

【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21年2月26日(2009.2.26)

【公開番号】特開2007-209530(P2007-209530A)

【公開日】平成19年8月23日(2007.8.23)

【年通号数】公開・登録公報2007-032

【出願番号】特願2006-32571(P2006-32571)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/00 A

A 6 3 F 13/12 C

【手続補正書】

【提出日】平成21年1月9日(2009.1.9)

【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】

ゲーム装置と、このゲーム装置にネットワーク回線を通じて、複数の個別プログラムが組み合わされてなるオンラインゲームが実行可能に接続されるゲームサーバとを備え、

前記ゲーム装置は、

前記オンラインゲームの進行に応じて前記オンラインゲームの個別プログラムを記憶する第1記憶手段と、

前記第1記憶手段によって記憶された前記個別プログラムのうちの特定プログラムを、前記ゲームサーバからの要求に応じて前記ゲームサーバに送信する送信手段と、を有しており、

前記ゲームサーバは、

前記ゲーム装置に対して、前記第1記憶手段によって記憶された前記特定プログラムを、所定のタイミングで送信するよう要求する要求出力手段と、

前記オンラインゲームの正規のゲームプログラムを記憶する第2記憶手段と、

前記要求出力手段による要求に基づいて前記送信手段によって送信された前記特定プログラムと、前記第2記憶手段によって記憶された正規のゲームプログラムの中から読み出した、前記特定プログラムに対応する正規の特定プログラムとを照合する照合手段と、

前記照合手段による照合結果に基づいて、前記送信手段によって送信された特定プログラムが不正に変更されたものであるか否かを判別する判別手段と、を有していることを特徴とする、ゲームシステム。

【請求項2】

前記特定プログラムは、不正の検出対象となるプログラムである、請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項3】

前記ゲーム装置は、

前記ゲームプログラムが記録された記録媒体から前記ゲームプログラムを読み込む読み込み手段を備え、

前記第1記憶手段は、

前記読み込手段によって読み込まれた前記ゲームプログラムの個別プログラムを所定のメモリ領域に記憶する、請求項1又は2に記載のゲームシステム。

【請求項4】

前記個別プログラムは、

前記オンラインゲームの進行に基づいてゲーム上の複数の場面に対応して設けられており、

前記第1記憶手段は、

前記場面が切り替わるごとに、当該切り替わった場面に対応する個別プログラムを記憶する、請求項1ないし3のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項5】

前記要求出力手段は、

前記ゲーム装置において前記個別プログラムが前記第1記憶手段に記憶されているとき、前記ゲーム装置に対して前記特定プログラムを送信するよう要求する、請求項4に記載のゲームシステム。

【請求項6】

前記送信手段は、

前記特定プログラムを前記ゲームサーバに送信するとともに、前記特定プログラムを含む個別プログラムが実行中であることを示す制御信号を前記ゲームサーバに送信する、請求項1ないし5のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項7】

前記照合手段は、

前記送信手段によって送信された、前記個別プログラムが実行中であることの制御信号に基づいて、前記第2記憶手段によって記憶された正規のゲームプログラムの中から前記特定プログラムに対応する正規の特定プログラムを読み出して照合する、請求項6に記載のゲームシステム。

【請求項8】

ゲーム装置とネットワーク回線を通じて、複数の個別プログラムが組み合わされてなるオンラインゲームが実行可能に接続されるゲームサーバであって、

前記ゲーム装置に対して、前記ゲーム装置に記憶された、前記オンラインゲームの個別プログラムのうちの特定プログラムを、所定のタイミングで送信するよう要求する要求出力手段と、

前記オンラインゲームの正規のゲームプログラムを記憶する記憶手段と、

前記要求出力手段による要求に基づいて前記ゲーム装置から送信された前記特定プログラムと、前記記憶手段によって記憶された正規のゲームプログラムの中から読み出した、前記特定プログラムに対応する正規の特定プログラムとを照合する照合手段と、

前記照合手段による照合結果に基づいて、前記ゲーム装置から送信された特定プログラムが不正に変更されたものであるか否かを判別する判別手段と、を有していることを特徴とする、ゲームサーバ。

【請求項9】

コンピュータを、ゲーム装置とネットワーク回線を通じて、複数の個別プログラムが組み合わされてなるオンラインゲームが実行可能に接続されるゲームサーバとして機能させるためのゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記ゲーム装置に対して、前記ゲーム装置に記憶された、前記オンラインゲームの個別プログラムのうちの特定プログラムを、所定のタイミングで送信するよう要求する要求出力手段と、

前記オンラインゲームの正規のゲームプログラムを記憶する記憶手段と、

前記要求出力手段による要求に基づいて前記ゲーム装置から送信された前記特定プログラムと、前記記憶手段によって記憶された正規のゲームプログラムの中から読み出した、前記特定プログラムに対応する正規の特定プログラムとを照合する照合手段と、

前記照合手段による照合結果に基づいて、前記ゲーム装置から送信された特定プログラムが不正に変更されたものであるか否かを判別する判別手段として機能させるためのゲームプログラム。

【請求項 10】

ネットワーク回線を通じて、複数の個別プログラムが組み合わされてなるオンラインゲームが実行可能なゲームサーバと接続されるゲーム装置であって、

前記オンラインゲームの進行に応じて前記オンラインゲームの個別プログラムを記憶する記憶手段と、

前記記憶手段に記憶された前記個別プログラムのうちの特定プログラムを、前記ゲームサーバからの要求に応じて前記ゲームサーバに送信する送信手段と、  
を有していることを特徴とする、ゲーム装置。

【請求項 11】

コンピュータを、ネットワーク回線を通じて、複数の個別プログラムが組み合わされてなるオンラインゲームが実行可能なゲームサーバと接続されるゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記オンラインゲームの進行に応じて前記オンラインゲームの個別プログラムを記憶手段に記憶するプログラム記憶制御手段と、

前記記憶手段に記憶された前記個別プログラムのうちの特定プログラムを、前記ゲームサーバからの要求に応じて前記ゲームサーバに送信する送信手段と、  
して機能させるためのゲームプログラム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

本願発明の第3の側面によって提供されるゲームプログラムは、コンピュータを、ゲーム装置とネットワーク回線を通じて、複数の個別プログラムが組み合わされてなるオンラインゲームが実行可能に接続されるゲームサーバとして機能させるためのゲームプログラムであって、前記コンピュータを、前記ゲーム装置に対して、前記ゲーム装置に記憶された、前記オンラインゲームの個別プログラムのうちの特定プログラムを、所定のタイミングで送信するよう要求する要求出力手段と、前記オンラインゲームの正規のゲームプログラムを記憶する記憶手段と、前記要求出力手段による要求に基づいて前記ゲーム装置から送信された前記特定プログラムと、前記記憶手段によって記憶された正規のゲームプログラムの中から読み出した、前記特定プログラムに対応する正規の特定プログラムとを照合する照合手段と、前記照合手段による照合結果に基づいて、前記ゲーム装置から送信された特定プログラムが不正に変更されたものであるか否かを判別する判別手段として機能させることを特徴としている（請求項9）。本願発明の第4の側面によって提供されるゲーム装置は、ネットワーク回線を通じて、複数の個別プログラムが組み合わされてなるオンラインゲームが実行可能なゲームサーバと接続されるゲーム装置であって、前記オンラインゲームの進行に応じて前記オンラインゲームの個別プログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記個別プログラムのうちの特定プログラムを、前記ゲームサーバからの要求に応じて前記ゲームサーバに送信する送信手段とを有していることを特徴としている（請求項10）。本願発明の第5の側面によって提供されるゲームプログラムは、コンピュータを、ネットワーク回線を通じて、複数の個別プログラムが組み合わされてなるオンラインゲームが実行可能なゲームサーバと接続されるゲーム装置として機能させるためのゲームプログラムであって、前記コンピュータを、前記オンラインゲームの進行に応じて前記オンラインゲームの個別プログラムを記憶手段に記憶するプログラム記憶制御手段と、前記記憶手段に記憶された前記個別プログラムのうちの特定プログラムを、

前記ゲームサーバからの要求に応じて前記ゲームサーバに送信する送信手段として機能させることを特徴としている(請求項11)。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0051

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0051】

I/Oインターフェース部26は、ディスクドライブユニット24やメモリカード接続ユニット25によって読み出されたゲームプログラムやゲームデータ、及び操作コントローラ12からの操作信号等を制御部21に伝送したり、制御部21からの映像信号やオーディオ信号等をモニタ13に伝送したりするものである。また、I/Oインターフェース部26は、オンラインモードにおいては、ネットワーク回線1及びネットワークアダプタ14を介してゲームサーバ3との間でデータの伝送を行うものである。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0084

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0084】

そして、例えば、プレーヤがハンターAの動作を制御して拠点フィールド内の「クエスト」を受注するための所定の場所(例えば「酒場」)に移動させると、ディスク15から「酒場」内の画像データとその「酒場」内のゲーム進行プログラム(個別プログラム)がディスク15からRAM21cに読み出され、図6に示すように、モニタ13に「酒場」内のゲーム画面が表示される。このとき、場面が「広場」から「酒場」に切り替わったことを示す切替情報がゲームサーバ3に送信される。図6では、プレーヤが操作コントローラ12を操作してハンターAを酒場のマスターBと会話させることができる。このとき、他のゲーム装置2を操作するプレーヤが同様に自己の操作するハンターを「酒場」に移動させると、場面が切り替わったことを示す切替情報がゲームサーバ3に送信される。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0114

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0114】

例えば、ゲーム装置2において現在実行されているゲーム進行プログラムが「市場」の画面に対応するゲーム進行プログラムである場合、「市場」の画面に対応するゲーム進行プログラムには、金銭を用いた売買に関する演算処理プログラムが含まれているため、その演算処理プログラムが送信されることになる。演算処理プログラムが送信されるのは、このような演算処理プログラムが、不正プレーヤによって改ざんされる可能性が高いことに基づく。また、演算処理プログラムを送信すると、RAM21cに記憶されているゲーム進行プログラム全体を送信する場合に比べ、送信負荷がより軽減でき、送信時間もより短縮できるといった利点がある。

【手続補正6】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 2】

