

【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】平成26年5月1日(2014.5.1)

【公表番号】特表2014-502175(P2014-502175A)

【公表日】平成26年1月30日(2014.1.30)

【年通号数】公開・登録公報2014-005

【出願番号】特願2013-537662(P2013-537662)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/75 (2014.01)

A 6 3 F 13/33 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 3 0 6

A 6 3 F 13/00 1 7 0

【手続補正書】

【提出日】平成26年3月13日(2014.3.13)

【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】

ゲームネットワーク中のラグスイッチのチートを検出する方法であって、
前記ゲームネットワーク中のクライアントからデータパケットを受信するステップとを含み、

前記データパケットは、前記ゲームネットワークに通信可能に接続されているネットワークインタフェースで受信され、前記ゲームネットワーク中のゲーム環境を通じたゲームキャラクタの進行を示唆するシーケンス番号(sequence number)またはタイムスタンプの少なくともひとつを含むトラッキングデータを有し、

前記方法はさらに、

メモリに格納された監視モジュールをプロセッサが実行することによって前記トラッキングデータを監視するステップと、

前記クライアントに関連づけられたデータパケットのトラッキングデータと、異なるクライアントに関連づけられたデータパケットのトラッキングデータとの間の差分に変化があるかを決定するステップと、

決定した前記異なるクライアントとの間の差分の変化が、前記クライアントによるデータパケットの配信における部分的または全体の遅延に対応する前記クライアントのトラッキングデータ中の兆候を構成することを特定するステップとを含み、

前記兆候はメモリに格納された解析エンジンによって特定され、

決定した前記差分の変化が所定の閾値を超えているとき、決定した前記差分の変化は前記トラッキングデータ中の前記兆候を構成することを特徴とする方法。

【請求項 2】

前記所定の閾値を超えている兆候を含む監視されたデータパケットを送信するクライアントに関連する少なくとも一人のユーザを特定するステップをさらに含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記監視されたデータパケットを送信しているクライアントがチート行為を疑われていることを示す情報を前記ゲームネットワークを通して送信するステップをさらに含み、

前記情報は、前記ゲームネットワークに通信可能に接続されているネットワークインタフェースを経由して送信されることを特徴とする請求項 2 に記載の方法。

【請求項 4】

前記所定の閾値を超えている兆候を含む監視されたデータパケットを送信するクライアントに関連する少なくとも一人のユーザにペナルティを科すステップをさらに含むことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記シーケンス番号は暗号化されていることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記クライアントの前記シーケンス番号の差分の変化はパケットロスの存在の兆候を示すことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記タイムスタンプは暗号化されていることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

前記クライアントの前記タイムスタンプの差分の変化は遅延時間 (latency) の存在の兆候を示すことを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 9】

前記監視するステップは、ゲームネットワーク中のホストサーバにおいて実行されることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 10】

前記監視するステップは、ゲームネットワーク中のピアクライアントにおいて実行されることを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 11】

ゲームネットワーク中のラグスイッチのチートを検出するシステムであって、

前記ゲームネットワーク中のクライアントからデータパケットを受信するネットワークインタフェースを備え、

前記データパケットは、前記ゲームネットワーク中のゲーム環境を通じたゲームキャラクターの進行を示唆するシーケンス番号 (sequence number) またはタイムスタンプの少なくともひとつを含むトラッキングデータを有し、

前記システムはさらに、

前記トラッキングデータを監視する、メモリに格納されプロセッサが実行可能な監視モジュールと、

メモリに格納されプロセッサに実行されることで、前記クライアントに関連づけられたデータパケットのトラッキングデータと、異なるクライアントに関連づけられたデータパケットのトラッキングデータとの間の差分に変化があるかを決定し、決定した前記異なるクライアントとの間の差分の変化が、前記クライアントによるデータパケットの配信における部分的または全体の遅延に対応する前記クライアントのトラッキングデータ中の兆候を構成することを特定する解析エンジンとを備え、

決定した前記差分の変化が所定の閾値を超えているとき、決定した前記差分の変化は前記トラッキングデータ中の前記兆候を構成することを特徴とするシステム。

【請求項 12】

プロセッサによる前記解析エンジンの実行はさらに、少なくとも一人のチート行為が疑われるユーザを特定することを特徴とする請求項 11 に記載のシステム。

【請求項 13】

プロセッサによる実行によりゲームネットワーク中のラグスイッチのチートを検出する方法を実現するプログラムを格納するコンピュータが読み出し可能な記録媒体であって、前記方法は、

前記ゲームネットワーク中のクライアントからデータパケットを受信するステップとを含み、

前記データパケットは、前記ゲームネットワーク中のゲーム環境を通じたゲームキャラ

クタの進行を示唆するシーケンス番号 (sequence number) またはタイムスタンプの少なくともひとつを含むトラッキングデータを有し、

前記方法はさらに、

前記トラッキングデータを監視するステップと、

前記クライアントに関連づけられたデータパケットのトラッキングデータと、異なるクライアントに関連づけられたデータパケットのトラッキングデータとの間の差分に変化があるかを決定するステップと、

前記クライアントによるデータパケットの配信における部分的または全体の遅延に対応する前記クライアントのトラッキングデータ中の兆候を特定するステップとを含み、

決定した前記差分の変化が所定の閾値を超えているとき、決定した前記差分の変化は前記トラッキングデータ中の前記兆候を構成することを特徴とする記録媒体。