

請求の範囲

- [請求項1] 複数のゲーム装置に通信ネットワークを介してオンラインゲームのサービスを提供する情報処理装置であって、
- 前記複数のゲーム装置のそれぞれは、
- 該ゲーム装置の周囲を撮像することにより第1動画を生成する撮像部と、
- 前記第1動画を相手方のゲーム装置に送信する第1動画送信部と、
- 、
- 相手方のゲーム装置から該相手方のゲーム装置の周囲を撮像することにより生成された第2動画を受信する第2動画受信部と、
- 表示部と、
- 前記表示部に前記第2動画を表示させる第2動画表示処理部と、
- 算定期間の進行中に前記第2動画受信部が相手方のゲーム装置から前記第2動画を受信した累積の時間である受信時間を算出する受信時間算出部と、
- 前記算定期間の所要時間と、前記受信時間と、該ゲーム装置の識別情報と、前記相手方のゲーム装置の識別情報とに基づく受信情報を、前記情報処理装置に送信する受信情報送信部と、を備え、
- 前記情報処理装置は、
- 記憶部と、
- 前記複数のゲーム装置から受信した前記受信情報に基づいて、前記算定期間の所要時間に対する前記受信時間の割合を、前記相手方のゲーム装置による動画の送信状況を示す動画送信成功率として取得する動画送信成功率取得部と、
- 取得された前記動画送信成功率を、動画送信側のゲーム装置の識別情報、及び動画受信側のゲーム装置の識別情報に紐付けて前記記憶部に記憶させる記憶処理部と、
- 一のゲーム装置を動画送信側として該一のゲーム装置に紐付けら

れて前記記憶部に記憶された複数の動画送信成功率について、所定の送信不具合条件が満たされるか否かを判定し、前記所定の送信不具合条件が満たされる場合、前記一のゲーム装置に対するオンラインゲームのサービスの提供を制限する制限部と、を備えることを特徴とする情報処理装置。

[請求項2] 前記所定の送信不具合条件は、所定の第1期間内に含まれる動画送信成功率のうちの所定の第1割合の動画送信成功率が、所定の第1閾値未満であることである、請求項1に記載の情報処理装置。

[請求項3] 複数のゲーム装置同士のマッチング処理を実行するマッチング処理部を更に備え、

前記制限部は、前記一のゲーム装置を、前記マッチング処理部によるマッチング処理の対象から外す、請求項1又は2に記載の情報処理装置。

[請求項4] 前記制限部は、前記一のゲーム装置に制限情報を通知し、

前記ゲーム装置は、前記情報処理装置から前記制限情報を受信した場合、プレイヤーの該ゲーム装置へのログインを制限する、請求項1から3のいずれか一項に記載の情報処理装置。

[請求項5] 前記制限部は、更に、他の一のゲーム装置を動画受信側として該他の一のゲーム装置に紐付けられて前記記憶部に記憶された複数の動画送信成功率について、所定の受信不具合条件が満たされる場合、前記他の一のゲーム装置に紐付けられて前記記憶部に記憶された前記動画送信成功率を除いて、前記所定の送信不具合条件が満たされるか否かを判定する、請求項1から4のいずれか一項に記載の情報処理装置。

[請求項6] 前記所定の受信不具合条件は、所定の第2期間内に含まれる動画送信成功率のうちの所定の第2割合の動画送信成功率が、所定の第2閾値未満であることである、請求項1から5のいずれか一項に記載の情報処理装置。

[請求項7] オンラインゲームのサービスを提供する情報処理装置、及び相手方

のゲーム装置に通信ネットワークを介して接続されるゲーム装置であって、

前記ゲーム装置は、

前記ゲーム装置の周囲を撮像することにより第1動画を生成する撮像部と、

前記第1動画を前記相手方のゲーム装置に送信する第1動画送信部と、

前記相手方のゲーム装置から前記相手方のゲーム装置の周囲を撮像することにより生成された第2動画を受信する第2動画受信部と、
表示部と、

前記表示部に前記第2動画を表示させる第2動画表示処理部と、

算定期間の進行中に前記第2動画受信部が前記相手方のゲーム装置から前記第2動画を受信した累積の時間である受信時間を算出する受信時間算出部と、

前記算定期間の所要時間と、前記受信時間と、前記ゲーム装置の識別情報と、前記相手方のゲーム装置の識別情報とに基づく受信情報を、前記情報処理装置に送信する受信情報送信部と、を備え、

前記情報処理装置は、

記憶部と、

複数のゲーム装置から受信した前記受信情報に基づいて、前記算定期間の所要時間に対する前記受信時間の割合を、前記相手方のゲーム装置による動画の送信状況を示す動画送信成功率として取得する動画送信成功率取得部と、

取得された前記動画送信成功率を、動画送信側のゲーム装置、及び動画受信側のゲーム装置の識別情報に紐付けて前記記憶部に記憶させる記憶処理部と、

一のゲーム装置を動画送信側として該一のゲーム装置に紐付けられて前記記憶部に記憶された複数の動画送信成功率について、所定の

送信不具合条件が満たされる場合、前記一のゲーム装置に対するオンラインゲームのサービスの提供を制限する制限部と、を備えることを特徴とするゲーム装置。

[請求項8]

通信ネットワークを介して接続された複数のゲーム装置、及び前記複数のゲーム装置にオンラインゲームのサービスを提供する情報処理装置を備えるゲームシステムであって、

前記複数のゲーム装置のそれぞれは、

該ゲーム装置の周囲を撮像することにより第1動画を生成する撮像部と、

前記第1動画を相手方のゲーム装置に送信する第1動画送信部と

、

相手方のゲーム装置から該相手方のゲーム装置の周囲を撮像することにより生成された第2動画を受信する第2動画受信部と、

表示部と、

前記表示部に前記第2動画を表示させる第2動画表示処理部と、

算定期間の進行中に前記第2動画受信部が相手方のゲーム装置から前記第2動画を受信した累積の時間である受信時間を算出する受信時間算出部と、

前記算定期間の所要時間と、前記受信時間と、該ゲーム装置の識別情報と、前記相手方のゲーム装置の識別情報とに基づく受信情報を、前記情報処理装置に送信する受信情報送信部と、を備え、

前記情報処理装置は、

記憶部と、

前記複数のゲーム装置から受信した前記受信情報に基づいて、前記算定期間の所要時間に対する前記受信時間の割合を、前記相手方のゲーム装置による動画の送信状況を示す動画送信成功率として取得する動画送信成功率取得部と、

取得された前記動画送信成功率を、動画送信側のゲーム装置の識

別情報、及び動画受信側のゲーム装置の識別情報に紐付けて前記記憶部に記憶させる記憶処理部と、

一のゲーム装置を動画送信側として該一のゲーム装置に紐付けられて前記記憶部に記憶された複数の動画送信成功率について、所定の送信不具合条件が満たされるか否かを判定し、前記所定の送信不具合条件が満たされる場合、前記一のゲーム装置に対するオンラインゲームのサービスの提供を制限する制限部と、を備えることを特徴とするゲームシステム。