

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
 【部門区分】第1部門第2区分
 【発行日】令和6年5月24日(2024.5.24)

【国際公開番号】WO2023/037507
 【出願番号】特願2023-546679(P2023-546679)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/67(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/215(2014.01)

G 0 6 N 20/00(2019.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/67

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/215

G 0 6 N 20/00

【手続補正書】

【提出日】令和6年2月29日(2024.2.29)

【手続補正1】

20

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームにおける第一のプレイ状態と、前記第一のプレイ状態においてプレイヤーがとった行動と、を含むプレイデータと、学習対象であるか否かを示すラベルを取得する取得手段と、

前記プレイデータと、前記ラベルとに基づいて、第二のプレイ状態の入力に対し、前記学習対象の行動を出力するためのゲームプレイヤーモデルを生成する学習手段と、

30

前記ゲームプレイヤーモデルを出力する出力手段と、
 を備えるゲームプレイ操作学習装置。

【請求項2】

前記ラベルは、学習対象となる属性を有するプレイデータに対して付与される第1のラベルと、学習対象とは異なる属性を有するプレイデータに対して付与される、第1のラベルとは異なる第2のラベルとのいずれかであり、

前記学習手段は、前記第1のラベルが付与されたプレイデータと前記第2のラベルが付与されたプレイデータとを用いて機械学習を行う

請求項1に記載のゲームプレイ操作学習装置。

40

【請求項3】

前記ラベルは、学習対象となる属性を有するプレイデータに対して付与される第1のラベルと、学習対象となる属性とは相反する属性を有するプレイデータに対して付与される、第1のラベルとは異なる第2のラベルとのいずれかであり、

前記学習手段は、前記第1のラベルが付与されたプレイデータと前記第2のラベルが付与されたプレイデータとを用いて機械学習を行う

請求項1に記載のゲームプレイ操作学習装置。

【請求項4】

前記学習手段は、前記第1のラベルが付与されたプレイデータに近づくように、かつ、前記第2のラベルが付与されたプレイデータから離れるように機械学習を行う

50

請求項 2 に記載のゲームプレイ操作学習装置。

【請求項 5】

プレイヤーが人工知能である旨を示す属性を有するプレイデータに対して前記第 2 のラベルが付与され、

前記学習手段は、前記第 1 のラベルが付与されたプレイデータと、前記第 2 のラベルが付与された、プレイヤーが人工知能である旨を示す属性を有するプレイデータと、を用いて機械学習を行う

請求項 2 に記載のゲームプレイ操作学習装置。

【請求項 6】

プレイヤーが特定の人物である旨を示す属性を有するプレイデータに対して、前記第 1 のラベルが付与される

請求項 2 に記載のゲームプレイ操作学習装置。

【請求項 7】

プレイヤーの音声を示す音声情報を取得する音声情報取得手段を有し、

前記出力手段は、前記音声情報を出力する

請求項 1 に記載のゲームプレイ操作学習装置。

【請求項 8】

前記プレイデータは、前記第一のプレイ状態と、前記第一のプレイ状態においてプレイヤーがとった前記行動と、前記行動の結果推移する第三のプレイ状態と、を含んでいる

請求項 1 に記載のゲームプレイ操作学習装置。

【請求項 9】

情報処理装置が、

ゲームにおける第一のプレイ状態と、前記第一のプレイ状態においてプレイヤーがとった行動と、を含むプレイデータと、学習対象であるか否かを示すラベルを取得し、

前記プレイデータと、前記ラベルとに基づいて、第二のプレイ状態の入力に対し、前記学習対象の行動を出力するためのゲームプレイヤーモデルを生成する

ゲームプレイ操作学習方法。

【請求項 10】

情報処理装置に、

ゲームにおける第一のプレイ状態と、前記第一のプレイ状態においてプレイヤーがとった行動と、を含むプレイデータと、学習対象であるか否かを示すラベルを取得し、

前記プレイデータと、前記ラベルとに基づいて、第二のプレイ状態の入力に対し、前記学習対象の行動を出力するためのゲームプレイヤーモデルを生成する

処理を実現するためのプログラム。