

【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 19 年 7 月 19 日 (2007.7.19)

【公開番号】特開 2006-6473 (P2006-6473A)
 【公開日】平成 18 年 1 月 12 日 (2006.1.12)
 【年通号数】公開・登録公報 2006-002
 【出願番号】特願 2004-185266 (P2004-185266)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/12 (2006.01)

A 6 3 F 13/00 (2006.01)

G 0 6 F 21/20 (2006.01)

G 0 6 Q 50/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 13/12 C

A 6 3 F 13/00 A

G 0 6 F 15/00 3 3 0 A

G 0 6 F 17/60 1 4 6 Z

【手続補正書】
 【提出日】平成 19 年 5 月 31 日 (2007.5.31)
 【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】

ゲームサーバにネットワークを介して複数のクライアントが接続されてなるオンラインゲームシステムにおいて、

上記複数のクライアントのうちサーバが検査対象とするクライアントを選定し、選定されたクライアントからゲームの実行状態を示すプレイログを取得するプレイログ取得工程と、

取得した上記プレイログに基づきゲームの実行を再現するプレイログ検証工程と、

上記プレイログの結果値と上記プレイログ検証工程の結果値とを比較して不一致があった場合に不正行為が存在するものと判定する判定工程とを備えたことを特徴とするオンラインゲーム不正検出方法。

【請求項 2】

上記プレイログ検証工程をゲームサーバ内で行うことを特徴とする請求項 1 に記載のオンラインゲーム不正検出方法。

【請求項 3】

上記プレイログ検証工程をゲームサーバとは別に設けたリファレンシャルマシンで行うことを特徴とする請求項 1 に記載のオンラインゲーム不正検出方法。

【請求項 4】

上記プレイログ検証工程を検証対象以外の上記クライアント内で行うことを特徴とする請求項 1 に記載のオンラインゲーム不正検出方法。

【請求項 5】

上記プレイログは、

プレイログ取得開始時のゲームの状態を示す初期データと、

プレイログ取得期間内のプレイヤーの操作内容を示すアクションデータと、

プレイログ取得終了時のゲームの状態を示す結果データとを含むことを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれか一項に記載のオンラインゲーム不正検出方法。

【請求項 6】

ゲームサーバにネットワークを介して複数のクライアントが接続されてなるオンラインゲームシステムにおいて、

上記複数のクライアントのうちサーバが検査対象とするクライアントを選定し、選定されたクライアントからゲームの実行状態を示すプレイログを取得するプレイログ取得手段と、

取得した上記プレイログに基づきゲームの実行を再現するプレイログ検証手段と、

上記プレイログの結果値と上記プレイログ検証手段の結果値とを比較して不一致があった場合に不正行為が存在するものと判定する判定手段とを備えたことを特徴とするオンラインゲームシステム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

上記の課題を解決するため、本発明にあっては、請求項 1 に記載されるように、ゲームサーバにネットワークを介して複数のクライアントが接続されてなるオンラインゲームシステムにおいて、上記複数のクライアントのうちサーバが検査対象とするクライアントを選定し、選定されたクライアントからゲームの実行状態を示すプレイログを取得するプレイログ取得工程と、取得した上記プレイログに基づきゲームの実行を再現するプレイログ検証工程と、上記プレイログの結果値と上記プレイログ検証工程の結果値とを比較して不一致があった場合に不正行為が存在するものと判定する判定工程とを備えるようにしている。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

また、請求項 5 に記載されるように、上記プレイログは、プレイログ取得開始時のゲームの状態を示す初期データと、プレイログ取得期間内のプレイヤの操作内容を示すアクションデータと、プレイログ取得終了時のゲームの状態を示す結果データとを含むものとすることができる。

また、請求項 6 に記載されるように、ゲームサーバにネットワークを介して複数のクライアントが接続されてなるオンラインゲームシステムにおいて、上記複数のクライアントのうちサーバが検査対象とするクライアントを選定し、選定されたクライアントからゲームの実行状態を示すプレイログを取得するプレイログ取得手段と、取得した上記プレイログに基づきゲームの実行を再現するプレイログ検証手段と、上記プレイログの結果値と上記プレイログ検証手段の結果値とを比較して不一致があった場合に不正行為が存在するものと判定する判定手段とを備えるオンラインゲームシステムとして構成することができる。

。