

【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20年6月5日(2008.6.5)

【公開番号】特開2006-296769(P2006-296769A)

【公開日】平成18年11月2日(2006.11.2)

【年通号数】公開・登録公報2006-043

【出願番号】特願2005-123213(P2005-123213)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

A 6 3 F 13/10 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/00 J

A 6 3 F 13/10

【手続補正書】

【提出日】平成20年4月21日(2008.4.21)

【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】

複数のゲーム端末装置と、前記各ゲーム端末装置を管理するサーバーとがネットワークにより接続されてなるネットワークゲームシステムであって、

前記ネットワークゲームシステムは、

前記ゲーム端末装置を使用するユーザーを識別するユーザー固有情報記憶手段と、

前記ユーザーが前記ゲーム端末装置において実行されるネットワークゲームにおいて使用するユーザーキャラクターの情報を記憶するユーザーキャラクター記憶手段と、

前記ゲーム端末装置から前記ユーザーキャラクターの前記ネットワークゲームへの参加を検出したとき、前記ユーザーキャラクター記憶手段に記憶された前記ユーザーキャラクターの情報に基づいて、前記ゲーム端末装置とネットワークを介して接続された他のゲーム端末装置において前記ネットワークゲームに参加している他のユーザーキャラクターとのマッチングを行うマッチング手段と、

前記マッチング手段によりマッチングされた複数のユーザーキャラクターをひとつのグループとして前記ネットワークゲームを実行させるネットワークゲーム制御手段とを備え、

前記ネットワークゲームシステムは、更に、

前記ユーザーキャラクターが前記ネットワークゲームにおいて使用するゲームアイテムの情報を記憶するゲームアイテム記憶手段と、

前記ゲームアイテムのうち、前記ユーザーキャラクターが所有するユーザーアイテムについて前記ユーザーキャラクターの情報と関連づけて記憶するユーザーアイテム記憶手段と、

前記ユーザーキャラクターの情報及び前記ユーザーアイテムの情報に基づき、前記ユーザーキャラクターを使用したゲーム進行、及び、前記ユーザーキャラクターが所有する前記ユーザーアイテムのステータス情報に関して不正が行われたか否かを判定するユーザー不正判定手段と、

前記ユーザー不正判定手段の判定結果に基づくユーザー不正情報を記憶するユーザー不正情報記憶手段とを備え、

前記マッチング手段は、前記ユーザー不正情報記憶手段に記憶されたユーザー不正情報に基づいて、前記ユーザー不正情報が適合するユーザー同士を組み合わせるマッチング処理を実行する

ことを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項2】

請求項1記載のネットワークゲームシステムにおいて、

前記ネットワークゲームシステムは、更に、

前記ユーザーキャラクターが前記ネットワークゲームにおいて使用するゲームアイテムの不正についての不正閾値を記憶するゲームアイテム不正閾値記憶手段を備え、

前記ユーザー不正判定手段は、前記ユーザーキャラクターが所有する前記ユーザーアイテムのステータス情報が、前記ゲームアイテム不正閾値記憶手段に記憶された不正閾値を超えてか否かに基づいて不正の有無を判定する

ことを特徴とするネットワークゲームシステム。

【請求項3】

請求項1又は2記載のネットワークゲームシステムにおいて、

前記ユーザー不正判定手段は、前記ユーザーキャラクターによる前記ユーザーアイテムの所有状態と、前記ユーザーのゲームプレイ時間の長さ又はプレイ時間帯とに基づいて、当該ユーザーアイテムが不正に入手されたものであるか否かを判定する

ことを特徴とするネットワークゲームシステム。