

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7140996号  
(P7140996)

(45)発行日 令和4年9月22日(2022.9.22)

(24)登録日 令和4年9月13日(2022.9.13)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/85 (2014.01)	A 6 3 F 13/85
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/35 (2014.01)	A 6 3 F 13/35
A 6 3 F 13/5375(2014.01)	A 6 3 F 13/5375
A 6 3 F 13/67 (2014.01)	A 6 3 F 13/67

請求項の数 4 (全18頁)

(21)出願番号	特願2021-4050(P2021-4050)	(73)特許権者	000129149 株式会社カプコン
(22)出願日	令和3年1月14日(2021.1.14)		大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
(62)分割の表示	特願2019-76119(P2019-76119)の分割	(74)代理人	110001427弁理士法人前田特許事務所
原出願日	平成31年4月12日(2019.4.12)	(72)発明者	石渡 大輔 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
(65)公開番号	特開2021-74561(P2021-74561A)	(72)発明者	中山 貴之 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
(43)公開日	令和3年5月20日(2021.5.20)	(72)発明者	蘆田 貢 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
審査請求日	令和3年2月9日(2021.2.9)	審査官	安田 明央

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム関連サービス提供プログラムならびにサーバ装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータを、  
ゲームに関するサービスをユーザに提供するサービス提供手段と、  
として機能させ、  
前記サービスは、コンテンツを用いたものであり、  
前記サービス提供手段は、  
学習モデルを有し、  
前記学習モデルによって、他ユーザの過去のゲームプレイに関するプレイ情報を用いて、前記他ユーザのプレイ傾向を取得し、  
前記プレイ傾向に基づいたゲーム内シチュエーションを繰り返し実行するゲームデータを、コンテンツデータとして生成する  
ことを特徴とするゲーム関連サービス提供プログラム。

【請求項2】

コンピュータを、  
ゲームに関するサービスをユーザに提供するサービス提供手段と、  
として機能させ、  
前記サービスは、コンテンツを用いたものであり、  
前記サービス提供手段は、  
学習モデルを有し、

前記学習モデルによって、他ユーザの過去のゲームプレイに関するプレイ情報を用いて、前記他ユーザのプレイ傾向を取得し、

前記プレイ傾向を基にして、仮想空間内でキャラクタを動作させるためのコンテンツデータを生成し、

前記サービス提供手段は、前記学習モデルによって、前記プレイ傾向に応じたトレーニングメニュー情報を、前記コンテンツデータとして生成する

ことを特徴とするゲーム関連サービス提供プログラム。

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 のゲーム関連サービス提供プログラムにおいて、

前記サービス提供手段は、前記プレイ傾向に基づいたキャラクタを、対戦の相手として登場させる

10

ことを特徴とするゲーム関連サービス提供プログラム。

【請求項 4】

請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のゲーム関連サービス提供プログラムを記憶する記憶部と、

前記ゲーム関連サービス提供プログラムを実行するコンピュータと、  
を備えるサーバ装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲーム関連サービス提供プログラムおよびサーバ装置に関する。

20

【背景技術】

【0002】

特許文献 1 に開示されているように、ゲーム内でユーザがプレイ可能なイベント（ミッション、ミニゲームなど）があり、そのイベント実行中に、キャラクタなどのゲーム媒体が AI（Artificial Intelligence）によって操作されるものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許 6438085 号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、ユーザは、実際にゲームをプレイすること以外に、様々な観点でゲームに関する情報に興味を持つことがある。例えば、ユーザは、ゲーム攻略に有利な方法はないかと検索したり、プレイが上達する方法はないかと検索したりする。しかし、このような様々な要望に応えつつも、ゲームへの興味を更に持ち、自然とゲームをより楽しむようにユーザを誘導させるような機能は、存在していない。

【0005】

本発明の目的は、このような機能を提供することである。

40

【課題を解決するための手段】

【0006】

第 1 の発明は、コンピュータを、  
ゲームに関するサービスをユーザに提供するサービス提供手段と、  
として機能させ、

前記サービスは、コンテンツを用いたものであり、

前記サービス提供手段は、

学習モデルを有し、

前記学習モデルによって、他ユーザの過去のゲームプレイに関するプレイ情報を用いて

50

前記他ユーザのプレイ傾向を取得し、

前記プレイ傾向を基にして、仮想空間内でキャラクタを動作させるためのコンテンツデータを生成する

ことを特徴とするゲーム関連サービス提供プログラムである。

【0007】

また、第1の発明では、前記サービス提供手段は、前記学習モデルによって、前記プレイ傾向に応じたトレーニングメニュー情報を、前記コンテンツデータとして生成することができる。

【0008】

また、第1の発明では、前記サービス提供手段は、前記プレイ傾向に基づいたキャラクタを、対戦の相手として登場させることができる。

10

【0009】

第2の発明では、前記第1の発明のゲーム関連サービス提供プログラムを記憶する記憶部と、

前記ゲーム関連サービス提供プログラムを実行するコンピュータと、を備えるサーバ装置である。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、ゲームに関するユーザの様々な要望は、ゲーム装置5を介して叶えられる。従って、ユーザは、ゲームに対する興味や面白みを、ゲームのプレイのみならず様々な観点から、ゲーム装置5を介して自ずと感ずることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】本実施形態のサーバ装置を備えたゲームシステムのハードウェア構成および機能的構成を示すブロック図である。

【図2】ゲーム画面例である。

【図3】ユーザに提供される、コンテンツを用いたサービスの一覧表である。

【図4】携帯端末の表示画面例である。

【図5】ゲームシステムの一連の流れを示す図である。

【発明を実施するための形態】

30

【0012】

[実施形態]

本発明の実施形態に係るゲーム関連サービス提供プログラムおよびサーバ装置2について、図面を参照して説明する。

【0013】

<ゲームの説明>

図1のゲームシステム1では、通信ネットワーク9を介して、サーバ装置2と複数のゲーム装置5それぞれとの間、サーバ装置2と複数の携帯端末8それぞれとの間が、通信可能に接続されている。

【0014】

40

本実施形態で説明するゲームは、ユーザの操作を受けて、プレイヤーキャラクタを、他のプレイヤーキャラクタまたはノンプレイヤーキャラクタとゲーム仮想空間内で対戦させる対戦型アクションゲームである。ユーザは、通信ネットワーク9を介して他のユーザのプレイヤーキャラクタとオンライン対戦（ネットワーク対戦）できるが、通信ネットワーク9を介さずにノンプレイヤーキャラクタと対戦することにより、個人でゲームを進めることもできる。

【0015】

特に、本実施形態では、図2の画面sc1に示すように、一のユーザが複数のキャラクタの中から一のキャラクタC1（プレイヤーキャラクタ）を選択して操作し、対戦相手となる他のキャラクタC2（プレイヤーキャラクタまたはノンプレイヤーキャラクタ）と1対1に

50

て格闘試合を行う、いわゆる格闘ゲームである場合を例示する。

【0016】

ネットワーク対戦の場合、サーバ装置2は、ゲーム装置5を操作するユーザの要望に応じて、他のゲーム装置5のプレイヤーキャラクタとマッチングを行う。マッチングされたキャラクタ同士は、所定のゲーム仮想空間を舞台として、格闘試合を開始する。

【0017】

このような格闘ゲームは、コンピュータゲームが競技として催される大会、いわゆるEスポーツ( Electronic Sports )の大会でプレイされることができる。

【0018】

上記ゲームは、プレイステーション(登録商標)などの家庭用ゲーム機、Play Station Vita(登録商標)などの携帯ゲーム機、パーソナルコンピュータ、タブレットなどにおいて実行される。以下では、上記ゲームが、家庭用ゲーム機であるゲーム装置5にて実行される場合を例示する。

【0019】

<ゲームシステム1の概要>

図1に示すように、ゲームシステム1は、1台のサーバ装置2、複数台のゲーム装置5、および複数台の携帯端末8にて構成される。このうち、ゲーム装置5および携帯端末8は、ユーザの所有物である。

【0020】

サーバ装置2は、ゲームプログラムの提供およびゲームデータの管理の他、対戦のマッチングを行う。

【0021】

各ゲーム装置5は、ユーザの操作に基づいてゲームプログラムに応じた上記ゲームを実行する。ゲームの実行にあたり、ゲーム装置5は、上記ゲームプログラム(アップデート版を含む)を、通信ネットワーク9を介してサーバ装置2から受信(具体的にはダウンロードおよびインストール)することができる。

【0022】

携帯端末8は、ユーザの操作を受け付けたり、ユーザの操作に応じて対戦のプレイ動画をタッチパネル81に表示させたりする。

【0023】

特に、本実施形態のサーバ装置2は、記憶部22に、本実施形態のゲーム関連サービス提供プログラムを記憶するとともに、プレイ情報221を逐次蓄積している。

【0024】

プレイ情報221は、過去のゲームプレイに関する各種情報である。具体的に、プレイ情報221は、ネットワーク対戦時に使用されたモードの名称、ゲームがプレイされた場所(国、地域)、プレイを行ったユーザの情報(識別番号、ユーザ名、ユーザに与えられた称号、プロフィール)、プレイにて使用されたプレイヤーキャラクタの情報(キャラクタ名、レベル)、プレイ時にユーザが入力したコマンド、そのコマンドに従ってプレイヤーキャラクタが採ったアクション(攻撃、防御)、プレイヤーキャラクタが所定時間内に連続して出した技の回数、対戦の勝敗、などを含む。

【0025】

更に、プレイ情報221は、様々なユーザが過去にプレイした際のゲーム動画も含む。

【0026】

そして、本実施形態のゲームシステム1では、ユーザがゲームに関する要求情報(以下、サービス要求情報)を携帯端末8に入力した場合、サーバ装置2は、その要求情報に合致した、コンテンツを用いたサービスをユーザに提供するべく、前記プレイ情報221を利用して所定処理を施す。サーバ装置2は、所定処理の結果を、そのユーザの操作するゲーム装置5の動作に作用させる。

【0027】

ユーザに提供される前記サービスには、様々なものがある。その一例を図3に示す。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 8 】

図 3 に示すように、サービスには、様々な技を習得するためのトレーニングメニューの設定、所定シーンの保存と再生、ゲーム B G M の再生、ゲームに関するトレンド情報（人気商品、E スポーツ大会、人気キャラクターランキング）の提供、ゲーム仮想空間内で動作する所定キャラクタについての人気または効果の比較的高い連続技の情報の提供、所定キャラクタの所定攻撃を回避可能な所定動作に関する情報の提供、所定キャラクタに設定されている弱点を表す弱点情報の提供、その弱点に対し有効な対策（攻撃、防御、必殺技など）情報の提供とその対策を講ずるための各種設定、ユーザに合致したゲームの練習内容を含む特定トレーニングメニューの生成と設定、などのうち、少なくとも 1 つが含まれる。

## 【 0 0 2 9 】

特定トレーニングメニューには、人気コンボ対策用、特定キャラクタの攻略用、特定の攻撃対策用、ユーザ自身の弱点対策用などが含まれる。

## 【 0 0 3 0 】

前記連続技とは、ユーザの操作に応じてゲーム仮想空間内で動作するプレイヤーキャラクタについての、当該ユーザの連続して繋がった動作によって構成された複数の技（コンボ）をいう。

## 【 0 0 3 1 】

例えば、ユーザが、携帯端末 8 に対して「人気のあるプレイヤーキャラクタを教えてほしい」と発話したとする。このユーザの発話内容をサービス要求情報とし、サーバ装置 2 は、前記プレイ情報 2 2 1 に基づいて、ゲームにて操作可能なプレイヤーキャラクタそれぞれの総使用回数を算出し、その高い順に 1 から 5 つ程度、プレイキャラクタを選択する。サーバ装置 2 は、選択したプレイヤーキャラクタのキャラクタ名や、そのプレイヤーキャラクタが使用された任意のプレイ動画を、自動的にゲーム装置 5 に表示させる。

## 【 0 0 3 2 】

また、ユーザが、携帯端末 8 に対して「お勧めのトレーニングメニューを作ってほしい」と発話したとする。この場合、サーバ装置 2 は、このユーザの前記プレイ情報 2 2 1 に基づいてこのユーザの癖および弱点を求め、求めた癖を修正したり弱点を克服したりするための練習内容を含む特定トレーニングメニューを生成する。サーバ装置 2 は、そのトレーニングメニューに従って、癖および弱点を克服するためのシチュエーションを含むゲーム画像を、ゲーム装置 5 に自動的に表示させる。

## 【 0 0 3 3 】

このように、本実施形態のゲームシステム 1 は、サーバ装置 2 に蓄積されているこれまでのプレイ情報 2 2 1 を有効活用して、個々のユーザの要望に応じた、各種コンテンツを用いたサービスを、当該ユーザに提供する。これにより、ゲームシステム 1 は、ユーザの更なるプレイ上達に寄与したり、ゲームをプレイ以外の様々な観点からより楽しんでもらうようにユーザを誘導したりすることができる。

## 【 0 0 3 4 】

< ハードウェア構成 >

以下、サーバ装置 2、ゲーム装置 5 および携帯端末 8 それぞれのハードウェア構成について説明する。

## 【 0 0 3 5 】

< サーバ装置 2 の構成 >

図 1 に示すように、サーバ装置 2 は、ネットワークインターフェース 2 1、記憶部 2 2 および制御部 2 3 を有する。ネットワークインターフェース 2 1 および記憶部 2 2 は、バス 2 9 を介して制御部 2 3 と電気的に接続されている。

## 【 0 0 3 6 】

ネットワークインターフェース 2 1 は、インターネットおよび LAN などの通信ネットワーク 9 を介して各携帯端末 8 および各ゲーム装置 5 と通信可能に接続される。ネットワークインターフェース 2 1 を介して、各ゲーム装置 5 へのゲームデータやゲームプログラムの送信、アカウント情報の各ゲーム装置 5 および各携帯端末 8 からの受信などが行われ

10

20

30

40

50

る。

【 0 0 3 7 】

記憶部 2 2 は、HDD、SSD、RAMおよびROMなどで構成される。記憶部 2 2 には、ゲームシステム 1 を利用するユーザのアカウント情報、ログイン履歴、ゲームデータ、ゲームシステム 1 を実現するためのゲーム関連サービス提供プログラムを含む各種プログラムが格納されている。また、記憶部 2 2 には、上述したプレイ情報 2 2 1 が格納されている。プレイ情報 2 2 1 は、ネットワークインターフェース 2 1 が各ゲーム装置 5 から受信する都度、記憶部 2 2 に逐次格納される。

【 0 0 3 8 】

制御部 2 3 は、CPUおよび半導体メモリを含むマイクロコンピュータで構成され、自装置 2 の動作を制御する。

【 0 0 3 9 】

<サーバ装置 2 における制御部 2 3 の機能的構成>

制御部 2 3 は、各種プログラムを実行することにより、図 1 に示すように、情報処理手段 2 3 1 (受信手段に相当)、照合手段 2 3 2、ゲーム配信手段 2 3 3、マッチング判定手段 2 3 4、サービス提供手段 2 3 5 および作用手段 2 3 6 として機能する。

【 0 0 4 0 】

- 情報処理手段 -

情報処理手段 2 3 1 は、各ゲーム装置 5 および各携帯端末 8 と各種データを送受信する。

【 0 0 4 1 】

情報処理手段 2 3 1 が各携帯端末 8 から受信するデータとしては、前記サービス要求情報の他、アカウント情報などが挙げられる。情報処理手段 2 3 1 が各携帯端末 8 に送信するデータとしては、サーバ装置 2 に接続完了した旨の情報や、プレイ動画データなどが挙げられる。

【 0 0 4 2 】

情報処理手段 2 3 1 が各ゲーム装置 5 から受信するデータとしては、ゲームプログラムのダウンロード要求情報、アカウント情報および対戦要求などの、ゲームの実行に必要なデータが挙げられる。情報処理手段 2 3 1 が各ゲーム装置 5 に送信するデータとしては、ゲームプログラムをゲーム装置 5 が受信したかを確認するための情報、前記サービス要求情報に応じて行った所定処理の結果に基づくコンテンツデータおよび動作指示などが挙げられる。

【 0 0 4 3 】

- 照合手段 -

照合手段 2 3 2 は、各ゲーム装置 5 または各携帯端末 8 から受信したアカウント情報を用いて、ユーザの認証処理を行う。

【 0 0 4 4 】

- ゲーム配信手段 -

ゲームプログラムのダウンロード要求情報およびアカウント情報を、情報処理手段 2 3 1 がゲーム装置 5 から受信した後、ゲーム配信手段 2 3 3 は、ゲームプログラムおよび受信したアカウント情報に対応するゲームデータを、対応するゲーム装置 5 に配信 (送信) する。

【 0 0 4 5 】

- マッチング判定手段 -

マッチング判定手段 2 3 4 は、対戦要求を情報処理手段 2 3 1 が受信した際、当該対戦要求に応じて対戦相手を検索し、その対戦相手と対戦要求の送信元であるユーザとをマッチングすることが可能か否かを判定する。マッチング可能とマッチング判定手段 2 3 4 が判定した場合、情報処理手段 2 3 1 は、上記対戦相手および上記ユーザのゲーム装置 5 同士を相互に通信可能に接続する。

【 0 0 4 6 】

- サービス提供手段 -

10

20

30

40

50

サービス提供手段 2 3 5 は、サービス要求情報に合致するコンテンツを用いたサービスをユーザに提供するべく、少なくとも 1 以上の前記プレイ情報 2 2 1 を用いて、前記サービスをユーザに提供するために必要な処理を施す。このような処理を行うにあたり、サービス提供手段 2 3 5 は、学習モデル 2 3 5 a を有する。

【 0 0 4 7 】

学習モデル 2 3 5 a は、プレイ情報 2 2 1 から、ユーザの要求に即したコンテンツのデータや、ユーザに提供すべきサービスが何であるのかを、ディープラーニング等の手法を用いた演算にて求める専用モデルである。学習モデル 2 3 5 a は、ニューラルネットワークとして予め構築されている。学習モデル 2 3 5 a は、必要なプレイ情報 2 2 1 を教示データとして機械学習（処理）を実行することにより、コンテンツデータの解析、生成および抽出、提供すべきサービスの判定などを精度良く行うことができる。

10

【 0 0 4 8 】

- 作用手段 -

作用手段 2 3 6 は、サービス提供手段 2 3 5 が行った処理の結果を、サービス要求情報の入力操作を行ったユーザの操作（所有）するゲーム装置 5 の動作に作用させる。具体的に、作用手段 2 3 6 は、サービス提供手段 2 3 5 が前記サービス要求情報に応じて行った所定処理の結果に基づくコンテンツデータおよび動作指示を、宛先を当該ゲーム装置 5 として、情報処理手段 2 3 1 に送信させる。

【 0 0 4 9 】

なお、サービス提供手段 2 3 5 および作用手段 2 3 6 の具体例については、＜コンテンツを用いたサービス提供の具体例＞にて説明する。

20

【 0 0 5 0 】

< ゲーム装置 5 の構成 >

複数のゲーム装置 5 は、いずれも同様の構成を有する。

【 0 0 5 1 】

ゲーム装置 5 には、ディスプレイ 6 1、スピーカ 6 2 およびゲームコントローラ 6 3 が外部接続または内蔵される。また、ゲーム装置 5 は、ネットワークインターフェース 5 1、グラフィック処理部 5 2、オーディオ処理部 5 3、操作部 5 4、記憶部 5 5 および制御部 5 6 を有する。ネットワークインターフェース 5 1、グラフィック処理部 5 2、オーディオ処理部 5 3、操作部 5 4 および記憶部 5 5 は、バス 5 9 を介して制御部 5 6 と電氣的に接続されている。

30

【 0 0 5 2 】

ネットワークインターフェース 5 1 は、他のゲーム装置 5 およびサーバ装置 2 との間で各種データを送受信するために、通信ネットワーク 9 に通信可能に接続される。

【 0 0 5 3 】

グラフィック処理部 5 2 は、ゲームプレイ中に、制御部 5 6 から出力されるゲーム画像のデータに従って、ゲーム仮想空間に関する各種オブジェクトを含むゲーム画像を、動画形式で描画する。グラフィック処理部 5 2 は、例えば液晶型であるディスプレイ 6 1 と接続されており、動画形式に描画されたゲーム画像は、ゲーム画面としてディスプレイ 6 1 上に表示される。

40

【 0 0 5 4 】

また、グラフィック処理部 5 2 は、サーバ装置 2 からプレイ動画が配信された場合はこれを、制御部 5 6 の指示に従ってディスプレイ 6 1 に表示させる。

【 0 0 5 5 】

オーディオ処理部 5 3 は、スピーカ 6 2 と接続されており、ゲームプレイ中、制御部 5 6 の指示に従ってゲーム音声を再生および合成すると、これをスピーカ 6 2 から出力させる。また、オーディオ処理部 5 3 は、サーバ装置 2 から配信されたプレイ動画の音声やゲーム BGM を、スピーカ 6 2 から出力させる。

【 0 0 5 6 】

操作部 5 4 は、ゲームコントローラ 6 3 と接続され、操作入力に関するデータをゲーム

50

コントローラ 6 3 との間で送受信する。例えば、ユーザは、ゲームコントローラ 6 3 の各種ボタンを押下することで、ゲーム装置 5 に操作信号を入力する。

【 0 0 5 7 】

記憶部 5 5 は、HDD、SSD、RAMおよびROMなどで構成される。記憶部 5 5 には、サーバ装置 2 からダウンロードしたゲームデータ、ゲームプログラムなどの各種プログラムなどが格納されている。また、記憶部 5 5 には、ゲーム装置 5 を使用するユーザの識別情報なども格納されている。

【 0 0 5 8 】

制御部 5 6 は、CPUおよび半導体メモリを含むマイクロコンピュータで構成され、自装置 5 の動作を制御する。

【 0 0 5 9 】

< ゲーム装置 5 における制御部 5 6 の機能的構成 >

制御部 5 6 は、各種プログラムを実行することにより、通信手段 5 6 1、ゲーム実行手段 5 6 2 および報知制御手段 5 6 3 として機能する。

【 0 0 6 0 】

- 通信手段 -

通信手段 5 6 1 は、ネットワークインターフェース 5 1 を介してサーバ装置 2 および他ゲーム装置 5 と通信を行う。

【 0 0 6 1 】

通信手段 5 6 1 がサーバ装置 2 に送信するデータとしては、ゲームプログラムのダウンロード要求情報、アカウント情報、対戦要求、などが挙げられる。通信手段 5 6 1 がサーバ装置 2 から受信するデータとしては、ゲームデータ、ゲームプログラムを受信したか否かを確認するための情報、対戦情報、コンテンツデータおよび動作指示などが挙げられる。

【 0 0 6 2 】

通信手段 5 6 1 が他ゲーム装置 5 との間で送受信するデータとしては、自装置 5 を操作するユーザについての情報（名前、プロフィールなど）や、ユーザが操作するキャラクター名などが挙げられる。

【 0 0 6 3 】

- ゲーム実行手段 -

ゲーム実行手段 5 6 2 は、ユーザの操作に従って、ゲームデータに含まれるゲーム空間オブジェクトおよびテクスチャなどのデータを記憶部 5 5 から読み出すかまたはサーバ装置 2 から受信したデータを用いて、ゲームプログラムを実行しつつ、2次元または3次元のゲーム画像情報を生成する。ゲーム画像情報がグラフィック処理部 5 2 によって処理されることにより、ディスプレイ 6 1 には処理後のゲーム画像が逐次表示される。

【 0 0 6 4 】

そして、ゲーム実行手段 5 6 2 は、ゲーム画像上に、自装置 5 のユーザの操作に従って動作するプレイヤーキャラクターと他ゲーム装置 5 のユーザのプレイヤーキャラクターとを配置させ、これらのキャラクター同士を対戦させることによりゲームを進行させる。

【 0 0 6 5 】

例えば、自装置 5 が、サーバ装置 2 によりマッチング可能と判定されたユーザによって操作されている場合、ゲーム実行手段 5 6 2 は、当該ユーザの操作に応じてゲームを実行する。

【 0 0 6 6 】

- 報知制御手段 -

報知制御手段 5 6 3 は、ディスプレイ 6 1 に表示させる画面の制御およびスピーカ 6 2 から出力される音声の制御を行う。例えば、報知制御手段 5 6 3 は、ユーザがゲームをプレイする際、図 2 の画面 s c 1 をディスプレイ 6 1 に表示させつつ、図 2 の画面 s c 1 に応じた BGM や試合中のキャラクター C 1 , C 2 のボイスを、スピーカ 6 2 から出力させる。

【 0 0 6 7 】

特に、報知制御手段 5 6 3 は、コンテンツデータおよび動作指示がサーバ装置 2 から送

10

20

30

40

50

られてきた場合、動作指示に従って、そのコンテンツデータに対応する画面および/または音声を、ディスプレイ 6 1 および/またはスピーカ 6 2 から出力させる。例えば、サービス要求情報が「ゲームの B G M を流してほしい」であって、そのゲームの B G M がコンテンツデータである場合、報知制御手段 5 6 3 は、動作指示「ゲーム B G M を出力する」に従って、コンテンツデータであるゲーム B G M をスピーカ 6 2 から出力させる。

【 0 0 6 8 】

< 携帯端末 8 の構成 >

携帯端末 8 は、スマートフォン、タブレットなどである。携帯端末 8 は、メモリ、CPU およびスピーカ（いずれも図示せず）の他、図 4 に示すタッチパネル 8 1 およびマイク 8 2 を有する。

【 0 0 6 9 】

メモリには、携帯端末 8 にて起動されて動作する各種アプリケーションのソフトウェアプログラムなどが格納されている。CPU は、必要に応じてソフトウェアプログラムを読み出し起動させて、当該アプリケーションのソフトウェアを動作させる。

【 0 0 7 0 】

タッチパネル 8 1 に表示される一画面例として、図 4 ( a ) の画面 s c 2 が挙げられる。図 4 ( a ) の画面 s c 2 では、各種アプリケーションソフトウェアのアイコン i c 1 ~ i c 3 がそれぞれ選択可能に並べられている。アプリケーションソフトウェアは、起動されれば、対応するサーバ装置に自動的にログインできるように、当該ソフトウェアの初期設定時に、アカウント情報の設定が施されている。

【 0 0 7 1 】

画面 s c 2 から、ゲームに関する各種サービスの提供を要求するためのアイコン i c 1 が、ユーザによって選択されたとする。この場合、携帯端末 8 はサーバ装置 2 に自動的にログインし、携帯端末 8 の CPU は、アイコン i c 1 に対応するアプリケーションのソフトウェアプログラムを起動する。すると、図 4 ( b ) に示すように、ユーザがゲームに関する要望（サービス要求情報）を発話にて入力できる画面 s c 3 が、タッチパネル 8 1 に表示される。この画面 s c 3 上からユーザが発話した内容は、マイク 8 2 を介して携帯端末 8 に入力され、サービス要求情報としてサーバ装置 2 へと自動で送信される。

【 0 0 7 2 】

< ゲームシステム 1 の動作の流れ >

図 5 を用いて、ゲームシステム 1 の動作の流れを説明する。

【 0 0 7 3 】

携帯端末 8 のタッチパネル 8 1 に表示されている図 4 ( a ) の画面 s c 2 上から、ユーザが、アイコン i c 1 を選択した場合（ステップ s t 1 ）、携帯端末 8 の CPU は、選択されたアイコン i c 1 に対応するアプリケーションのソフトウェアプログラムを起動させる（ステップ s t 2 ）。起動後、携帯端末 8 は自動的にサーバ装置 2 にログインした状態となる。

【 0 0 7 4 】

携帯端末 8 の CPU は、図 4 ( b ) の画面 s c 3 をタッチパネル 8 1 に表示させる。この画面 s c 3 上から、ユーザがゲームに関する要求を発話すると、マイク 8 2 は、この発話内容を、サービス要求情報として受け付ける（ステップ s t 3 ）。携帯端末 8 は、ログインしているサーバ装置 2 に、入力されたサービス要求情報を送信する。

【 0 0 7 5 】

サーバ装置 2 の情報処理手段 2 3 1 が前記サービス要求情報を受信すると（ステップ s t 4 ）、サービス提供手段 2 3 5 は、学習モデル 2 3 5 a を用いて音声認識処理を行い、要求されている内容（つまり、サービス要求情報の内容）を解明する。

【 0 0 7 6 】

次いで、サービス提供手段 2 3 5 は、これまでに記憶部 2 2 内に蓄積してきたプレイ情報 2 2 1 を学習モデル 2 3 5 a に入力させる。学習モデル 2 3 5 a は、サービス要求情報の内容に即したコンテンツを取得または生成すると共に、当該コンテンツを用いたサービ

10

20

30

40

50

スをユーザに提供するために必要な処理を行う（ステップ s t 5）。作用手段 2 3 6 は、当該処理の結果に対応するコンテンツデータおよび動作指示を、サービス要求情報を発話したユーザが使用するゲーム装置 5 に送信する（ステップ s t 6）。つまり、作用手段 2 3 6 は、コンテンツデータおよび動作指示の送信により、ステップ s t 5 における処理の結果を、当該ゲーム装置 5 の動作に作用させる。

【 0 0 7 7 】

ゲーム装置 5 は、コンテンツデータおよび動作指示を受信すると、動作指示に従って、コンテンツをユーザに提供するにあたり必要となる設定や、コンテンツデータの表示および音声出力を行う（ステップ s t 7）。これにより、ユーザには、ユーザの要望に合致するコンテンツを用いたサービスが提供される。

10

【 0 0 7 8 】

< コンテンツを用いたサービス提供の具体例 >

以下、サービス要求情報の具体的な内容を挙げて、上述した動作の流れによってユーザに提供されるサービスの具体例について説明する。

【 0 0 7 9 】

（具体例その 1）

携帯端末 8 を介してユーザが入力したサービス要求情報が、ゲームの練習を行うためのトレーニングメニューの作成を要求する情報であるとする。

【 0 0 8 0 】

サービス提供手段 2 3 5 は、記憶部 2 2 に蓄積されたこれまでのプレイ情報 2 2 1の中から、当該ユーザに関するプレイ情報 2 2 1 を抽出して、学習モデル 2 3 5 a に入力する。学習モデル 2 3 5 a は、入力されたプレイ情報 2 2 1 を用いて、当該ユーザの癖や弱点などのプレイ傾向を把握し、そのプレイ傾向に応じたトレーニングメニュー情報を、コンテンツデータとして生成する。

20

【 0 0 8 1 】

例えば、プレイ情報 2 2 1 の解析によって、敵キャラクタの懐にジャンプして飛び込んだプレイヤーキャラクタが、その敵キャラクタの攻撃をまともに受けてしまうことが多い傾向にあると、学習モデル 2 3 5 a が把握したとする。この場合、学習モデル 2 3 5 a は、このプレイ傾向を当該ユーザの癖および弱点とみなし、敵キャラクタを登場させて同じシチュエーションを繰り返し再現させるゲームデータを、コンテンツデータであるトレーニングメニューとして生成する。学習モデル 2 3 5 a は、このトレーニングメニューをゲーム装置 5 に自動で設定させる旨の動作指示も生成する。

30

【 0 0 8 2 】

作用手段 2 3 6 は、情報処理手段 2 3 1 に対し、前記トレーニングメニューおよび動作指示を当該ユーザのゲーム装置 5 に送信させる。これにより、作用手段 2 3 6 は、前記トレーニングメニューをユーザが直ぐに行えるように、前記トレーニングメニューをゲーム装置 5 に設定させる。

【 0 0 8 3 】

ゲーム装置 5 のディスプレイ 6 1 には、前記シチュエーションが繰り返し表示される。ユーザは、そのシチュエーションにて自身のプレイヤーキャラクタを操作して動作させ、敵キャラクタの攻撃を受けないようにするための練習を行うことができる。

40

【 0 0 8 4 】

これにより、ユーザは、ユーザ自身の癖および弱点を克服するための自身に合致したトレーニングを直ぐに行うことができる。従って、ユーザは、自身の癖および弱点を分析した上でトレーニング内容を自身で考えたりせずに済むとともに、当該トレーニング内容をゲーム装置 5 に設定する手間が省ける。

【 0 0 8 5 】

（具体例その 2）

携帯端末 8 を介してユーザが入力したサービス要求情報が、所定キャラクタに設定されている弱点の把握を要求する情報であるとする。

50

## 【 0 0 8 6 】

サービス提供手段 2 3 5 は、記憶部 2 2 に蓄積されたこれまでのプレイ情報 2 2 1 の中から、所定キャラクタに関連するプレイ情報 2 2 1 を抽出して、学習モデル 2 3 5 a に入力する。学習モデル 2 3 5 a は、入力されたプレイ情報 2 2 1 をその所定キャラクタに焦点をあてて解析し、所定キャラクタの属性、所定キャラクタがどのような技でダメージを受けることが多いか、敵キャラクタとの対戦相手がどのようなキャラクタの場合にダメージを受けることが多いか、などを把握する。学習モデル 2 3 5 a は、把握した所定キャラクタの弱点情報を生成する。

## 【 0 0 8 7 】

更に、学習モデル 2 3 5 a は、その弱点に対し有効な対策に関する対策情報も、プレイ情報 2 2 1 の解析により生成する。対策情報としては、所定キャラクタに対する勝率の高い特定キャラクタの情報、弱点に対し有効な技や動作のコマンド情報、有効な技を習得するためのトレーニングメニュー、などが挙げられる。

10

## 【 0 0 8 8 】

作用手段 2 3 6 は、情報処理手段 2 3 1 に対し、コンテンツデータである弱点情報および対策情報と、これらの情報を用いての動作指示とを、当該ユーザのゲーム装置 5 に送信させる。動作指示としては、弱点情報と対策情報をゲーム装置 5 のディスプレイ 6 1 に自動的に表示させる動作、対策情報に基づいてゲーム装置 5 に対策を構ずる設定を行わせる動作（例えば、有効な技を習得できるようにするためのトレーニングメニューの自動設定、勝率の高い特定キャラクタを選択可能に出現させる動作）などが挙げられる。

20

## 【 0 0 8 9 】

ゲーム装置 5 のディスプレイ 6 1 および/またはスピーカ 6 2 からは、弱点情報および対策情報が報知される。ディスプレイ 6 1 上には、対策を講ずる設定後のゲーム画面が、自動で表示される。

## 【 0 0 9 0 】

これにより、ユーザは、所定キャラクタの弱点とその対策とを、自身で検索することなく容易に知ることができる。また、ユーザは、対策を講ずるためのトレーニングメニューを自身で検索せずとも、そのようなトレーニングを行うことができる。

## 【 0 0 9 1 】

（具体例その 3 ）

30

携帯端末 8 を介してユーザが入力したサービス要求情報が、人気の高い連続技の把握を要求する情報であるとする。

## 【 0 0 9 2 】

サービス提供手段 2 3 5 の学習モデル 2 3 5 a は、これまでに蓄積されたプレイ情報 2 2 1 を連続技に着目して解析し、人気が所定値よりも高い連続技の情報と、その連続技を習得するためのトレーニングメニュー情報とを、コンテンツデータとして生成する。学習モデル 2 3 5 a は、このトレーニングメニューをゲーム装置 5 に自動で設定される旨の動作指示も生成する。

## 【 0 0 9 3 】

作用手段 2 3 6 は、情報処理手段 2 3 1 に対し、人気の高い連続技の情報、これを習得するためのトレーニングメニュー情報および動作指示を、当該ユーザのゲーム装置 5 に送信させる。これにより、作用手段 2 3 6 は、人気の高い連続技の情報のゲーム装置 5 への自動表示とともに、前記トレーニングメニュー情報に基づくトレーニングをユーザが直ぐに行えるように前記トレーニングメニューをゲーム装置 5 に設定させる。

40

## 【 0 0 9 4 】

ゲーム装置 5 のディスプレイ 6 1 には、例えば、人気の高い連続技が何かと、その連続技を繰り出すためのコマンド情報などが表示される。そして、ディスプレイ 6 1 には、トレーニングメニューに基づくゲーム画像が表示される。ユーザは、表示された連続技とそのコマンド情報とを確認しつつ、自身のプレイヤキャラクタを動作させて練習を行うことができる。

50

## 【 0 0 9 5 】

これにより、ユーザは、人気の高い連続技を、自身で検索することなく容易に知ることができる。更に、ユーザは、その連続技を習得するためのトレーニングを、自身で検索して設定することなく、直ちに行うことができる。

## 【 0 0 9 6 】

( 具体例その 4 )

携帯端末 8 を介してユーザが入力したサービス要求情報が、威力の高い連続技の把握を要求する情報であるとする。

## 【 0 0 9 7 】

サービス提供手段 2 3 5 の学習モデル 2 3 5 a は、これまでに蓄積されたプレイ情報 2 2 1 を連続技に着目して解析し、対戦相手の敵キャラクタに与えるダメージ ( 効果 ) が所定値よりも高い連続技の情報と、その連続技を習得するためのトレーニングメニュー情報とを、コンテンツデータとして生成する。学習モデル 2 3 5 a は、このトレーニングメニューをゲーム装置 5 に自動で設定される旨の動作指示も生成する。

10

## 【 0 0 9 8 】

作用手段 2 3 6 は、情報処理手段 2 3 1 に対し、威力の高い連続技の情報、これを習得するためのトレーニングメニュー情報および動作指示を、当該ユーザのゲーム装置 5 に送信させる。これにより、作用手段 2 3 6 は、威力の高い連続技の情報のゲーム装置 5 への自動表示とともに、前記トレーニングメニュー情報に基づくトレーニングをユーザが直ちに行えるように前記トレーニングメニューをゲーム装置 5 に設定させる。

20

## 【 0 0 9 9 】

ゲーム装置 5 のディスプレイ 6 1 には、例えば、威力の高い連続技が何かと、その連続技を繰り出すためのコマンド情報などが表示される。そして、ディスプレイ 6 1 には、トレーニングメニューに基づくゲーム画像が表示される。ユーザは、表示された連続技とそのコマンド情報とを確認しつつ、自身のプレイヤーキャラクタを動作させて練習を行うことができる。

## 【 0 1 0 0 】

これにより、ユーザは、威力の高い連続技を、自身で検索することなく容易に知ることができる。更に、ユーザは、その連続技を習得するためのトレーニングを、自身で検索して設定することなく、直ちに行うことができる。

30

## 【 0 1 0 1 】

( 具体例その 5 )

携帯端末 8 を介してユーザが入力したサービス要求情報が、所定キャラクタの所定攻撃を回避可能な技の把握を要求する情報であるとする。

## 【 0 1 0 2 】

サービス提供手段 2 3 5 の学習モデル 2 3 5 a は、これまでに蓄積されたプレイ情報 2 2 1 を、所定キャラクタの所定攻撃に着目して解析する。学習モデル 2 3 5 a は、所定攻撃の際に、対戦相手の敵キャラクタが採った動作の中で所定攻撃を回避できた所定動作がある場合はその動作についての情報と、その所定動作を習得するためのトレーニングメニュー情報とを、コンテンツデータとして生成する。

40

## 【 0 1 0 3 】

例えば、所定攻撃が大キックであり、大キックを回避できる所定動作が小キックであると学習モデル 2 3 5 a が把握したとする。この場合、学習モデル 2 3 5 a は、所定キャラクタが大キックを繰り返し行うシチュエーションを再現させるためのゲームデータを、トレーニングメニュー情報として生成する。学習モデル 2 3 5 a は、このトレーニングメニューをゲーム装置 5 に自動で設定させる旨の動作指示も生成する。

## 【 0 1 0 4 】

作用手段 2 3 6 は、情報処理手段 2 3 1 に対し、コンテンツデータである所定動作の情報およびトレーニングメニュー情報と、動作指示とを、当該ユーザのゲーム装置 5 に送信させる。これにより、作用手段 2 3 6 は、所定動作の情報のゲーム装置 5 への自動表示と

50

ともに、前記トレーニングメニュー情報に基づくトレーニングをユーザが直ぐに行えるように前記トレーニングメニューをゲーム装置5に設定させる。

【0105】

ゲーム装置5のディスプレイ61およびスピーカ62からは、所定攻撃である大キックを繰り返し行う所定キャラクタ、これを回避できる所定動作が小キックであるとの情報、小キックを繰り返すためのコマンド情報などが報知される。そして、ディスプレイ61には、トレーニングメニューに基づくゲーム画像が表示される。ユーザは、各種情報を確認しつつ、自身のプレイヤーキャラクタを動作させて練習を行うことができる。

【0106】

これにより、ユーザは、所定攻撃を回避できる技がどのような動作であるのかを、自身で検索することなく容易に知ることができる。更に、ユーザは、回避方法を習得するためのトレーニングを、自身で検索して設定することなく、直ぐに行うことができる。

10

【0107】

(具体例その6)

ユーザが、ライバル選手である他ユーザとの対戦の練習を希望したとする。この場合、携帯端末8を介してユーザが入力したサービス要求情報は、この他ユーザのゲームプレイに対処するためのトレーニングメニューの作成を要求する情報となる。

【0108】

サービス提供手段235は、記憶部22に蓄積されたこれまでのプレイ情報221の中から、ライバル選手である他ユーザ、即ち前記サービス要求情報の入力操作を行ったユーザとは異なる他ユーザ、に関するプレイ情報221を抽出して、学習モデル235aに入力する。学習モデル235aは、当該プレイ情報221を用いて、この他ユーザが得意とするプレイヤーキャラクタや必殺技、癖、弱点などのプレイ傾向を把握し、そのプレイ傾向に応じたトレーニングメニュー情報を、コンテンツデータとして生成する。

20

【0109】

例えば、プレイ情報221の解析によって、他ユーザが操作することの多いプレイヤーキャラクタと、そのキャラクタが必殺技を放つ際に必ず採る行動とを、学習モデル235aが把握したとする。この場合、学習モデル235aは、このプレイ傾向を他ユーザの癖とみなし、そのキャラクタを登場させて同じシチュエーションを繰り返し再現させるゲームデータを、コンテンツデータであるトレーニングメニューとして生成する。学習モデル235aは、このトレーニングメニューをゲーム装置5に自動で設定させる旨の動作指示も生成する。

30

【0110】

作用手段236は、情報処理手段231に対し、前記トレーニングメニューおよび動作指示を、サービス要求情報の入力操作を行ったユーザのゲーム装置5に送信させる。これにより、作用手段236は、前記トレーニングメニューをユーザが直ぐに行えるように、前記トレーニングメニューをゲーム装置5に設定させる。

【0111】

ゲーム装置5のディスプレイ61には、前記シチュエーションが繰り返し表示される。ユーザは、そのシチュエーションにて自身のプレイヤーキャラクタを操作して動作させ、他ユーザが操作するプレイヤーキャラクタの必殺技を受けないようにするための練習を行うことができる。

40

【0112】

これにより、ユーザは、ライバル選手である他ユーザの癖などを克服するための、専用のトレーニングを直ぐに行うことができる。従って、ユーザは、他ユーザの癖などを分析した上でトレーニング内容を自身で考えたりせずに済むとともに、当該トレーニング内容をゲーム装置5に設定する手間が省ける。

【0113】

以上をまとめると、本実施形態のゲーム関連サービス提供プログラムは、制御部23(コンピュータ)を、ユーザにより入力されたサービス要求情報(ゲームに関する要求情報

50

）を、携帯端末 8（ゲーム装置 5 とは異なる他装置）から受信する情報処理手段 2 3 1（受信手段）と、少なくとも 1 以上の過去のゲームプレイに関するプレイ情報 2 2 1 を用いて、サービス要求情報に合致するコンテンツを用いたサービスをユーザに提供するための処理を施すサービス提供手段 2 3 5 と、サービス提供手段 2 3 5 が行った処理の結果を、ユーザの操作するゲーム装置 5 の動作に作用させる作用手段 2 3 6 と、として機能させるものである。

#### 【0 1 1 4】

< 発明の効果 >

本実施形態によれば、ユーザが携帯端末 8 からサービス要求情報を入力した場合、サーバ装置 2 は、これまでに蓄積したプレイ情報 2 2 1 を有効活用して、その要求情報に合致する、コンテンツを用いたサービスをユーザに提供するために必要な処理を行う。サーバ装置 2 は、その処理の結果を、当該ユーザのゲーム装置 5 の動作に作用させる。これにより、ゲームに関するユーザの様々な要望は、ゲーム装置 5 を介して叶えられる。従って、ユーザは、ゲームに対する興味や面白みを、ゲームのプレイのみならず様々な観点から、ゲーム装置 5 を介して自ずと感じることができる。

10

#### 【0 1 1 5】

前記サービスとしては、以下の（a）～（e）が挙げられる。

- （a）ユーザの操作に応じてゲーム仮想空間内で動作する所定キャラクターについての、人気または効果が比較的高いコンボ（連続技）に関する情報の提供
- （b）所定キャラクターの所定攻撃を回避可能な所定動作に関する情報の提供
- （c）個々のユーザに対応したトレーニングメニューの設定
- （d）所定キャラクターの弱点情報の提供
- （e）その弱点に対し有効な対策情報の提供

20

このように、ユーザに提供できるサービスの内容は多義に亘っているため、ゲーム関連サービス提供プログラムは、ユーザの様々な要望に応えることができる。

#### 【0 1 1 6】

具体的に、サービス要求情報が「トレーニングメニューを作成してほしい」である場合、サービス提供手段 2 3 5 は、その要求情報の入力操作を行ったユーザ自身のプレイ情報 2 2 1 を用いて、そのユーザのプレイ傾向に応じたトレーニングメニューを生成する。作用手段 2 3 6 は、このトレーニングメニューをゲーム装置 5 に設定させる。この場合、ユーザは、自身の癖や弱点を分析してトレーニングメニューを考えずとも、自身の癖や弱点に即して生成されたトレーニングメニューにより癖を改善したり弱点を克服したりすることができる。

30

#### 【0 1 1 7】

また、サービス要求情報が「トレーニングメニューを作ってほしい」である場合、サービス提供手段 2 3 5 は、その要求情報の入力操作を行ったユーザとは異なる他ユーザのプレイ情報 2 2 1 を用いて、他ユーザのプレイ傾向に応じたトレーニングメニューを生成する。作用手段 2 3 6 は、このトレーニングメニューを、サービス要求情報の入力操作を行ったユーザのゲーム装置 5 に設定させる。この場合、ユーザは、他ユーザの癖などを分析した上でトレーニング内容を自身で考えずとも、他ユーザの癖などに即して生成されたトレーニングによって、他ユーザのゲーム操作に対抗するための練習を積むことができる。

40

#### 【0 1 1 8】

具体的に、サービス要求情報が「所定キャラクターの弱点を教えてほしい」である場合、サービス提供手段 2 3 5 は、これまでに蓄積されている膨大なプレイ情報 2 2 1 を用いて、所定キャラクターの弱点情報とともに、その弱点に対し有効な対策に関する対策情報を生成する。作用手段 2 3 6 は、この弱点情報をゲーム装置 5 に報知させるとともに、対策情報に基づいてゲーム装置 5 に対策を講ずる設定を行わせる。この場合、ユーザは、所定キャラクターの弱点を検索せずともゲーム装置 5 を介して知ることができ、その弱点に対し有効な対策を習得するためのトレーニングを考慮せずとも自動的に行うことができる。

#### 【0 1 1 9】

50

[ 他の実施形態 ]

前記実施形態において説明した各種制御手段および処理手順は一例であって、本発明、その適用物、またはその用途の範囲を制限することを意図するものではない。各種制御手段および処理手順は、本発明の要旨を変更しない範囲で適宜設計変更が可能である。

【 0 1 2 0 】

前記ゲームは、対戦型の格闘ゲームに限定されず、アクションゲームやカードゲームなど、どのような種類のゲームにも適用できる。例えば、前記ゲームは、複数のユーザが協力してゲームを進める協力型のゲームにも適用できる。また、前記ゲームが対戦型である場合、1対1で行うものにも限定されず、複数対複数で行うものにも適用できる。

【 0 1 2 1 】

サービス要求情報の入力方法は、発話に限定されず、ユーザが携帯端末 8 のタッチパネル 8 1 を介して手で入力する方法などであってもよい。

【 0 1 2 2 】

また、サービスの提供先は、携帯端末 8 であってもよい。つまり、サーバ装置 2 は、サービスの提供にあたり必要な処理を行ったあと、その処理の結果であるコンテンツデータおよび動作指示を携帯端末 8 に送信してもよい。この場合、コンテンツを用いたサービスは、携帯端末 8 を介してユーザに提供される。

【 0 1 2 3 】

例えば、「ゲームの BGM を流してほしい」とのサービス要求情報が携帯端末 8 に入力された場合、サーバ装置 2 は、この携帯端末 8 にゲーム BGM データを送信し、携帯端末 8 のスピーカから出力させるようにしてもよい。「人気のあるコンボランキングを教えてください」とのサービス要求情報が携帯端末 8 に入力された場合、サーバ装置 2 は、人気のあるコンボランキングの情報を生成し、これを携帯端末 8 のタッチパネル 8 1 に表示またはスピーカから音声出力させてもよい。

【 0 1 2 4 】

前記実施形態では、ゲーム装置 5 および携帯端末 8 は、それぞれサーバ装置 2 とは通信を行うが、ゲーム装置 5 と携帯端末 8 との間では通信を行わない場合を例示した。しかし、ゲーム装置 5 と携帯端末 8 との間でも、通信が行われてもよい。

【 0 1 2 5 】

サービス要求情報をサーバ装置 2 に送信する装置は、携帯端末 8 に限定されず、ゲーム装置 5 であってもよいし、ゲーム装置 5 とは異なる他装置（パーソナルコンピュータなど）であってもよい。即ち、ユーザは、ゲーム装置 5、または、ゲーム装置 5 とは異なる他装置に、サービス要求情報を入力することができる。ここで、他装置は、ゲーム装置 5 以外の装置であって、通信機能を備えた機器であればよい。

【 0 1 2 6 】

サービス提供手段 2 3 5 によるサービス提供に必要な処理は、学習モデル 2 3 5 a を利用することなく、例えばプログラムを実行することで実行されてもよい。

【 0 1 2 7 】

サービス提供手段 2 3 5 がプログラムにて必要な処理を実行する場合、サービス提供に必要な処理の精度が向上するように、当該プログラムは適宜なタイミングにて更新されてもよい。

【 0 1 2 8 】

これらの他の実施形態を採用した場合においても、本発明の作用効果は発揮される。また、本実施形態と他の実施形態、および他の実施形態同士を適宜組み合わせることも可能である。

【 符号の説明 】

【 0 1 2 9 】

- 1      ゲームシステム
- 2      サーバ装置
- 5      ゲーム装置

10

20

30

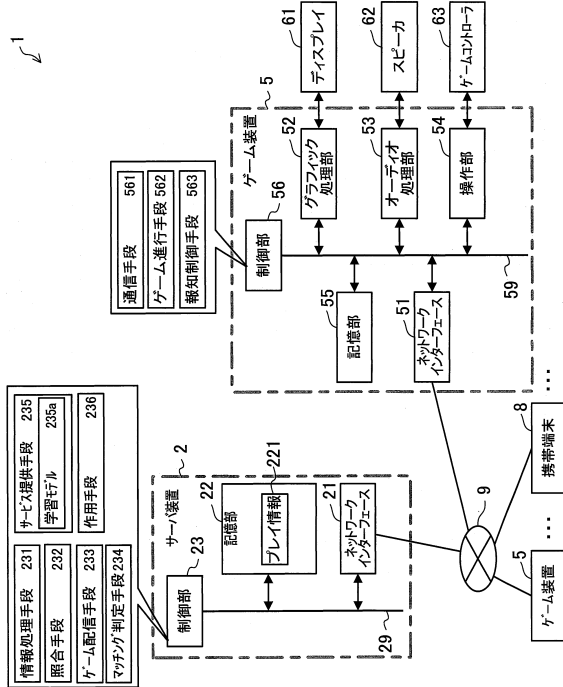
40

50

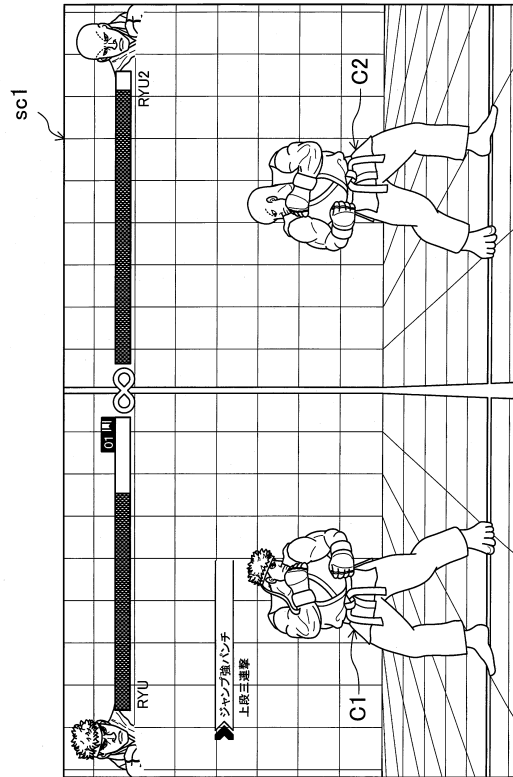
- 8 携帯端末
- 2 2 記憶部
- 2 3 制御部 (コンピュータ)
- 2 3 1 情報処理手段 (受信手段)
- 2 3 5 サービス提供手段
- 2 3 6 作用手段

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

30

40

50

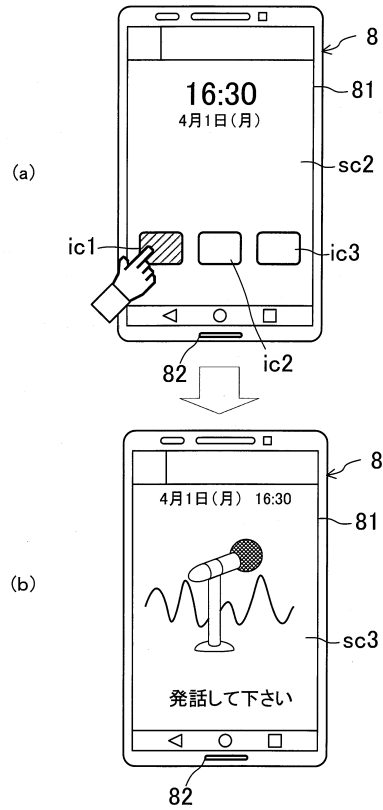
【 図 3 】

コンテンツを用いたサービス一覧

1	トレーニングメニュー設定
2	所定シーン保存・再生
3	ゲームBGM再生
4	ゲームに関するトレンド情報の提供 (人気商品・大会・人気キャラランキング・ユーザ)
5	人気または効果の高い連続技の情報の提供
6	所定キャラクタの所定攻撃を回避できる動作情報の提供
7	所定キャラクタの弱点情報の提供
8	弱点に対し有効な対策情報の提供など
9	特定のトレーニングメニューの生成・設定
...	...

- ・人気コンボ対策用
- ・特定キャラクタ攻略用
- ・特定の攻撃対策用
- ・各ユーザの弱点対策用
- ...

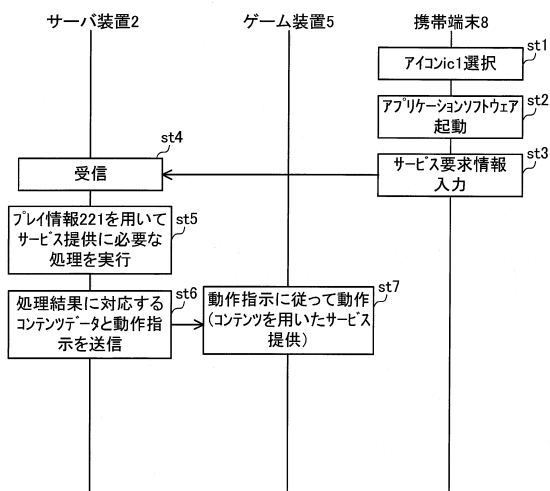
【 図 4 】



10

20

【 図 5 】



30

40

50

## フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2006-187638(JP,A)  
国際公開第2018/004812(WO,A1)  
特開2003-144744(JP,A)  
特開2001-046742(JP,A)  
特開2004-290306(JP,A)  
特開2017-097924(JP,A)  
米国特許出願公開第2008/0220854(US,A1)  
[ソウルキャリバー6], ソウルキャリバー6 トレーニングモード解説、コマンドレコードとランダム再生, YouTube[Online][Video], 2018年11月04日, <https://www.youtube.com/watch?v=UD-uyXCD-ml>, [2021年5月26日検索]  
渋谷 哲也, 鉄拳4 ザ・マスタースガイド TEKKEN 4, THE MASTERS GUIDE, 第1版, ソフトバンクパブリッシング株式会社 稲葉 俊夫, 2002年07月26日, p.24-25, 特に「COMMAND CAPTURE」に関する項を参照  
SE-MOOK ドラッグ オン ドラグーン3 公式ファーストガイド, 初版, 株式会社スクウェア・エニックス, 2013年12月19日, p.073  
ファンタシースター ノヴァ, 電撃PlayStation Vol.572, 株式会社KADOKAWA, 2014年08月12日, 第20巻 第28号 通巻679号, p.16~17
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A63F 9/24  
A63F 13/00-13/98