

【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 3 年 4 月 30 日 (2021.4.30)

【公開番号】特開 2019-155059 (P2019-155059A)

【公開日】令和 1 年 9 月 19 日 (2019.9.19)

【年通号数】公開・登録公報 2019-038

【出願番号】特願 2018-185209 (P2018-185209)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/75 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/355 (2014.01)

A 6 3 F 13/71 (2014.01)

A 6 3 F 13/77 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/75

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/355

A 6 3 F 13/71

A 6 3 F 13/77

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 3 月 5 日 (2021.3.5)

【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】

1 又は複数のコンピュータプロセッサを備え、ゲームを提供するためのサーバであって

、

前記 1 又は複数のコンピュータプロセッサは、読取可能な命令の実行に応じて、

プレイヤー端末の同時接続数が所定の閾値未満である間は、複数のプレイヤー端末の各々の

前記ゲームを進行させるための所定の処理であってプレイヤー端末において入力される入

力情報に少なくとも基づいて実行される前記所定の処理の実行モードとして、前記所定の

処理をサーバ側で実行する第 2 のモードを設定する一方、プレイヤー端末の同時接続数が前

記所定の閾値以上となった場合に、複数のプレイヤー端末の少なくとも一部の前記所定の処

理の実行モードとして、前記所定の処理をプレイヤー端末側で実行する第 1 のモードを設定

するステップと、

前記第 1 のモードが設定されている特定のプレイヤー端末から、前記特定のプレイヤー端末

において入力される特定の入力情報を取得するステップと、

前記特定の入力情報に少なくとも基づいて、不正な処理が実行されたと判定するステッ

プと、を実行し、

前記判定するステップは、不正な処理が実行されたプレイヤー端末に関する情報を更新す

ることを含む、

サーバ。

【請求項 2】

前記 1 又は複数のコンピュータプロセッサは、更に、前記特定の入力情報に少なくとも基づく前記所定の処理の模擬的な実行を 1 又は複数の他のプレイヤ端末に依頼するステップを実行し、

前記判定するステップは、前記特定のプレイヤ端末及び前記 1 又は複数の他のプレイヤ端末において前記特定の入力情報に少なくとも基づいてそれぞれ実行される前記所定の処理の実行結果に少なくとも基づいて、不正な処理が実行されたと判定することを含む、

請求項 1 のサーバ。

【請求項 3】

前記 1 又は複数のコンピュータプロセッサは、更に、複数のプレイヤ端末の中から、所定のルールに従って、前記所定の処理の模擬的な実行を依頼する前記 1 又は複数の他のプレイヤ端末を選択するステップを実行する、

請求項 2 のサーバ。

【請求項 4】

前記所定のルールは、所定のブラックリストに含まれるプレイヤ端末を除外するというルールを含み、

前記判定するステップは、前記不正な処理が実行されたプレイヤ端末に関する情報として前記所定のブラックリストを更新することを含む、

請求項 3 のサーバ。

【請求項 5】

前記所定のルールは、ゲストアカウントでログインされているプレイヤ端末よりも通常アカウントでログインされているプレイヤ端末を優先して選択するというルールを含む、

請求項 3 又は 4 のサーバ。

【請求項 6】

前記所定のルールは、前記特定のプレイヤ端末に対応する特定のプレイヤと所定の関係を有する他のプレイヤのプレイヤ端末を除外するというルールを含む、

請求項 3 ないし 5 何れかのサーバ。

【請求項 7】

前記所定のルールは、前記所定の処理の実行モードとして前記第 1 のモードが設定されているプレイヤ端末よりも、前記所定の処理の実行モードとして前記第 2 のモードが設定されているプレイヤ端末を優先して選択するというルールを含む、

請求項 3 ないし 6 何れかのサーバ。

【請求項 8】

前記所定のルールは、模擬的に実行中の前記所定の処理の数が少ないプレイヤ端末を優先して選択するというルールを含む、

請求項 3 ないし 7 何れかのサーバ。

【請求項 9】

前記所定のルールは、処理性能が高いプレイヤ端末を優先して選択するというルールを含む、

請求項 3 ないし 8 何れかのサーバ。

【請求項 10】

1 又は複数のコンピュータによって実行され、ゲームを提供するための方法であって、プレイヤ端末の同時接続数が所定の閾値未満である間は、複数のプレイヤ端末の各々の、前記ゲームを進行させるための所定の処理であってプレイヤ端末において入力される入力情報に少なくとも基づいて実行される前記所定の処理の実行モードとして、前記所定の処理をサーバ側で実行する第 2 のモードを設定する一方、プレイヤ端末の同時接続数が前記所定の閾値以上となった場合に、複数のプレイヤ端末の少なくとも一部の前記所定の処理の実行モードとして、前記所定の処理をプレイヤ端末側で実行する第 1 のモードを設定するステップと、

前記第 1 のモードが設定されている特定のプレイヤ端末から、前記特定のプレイヤ端末において入力される特定の入力情報を取得するステップと、

前記特定の入力情報に少なくとも基づいて、不正な処理が実行されたと判定するステップと、を備え、

前記判定するステップは、不正な処理が実行されたプレイヤー端末に関する情報を更新することを含む、

方法。

【請求項 11】

ゲームを提供するためのプログラムであって、

1 又は複数のコンピュータ上で実行されることに応じて、前記 1 又は複数のコンピュータに、

プレイヤー端末の同時接続数が所定の閾値未満である間は、複数のプレイヤー端末の各々の、前記ゲームを進行させるための所定の処理であってプレイヤー端末において入力される入力情報に少なくとも基づいて実行される前記所定の処理の実行モードとして、前記所定の処理をサーバ側で実行する第 2 のモードを設定する一方、プレイヤー端末の同時接続数が前記所定の閾値以上となった場合に、複数のプレイヤー端末の少なくとも一部の前記所定の処理の実行モードとして、前記所定の処理をプレイヤー端末側で実行する第 1 のモードを設定するステップと、

前記第 1 のモードが設定されている特定のプレイヤー端末から、前記特定のプレイヤー端末において入力される特定の入力情報を取得するステップと、

前記特定の入力情報に少なくとも基づいて、不正な処理が実行されたと判定するステップと、を実行させ、

前記判定するステップは、不正な処理が実行されたプレイヤー端末に関する情報を更新することを含む、

プログラム。