

AI Game Partner 使い方ガイド

ゲーム配信の横で、AI 相棒と自然に掛け合うための説明書



このガイドを上から順に読むと、初回設定から配信中の使い方まで迷わず進められます。最初に必要なのは、Windows PC、マイク、ヘッドホン、OpenAI API キーです。

このアプリは、ゲーム画面を逐一説明する実況読み上げではありません。あなたとの会話を優先し、面白い場面だけ短く反応する相棒として動きます。

対象: AI Game Partner V1 / Windows 向け / 初版

このアプリで起きること

START SESSION を押すと、マイクの声が Realtime AI へ送られ、AI の返事が音声で戻ります。ゲーム画面は動画として送り続けず、画面の変化を PC 側で確認してから必要な静止画だけを共有します。



図 1 音声と画面がアプリの中をどう流れるか

最初に覚えること

- AI は画面の説明係ではありません。面白い出来事、危険、ミス、ファインプレーなど、コメントする価値がある時だけ話します。
- AI 音声は、ヘッドホンと OBS 用の仮想オーディオデバイスへ別々に出力できます。どちらか一方だけでも動作します。
- 画面認識は、選んだモニターの静止画を使います。静止画は差分が小さければ送られません。

つまり、あなたはゲームをしながら普通に話せばよく、AI が話しすぎる時は画面のスライダーで発言量を下げられます。

最初に用意するもの

次のものがそろっていれば、まず自分のヘッドホンで AI と会話できます。OBS へ AI 音声を送る場合だけ、VB-CABLE などの仮想オーディオデバイスを追加します。

用意するもの	使い道	必須
AI Game Partner の ZIP	アプリ本体と起動ファイル	必須
OpenAI API キー	Realtime AI へ接続するための鍵	必須
マイク	あなたの声を入力	必須
ヘッドホン	AI 音声を自分が聞く	強く推奨
VB-CABLE など	AI 音声を OBS へ渡す	配信する場合

最短 5 手順



図 2 初回起動までの順番

最初の起動では、run.bat が仮想環境を作成し、必要なライブラリをインストールします。画面がすぐ開かなくても、インストールが終わるまで待ってください。

初回設定をする



図 3 .env は配布フォルダの中に作る

1 ZIP を展開する

配布された AI_Game_Partner_v1.zip を右クリックして展開します。展開後のフォルダには、app.py、run.bat、.env.example、config.json が入っています。

2 API キーを設定する

同じフォルダにある .env.example をコピーし、コピーしたファイル名を .env に変更します。.env をメモ帳で開いて、次の 1 行に自分のキーを入力します。

OPENAI_API_KEY=ここに API キー

ファイル名が .env.txt になっていないか確認してください。API キーはログに表示されませんが、キーを入れたフォルダ自体を他人へ渡さないでください。

3 run.bat を起動する

エクスプローラーで run.bat をダブルクリックします。手動で起動する場合は、PowerShell で次を実行します。

¥.venv¥Scripts¥python.exe app.py

API キーを設定する前でも画面は開きますが、START SESSION を押すとキー不足のエラーになります。API の利用には別途料金がかかるため、まず短いテストで音声を確認してください。

画面の見方

画面上の設定は、上から順に全部触る必要はありません。最初はデバイスを選び、Monitor out を ON にして START SESSION を押すだけで十分です。

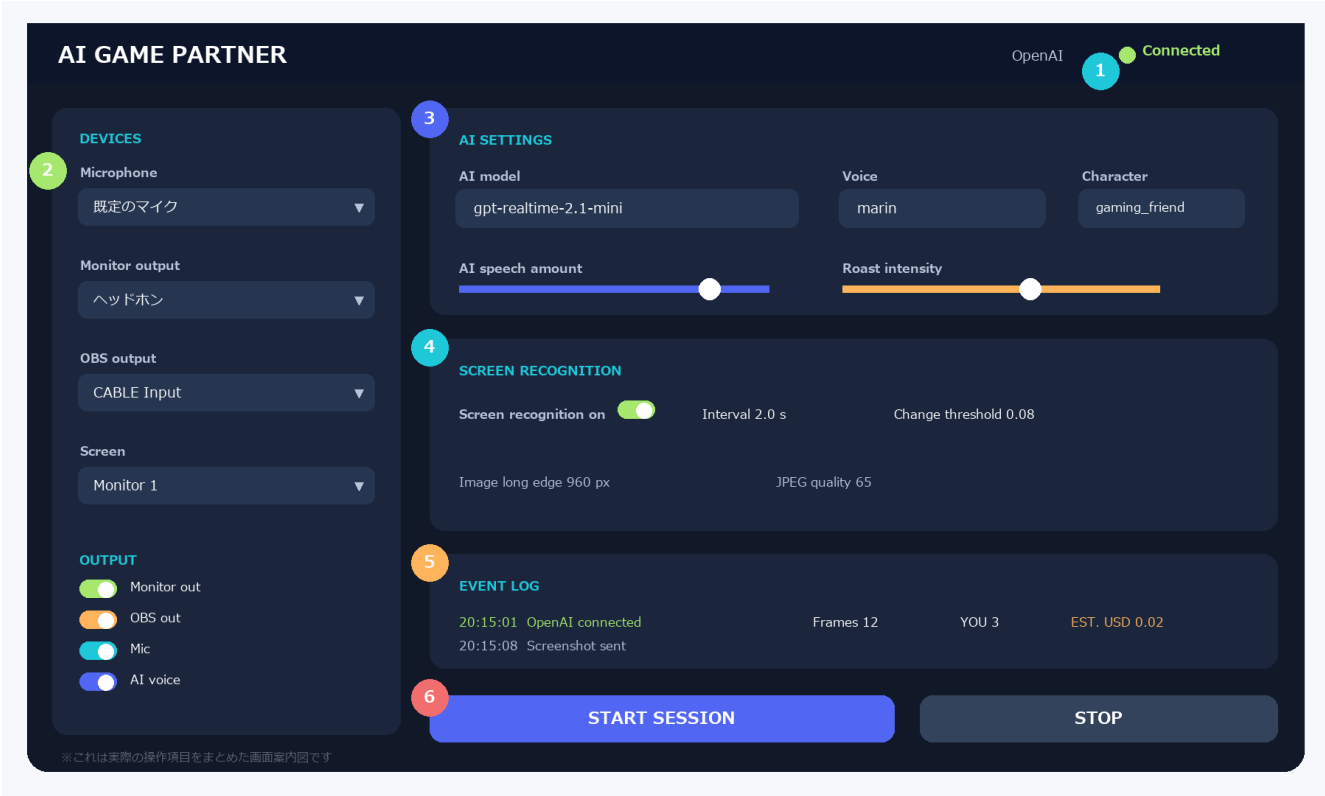


図 4 実際の操作項目をまとめた画面案内図

番号	見る場所	最初にすること
1	OpenAI	Connected になるまで待つ
2	Devices	マイク、ヘッドホン、OBS、モニターを選ぶ
3	AI Settings	モデル、声、キャラクターを確認
4	Screen Recognition	画面認識と間隔を確認
5	Event Log	接続や送信の記録を確認
6	START と STOP	ログを見ながら開始と停止

ログには接続、マイク開始、画面送信、ユーザー発話、自発コメントなどが時刻付きで出ます。EST. USD は請求額ではなく、設定単価から計算した推定値です。

音声をつなぐ



図 5 AI 音声の出力先は個別に ON と音量を設定できる

自分のヘッドホンで聞く

- Microphone で、実際に話すマイクを選びます。
- Monitor output でヘッドホンを選び、Monitor out を ON にします。
- AI voice を ON にして、Monitor volume を最初は小さめから上げます。

AI の声を配信へ送る

- OBS output で VB-CABLE などの仮想デバイスを選び、OBS out を ON にします。
- Monitor output だけ設定しても、OBS output だけ設定しても動きます。

AI が話している途中でもあなたが話し始めると、VAD が発話を検出して AI 音声を止め、新しい返答へ切り替えます。スピーカーでは AI の声がマイクへ戻ることがあるため、配信中はヘッドホンを使ってください。

OBS に AI の声を入れる

OBS API との直接連携は使いません。AI Game Partner から仮想オーディオデバイスへ音を出し、OBS はそのデバイスを音声入力として取り込みます。



図 6 OBS 側ではゲーム音、マイク、AI 音声を別ソースにする

VB-CABLE の設定手順

- ☐ VB-Audio Virtual Cable をインストールし、再起動が案内されたら再起動する
- ☐ アプリの OBS output で CABLE Input を選ぶ
- ☐ アプリの OBS out を ON にする
- ☐ OBS で音声入力キャプチャを追加し、デバイスに CABLE Output を選ぶ
- ☐ ゲーム音とユーザーマイクも別ソースとして追加する

AI 音声がか重に聞こえる時は、OBS の AI 音声ソースのモニターを OFF にします。自分はアプリの Monitor output から聞く設定にすると、二重再生を避けやすくなります。

VB-CABLE 公式 <https://vb-audio.com/Cable/>

画面認識を使う

Screen recognition on を ON にすると、選んだモニターを一定間隔で確認します。アプリは画面を動画として保存・送信するのではなく、前回との差が大きい時だけ縮小 JPEG を Realtime 会話へ追加します。

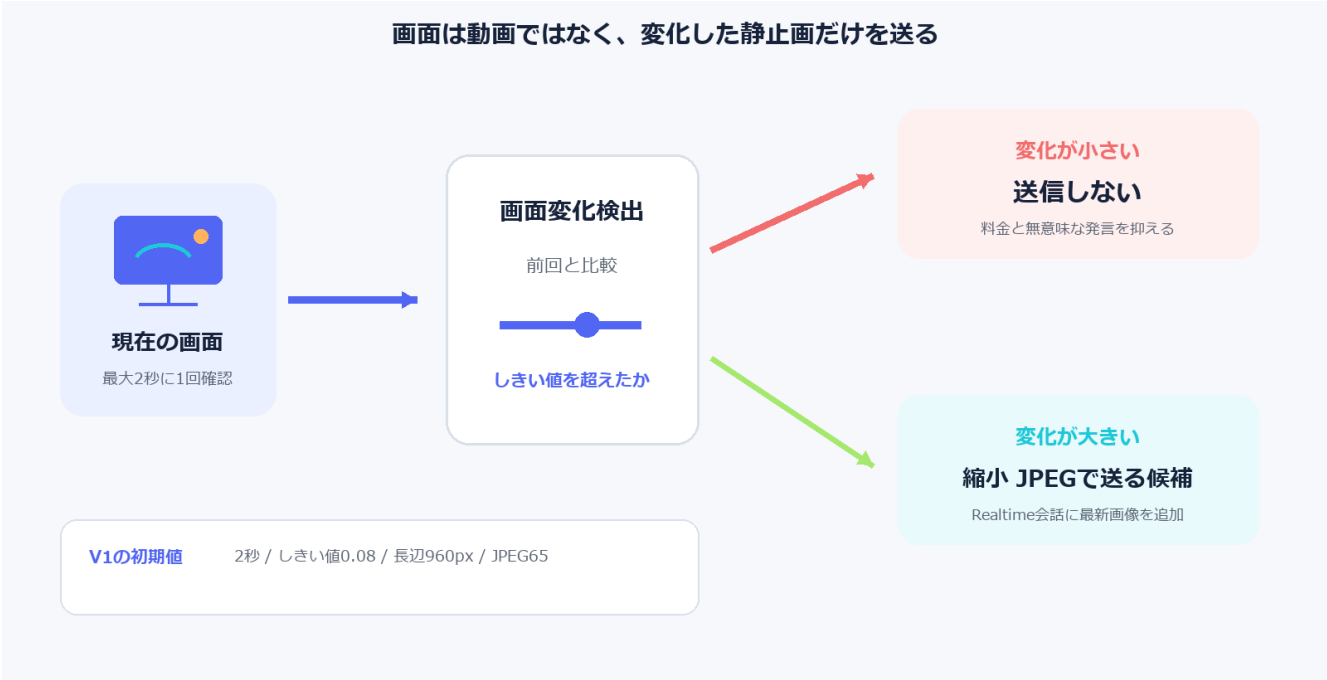


図 7 画面変化検出が無駄な画像送信を抑える

設定	初期値	変える時の目安
Screen recognition on	ON	画面について聞きたい時は ON
Interval	2.0 秒	速くすると送信候補が増えやすい
Change threshold	0.08	送られすぎる時は上げる
Image long edge	960px	文字が読めない時は 1280px 程度へ
JPEG quality	65	画質と料金のバランスを調整

画面が送られない時は、Screen recognition on、モニター選択、Interval、Change threshold を確認してください。BitBlt エラーが出る場合は、画面ロック中やリモートデスクトップ切断後でないか確認し、通常のデスクトップへ戻してアプリを再起動します。

AI の発言量を調整する

AI は画像を受け取るたびに話しません。ローカルの画面変化、発言間隔、通常のコメント頻度、1 分あたりの上限を順に確認して、話すか黙るかを決めます。



図 8 自発言は間隔と上限を通過した時だけ起きる

設定	初期値	意味
AI proactive	ON	AI からの自発コメントを許可
Minimum speech interval	15 秒	通常コメント同士の最低間隔
AI speech amount	50	通常時の発言ペースを調整
Roast intensity	55	ツッコミの強さを調整
Proactive cap	3 回/分	自発コメントの上限

配信のテンポを落としたい時は、AI speech amount を下げるか、Minimum speech interval を長くします。AI が静かすぎる時は、画面変化が小さすぎないか、Proactive が ON かを確認します。YOU は VAD が発話開始を検出した回数で、文字起こしの件数ではありません。

配信中の使い方

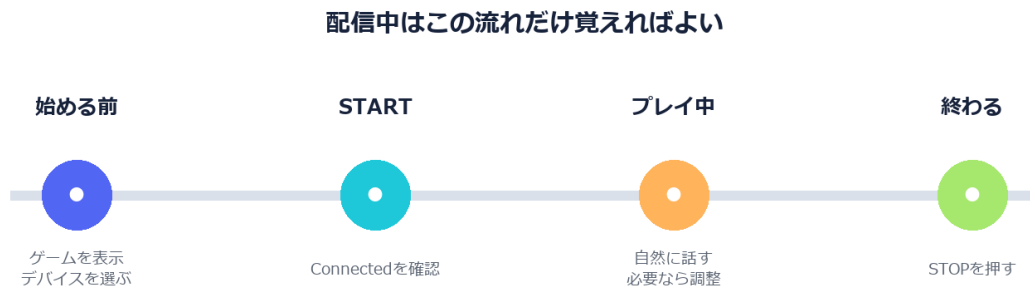


図 9 ゲーム中はSTARTとSTOPの状態だけ確認する

始める前

- ☐ ゲームを表示した状態で、Screenのモニターを選ぶ
- ☐ マイクとMonitor outputを選び、必要ならOBS outputも選ぶ
- ☐ AI voiceと画面認識のON/OFFを確認する

プレイ中

START SESSION を押し、OpenAI connected がログに出たら話しかけます。最初のテストは「聞こえる？」で十分です。次に「今俺何してる？」と聞くと、最新画像が届いていれば画面を踏まえて返答します。

「今の俺悪くないよな？」のような質問では、直前の会話、最新画面、セッション中の短いメモリを同じ Realtime AI が使います。AI が長く話し始めたら、こちらから話しかけて割り込むか、発言量を下げます。

終わる時

STOP を押すと、マイク、画面キャプチャ、Realtime 接続、音声出力を安全に停止します。次の配信で再び使う時は、必要ならデバイス一覧を更新するためアプリを再起動してください。

困ったときの確認順



図 10 START 後は接続、音声、画面、OBS の順に切り分ける

症状	まず確認すること	次にすること
API キー不足	.env の場所と名前	.env.txt になっていないか確認
Connected にならない	キー、モデル、ネット接続	ログの認証・接続エラーを確認
AI の声が聞こえない	Monitor out、音量、出力デバイス	デバイス接続後に再起動
OBS だけ無音	OBS out、CABLE Input/Output	OBS の入力デバイスを選び直す
画面が送られない	Screen on、モニター、閾値	静止画は送られない仕様を確認
BitBlt エラー	画面ロックや RDP 切断	通常のデスクトップで再起動
AI が話しすぎる	発言量、最低間隔、上限	AI proactive を一時 OFF にする
AI の声が二重	OBS のモニター	AI 音声ソースのモニターを OFF

接続が一度切れても、アプリは高速な無限リトライをせず、最大 30 秒まで間隔を広げて再接続します。片方の出力デバイスが切れても、もう片方が使えればセッションを続けられます。

料金とデータの扱い

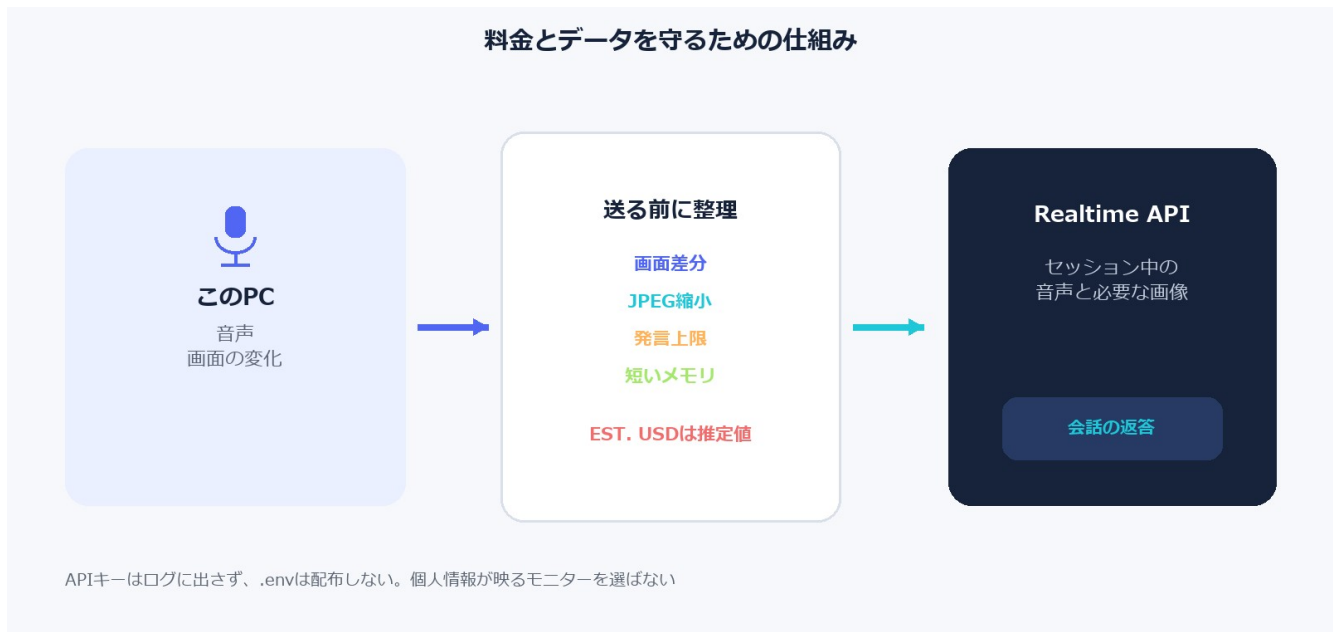


図 11 送る前に画面と発言を整理し、推定値を表示する

料金について

- EST. USD は、Realtime API の usage と config.json の単価から計算した推定値です。OpenAI の請求画面に表示される確定額ではありません。
- 画像は 2 秒に 1 回まで、差分が大きい時だけ送ります。送信画像は長辺 960px、JPEG 品質 65 が初期値です。
- 自発発言は 1 分 3 回まで、会話の画像アイテムは直近 2 枚に抑え、古い会話は Realtime の整理機能で圧縮します。

データについて

- セッション中の音声と必要な画面画像は、返答を得るため OpenAI Realtime API へ送られます。
- アプリのセッションメモリは短いテキストイベントだけを保持し、古い画像や生音声を永久記憶として保存しません。
- API キーはソースコードに書かず、.env から読み込みます。ログには API キーを出しません。

画面認識を使う時は、選んだモニターに個人情報や通知が映らないようにしてください。必要な場面だけ Screen recognition on を使う運用もできます。

V1 でできることと制限

できること	V1 での動き
音声会話	Realtime API へ低遅延 PCM 音声を送り、AI 音声を受け取る
割り込み	ユーザーが話し始めると AI の発話を中断して返答する
画面認識	dxcam 優先、mss フォールバックでモニターを静止画取得
自発コメント	画面差分と発言間隔を使った汎用ヒューリスティック
配信音声	ヘッドホンと仮想オーディオヘデュアル出力
セッションメモリ	死亡やミスなどの短いイベントを会話中だけ保持

まだ搭載していないもの

YouTube や Twitch のコメント取得、Live2D や VRM アバター、ゲームごとの専用認識、ゲーム音の認識、OBS シーンの自動操作、クラウドサーバー、ユーザーアカウントは V1 の対象外です。

配信前チェックリスト

- ☐ API キーを設定した
- ☐ マイクを選び、入力メーターが反応する
- ☐ Monitor out を ON にして、AI 音声を自分で聞ける
- ☐ OBS out と CABLE Output を設定した
- ☐ Screen と画面認識の設定を確認した
- ☐ START 後に Connected がログへ出た
- ☐ 最後に STOP で安全に終了できた

最初は録画や限定公開など、配信への影響が少ない方法で「聞こえる」「画面について答える」「割り込める」の 3 点を確認すると安心です。

困った時に見るリンク

アプリの詳しい設定値とエラーの説明は、配布フォルダの README.md にもまとめています。外部サービスの仕様は変更されることがあるため、OpenAI の公式ドキュメントも確認してください。

配布フォルダの主なファイル

ファイル	役割
run.bat	仮想環境を準備してアプリを起動
app.py	アプリの起動入口
config.json	音声、画面、料金単価などの設定
.env.example	API キー設定の見本
README.md	コマンド、OBS、エラーの詳細

公式リンク

OpenAI Realtime 概要 <https://developers.openai.com/api/docs/guides/realtime>

Realtime WebSocket <https://developers.openai.com/api/docs/guides/realtime-websocket>

Realtime conversations <https://developers.openai.com/api/docs/guides/realtime-conversations>

GPT-Realtime-2.1 Mini <https://developers.openai.com/api/docs/models/gpt-realtime-2.1-mini>

この説明書を見ながら、まずは自分のヘッドホンだけで短い会話テストをしてください。音声を確認できたら、画面認識、最後に OBS の順で機能を足すと切り分けが簡単です。