



# 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：96136939

※申請日期：96.10.2

※IPC 分類：

A63F <sup>13</sup>/<sub>12</sub>  
H04L <sup>9</sup>/<sub>32</sub>

## 一、發明名稱：(中文/英文)

線上遊戲之外掛程式判定系統及其方法 / PLUG-IN  
PROGRAM DETECTING SYSTEM OF ON-LINE GAME  
AND METHOD THEREOF

## 二、申請人：(共 1 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

傳奇網路遊戲股份有限公司

X-LEGEND ENTERTAINMENT CO.,LTD.

代表人：(中文/英文)

張峰旗 / CHANG, FENG-CHI

住居所或營業所地址：(中文/英文)

106 台北市敦化南路二段 92 號 6 樓 /

6F, NO.92, SEC.2, DUENHUA S. RD., TAIPEI,

TAIWAN, 106, R.O.C.

國籍：(中文/英文)

中華民國 / TAIWAN, R.O.C.

## 三、發明人：(共 1 人)

姓名：(中文/英文)

周俊男 / CHOU, CHUN NAN

國籍：(中文/英文)

中華民國 / TAIWAN, R.O.C.

**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。

## 五、中文發明摘要：

本案揭露一種應用於線上遊戲之外掛程式判定系統，包含一連線程式端，具一連線程式，用以連接至一網際網路；以及一線上遊戲軟體伺服器端，具一通行編碼偵測模組，用以偵測透過該網際網路連入該線上遊戲軟體伺服器端之該連線程式；其中當該連線程式具有一合法通行編碼，則判定該連線程式非為外掛程式，並允用該線上遊戲資料庫；當該連線程式不具該合法通行編碼，則判定該連線程式為外掛程式，並中斷該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端，並禁用該線上遊戲軟體伺服器端。

## 六、英文發明摘要：

A plug-in program detecting system of an on-line game and a method thereof are disclosed. The system includes a client having a connecting program and connected with Internet; and an on-line game server having a passcode detecting module for detecting the connecting program, wherein the connecting program is accessed to the on-line game server while the connecting program has a legal passcode and is approved; or else the connecting program is disconnected with the on-line game server, thereby protecting the on-line game system.

**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：

11：連線程式端

12：網際網路

13：線上遊戲軟體伺服器端

131：通行編碼偵測模組

14：線上遊戲資料庫

151：合法通行編碼

152：不合法通行編碼

**八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：**

## 九、發明說明：

### 【發明所屬之技術領域】

本案係關於一種遊戲軟體之程式判定系統，尤指一種應用於線上遊戲之外掛程式判定系統及其方法。

### 【先前技術】

近年來，線上遊戲(online game)的風潮以使台灣的遊戲產業蓬勃發展。所謂的線上遊戲，是指個人用戶安裝遊戲程式後，藉由網際網路連到遊戲公司所架設的伺服器，而後進行遊戲，而遊戲中任何變動的資料(如角色狀態等)皆保留於伺服器中；不變動的資料則是藉由安裝過程存於個人用戶硬碟中。這類的線上遊戲是利用一種電腦軟體系統，可供多名使用者(玩家)同時進入系統中去探險，每個進入的玩家可以扮演或控制一個角色，透過這個角色，玩家可以在系統中任意遊走探險，也可以與其他玩家對話，經由頻繁的互動，一同作戰或交談，產生社群的連結，進而發展出一個新的層級式社會結構。

由於線上遊戲經常設計成須由玩家透過不斷重複相同的一連串動作來提升技能、熟練度或增加經驗值，因而有了外掛程式的產生，用以透過設定完全取代手動，讓電腦程式在遊戲中自動執行幾乎所有繁複枯燥的指令。與其他辛苦手動練功的玩家相較，使用這種外掛程式固然可以有效縮短使用者練功時間，卻明顯違反遊戲公平性，同時也失卻了玩家親身參與在遊戲之中以及與其他玩家互動的樂

趣。另一方面，外掛程式亦屬於一種電腦駭客的行為，也就是使用者在加入線上遊戲後，自行載入或寫入部分不屬於遊戲原始設計的程式；一些簡單的程式，可以代替使用者執行許多原本必須重複或反覆操作的動作，例如持續練功打怪等，藉此獲取更多寶物或累積更多經驗值；而進階的程式，則可能自動尋找遊戲程式中的漏洞，進一步侵入線上遊戲業者所屬的大型伺服器，可以趁機修改使用者帳號原有的內容，甚至一舉癱瘓整個經營系統。

所以外掛程式最直接的影響，就是造成整個遊戲競賽變得不公平，使用外掛程式的玩家，當然較老實練功的玩家更容易取得寶物，遊戲中的虛擬角色也很容易在短時間內變大變強，生存能力明顯大過其他角色；其次，遊戲業者若不能及早發現程式缺失加以補強，隨時對惡意入侵的外掛程式迎頭痛擊，那麼功力高強的玩家可以隨時讓系統當機，影響層面將更加廣泛。

因此，如何研發一種線上遊戲之外掛程式判定系統及其方法，有效判辨外掛程式之使用，以避免對線上遊戲系統進行不公的遊戲操作或侵害系統，這的確是目前此一相關領域所需積極發展研究之目標。本案發明人等，爰精心研究，並以其從事該項研究領域之多年經驗，遂提出本案一種線上遊戲之外掛程式判定系統及其方法，藉由簡單輸入一字串即可用以判斷外掛程式，可有效解決習知之問題，實為一不可多得之發明。

### 【發明內容】

本案之主要目的為提供一種線上遊戲之外掛程式判定系統，藉由簡單輸入一字串即可有效判辨外掛程式之使用，以避免對線上遊戲系統進行不公的遊戲操作或侵害系統，可有效解決習知之問題。

為達上述目的，本案之一較廣義實施樣態為提供一種應用於線上遊戲之外掛程式判定系統，包含一連線程式端，具一連線程式，用以連接至一網際網路；一線上遊戲軟體伺服器端，具一通行編碼偵測模組，用以偵測透過該網際網路連入該線上遊戲軟體伺服器端之該連線程式；以及一線上遊戲資料庫，連接至該遊戲軟體伺服器端；其中當該連線程式具有一合法通行編碼，則判定該連線程式非為外掛程式，並允用該線上遊戲資料庫；當該連線程式不具該合法通行編碼，則判定該連線程式為外掛程式，並中斷該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端，並禁用該線上遊戲資料庫；其中該合法通行編碼為一字串，若該連線程式能夠正確輸入該字串，表示該連線程式具有該合法通行編碼，而若該連線程式無法正確輸入該字串，表示該連線程式不具有該合法通行編碼。

根據本案構想，其中該線上遊戲軟體伺服器端更包含一認證模組，用以提供該連線程式該合法通行編碼。

根據本案構想，其中該連線程式不具該合法通行編碼時，將指向該認證模組。

根據本案構想，其中該認證模組，藉由該連線程式端輸入一帳號與密碼來進行認證；當通過認證時，該認證模組將提供該連線程式該合法通行編碼；而當無法通過認證

時，則中斷該連線程式之連接。

根據本案另一態樣，本案更提供一種應用於線上遊戲之外掛程式判定系統，包含一連線程式端，具一連線程式，用以連接至一網際網路；以及一線上遊戲軟體伺服器端，具一通行編碼偵測模組，用以偵測透過該網際網路連入該線上遊戲軟體伺服器端之該連線程式；其中當該連線程式具有一合法通行編碼，則判定該連線程式非為外掛程式，並允用該線上遊戲資料庫；當該連線程式不具該合法通行編碼，則判定該連線程式為外掛程式，並中斷該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端，並禁用該線上遊戲軟體伺服器端；其中該合法通行編碼為一字串，若該連線程式能夠正確輸入該字串，表示該連線程式具有該合法通行編碼，而若該連線程式無法正確輸入該字串，表示該連線程式不具有該合法通行編碼。

根據本案構想，其中該線上遊戲軟體伺服器端更包含一認證模組，用以提供該連線程式該合法通行編碼。

根據本案構想，其中該連線程式不具該合法通行編碼時，將指向該認證模組。

根據本案構想，其中該認證模組，藉由該連線程式端輸入一帳號與密碼來進行認證；當通過認證時，該認證模組將提供該連線程式該合法通行編碼；而當無法通過認證時，則中斷該連線程式之連接。

本案之另一目的為提供一種線上遊戲之外掛程式判定方法，藉由輸入一字串之簡單流程，即可有效判辨外掛程式之使用，並避免對線上遊戲系統進行不公的遊戲操作或

侵害系統之發生，以效解決習知之問題。

為達上述目的，本案之一較廣義實施樣態為提供一種應用於線上遊戲之外掛程式判定方法，其步驟包含 a)提供一線上遊戲軟體伺服器端； b)偵測連入該線上遊戲軟體伺服器端之一連線程式；其中該連線程式向該線上遊戲軟體伺服器端發送一連入請求訊息；以及 c)判定該連線程式之該連入請求訊息是否含有一合法通行編碼；當該連入請求訊息具有該合法通行編碼，則判定該連線程式非為外掛程式，並允許該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端；而該連入請求訊息不具有該合法通行編碼，則判定該連線程式為外掛程式，並中斷該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端；其中該合法通行編碼為一字串，若該連線程式能夠正確輸入該字串，表示該連入請求訊息具有該合法通行編碼，而若該連線程式無法正確輸入該字串，表示該連入請求訊息不具有該合法通行編碼。

根據本案構想，其中該連線程式透過一網際網路連入該線上遊戲軟體伺服器端。

根據本案構想，該外掛程式判定方法，更包含步驟 d)將該連線程式指向一認證模組，以對該連線程式進行認證，並提供該連線程式該合法通行編碼。

根據本案構想，其中該步驟 d)更包含步驟 d1)由該連線程式提供一帳號與密碼；以及 d2)認證該帳號與密碼；當通過認證時，該認證模組將提供該連線程式該合法通行編碼；而當無法通過認證時，則中斷該連線程式之連接。

根據本案構想，其中該步驟 d2)更包含步驟 d3) 由該

連線程式向該線上遊戲軟體伺服器端發送一具該合法通行編碼之請求訊息；而允用該線上遊戲軟體伺服器端。

根據本案構想，其中該線上遊戲軟體伺服器端更具有一線上遊戲資料庫，連接至該遊戲軟體伺服器端。

根據本案另一態樣，本案更提供一種應用於線上遊戲之外掛程式判定方法，其步驟包含 a)提供一線上遊戲軟體伺服器端； b)偵測連入該線上遊戲軟體伺服器端之一連線程式；其中該連線程式向該線上遊戲軟體伺服器端發送一連入請求訊息； c)判定該連線程式之該連入請求訊息是否含有一合法通行編碼；當該連入請求訊息具有該合法通行編碼，則判定該連線程式非為外掛程式，並允許該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端；而該連入請求訊息不具有該合法通行編碼，則判定該連線程式為外掛程式，並將該連線程式指向一認證模組；以及 d) 由該認證模組認證該連線程式，當通過認證時，該認證模組將提供該連線程式該合法通行編碼；而當無法通過認證時，則判定該連線程式為外掛程式，並中斷該連線程式之連接；其中該合法通行編碼為一字串，若該連線程式能夠正確輸入該字串，表示該連入請求訊息具有該合法通行編碼，而若該連線程式無法正確輸入該字串，表示該連入請求訊息不具有該合法通行編碼。

根據本案構想，其中該連線程式透過一網際網路連入該線上遊戲軟體伺服器端。

根據本案構想，其中該步驟 d)更包含步驟 d1)由該連線程式提供一帳號與密碼；以及 d2)認證該帳號與密碼；

當通過認證時，該認證模組將提供該連線程式該合法通行編碼；而當無法通過認證時，則中斷該連線程式之連接。

根據本案構想，其中該步驟 d2)更包含步驟 d3) 由該連線程式向該線上遊戲軟體伺服器端發送一具該合法通行編碼之請求訊息；而允用該線上遊戲軟體伺服器端。

根據本案構想，其中該線上遊戲軟體伺服器端更具有一線上遊戲資料庫，連接至該遊戲軟體伺服器端。

### 【實施方式】

體現本案特徵與優點的一些典型實施例將在後段的說明中詳細敘述。應理解的是本案能夠在不同的態樣上具有各種的變化，其皆不脫離本案的範圍，且其中的說明及圖式在本質上係當作說明之用，而非用以限制本案。

請參閱第一圖，其係揭示本案較佳實施例之一種應用於線上遊戲之外掛程式判定系統，包含一連線程式端 11，其內具一連線程式（未揭示），用以連接至一網際網路 12；一線上遊戲軟體伺服器端 13，具一通行編碼偵測模組 131，用以偵測透過該網際網路 12 連入該線上遊戲軟體伺服器端 13 之該連線程式；以及一線上遊戲資料庫 14，連接至該遊戲軟體伺服器端 13；其中當該連線程式具有一合法通行編碼 151，則判定該連線程式非為外掛程式，並允用該線上遊戲資料庫 14；當該連線程式具不合法通行編碼 152，則判定該連線程式為外掛程式，並中斷該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端 13，並禁用該線上遊戲資料庫 14。

在實際用時，該合法通行編碼 151 可為一字串形式。

當該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端 13 時，該連線程式會發送一連入請求，而該合法通行編碼 151 則可包含於所發文之連入請求，或為該連入請求之資訊表頭內容。其形式並不限定，主要僅透過該合法通行編碼 151 字串比對，該通行編碼偵測模組即可依此判定該連線程式是否為一外掛程式，不具該合法通行編碼 151。而該線上遊戲軟體伺服器端 13 也得以中斷該外掛程式之連入，避免對線上遊戲系統進行不公的遊戲操作或侵害系統。

根據前述揭示之系統結構，本案更提供一種應用於線上遊戲之外掛程式判定方法。請參閱第二圖，其係揭示本案應用於線上遊戲之外掛程式判定方法的流程圖。如圖所示，其步驟包含 a)提供一線上遊戲軟體伺服器端 13，如圖式步驟 S21 所示； b)偵測連入該線上遊戲軟體伺服器端 13 之一連線程式，如圖式步驟 S23 所示；其中該連線程式向該線上遊戲軟體伺服器端 13 發送一連入請求訊息，如圖式步驟 S22 所示；以及 c)判定該連線程式之該連入請求訊息是否含有一合法通行編碼，如圖式步驟 S24 所示；當該連入請求訊息具有該合法通行編碼，則判定該連線程式非為外掛程式，並允許該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端 13(如圖式步驟 S25 所示)或進一步允用一線上遊戲資料庫(如圖式步驟 S26 所示)；而該連入請求訊息不具有該合法通行編碼，則判定該連線程式為外掛程式，並中斷該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端 13，如圖式步驟 S27 所示。當然在本實施例中，該連線程式透過一網際網路連入該線上遊戲軟體伺服器端 13。透過通行編碼偵測模組比對合法通行編

碼 151 字串，該即可判定該連線程式是否為一外掛程式，一旦判定為外掛程式，則線上遊戲軟體伺服器 13 則可中斷該外掛程式之連入，避免對線上遊戲系統進行不公的遊戲操作或侵害系統。

請參閱第三圖，其係揭示本案另一較佳實施例之一種應用於線上遊戲之外掛程式判定系統，包含一連線程式端 31，具一連線程式(未揭示)，用以連接至一網際網路 32；以及一線上遊戲軟體伺服器 33，具一通行編碼偵測模組 331，用以偵測透過該網際網路 32 連入該線上遊戲軟體伺服器 33 之該連線程式，以及一認證模組 332；其中當該連線程式具有一合法通行編碼 351，則判定該連線程式非為外掛程式，並允用該線上遊戲資料庫 34；當該連線程式具不合法通行編碼 352，則判定該連線程式為外掛程式，並將該連線程式指向該認證模組 332。又該認證模組 332，將再藉由該連線程式端輸入一帳號與密碼來進行認證；當通過認證時，該認證模組將提供該連線程式該合法通行編碼；而當無法通過認證時，則判定該連線程式為外掛程式，並中斷該連線程式之連接。

同樣地在實際用時，該合法通行編碼 351 可為一字串形式。當該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器 33 時，該連線程式會發送一連入請求，而該合法通行編碼 351 則可包含於所發文之連入請求，或為該連入請求之資訊表頭內容。本案透過字串比對即可判定該連線程式是否為一外掛程式，並中斷該外掛程式之連入，避免對線上遊戲系統進行不公的遊戲操作或侵害系統。

根據前述揭示之系統結構，本案亦提供一種應用於線上遊戲之外掛程式判定方法。請參閱第四圖，其係揭示本案另一應用於線上遊戲之外掛程式判定方法的流程圖。如圖所示，其步驟包含 a) 提供一線上遊戲軟體伺服器端 33，如圖式步驟 S41 所示； b) 偵測連入該線上遊戲軟體伺服器端 33 之一連線程式，如圖式步驟 S43 所示；其中該連線程式向該線上遊戲軟體伺服器端 33 發送一連入請求訊息，如圖式步驟 S42 所示；以及 c) 判定該連線程式之該連入請求訊息是否含有一合法通行編碼，如圖式步驟 S44 所示；當該連入請求訊息具有該合法通行編碼，則判定該連線程式非為外掛程式，並允許該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端 33(如圖式步驟 S45 所示)或進一步允用一線上遊戲資料庫(如圖式步驟 S46 所示)而該連入請求訊息不具有該合法通行編碼時，則判定該連線程式為外掛程式，並將該連線程式指向一認證模組；以及 d) 由該認證模組認證該連線程式，如圖式步驟 S47 所示；當通過認證時，該認證模組將提供該連線程式該合法通行編碼，如圖式步驟 S48 所示；而當無法通過認證時，則判定該連線程式為外掛程式，並中斷該連線程式之連接，如圖式步驟 S49 所示。在本實施例中，該連線程式透過一網際網路連入該線上遊戲軟體伺服器端 33；而該合法通行編碼為一字串。

在實際應用時該步驟 d)更包含步驟 d1)由該連線程式提供一帳號與密碼；d2)認證該帳號與密碼；當通過認證時，該認證模組將提供該連線程式該合法通行編碼；而當無法通過認證時，則中斷該連線程式之連接；以及 d3) 由

該連線程式向該線上遊戲軟體伺服器端 33 發送一具該合法通行編碼之請求訊息；而允用該線上遊戲軟體伺服器端 33 或進一步允用一線上遊戲資料庫。透過比對合法通行編碼之字串，本案之線上遊戲系統即可判定外掛程式，並中斷該外掛程式之連入，避免其對線上遊戲系統進行不公的遊戲操作或侵害系統。

綜上所述，本案提供一種線上遊戲之外掛程式判定系統及其方法，藉由簡單輸入一字串即可用以判斷連線程式是否為外掛程式，一旦判辨出外掛程式之使用，即可中斷該外掛程式之使用，以避免對線上遊戲系統進行不公的遊戲操作或侵害系統，此為習知技藝無法達成。本案技術具有實用性、新穎性與進步性，爰依法提出申請。

縱使本發明已由上述之實施例詳細敘述而可由熟悉本技藝之人士任施匠思而為諸般修飾，然皆不脫如附申請專利範圍所欲保護者。

**【圖式簡單說明】**

第一圖揭示本案較佳實施例之一種應用於線上遊戲之外掛程式判定系統。

第二圖揭示本案較佳實施例之一種應用於線上遊戲之外掛程式判定方法的流程圖。

第三圖揭示本案另一較佳實施例之一種應用於線上遊戲之外掛程式判定系統。

第四圖揭示本案另一較佳實施例之一種應用於線上遊戲之外掛程式判定方法的流程圖。

**【主要元件符號說明】**

- |               |              |
|---------------|--------------|
| 11：連線程式端      | 12：網際網路      |
| 13：線上遊戲軟體伺服器端 | 131：通行編碼偵測模組 |
| 14：線上遊戲資料庫    | 151：合法通行編碼   |
| 152：不合法通行編碼   | S21~S27：流程步驟 |
| 31：連線程式端      | 32：網際網路      |
| 33：線上遊戲軟體伺服器端 | 331：通行編碼偵測模組 |
| 332：認證模組      | 34：線上遊戲資料庫   |
| 351：合法通行編碼    | 352：不合法通行編碼  |
| S41~S49：流程步驟  |              |

## 十、申請專利範圍：

1. 一種應用於線上遊戲之外掛程式判定系統，包含：

一連線程式端，具一連線程式，用以連接至一網際網路；

一線上遊戲軟體伺服器端，具一通行編碼偵測模組，用以偵測透過該網際網路連入該線上遊戲軟體伺服器端之該連線程式；以及

一線上遊戲資料庫，連接至該遊戲軟體伺服器端；其中當該連線程式具有一合法通行編碼，則判定該連線程式非為外掛程式，並允用該線上遊戲資料庫；當該連線程式不具該合法通行編碼，則判定該連線程式為外掛程式，並中斷該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端，並禁用該線上遊戲資料庫；

其中該合法通行編碼為顯示於一電腦螢幕上一隨機產生之字串，若一使用者能夠將該電腦螢幕上所出現之字串正確輸入，表示該連線程式具有該合法通行編碼，而若該使用者無法將該字串正確輸入，表示該連線程式不具有該合法通行編碼。

2. 如申請專利範圍第 1 項所述之外掛程式判定系統，其中該線上遊戲軟體伺服器端更包含一認證模組，用以提供該連線程式該合法通行編碼。

3. 如申請專利範圍第 2 項所述之外掛程式判定系統，其中該連線程式不具該合法通行編碼時，將指向該認證模組。

4. 如申請專利範圍第 2 項所述之外掛程式判定系統，其中該認證模組，藉由該連線程式端輸入一帳號與密碼來進行

認證；當通過認證時，該認證模組將提供該連線程式該合法通行編碼；而當無法通過認證時，則中斷該連線程式之連接。

5. 一種應用於線上遊戲之外掛程式判定系統，包含：

一連線程式端，具一連線程式，用以連接至一網際網路；以及

一線上遊戲軟體伺服器端，具一通行編碼偵測模組，用以偵測透過該網際網路連入該線上遊戲軟體伺服器端之該連線程式；其中當該連線程式具有一合法通行編碼，則判定該連線程式非為外掛程式，並允用一線上遊戲資料庫；當該連線程式不具該合法通行編碼，則判定該連線程式為外掛程式，並中斷該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端，並禁用該線上遊戲軟體伺服器端；

其中該合法通行編碼為顯示於一電腦螢幕上一隨機產生之字串，若一使用者能夠將該電腦螢幕上所出現之字串正確輸入，表示該連線程式具有該合法通行編碼，而若該使用者無法將該字串正確輸入，表示該連線程式不具有該合法通行編碼。

6. 如申請專利範圍第 5 項所述之外掛程式判定系統，其中該線上遊戲軟體伺服器端更包含一認證模組，用以提供該連線程式該合法通行編碼。

7. 如申請專利範圍第 6 項所述之外掛程式判定系統，其中該連線程式不具該合法通行編碼時，將指向該認證模組。

8. 如申請專利範圍第 6 項所述之外掛程式判定系統，其中該認證模組，藉由該連線程式端輸入一帳號與密碼來進行

認證；當通過認證時，該認證模組將提供該連線程式該合法通行編碼；而當無法通過認證時，則中斷該連線程式之連接。

9. 一種應用於線上遊戲之外掛程式判定方法，其步驟包含：

a)提供一線上遊戲軟體伺服器端；

b)偵測連入該線上遊戲軟體伺服器端之一連線程式；其中該連線程式向該線上遊戲軟體伺服器端發送一連入請求訊息；以及

c)判定該連線程式之該連入請求訊息是否含有一合法通行編碼；當該連入請求訊息具有該合法通行編碼，則判定該連線程式非為外掛程式，並允許該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端；而該連入請求訊息不具有該合法通行編碼，則判定該連線程式為外掛程式，並中斷該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端；

其中該合法通行編碼為顯示於一電腦螢幕上一隨機產生之字串，若一使用者能夠將該電腦螢幕上所出現之字串正確輸入，表示該連入請求訊息具有該合法通行編碼，而若該使用者無法將該字串正確輸入，表示該連入請求訊息不具有該合法通行編碼。

10. 如申請專利範圍第 9 項所述之外掛程式判定方法；其中該連線程式透過一網際網路連入該線上遊戲軟體伺服器端。

11. 如申請專利範圍第 9 項所述之外掛程式判定方法，更包含步驟 d)將該連線程式指向一認證模組，以對該連線程

式進行認證，並提供該連線程式該合法通行編碼。

12. 如申請專利範圍第 11 項所述之外掛程式判定方法，其中該步驟 d)更包含步驟：

d1)由該連線程式提供一帳號與密碼；以及

d2)認證該帳號與密碼；當通過認證時，該認證模組將提供該連線程式該合法通行編碼；而當無法通過認證時，則中斷該連線程式之連接。

13. 如申請專利範圍第 12 項所述之外掛程式判定方法，其中該步驟 d2)更包含步驟 d3) 由該連線程式向該線上遊戲軟體伺服器端發送一具該合法通行編碼之請求訊息；而允用該線上遊戲軟體伺服器端。

14. 如申請專利範圍第 9 項所述之外掛程式判定方法，其中該線上遊戲軟體伺服器端更具有一線上遊戲資料庫，連接至該遊戲軟體伺服器端。

15. 一種應用於線上遊戲之外掛程式判定方法，其步驟包含：

a)提供一線上遊戲軟體伺服器端；

b)偵測連入該線上遊戲軟體伺服器端之一連線程式；其中該連線程式向該線上遊戲軟體伺服器端發送一連入請求訊息；

c)判定該連線程式之該連入請求訊息是否含有一合法通行編碼；當該連入請求訊息具有該合法通行編碼，則判定該連線程式非為外掛程式，並允許該連線程式連入該線上遊戲軟體伺服器端；而該連入請求訊息不具有該合法通行編碼，則判定該連線程式為外掛程式，並將該連線程式指

向一認證模組；以及

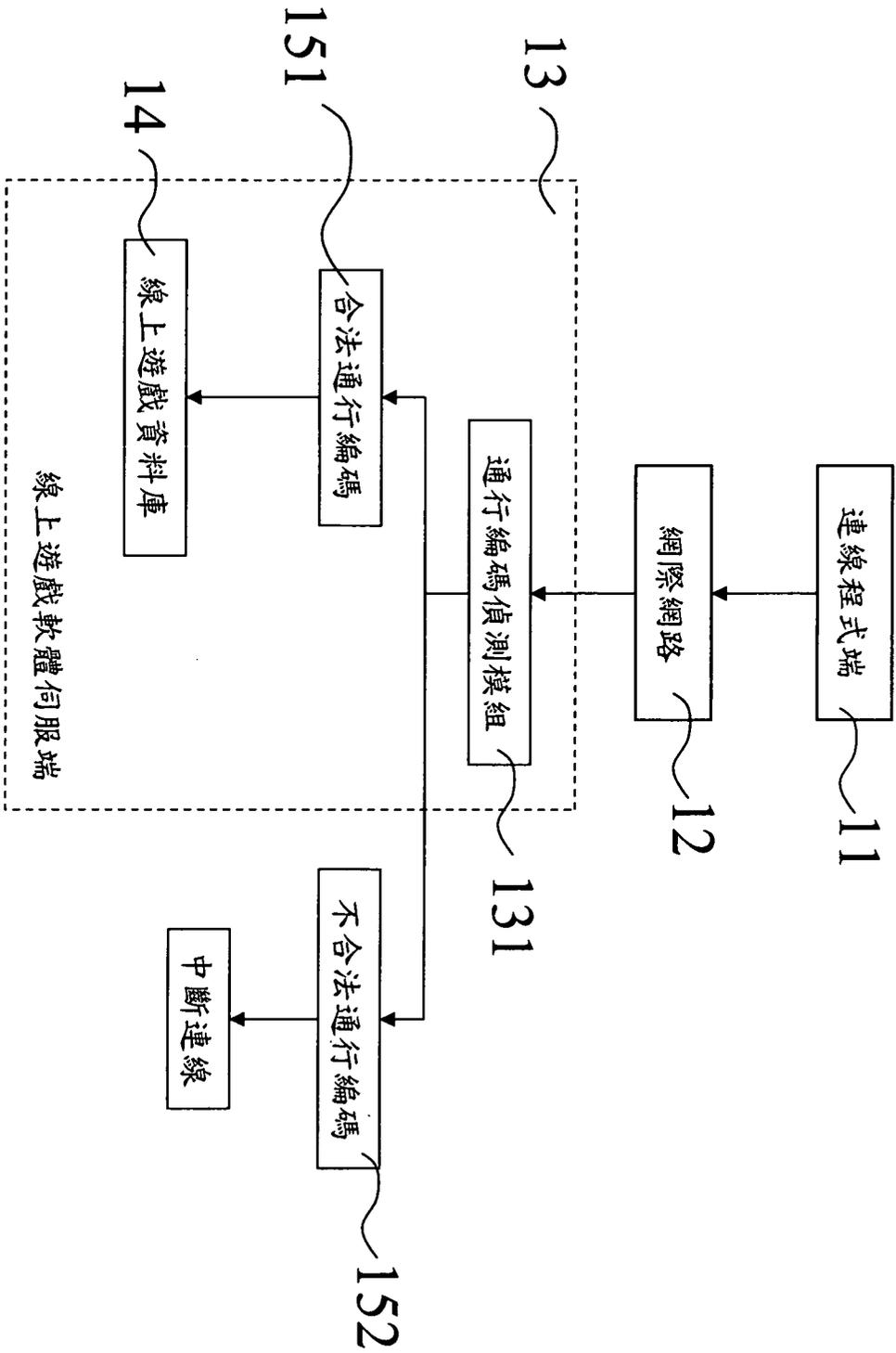
d) 由該認證模組認證該連線程式，當通過認證時，該認證模組將提供該連線程式該合法通行編碼；而當無法通過認證時，則判定該連線程式為外掛程式，並中斷該連線程式之連接；

其中該合法通行編碼為顯示於一電腦螢幕上一隨機產生之字串，若一使用者能夠將該電腦螢幕上所出現之字串正確輸入，表示該連入請求訊息具有該合法通行編碼，而若該使用者無法將該字串正確輸入，表示該連入請求訊息不具有該合法通行編碼。

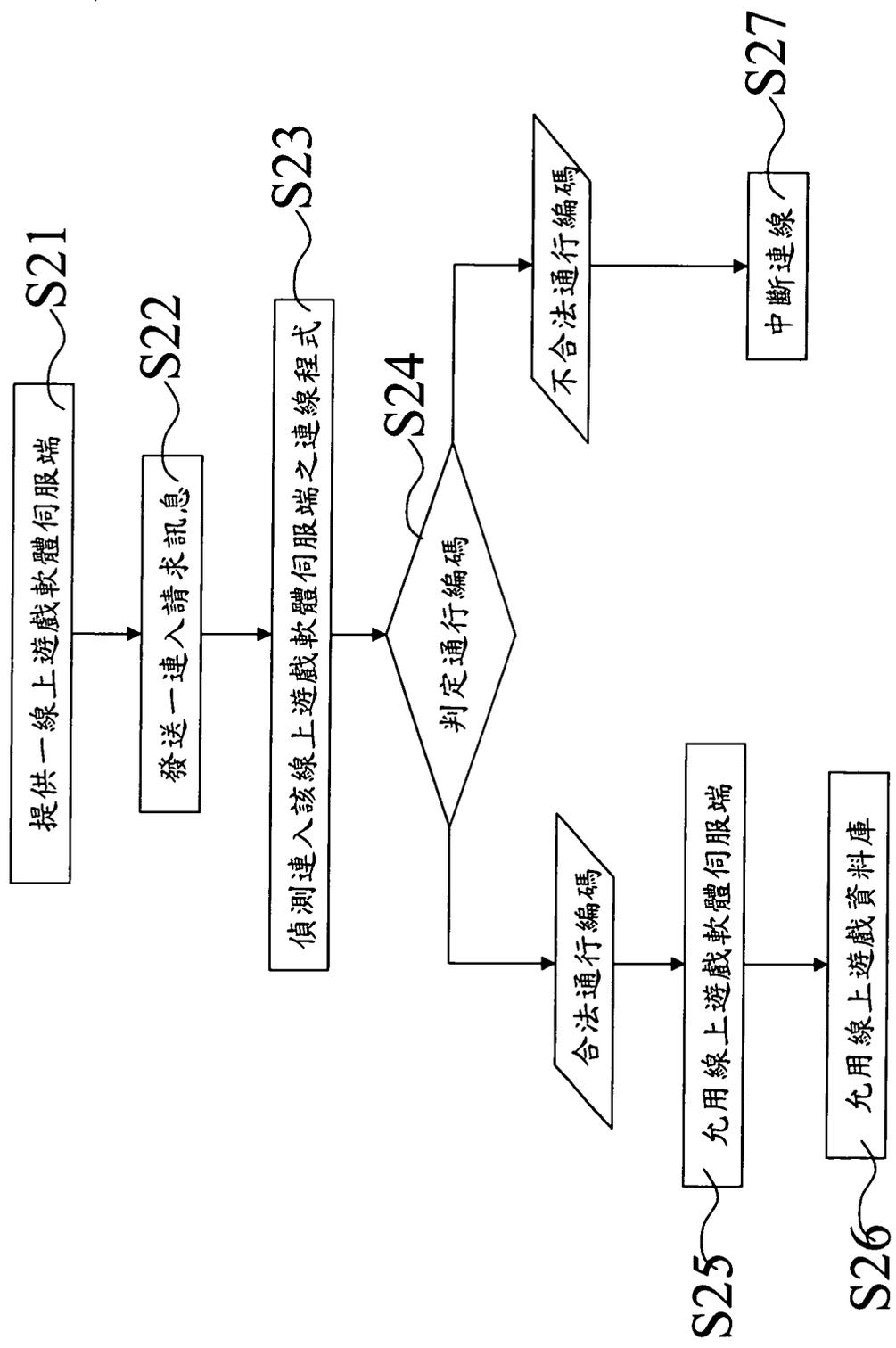
16. 如申請專利範圍第 15 項所述之外掛程式判定方法；其中該連線程式透過一網際網路連入該線上遊戲軟體伺服器端。

17. 如申請專利範圍第 15 項所述之外掛程式判定方法，其中該線上遊戲軟體伺服器端更具有一線上遊戲資料庫，連接至該遊戲軟體伺服器端。

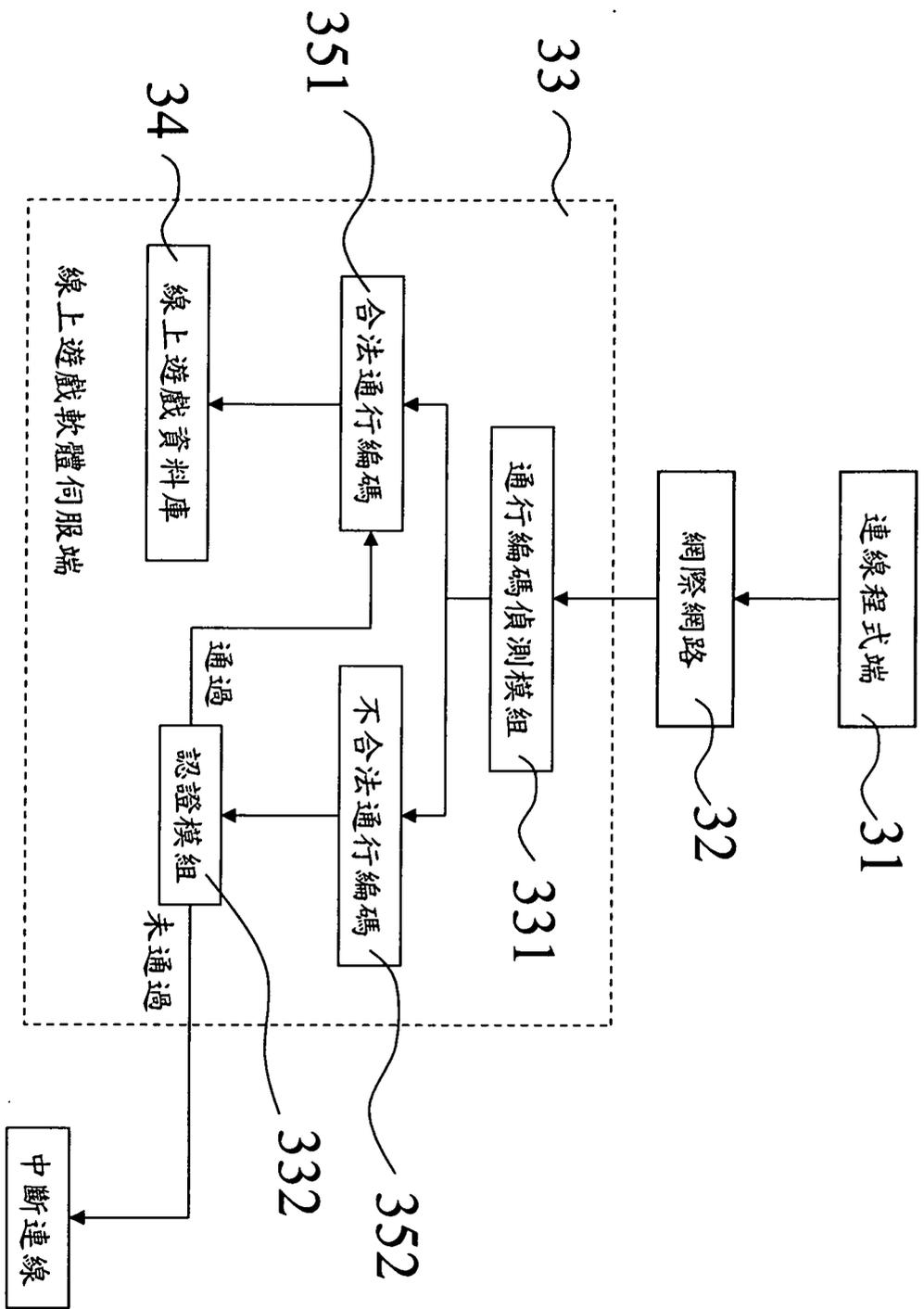
十一、圖式：



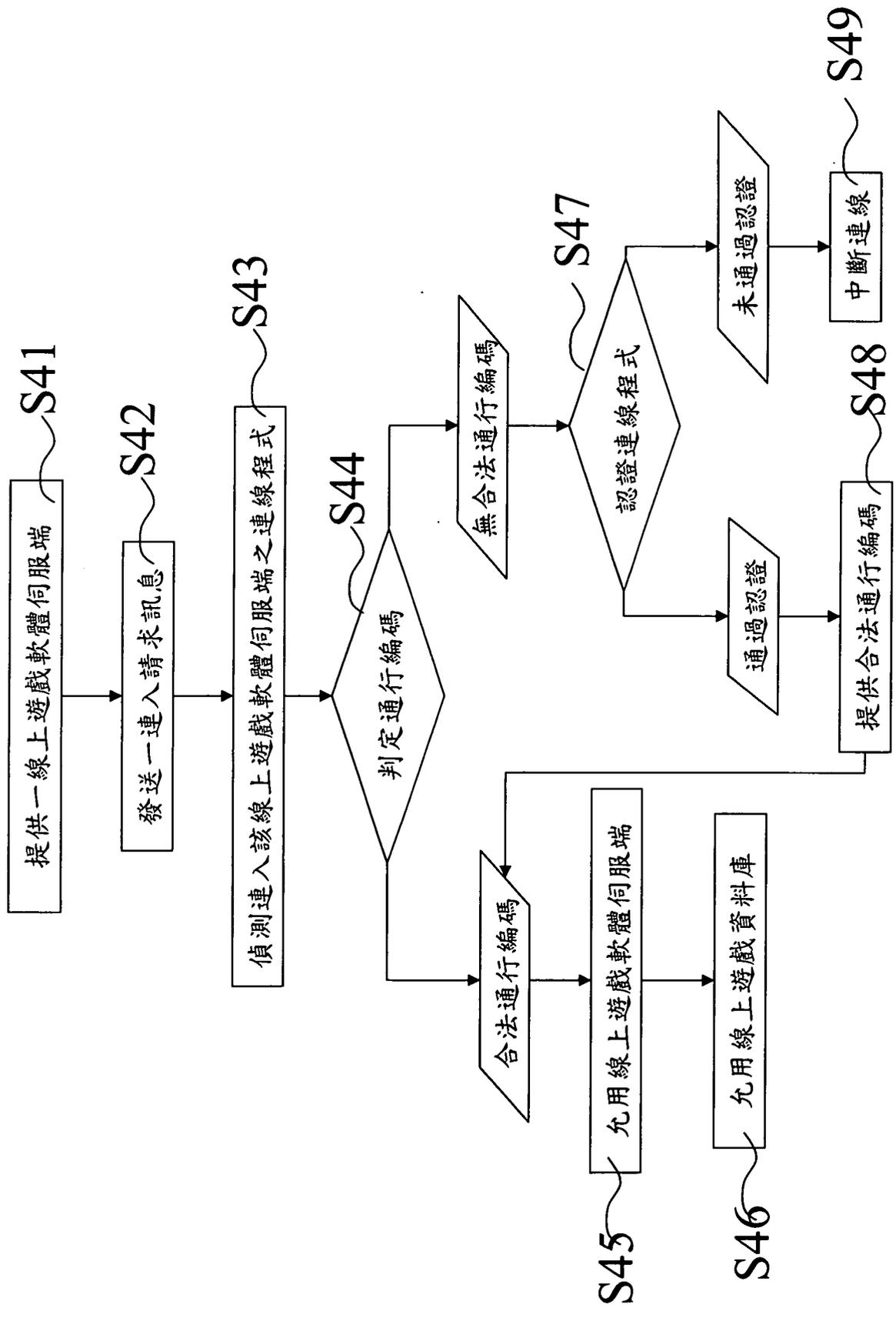
第一圖



第二圖



第三圖



第四圖