち、シナリオ処理部306は、ゲーム内の進行状況を示すレベル値に応じて、スクリーンショット直後の、表示機能及び/または音声再生機能における出力内容を決定する。

【0069】

本発明の第一の変形例に係るコンテンツ再生装置101は、シナリオ処理部306を始めとする機能ブロックに変更点はない。キャラクタのステータス情報を記録するキャラクタステータステーブル1002を設けて、シナリオテーブル404の表示スクリプトフィールドに登録される表示スクリプトに機能を付加するだけで、コンテンツ再生装置101は、スクリーンショット検出後のキャラクタの演出を、キャラクタのステータス情報に応じて異ならせることができる。

【0070】

[第二の変形例：コンテンツ再生装置101]

前述の第一の変形例に係るコンテンツ再生装置101は、キャラクタのステータス値を記録するキャラクタステータステーブル1002を設けることと、表示スクリプトにキャラクタのステータス値に基づく条件分岐と、分岐毎に異なるキャラクタ演出を記述することで、キャラクタのステータス情報に応じて異なるキャラクタ演出を実現する。

キャラクタのステータス値に基づく条件分岐を設ける箇所は、表示スクリプトに限られない。イベントテーブルの条件スクリプトフィールドに記述される条件スクリプトに記述してもよい。

【0071】

図11は、本発明の第二の変形例に係るコンテンツ再生装置101における、各種テーブルのフィールド構成及びレコードの一例を示す図である。

図11に示す各種テーブルのフィールド構成及びレコードの一例の、図10との相違点は、図10のイベントテーブル403とはレコードの構成が異なるイベントテーブル1103と、図10のシナリオテーブル404とはレコードの構成が異なるシナリオテーブル1104が設けられている点である。

【0072】

図11において、イベントテーブル1103は、イベント種別フィールドに「誕生日Lv1」及び「誕生日Lv2」という種類のイベントを有するレコードが存在する。これらのレコードは、キャラクタステータステーブル1002のレベルフィールドに格納されているレベル値が「1」であるか「2」であるかで、イベントテーブル1103の条件スクリプトフィールドに記載または登録される条件スクリプトにおける該当条件が変わることを示している。

【0073】

すなわち、イベントテーブル1103のイベント種別フィールドが「誕生日Lv1」のレコードにおける条件スクリプトフィールドに記載または登録されている条件スクリプト

10

20

30

40

50

は、以下に記す条件を満たすことを意味する。

まず、あるキャラクタIDのキャラクタにおけるキャラクタステータステーブル1002のレベル値が「1」である。

そしてかつ、ゲームプログラムの本体であるコンテンツ再生処理部302の起動時に、ユーザが誕生日を迎えた場合に、当該条件スクリプトに記述された条件を満たす。

【0074】

一方、イベントテーブル1103のイベント種別フィールドの「誕生日Lv2」のレコードにおける条件スクリプトフィールドに記載または登録されている条件スクリプトは、以下に記す条件を満たすことを意味する。

まず、あるキャラクタIDのキャラクタにおけるキャラクタステータステーブル1002のレベル値が「2」である。

そしてかつ、ゲームプログラムの本体であるコンテンツ再生処理部302の起動時に、ユーザが誕生日を迎えた場合に、当該条件スクリプトに記述された条件を満たす。

【0075】

更に、図11において、イベントテーブル1103にはイベント種別フィールドに「スクリーンショットLv1」及び「スクリーンショットLv2」という種類のイベントが設けられている。

イベントテーブル1103のイベント種別フィールドの「スクリーンショットLv1」のレコードにおける条件スクリプトフィールドに記載または登録されている条件スクリプトは、以下に記す条件を満たすことを意味する。

まず、あるキャラクタIDのキャラクタにおけるキャラクタステータステーブル1002のレベル値が「1」である。

そしてかつ、ユーザがスクリーンショットを実行した場合に、当該条件スクリプトに記述された条件を満たす。

【0076】

一方、イベントテーブル1103のイベント種別フィールドの「スクリーンショットLv2」のレコードにおける条件スクリプトフィールドに記載または登録されている条件スクリプトは、以下に記す条件を満たすことを意味する。

まず、あるキャラクタIDのキャラクタにおけるキャラクタステータステーブル1002のレベル値が「2」である。

そしてかつ、ユーザがスクリーンショットを実行した場合に、当該条件スクリプトに記述された条件を満たす。

【0077】

本発明の第二の変形例に係るコンテンツ再生装置101における、通常の状態におけるイベントに対するキャラクタ表示のタイミングチャートは、本発明の第一の変形例に係るコンテンツ再生装置101と同様に、図5と全く同じであるので、詳細な説明は省略する。

本発明の第二の変形例に係るコンテンツ再生装置101における、スクリーンショットにおけるイベントに対するキャラクタ表示のタイミングチャートは、本発明の第一の変形例に係るコンテンツ再生装置101と同様に、図6と殆ど同じであるので、詳細な説明は省略する。但し、ステップS607における動作の違いを以下に説明する。

【0078】

図6のステップS607において、シナリオ処理部306は、表示部204に表示されているキャラクタのキャラクタIDでキャラクタステータステーブル402を検索し、当該キャラクタのレベル値を取得する。

次にシナリオ処理部306は、スクリーンショットというイベントの発生を認識したことに呼応して、イベントテーブル403の条件スクリプトフィールドから、取得したキャラクタのレベル値に合致した条件スクリプトのイベント種別を取得する。そして、シナリオ処理部306は、キャラクタIDとイベント種別でシナリオテーブル404を検索して、ヒットしたレコードの表示スクリプトを実行する。

10

20

30

40

50

この結果、キャラクタのレベル値に応じた、第二のキャラクタに係る表示データが表示部204に表示される。

【0079】

本発明の第二の変形例に係るコンテンツ再生装置101における、スクリーンショットにおけるイベントに対するサウンドファイル再生のタイミングチャートは、本発明の第一の変形例に係るコンテンツ再生装置101と同様に、図7とほとんど同じであるので、詳細な説明は省略する。但し、ステップS701における動作の違いを以下に説明する。

【0080】

ステップS701において、シナリオ処理部306は、表示部204に表示されているキャラクタのキャラクタIDでキャラクタステータステーブル402を検索し、当該キャラクタのレベル値を取得する。次にシナリオ処理部306は、スクリーンショットというイベントの発生を認識したことに呼応して、イベントテーブル403の条件スクリプトフィールドから、取得したキャラクタのレベル値に合致した条件スクリプトのイベント種別を取得する。そしてシナリオ処理部306は、キャラクタIDとイベント種別でシナリオテーブル404を検索して、ヒットしたレコードの表示スクリプトを実行する。

この結果、キャラクタのレベル値に応じた、所定のサウンドがスピーカから発音される。

【0081】

なお、図6及び図7では、図4に示すキャラクタステータステーブル402にて設定される、キャラクタ毎のレベル値に基づいて、スクリーンショット直後のキャラクタ表示形態や発音形態が変わる様子を説明したが、ゲーム全体の進行状況等を示す、単一の値を用いてもよい。この場合、キャラクタ毎に異なるレベル値が設定されるのではなく、全てのキャラクタにおいて共通の値に基づく、スクリーンショット直後のキャラクタ表示形態や発音形態が設定される。

すなわち、シナリオ処理部306は、ゲーム内の進行状況を示すレベル値に応じて、スクリーンショット直後の、表示機能及び/または音声再生機能における出力内容を決定する。

【0082】

本発明の第二の変形例に係るコンテンツ再生装置101は、本発明の第一の変形例に係るコンテンツ再生装置101と同様に、シナリオ処理部306を始めとする機能ブロックに変更点はない。キャラクタのステータス情報を記録するキャラクタステータステーブル1002を設けて、イベントテーブル1103とシナリオテーブル1104に、キャラクタのステータス情報に応じたレコードを付加するだけで、コンテンツ再生装置101は、スクリーンショット検出後のキャラクタの演出を、キャラクタのステータス情報に応じて異ならせることができる。

【0083】

また、上述の実施形態と、第一及び第二の変形例において、コンテンツ再生装置101が、スクリーンショット検出後にキャラクタの演出を行うのみならず、当該キャラクタのレベルを上昇させるなどステータスを変化させてもよい。

【0084】

本発明の実施形態では、コンテンツ再生装置101と、これを実現するコンテンツ再生プログラムを開示した。

コンテンツ再生処理部302は、表示部204にキャラクタが表示された状態において、ユーザの操作に起因するスクリーンショットの実行を検出すると、スクリーンショット完了直後に、当該キャラクタの表情が変化し、及び/または当該キャラクタが喋る、等の演出を実行する。これにより、ユーザにキャラクタの魅力を一層アピールすることが可能になる。

【0085】

以上、本発明の実施形態について説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、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において、他の変形

10

20

30

40

50

例、応用例を含む。

【符号の説明】

【0086】

101...コンテンツ再生装置、101a...タッチパネルディスプレイ、101b...ボリューム上スイッチ、101c...ボリューム下スイッチ、101d...電源スイッチ、103...内蔵スピーカ、201...CPU、202...ROM、203...RAM、204...表示部、205...操作部、206...広域無線通信部、207...無線LANインターフェース、208...不揮発性ストレージ、209...バス、210...DSP、211...D/A変換器、212...静電式タッチパネル、301...入出力制御部、302...コンテンツ再生処理部、303...操作情報処理部、304...キャプチャ処理部、305...キャプチャ画像ファイルディレクトリ、306...シナリオ処理部、307...キャプチャ検出部、308...対話データベース、309...キャラクタデータベース、310...マルチメディアファイル群、311...表示処理部、312...サウンド演出制御部、401...キャラクタマスタ、402...キャラクタステータステーブル、403...イベントテーブル、404...シナリオテーブル、1103...イベントテーブル、1104...シナリオテーブル

10

【要約】 (修正有)

【課題】スクリーンショット取得操作に呼応して、表示部に表示されるキャラクタが所定のリアクションを行う、コンテンツ再生プログラム及びコンテンツ再生装置を提供する。

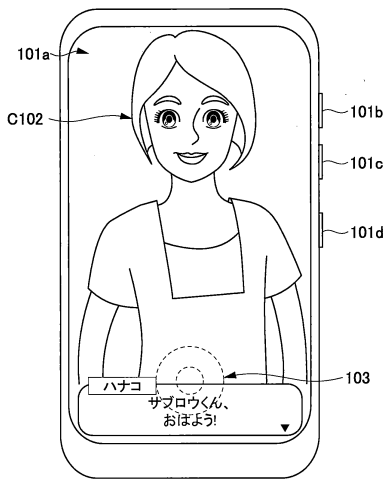
20

【解決手段】コンテンツ再生処理部は、表示部にキャラクタが表示された状態において、ユーザの操作に起因するスクリーンショットの実行を検出すると、スクリーンショット完了直後に、当該キャラクタの表情が変化する、及び/または当該キャラクタが喋る、等の演出を実行する。

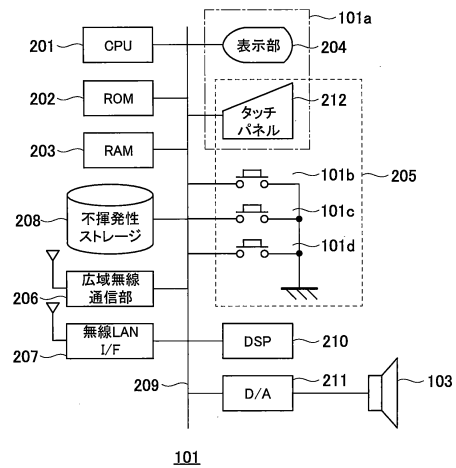
【選択図】図8

【図1】

【図2】

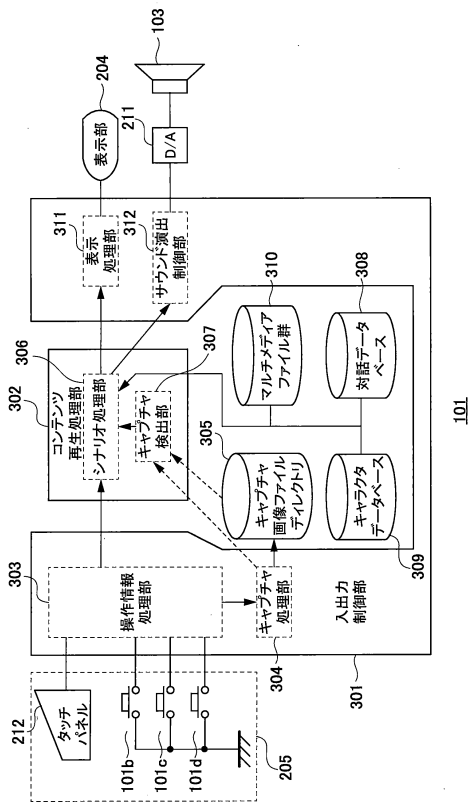


101



101

【図3】



【図4】

401 キャラクタマスタ

キャラクタID	キャラクタ名
0001	タロウ
0002	ジロウ
0003	サブロウ
0004	ハナコ
0005	キリコ
0006	タミコ

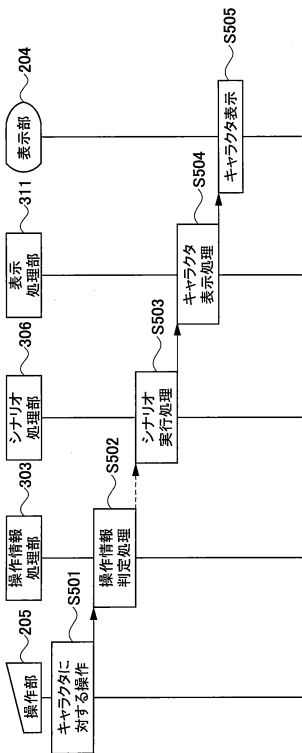
403 イベントテーブル

イベント種別	条件スクリプト
平日朝の挨拶	
休日朝の挨拶	
誕生日	
スクリーンショット	

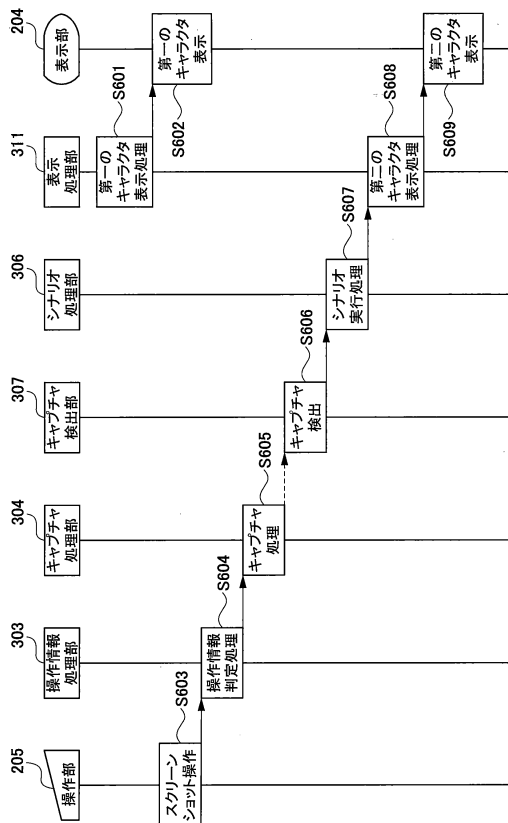
404 シナリオテーブル

キャラクタID	イベント種別	表示スクリプト
0001	平日朝の挨拶	
0001	休日朝の挨拶	
0001	誕生日	
0001	スクリーンショット	
0002	平日朝の挨拶	
0002	休日朝の挨拶	
0002	誕生日	
0002	スクリーンショット	
0003	平日朝の挨拶	

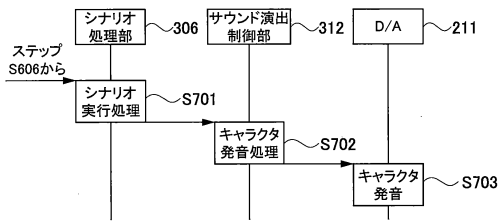
【図5】



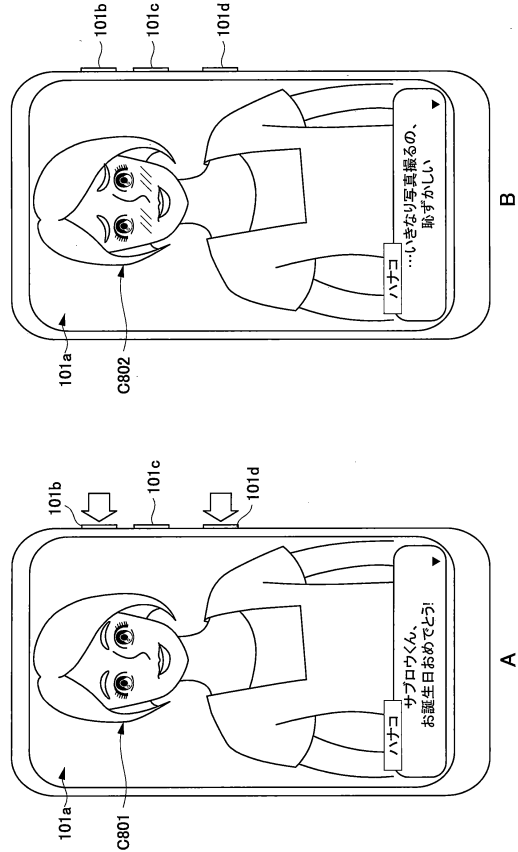
【図6】



【図7】

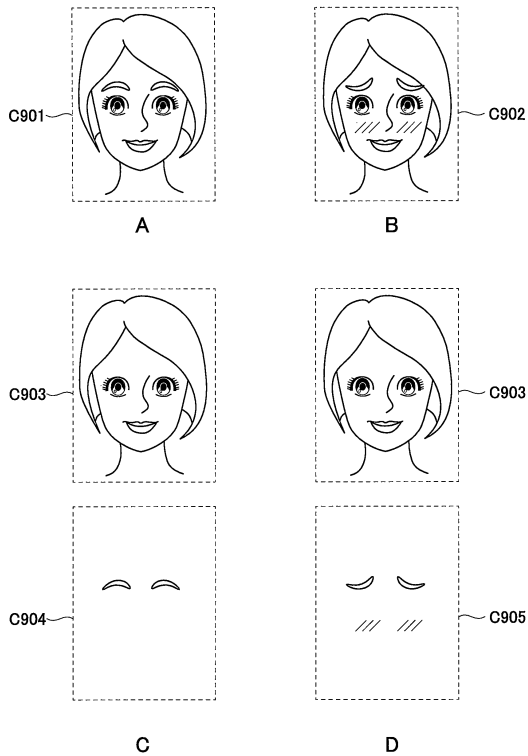


【図8】



101

【図9】



【図10】

キャラクターID	キャラクター名
0001	タロウ
0002	ジロウ
0003	サブロウ
0004	ハナコ
0005	キリコ
0006	タミコ

キャラクターID	レベル
0001	1
0002	2
0003	1
0004	1
0005	2
0006	2

イベント種別	条件スクリプト
平日朝の挨拶	
休日朝の挨拶	
誕生日	
スクリーンショット	

キャラクターID	イベント種別	表示スクリプト
0001	平日朝の挨拶	
0001	休日朝の挨拶	
0001	誕生日	
0001	スクリーンショット	
0002	平日朝の挨拶	
0002	休日朝の挨拶	
0002	誕生日	
0002	スクリーンショット	
0003	平日朝の挨拶	

【 図 1 1 】

401 キャラクタマスタ

キャラクタID	キャラクタ名
0001	タロウ
0002	ジロウ
0003	サブロウ
0004	ハナコ
0005	キリコ
0006	タミコ

1002 キャラクタステータステーブル

キャラクタID	レベル
0001	1
0002	2
0003	1
0004	1
0005	2
0006	2

1103 イベントテーブル

イベント種別	条件スクリプト
平日朝の挨拶	
休日朝の挨拶	
誕生日Lv1	
誕生日Lv2	
スクリーンショットLv1	
スクリーンショットLv2	

1104 シナリオテーブル

キャラクタID	イベント種別	表示スクリプト
0001	平日朝の挨拶	
0001	休日朝の挨拶	
0001	誕生日Lv1	
0001	誕生日Lv2	
0001	スクリーンショットLv1	
0001	スクリーンショットLv2	
0002	平日朝の挨拶	
0002	休日朝の挨拶	
0002	誕生日Lv1	
0002	誕生日Lv2	
0002	スクリーンショットLv1	
0002	スクリーンショットLv2	
0003	平日朝の挨拶	

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2018-153855(JP,A)
特表2017-513106(JP,A)
特開2019-023846(JP,A)
キングダムハーツIII, 週刊ファミ通, 株式会社Gzブレイン, 2019年01月25日, 第34巻
第6号, 100、112頁
FF15の旅-8 「湖の巨獣を間近で撮りたい」&「カエム岬」散策, nana's weblog, 2016年12月0
7日, <http://rainbowcoast.net/?eid=883820>, [令和3年1月7日検索]
[ジャンマス]ホーム タッチ反応集 パート1, ゲームだけして生きていたい!, 2020年01月14日
, <https://tomose-blog.com/2019/12/21/%e3%80%90%e3%82%b7%e3%83%a3%e3%83%8b%e3%83%9e%e3%82%b9%e3%80%91%e3%83%9b%e3%83%bc%e3%83%a0-%e3%82%bf%e3%83%83%e3%83%81%e5%8f%8d%e5%bf%9c%e9%9b%86%e3%80%80%e3%83%91%e3%83%bc%e3%83%88%ef%bc%91/>, [令和3年1月7日検索]

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 13/00 - 13/98、9/24