

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2022年1月13日(13.01.2022)



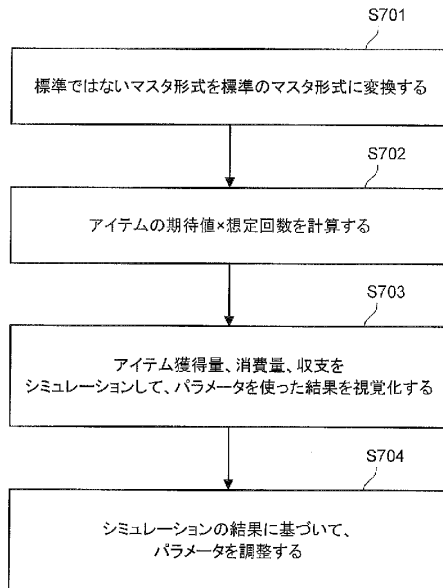
(10) 国際公開番号

WO 2022/009836 A1

- (51) 国際特許分類:
A63F 13/60 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2021/025304
- (22) 国際出願日: 2021年7月5日(05.07.2021)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2020-116529 2020年7月6日(06.07.2020) JP
- (71) 出願人: 株式会社 P r e c i o u s A n a l y t i c s (PRECIOUS ANALYTICS INC.)
[JP/JP]; 〒1530051 東京都目黒区上目黒 3-8-5-402 Tokyo (JP).
- (72) 発明者: 米 元 広 樹 (YONEMOTO, Hiroki);
〒1530051 東京都目黒区上目黒 3-8-5-402 株式会社 P r e c i o u s A n a l y t i c s 内 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 特許業務法人 鷲田国際特許事務所 (WASHIDA & ASSOCIATES); 〒1600023 東京都新宿区西新宿 1-23-7 新宿ファーストウエスト8階 Tokyo (JP).
- (81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, IT, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY,

(54) Title: GAME EVALUATION METHOD, DEVICE AND PROGRAM, AND APPLICATION EVALUATION METHOD

(54) 発明の名称: ゲームの評価方法、装置及びプログラム並びにアプリの評価方法



S701 Convert non-standard master format into standard master format
S702 Calculate expected value for item × presumed number of times
S703 Simulate acquired amount, consumed amount, and balance of item and visualize result using parameters
S704 Adjust parameters on the basis of simulation result

(57) Abstract: The present disclosure relates to a game evaluation method, evaluation device, and evaluation program. With the game evaluation method according to the present disclosure, a computer is caused to execute: (A) a step of calculating, when a player takes action, the multiplication of an expected value for acquiring and consuming each item by the presumed number of times of the action taken by the player, on the basis of parameters in a master; and (B) a step of visualizing the balance of each item on the basis of the result of the multiplication.

[続葉有]

MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ,
NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT,
QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL,
ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG,
US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

- (84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

- 国際調査報告 (条約第21条(3))

(57) 要約: 本開示は、ゲームの評価方法、評価装置及び評価プログラムに関する。本開示によるゲームの評価方法では、コンピュータが、(A) マスタのパラメータに基づいて、プレイヤーがアクションをしたときに各アイテムを取得及び消費する期待値と、前記アクションを前記プレイヤーが行う想定回数との乗算を計算するステップと、(B) 前記乗算の結果に基づいて、各アイテムの収支を視覚化するステップと、を実行する。