

【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7年5月23日(2025.5.23)

【公開番号】特開2024-138321(P2024-138321A)
 【公開日】令和6年10月8日(2024.10.8)
 【年通号数】公開公報(特許)2024-188
 【出願番号】特願2024-106076(P2024-106076)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/67(2014.01)

10

A 6 3 F 13/822(2014.01)

G 0 6 Q 10/04(2023.01)

G 0 6 N 20/00(2019.01)

G 0 6 N 3/092(2023.01)

【F I】

A 6 3 F 13/67

A 6 3 F 13/822

G 0 6 Q 10/04

G 0 6 N 20/00

G 0 6 N 3/092

20

【手続補正書】

【提出日】令和7年5月15日(2025.5.15)

【手続補正1】

【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】

30

複数のコンテンツで構成されているゲームフィクションをプレイヤーがどのように行うのかというプレイ想定を含むマスタを入力するステップと、

前記プレイ想定に基づいて、ステータスの伸び及びリソース集めの効率が最大になるように、各コンテンツにおけるプレイ想定であるさらに細かいプレイ想定を強化学習で算出するステップと、

前記さらに細かいプレイ想定に基づいて、所定の期間内のステータスの平均又は獲得リソース総量の価値の平均が最大になるような最適プレイを計算するステップと、
 をコンピュータで実行する方法。

【請求項2】

前記強化学習は、グリーディ法を使用する、請求項1に記載の方法。

40

【請求項3】

前記グリーディ法は、プレイ想定又はランダム選択に基づいて報酬を計算する、請求項2に記載の方法。

【請求項4】

前記強化学習において、Q値の更新はモンテカルロ法によって計算される、請求項1～3のいずれか1項に記載の方法。

【請求項5】

複数のコンテンツで構成されているゲームフィクションをプレイヤーがどのように行うのかというプレイ想定を含むマスタを入力するステップと、

前記プレイ想定に基づいて、ステータスの伸び及びリソース集めの効率が最大になるよ

50

うに、各コンテンツにおけるプレイ想定であるさらに細かいプレイ想定を強化学習で算出するステップと、
をコンピュータで実行する方法。

【請求項 6】

請求項 1 ~ 5 のいずれか 1 項に記載の方法をプロセッサで実行するための命令を含むプログラム。

【請求項 7】

プロセッサ、及びメモリを備え、請求項 1 ~ 5 のいずれか 1 項に記載の方法を実行するための装置。

10

20

30

40

50