

發明專利說明書

(本說明書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※申請案號：96134383

※申請日期：96.9.14

※IPC 分類：A63P13/00 2000.01.01

一、發明名稱：(中文/英文)

線上遊戲反外掛及防盜號系統

二、申請人：(共 1 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

林美華

代表人：(中文/英文)

住居所或營業所地址：(中文/英文)

台北市大安區安和路二段 205 號 3 樓

國籍：(中文/英文) 中華民國

三、發明人：(共 1 人)

姓名：(中文/英文)

林美華

國籍：(中文/英文)

中華民國

專利案件公開書目資料

申請實體審查：有

申請案號：096134383

申請日期：中華民國 96 (2007) 年 9 月 14 日

專利名稱：線上遊戲反外掛及防盜號系統

申請人：

林美華

臺北市大安區安和路2段205號3樓

發明/創作人：

林美華

四、聲明事項：

☐ 主張專利法第二十二條第二項☐第一款或☐第二款規定之事實，其事實發生日期為： 年 月 日。

☐ 申請前已向下列國家（地區）申請專利：

【格式請依：受理國家（地區）、申請日、申請案號 順序註記】

☐ 有主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

☐ 無主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

☐ 主張專利法第二十九條第一項國內優先權：

【格式請依：申請日、申請案號 順序註記】

☐ 主張專利法第三十條生物材料：

☐ 須寄存生物材料者：

國內生物材料 【格式請依：寄存機構、日期、號碼 順序註記】

國外生物材料 【格式請依：寄存國家、機構、日期、號碼 順序註記】

☐ 不須寄存生物材料者：

所屬技術領域中具有通常知識者易於獲得時，不須寄存。

九、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明係提供一種線上遊戲反外掛及防盜號系統，其中主要應用之技術在於整個連線遊戲過程中，不定時通知遊戲者回撥電信確認之機制，藉此可防制不合法連線之外嵌程式長駐佔用遊戲伺服器端資源，並適時可遏阻盜用遊戲者帳號密碼使用之猖獗，藉以確保合法帳號用戶之使用權益，並提高遊戲伺服器端穩定運作之目的者。

【先前技術】

何謂外掛，其主要是讓執行主程式增加一些小功能的附屬程式，其中大部分附屬程式是無法單獨執行的，必須在主程式開啟時才能呼叫及掛載，因為必須依附在主程式上所以被稱為外掛程式；以線上網路遊戲來說，那種可以讓人自動練功、等級加強的就稱作外掛程式，當然這種外掛程式對於遊戲伺服器而言是一項極為資源耗損之害蟲(Bug)，不僅會降低遊戲伺服器之效率，更甚者經常造成遊戲伺服器主機之癱瘓停機，對於遊戲提供者(Game Provider)及付費遊戲使用者是非常不公平的。

按、中華民國專利公報發明公開編號第 200622767 號之內容揭示，其係為一種「提供高登入帳號安全性的系統及方法」，在使用者登入一帳號的登入帳號資訊中，增加每次登入均不相同且符合特定規則性的登入檢驗資訊，使得服務提供者的主機端只需額外驗證該登入檢驗資訊，即可判斷該次的登入是否為合法登入，進而防止盜用者登入，以大幅提高登入帳號時的安全性；其中登入檢驗機制分別於用戶端及服務伺服器端必須掛附登入檢驗資訊處理模組(用戶端)、儲存模組及驗證模組(伺服器端)程式段，俾當每一連線觸發(Session)時，服務伺服器端之負載依隨連線數而增加，於及時連線之動畫網路遊戲應用上有其頻塞之困擾，一般多應用

於線上及時性金融交易資料庫處理之憑證處理。

查、中華民國專利公報發明公開編號第 200600170 號之內容揭示，其係為一種「阻斷網路遊戲外掛練功程式之方法」，其中該發明主要藉由人類可以辨識圖像及查表而電腦程式不行之差異，在執行網路遊戲過程中加入詢問步驟，以達阻斷外掛練功程式破壞網路遊戲樂趣與公平性之使用目的，其中應用之機制乃透過由資料庫中取得該遊戲使用者所為虛擬人物設定之影像或圖表資訊，於遊戲過程中以查詢方式驗證使用者是否為虛擬人物所預設之對象，藉以判斷該使用者是否為合法之使用用戶。

又查、中華民國專利公報證書號第 I268711 號之發明專利內容揭示，其係為一種「互動電視開通用戶帳號之方法」，其中該發明為一互動電視用戶開通帳號之方法，主要透過一網路系統耦合至一網路伺服器，利用該網路伺服器回傳該用戶識別資料相對應之用戶基本資料，當使用者確認該用戶基本資料無誤後，該互動電視輸出一開通程序至該網路伺服器，以及該網路伺服器於接收到該開通程序後，則將一特定信號輸出至該互動電視；上述之應用技術為用戶端拮取網路伺服器端之用戶識別資料經確認後再送回伺服器，藉以完成開通之程序，實質上與本發明傳送一電信碼再經交換機及來電顯示數碼送回伺服器端驗證屬不同應用技術之領域。

再查、中華民國專利公報公告編號第 386202 號之發明專利內容揭示，其係為一種「可程式密碼處理系統及方法」及公告編號第 556426 號內容為「可使用同一帳號於多種不同裝置進行註冊之系統與方法」之發明專利，其中主要揭露使用不同編碼之技術並結合網路傳輸協定之處理機制，應用於密碼驗證之判斷與檔案存取，內容中涵蓋利用硬體可程式化模組之明碼規劃設計，於安全應用上與網路搭配相互結合，然，硬體成本費用居高不下，於普遍價廉之線上遊戲應用上稍嫌搬門弄斧、多此一舉毫不實際。

綜上得知，如何提供一種價廉、便利之線上遊戲反外掛及防

盜號系統，尤指透過一種提示遊戲使用者電信回撥之機制，經遊戲伺服器來電顯示儲存設備與用戶信息認證儲存設備用戶資料庫之比核分析，並以特定之電信號碼結合遊戲管理帳號伺服器資料庫內預儲參數進行多重檢驗，可將不合程序之連線訊號逐一過濾去除，藉以確保合法帳號用戶之使用權益，並提高遊戲伺服器穩定運作之目的，此即為本案發明人所欲解決技術特徵之所在。

【發明內容】

本發明係提供一種線上遊戲反外掛及防盜號系統，其中連線裝置主要由電信接收模組、遊戲帳號管理服務伺服器，遊戲群組服務伺服器及用戶信息認證儲存設備所組成，該電信接收模組提供可接收來自直撥(Dialup Phone)電信網路、網路電話(Internet Phone)及火腿族(區域調頻通信)之泛用通信連接埠，經交換機解調變(Demodulation)逕送至來電顯示儲存設備中記憶暫存，又該遊戲帳號管理服務伺服器、遊戲群組服務伺服器及用戶信息認證儲存設備連線形成一網路架構，且於遊戲群組服務伺服器端提供網際網路連線之介接，該來電顯示儲存設備之資料記憶體(Flash Ram)又與該用戶信息認證儲存設備用戶資料庫(DataBase)相接設。

本發明之技術特徵在於該遊戲帳號管理服務伺服器與來電顯示儲存設備間設有一驗證程式模組，其中驗證程式模組內嵌之驗證程式採拮(Data Mining)兩伺服器資料庫間資料段做比核驗證，俾透過使用者自設至少一組以上之驗證電信碼並同時對應於登錄或遊戲過程中之服務開通、閉鎖，該遊戲帳號管理服務伺服器主動送出回應要求程序對遊戲群組服務伺服器所對應之遊戲端使用者提出電信回撥要求，藉由遊戲用戶端使用者之電信回撥確認，俟進行所謂合法核可及程序中斷，透過此機制可防制不合法連線之外嵌程式長駐佔用遊戲伺服器端資源，並適時可遏阻盜用遊戲者帳號密碼使用之猖獗，藉以確保合法帳號用戶之使用權益，並提高遊戲伺服器之穩定運作；又本發明另一優點為，於遊戲用戶

端使用者之電信回撥要求不須等待電信接收端之回應，僅須透過使用者將其中一組自設於電信設備內之門號主機撥回服務端交換機即可，此技術特徵如同申請網路郵件或下載確認時，該服務要求端會於申請客戶端之郵件內寄發一封確認連結標籤(Action Tag)一樣，要求客戶端於收信回函上按下確認之行為，此機制對於服務伺服器端及使用者端形成一具牢不可破之驗證確認，不僅簡便且經濟實惠。

【實施方式】

為使 貴審查員方便簡捷瞭解本發明之其他特徵內容與優點及其所達成之功效能夠更為顯現，茲將本發明配合附圖，詳細說明如下：

本發明係提供一種線上遊戲反外掛及防盜號系統，請參閱第一圖所示，圖中係本發明之系統硬體架構，其主要包含：

電信接收模組 4，該電信接收模組 4 主要由電信交換機 40 及來電顯示儲存設備 401 所組成，又該電信交換機 40 提供可接收來自直撥(Dialup Phone)電信網路、網路電話(Internet Phone)及火腿族(區域調頻通信)之泛用通信連接埠 400，經電信交換機 40 解調變(Demodulation)逕送至來電顯示儲存設備 401 中記憶暫存，於該來電顯示儲存設備 401 中複設至少一組以上之資料記憶體 4010(Flash Ram)，其主要功用為提供電信數據碼之暫存及記憶；本發明伺服器端主機主要包括有遊戲帳號管理服務伺服器 10、遊戲群組服務伺服器 20 及用戶信息認證儲存設備 30，且於該遊戲帳號管理服務伺服器 10、遊戲群組服務伺服器 20 及用戶信息認證儲存設備 30 間連線形成一網路架構，又該遊戲群組服務伺服器 20 端提供網際網路連線之介接，該來電顯示儲存設備 401 之資料記憶體 4010(Flash Ram)又與該用戶信息認證儲存設備 30 用戶資料庫 301(DataBase)相接設。

遊戲帳號管理服務伺服器 10，該遊戲帳號管理服務伺服器 10 主要設有一遊戲資料庫 101，又該遊戲資料庫 101 帳號資料表 (Table) 與用戶信息認證儲存設備 30 用戶資料庫 301 用戶電信碼資料表 (Table) 形成關聯式串接，且遊戲帳號管理服務伺服器 10 設有相對伺服該遊戲群組服務伺服器 20 之應用程式集 100，其係提供遊戲用戶端 50 所要求之使用行為記錄及判讀，該遊戲帳號管理服務伺服器 10 與遊戲群組服務伺服器 20 彼此透過區域網路之連接並同時形成主從式伺服管理之處理模式。

遊戲群組服務伺服器 20，該遊戲群組服務伺服器 20 主要提供遊戲用戶端 50 連結之中繼服務，其係可控制某服務區段之連線用戶數，並可有效平均分配整個遊戲平臺之負載平衡及頻寬使用，一般遊戲平臺中之附加服務 (Value Added) 增設，如新戰場、討論區、裝備、會員服務、線上購務及學習手札等之應用，皆透過增設複數組遊戲群組服務伺服器 20 之架設，藉以形成群組遊戲平臺之態樣規模，對於遊戲用戶端 50 而言可視為一根目錄伺服服務主機。

用戶信息認證儲存設備 30，該用戶信息認證儲存設備 30 中主要設有一用戶資料庫 301，其係保存複製一份同等該來電顯示儲存設備 401 中資料記憶體 4010 (Flash Ram) 之用戶電信碼數據資料，俾當遊戲帳號管理服務伺服器 10 通知遊戲群組服務伺服器 20 上之某遊戲用戶防制外掛服務要求時，待接收來自來電顯示儲存設備 401 所送來之回撥電信訊號碼，透過用戶信息認證儲存設備 30 微處理器 300 之判讀分析，適時回應驗證核可或鎖控，並同時通知遊戲帳號管理服務伺服器 10 進行使用者帳號之遊戲通行或凍截。

本發明第二~三圖所示分別為系統各設備間內嵌之軟體規劃及用戶註冊驗證示意圖，其主要說明詳細整個遊戲平臺系統中相對設備間內嵌應用軟體之聯結及處理程序，經配合上述硬體系統平臺伺服器主機及電信接收模組之接設，藉以架構成整個綿密而穩固之網際網路線上遊戲服務提供，以下針對本發明之實際應用

驗證流程及實施，提出其控制方法、步驟；

請再配合參閱第四、五圖所示，圖中係本發明之反外掛及防盜號系統驗證處理流程示意圖，其處理程序說明如下：

第一流程：遊戲用戶開始登入遊戲帳號→遊戲用戶端 50 電腦顯示告知用戶撥打手邊電話至伺服器端系統驗證→該電信交換機 40 之來電顯示儲存設備 401 接收並儲存用戶之來電號碼→待時限內等待用戶來電驗證，遊戲使用者啟動遊戲程序後，系統會提示用戶在一定時間內必須撥打認證電話；

第二流程：同時該遊戲用戶端 50 電腦透過網際網路將行遊戲行為數據傳回遊戲群組服務伺服器 20→又該遊戲群組服務伺服器 20 將接收之行為數據透過區域網路送至用戶信息認證儲存設備 30 微處理器 300 判讀→並同時透過遊戲帳號管理服務伺服器 10 之驗證判斷是否為外掛行為，如果經判讀為使用外掛之用戶，將該筆用戶資料段儲存入用戶信息認證儲存設備 30 用戶資料庫 301 內，待時限內等待用戶來電驗證；

第三流程：經遊戲帳號管理服務伺服器 10 之驗證判斷為外掛之使用行為→該遊戲帳號管理服務伺服器 10 再次通知遊戲群組服務伺服器 20 上之某遊戲用戶端 50 要求防制外掛服務回撥，且該用戶被告知需要打電話來做回電驗證，其中用戶不需要登錄遊戲帳號及密碼，直接透過回撥之電信號碼作為遊戲登入之用；

第四流程：該用戶信息認證儲存設備 30 微處理器 300 接收、判讀來自電信交換機 40 所送來之回撥電信碼→經比核驗證無誤，當來電認證成功，則自動登入到遊戲群組服務伺服器 20，否則拒絕登入遊戲群組服務伺服器 20 中→該遊戲帳號管理服務伺服器 10 應用程式不作任何處理→繼續維持遊戲服務之進行；

第五流程：該用戶信息認證儲存設備 30 微處理器 300 接收、判讀來自電信交換機 40 所送來之回撥電信碼→經比核驗證錯誤→該遊戲帳號管理服務伺服器 10 判斷為外掛之使用行為→且該遊戲帳號管理服務伺服器 10 通知遊戲群組服務伺服器 20 之某遊戲用

戶端 50 要求踢出遊戲或凍結該遊戲用戶帳號→停止、中斷該遊戲服務。

根據上述流程機制再列舉另一應用實施例，如國內發卡銀行所推出之信用卡消費行為，當客戶透過刷卡付費消費後，發卡銀行會及時送出消費記錄簡訊給消費者告知，然該筆交易已然形成，又該簡訊通知乃為刷卡後之告知，俾當發生冒用盜刷，雖可追蹤刷卡來源，判定責任區分，但畢儘有其應用上之缺失；如果藉由本創作裝置之結合，於刷卡確認前先透過確認提示(Action Tag)傳回刷卡使用者自訂之回撥行動電話中，待使用者決定確認回撥並經過服務伺服器端驗證核許後，再開通刷卡銀行與消費店鋪之刷卡動作，如此對於遏止盜用上有其具體之成效，其間可免除習用技術透過人為電話詢問繁瑣費時之處理程序，且過程中主動權都是由持卡所有權人全程監控，即使卡片遺失也不用擔心被盜刷之困擾，尤其是監控附卡使用者之消費行為時，更具實質上之掌控與保障。

上列詳細說明係針對本發明之可行實施例之具體說明，惟該實施例並非用以限制本發明之專利範圍，凡未脫離本發明技藝精神所為之等效實施或變更，均應包含於本案之專利範圍中。

為使本發明更加顯現出其進步性與實用性，茲與習用作一比較分析如下：

習用缺失

- 1、僅設置應用於登入時密碼之驗證，俾當密碼失竊或被盜用後其後續保護自然不易。
- 2、使用編碼技術及硬體鎖之方式，費用不貲且建置設備投資過大。
- 3、對於外嵌程式之防制行為，無法適時提供警告資訊。
- 4、無提供使用行為現況及遊戲過程分析之機制。

本發明優點

- 1、不僅應用於登入開通之驗證，且隨時於遊戲過程中不定時要求確認驗證。

- 2、使用者操縱便利簡易，不須額外硬體設備投資。
- 3、可適時提供防制非法用戶及外嵌程式之警訊。
- 4、具防制盜用及使用行為分析之管控機制。
- 5、可完全取代信用卡簽名，並同時透過行動電話顯示回撥確認來取代手簽憑證。
- 6、網路ATM線上密碼認證機制，可透過本發明機制獲得更安全之保障，亦同時可完全解決密碼被盜之風險。
- 7、可提供記錄、保存遊戲過程間使用狀態之資料分析。

綜上所述，本發明在突破先前之技術結構下，確實已達到所欲增進之功效，且也非熟悉該項技藝者所易於思及，再者，本發明申請前未曾公開，其所具之進步性、新穎性，顯已符合發明專利之申請要件，爰依法提出申請，懇請 貴局核准本件發明專利申請案，以勵創作，至感德便。

【圖式簡單說明】

- 第一圖、本發明反外掛及防盜號系統之硬體架構示意圖。
- 第二圖、本發明系統設備間之軟體規劃示意圖。
- 第三圖、本發明之使用者用戶註冊驗證示意圖。
- 第四圖、本發明之主流程處理原理示意圖。
- 第五圖、本發明之及時驗證處理流程示意圖。

【主要元件符號說明】

- | | |
|------------------|-----------------|
| 10.. 遊戲帳號管理服務伺服器 | |
| 100.. 應用程式集 | 101.. 遊戲資料庫 |
| 20.. 遊戲群組服務伺服器 | |
| 30.. 用戶信息認證儲存設備 | |
| 300.. 微處理器 | 301.. 用戶資料庫 |
| 4.. 電信接收模組 | 40.. 電信交換機 |
| 400.. 泛用通信連接埠 | 401.. 來電顯示儲存設備 |
| 4010.. 資料記憶體 | |
| 50.. 遊戲用戶端 | 500.. 遊戲用戶端介面程式 |

五、中文發明摘要：

本發明係提供一種線上遊戲反外掛及防盜號系統，其中主要之應用在於遊戲啟動連線之初期藉由透過利用接收來自於遊戲使用者端所撥接之電話信號，經遊戲伺服器端來電顯示儲存設備與用戶信息認證儲存設備用戶資料庫之比核分析，藉由電信號碼認證成功，可直接登錄遊戲系統，不需要再輸入遊戲帳號及密碼，以電信號碼作為使用者認證之用，此種方式可以避免用戶在使用公共場所電腦，因內藏木馬程式，造成用戶帳號、密碼被盜而造成用戶帳號內之遊戲資源所有物損失，可補強泛用網路通訊協定密碼認證之漏洞，亦同時使得不合法認證之用戶，當藉由外嵌式程式掛搭協定空隙連線時(虛擬多人連線)，於伺服器端不定時發出電信及網路通知訊息，提示遊戲使用者確認回撥，利用此一機制可將不合程序之連線訊號逐一過濾去除，藉以確保合法帳號用戶之使用權益，並提高遊戲伺服器端穩定運作之目的者。

六、英文發明摘要：

十、申請專利範圍：

- 1、一種線上遊戲反外掛及防盜號系統，其中系統之硬體架構主要包含有：

電信接收模組，該電信接收模組主要由電信交換機及來電顯示儲存設備所組成，其中電信交換機主要設有一泛用通信連接埠，透過電信交換機解調變(Demodulation)逕送至來電顯示儲存設備中記憶暫存，本發明伺服器端主機主要包括有遊戲帳號管理服務伺服器、遊戲群組服務伺服器及用戶信息認證儲存設備，且於該遊戲帳號管理服務伺服器、遊戲群組服務伺服器及用戶信息認證儲存設備間連線形成一網路架構，又該遊戲群組服務伺服器端提供網際網路連線之介接，其中來電顯示儲存設備之資料記憶體(Flash Ram)又與該用戶信息認證儲存設備用戶資料庫(DataBase)相接設；

遊戲帳號管理服務伺服器，該遊戲帳號管理服務伺服器主要設有一遊戲資料庫，其中遊戲資料庫帳號資料表(Table)與用戶信息認證儲存設備用戶資料庫用戶電信碼資料表(Table)形成關聯式串接，且遊戲帳號管理服務伺服器設有相對應該遊戲群組服務伺服器之應用程式集，其係提供遊戲用戶端所要求之使用行為記錄及判讀，該遊戲帳號管理服務伺服器與遊戲群組服務伺服器彼此透過網路之連接並同時形成主從式伺服器管理之處理模式；

遊戲群組服務伺服器，該遊戲群組服務伺服器主要提供遊戲用戶端連結之中繼服務，其係可控制某服務區段之連線用戶數，並可有效平均分配整個遊戲平臺之負載平衡及頻寬使用，一般遊戲平臺中之附加服務(Value Added)增設，如新戰場、討論區、裝備、會員服務、線上購務及學習手札等之應用，皆透過增設複數組遊戲群組服務伺服器之架設，藉以形成群組遊戲平臺之態樣規模，對於遊戲端用戶而言可視為一根目錄伺服器服務主機；

用戶信息認證儲存設備，該用戶信息認證儲存設備中主要設有一用戶資料庫，其係保存複製一份同等來電顯示儲存設備中資料記憶體(Flash Ram)之用戶電信碼數據資料，俾當遊戲帳號管理服務伺服器通知遊戲群組服務伺服器上之某遊戲用戶端防外掛服務要求時，待接收來自來電顯示儲存設備所送來之回撥電信訊號碼，透過用戶信息認證儲存設備微處理器之判讀分析，適時回應驗證核可或鎖控，並同時通知遊戲帳號管理服務伺服器進行使用者帳號之遊戲通行或凍截。

- 2、如申請專利範圍第1項所述之一種線上遊戲反外掛及防盜號系統，其中電信交換機上所樞設之泛用通信連接埠提供可接收來自直撥(Dialup Phone)電信網路、網路電話(Internet Phone)及火腿族(區域調頻通信)之電信訊號。
- 3、如申請專利範圍第1項所述之一種線上遊戲反外掛及防盜號系統，其中於來電顯示儲存設備中複設至少一組以上之資料記憶體(Flash Ram)，其主要功用為提供電信數據碼之暫存及記憶。
- 4、如申請專利範圍第1項所述之一種線上遊戲反外掛及防盜號系統，其中於該遊戲帳號管理服務伺服器與來電顯示儲存設備間設有一驗證程式模組，又其中驗證程式模組內嵌之驗證程式採拮(Data Mining)兩伺服器資料庫間資料段做比核驗證，俾透過使用者自設至少一組以上之驗證電信碼並同時對應於登錄或遊戲過程中之服務開通、閉鎖。
- 5、一種線上遊戲反外掛及防盜號系統，其控制處理程序主要包含：

第一流程：遊戲用戶開始登入遊戲帳號→遊戲用戶端電腦顯示告知用戶撥打手邊電話至伺服器系統驗證→其中電信交換機之來電顯示儲存設備接收並儲存用戶之來電號碼→待時限內等待用戶來電驗證，遊戲使用者啟動遊戲程序後，系統會提示用戶在一定時間內必須撥打認證電話；

第二流程：同時於遊戲用戶端電腦透過網際網路將遊戲

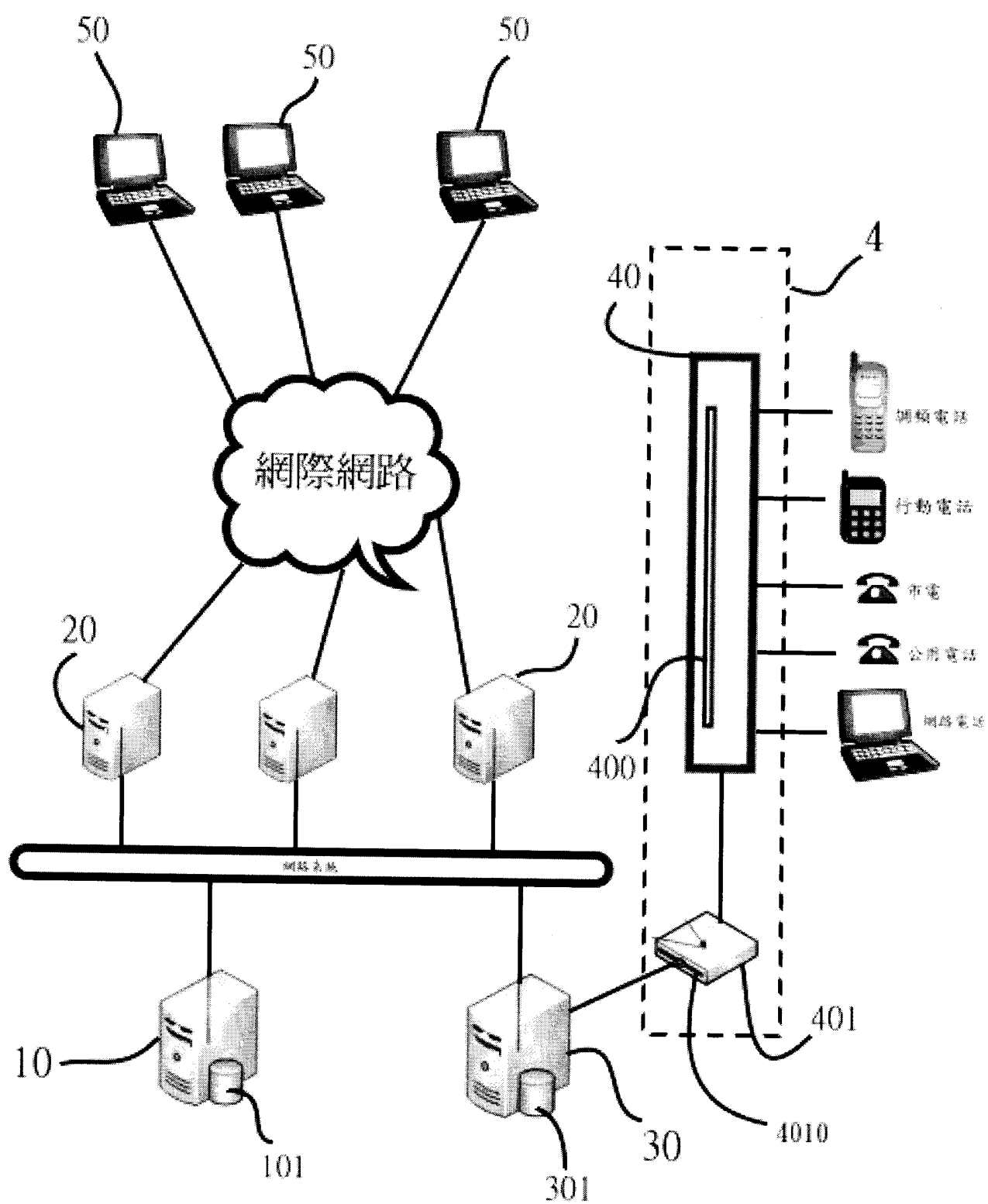
行為數據傳回遊戲群組服務伺服器→又該遊戲群組服務伺服器將接收之行為數據透過網路送至用戶信息認證儲存設備微處理器判讀→並同時透過遊戲帳號管理服務伺服器之驗證判斷是否為外掛行為，如果經判讀為使用外掛之用戶，將該筆用戶資料段儲存入用戶信息認證儲存設備用戶資料庫內，待時限內等待用戶來電驗證；

第三流程：經遊戲帳號管理服務伺服器之驗證判斷為外掛之使用行為→該遊戲帳號管理服務伺服器再次通知遊戲群組服務伺服器上之某遊戲用戶端要求反外掛服務回撥，且該用戶被告知需要打電話來做回電驗證，其中用戶不需要登錄遊戲帳號及密碼，直接透過來電回撥之電信號碼作為遊戲登入之用；

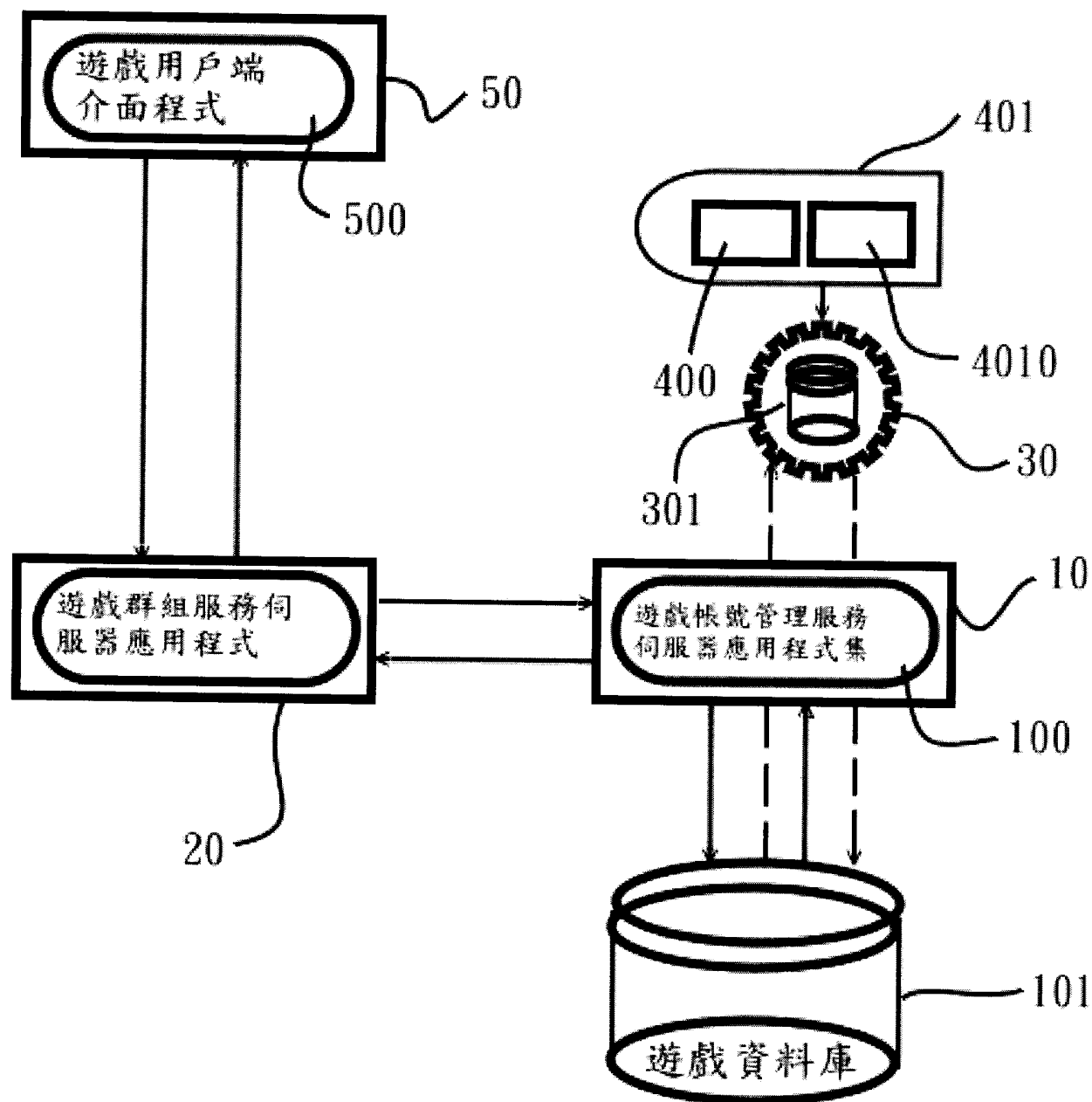
第四流程：該用戶信息認證儲存設備微處理器接收、判讀來自電信交換機所送來之回撥電信碼→經比核驗證無誤，當來電認證成功，則自動登入到遊戲群組服務伺服器，否則拒絕登入遊戲群組服務伺服器中→該遊戲帳號管理服務伺服器應用程式不作任何處理→繼續維持遊戲服務之進行；

第五流程：該用戶信息認證儲存設備微處理器接收、判讀來自電信交換機所送來之回撥電信碼→經比核驗證錯誤→該遊戲帳號管理服務伺服器判斷為外掛之使用行為→且該遊戲帳號管理服務伺服器通知遊戲群組服務伺服器之某遊戲用戶要求踢出遊戲或凍結該遊戲用戶帳號→停止、中斷該遊戲服務。

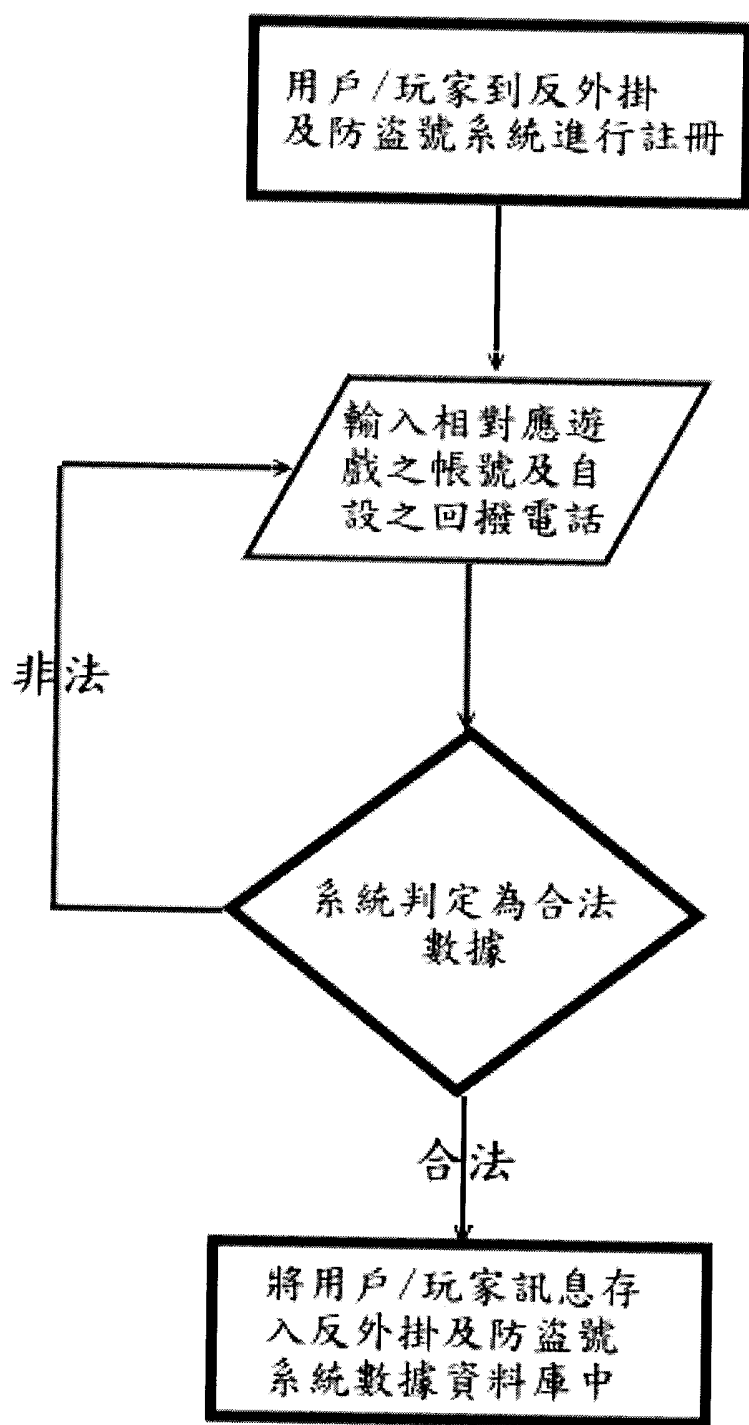
- 6、如申請專利範圍第5項所述之一種線上遊戲反外掛及防盜號系統，其中用戶信息認證儲存設備之應用程式可透過該電信接收模組之簡訊傳送機制將其用戶資料庫與遊戲帳號管理服務伺服器之比核驗證確認標籤送至用戶端行動電話。



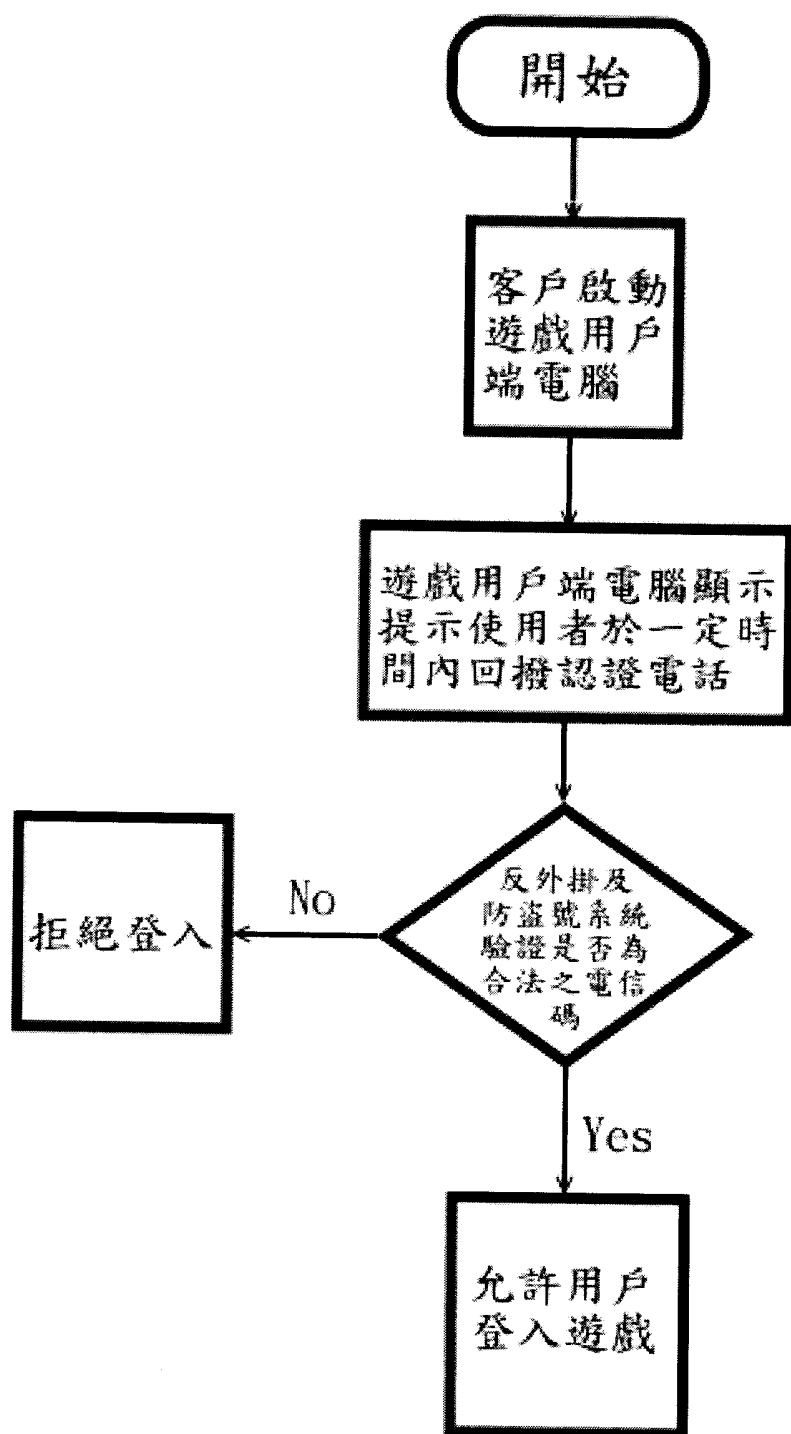
第一圖



第二圖

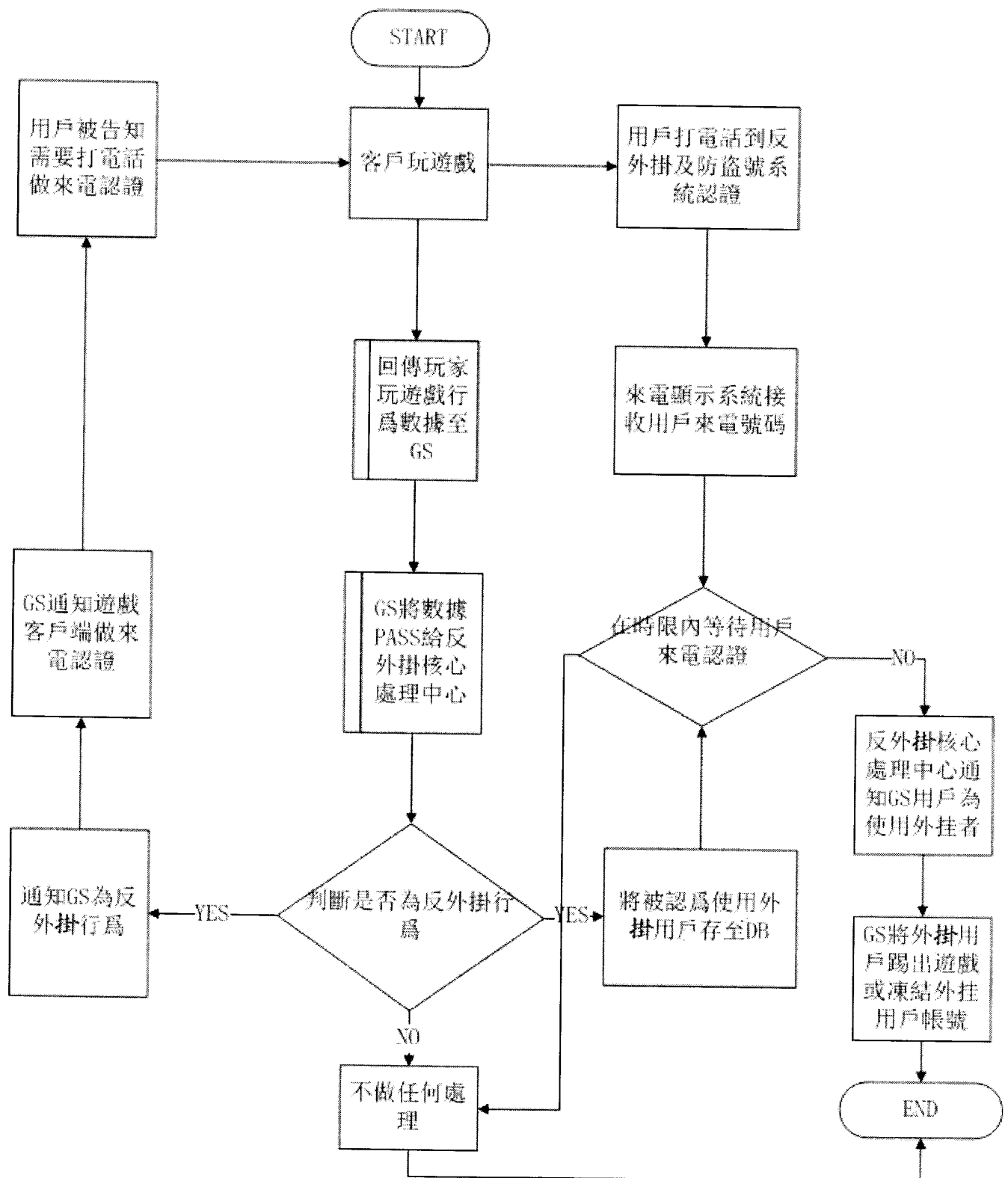


第三圖



第四圖

GS: 遊戲群組服務伺服器
DB: 遊戲資料庫



第五圖

七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第 (一) 圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

- 10.. 遊戲帳號管理服務伺服器
- 101.. 遊戲資料庫
- 20.. 遊戲群組服務伺服器
- 30.. 用戶信息認證儲存設備
- 301.. 用戶資料庫
- 4.. 電信接收模組
- 40.. 電信交換機
- 400.. 泛用通信連接埠
- 401.. 來電顯示儲存設備
- 4010.. 資料記憶體
- 50.. 遊戲用戶端

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

發明專利說明書

96.11.28

(本說明書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※申請案號：96134383

※申請日期：96.9.14

※IPC 分類：A63B13/10 2000.01.01

一、發明名稱：(中文/英文)

線上遊戲反外掛及防盜號系統

二、申請人：(共 1 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

林美華

代表人：(中文/英文)

住居所或營業所地址：(中文/英文)

台北市大安區安和路二段 205 號 3 樓

國籍：(中文/英文) 中華民國

三、發明人：(共 1 人)

姓名：(中文/英文)

林美華

國籍：(中文/英文)

中華民國