

(1)

## 九、發明說明

### 【發明所屬之技術領域】

本發明係關於利用經由網路而相互交換操作資訊，可執行對戰遊戲的遊戲終端裝置、遊戲管理系統及遊戲管理方法。

### 【先前技術】

近年來，經由網路可在複數店舖間執行對戰遊戲。在此種遊戲終端裝置，以中央伺服器收集遊戲結果，並依據各玩家的遊戲成績，計算出全國、地區或是店舖內的排名，而將計算出之排名於遊戲結束時顯示於遊戲裝置中，或賦予在遊戲中取決之各種獎賞（虛擬名譽、段位、等級等）。如此利用對於成績上位者顯示排名，賦予獎賞，而喚起參加遊戲。

玩家係雖然只是遊戲但是為了希望進入上位的排名，每於進行遊戲時則想留下好遊戲成績。但是，如此心態過甚，則在遊戲執行中形勢成為不利時，如果以此狀態遊戲結束的話，有自身的排名會降低之虞，故會產生不想留下對自己不利的戰績之心理。結果，玩家係在有以不理想之結果結束之可能性的遊戲正常結束之前，會想防止遊戲成績傳送至中央伺服器。

例如，在店舖進行遊戲中，藉由切斷遊戲裝置的電源開關，或是遮斷網路纜線使遊戲強制停止（不正常結束），而防止將遊戲成績傳送至主機。如此，在遊戲成績至中

(2)

央伺服器的傳送被妨礙時，進行該行為的玩家之排名係作為結果，幾近不降低。所以，遊戲成績並不會正確地反映至排名，無法進行公平的排名處理或其顯示，在誠實的玩家之間於排名上產生不公平。

然而，亦可考慮監視不正常結束的發生之有無，對於其次數多的玩家，當作不當操作，而禁止該玩家參加遊戲之方法。但是，對於將次數多寡與真正的不當操作建立關係有一定的限度。

#### 【發明內容】

本發明係有鑒於前述問題所發明者，本發明的目的係提供可抑止玩家的不當行為之技術。

本發明的其他目的係提供以更高精度判斷遊戲的不正常結束是否因玩家之不當操作所致者、或者是停電、網路障礙等之不可抗力原因所致者，有助於抑止玩家的不當操作，更可保持在善良玩家之間的公平性之遊戲終端裝置、遊戲管理系統及遊戲管理方法。

依據本發明之一觀點，於利用經由網路而交換相互的操作資訊，可在複數遊戲終端裝置之間執行對戰遊戲的遊戲中，在遊戲的開始前識別玩家，判定進行中之遊戲是否不正常結束，並判定不正常結束是否起因於玩家的不當操作，更對於不當結束之玩家，判定是否成為所定罰則。

藉此，抑止玩家的不當操作，可保持在善良玩家之間的公平性。

(3)

本發明之前述及其他目的、特徵、利點係由依據添付圖面所說明之實施形態，而可更加明確理解。

### 【實施方式】

圖 1 係適用關於本發明的遊戲用伺服器裝置之遊戲系統的構成圖。遊戲系統係具備：顧客終端裝置（遊戲終端裝置）1，係將個別之識別資訊建立對應；店舖伺服器裝置 2，係可通訊地連接複數（在此為 8 台）顧客終端裝置 1；通訊線路 2；及中央伺服器裝置 3，係通訊地連接複數店舖伺服器裝置 2，管理複數玩家使用顧客終端裝置 1 而進行之遊戲。

顧客終端裝置 1，係藉由玩家依據顯示於監視器之遊戲畫面而進行所定操作，進行遊戲者。再者，對應於顧客終端裝置 1 之識別資訊係包含：連接顧客終端裝置 1 之每台店舖伺服器裝置 2 的識別資訊（或配設顧客終端裝置 1 之店舖的識別資訊），與在配設顧客終端裝置 1 之店舖內之每台顧客終端裝置 1 之識別資訊（稱為終端號碼）。例如，在店舖 A 的識別資訊為 A，店舖 A 內之遊戲終端裝置 1 的識別資訊為 4 時，該當顧客終端裝置 1 的識別資訊則為 A4。

店舖伺服器裝置 2，係可通訊地連接個別之複數顧客終端裝置 1 及中央伺服器裝置 3，在顧客終端裝置 1 與中央伺服器裝置 3 之間進行資料的收送訊。

中央伺服器裝置 3，係可通訊地連接複數店舖伺服器

(4)

裝置 2，於因應必要所採用之後述指紋認證中，將必要之玩家的指紋之特徵點資料與使用者 ID 建立對應，作為玩家資訊而儲存之同時，經由店舖伺服器裝置 2，與顧客終端裝置 1 進行資料的收送訊，藉此，選擇與玩家在同一遊戲空間上進行遊戲的玩家（稱為對戰對手）。

圖 2 係揭示顧客終端裝置 1 之一實施形態之外觀的立體圖。再者，於以下之說明係針對，作為顧客終端裝置之一例，監視器為一體構成之業務用視訊遊戲裝置而說明，但是，本發明並不特別限制於該例，可同樣適用於藉由將家庭用視訊遊戲機連接於家庭用電視而構成之家庭用視訊遊戲裝置，及藉由執行視訊遊戲程式，作為視訊遊戲裝置而作用之個人電腦等。

又，於本實施形態中，使用關於本發明之顧客終端裝置 1 進行之遊戲係麻將遊戲，為操作顧客終端裝置 1 之玩家，與操作其他顧客終端裝置 1 之玩家及 CPU 玩家之至少一方進行對戰者。在與操作其他顧客終端裝置 1 之玩家進行對戰時，係經由後述之網路通訊部 18、店舖伺服器裝置 2 及中央伺服器裝置 3，進行顧客終端裝置 1 之間的資料的收送訊。

顧客終端裝置 1 係具備：監視器 11，係顯示遊戲畫面；觸控面板 11a，係由催促顯示於監視器 11 之遊戲畫面的選擇等之按鍵的位址，和玩家所致之押壓位置中，判定出哪個按鍵被指示；揚聲器 12，係輸出聲音；讀卡機 13，係讀取記憶於個人卡片之使用者 ID 等之資訊；指紋認證

(5)

部 14，係使用來自 CCD 攝像機 14a 的指紋資訊，於個人認證抽出必要之特徵點資料；及硬幣受理部 15，受理玩家投入之硬幣。藉由指紋認證部 14 抽出之特徵點資料，係經由後述之網路通訊部 18 及店舖伺服器裝置 2 等，儲存於中央伺服器裝置 3 的後述之玩家資訊 362a。

監視器 11 係例如顯示畫像之薄型的液晶顯示器。

又，個人卡片係記憶使用者 ID 等之個人資訊的磁卡及 IC 卡等，而雖然未圖示，讀卡機 13 係能由被插入之個人卡片讀取出個人資訊。

於顧客終端裝置 1 之適處，係配設有以輸出來自各部的檢測訊號及各部之控制訊號的微電腦等所構成之控制部 16（參照圖 3）。

又，於顧客終端裝置 1 的適切處，理想為從遊玩中之玩家視野難以看見之側面及背面位置（在此係下部側面）設置插座 7。插座 7，係可插入與店舖伺服器裝置 2 連接之通訊纜線 8 的插頭 8a 及供給用以使顧客終端裝置 1 作動之電力的電源線 9 的插頭 9a。從電源線 9 供給之外部電力，係被引導至設置於顧客終端裝置 1 內部之未圖示的電源電路，而在該電源電路產生各部所需之位準的電流。通訊纜線 8 及電源線 9 之兩插頭 8a、9a，係作為插入個別準備之插座的樣態亦可。又，亦可採用電源開關代替電源插頭。

圖 3 係揭示顧客終端裝置 1 之一實施形態的硬體構成圖。控制部 16 係控制顧客終端裝置 1 之整體動作者，具

(6)

備：資訊處理部（CPU）161，係進行除了關於遊戲的進行全般之處理、畫像顯示處理之外其他各種處理；RAM162，係暫時儲存處理途中之資訊等；及ROM163，係預先記憶後述之所定的畫像資訊及遊戲程式等。

外部輸出入控制部171，係在包含控制部16與讀卡機13、觸控面板11a、CCD攝像機14a及硬幣受理部15的檢測部之間，將檢測訊號變換成處理用之數位訊號，又，對檢測部之各機器將指令資訊變換成控制訊號而輸出者，例如，將訊號處理與輸出入處理分時進行。外部機器控制部172，係進行於個別之分時期間內，向檢測部之各機器的控制訊號之輸出動作，與來自檢測部之各機器的檢測訊號之輸入動作。

描繪處理部111，係遵從來自於控制部16的畫像顯示指示而使所需要的畫像顯示於監視器11，具備有視訊RAM等。聲音再生部121，係遵從來自於控制部16的指示，將所定訊息及BGM等輸出至揚聲器12。

於ROM13係記憶有麻將牌角色、背景畫像、各種畫面的畫像及使用於不當判定用之資料等。麻將牌角色等係以可3次元描繪之方式，以構成其之所需要數量的多邊形而構成，描繪處理部111係依據來自於CPU161的描繪指示，進行用以從在3次元空間上之位置轉換至虛擬3次元空間上之位置的計算、光源計算處理之同時，依據前述計算結果，進行對於視訊RAM所應描繪之畫像資料的寫入處理（例如，以多邊形所指定之對於視訊RAM的區域之

(7)

材質資料的寫入（貼上）處理）。

在此，說明 CPU161 之動作與描繪處理部 111 之動作的關係。CPU161 係依據記錄於內藏或由外部之作爲裝卸式之 ROM163 之作業系統（OS），從 ROM163 讀取出畫像、聲音及控制程式資料及遊戲程式資料。被讀取出之畫像、聲音及控制程式資料等之一部分或全部係保持於 RAM162 上。之後，CPU161 係依據記憶於 RAM162 上之控制程式、各種資料（包含顯示物體之多邊形及材質等之其他文字畫像之畫像資料、聲音資料）、以及來自於檢測部之檢測訊號等，進行處理。

記憶於 ROM163 之各種資料中，能記憶於可裝卸之記憶媒體的資料係例如，使用硬碟機驅動器、光碟機驅動器、可撓式碟片機驅動器、矽碟機驅動器、卡匣式媒體讀取機等的驅動器來讀取亦可，在此狀況，記錄媒體爲例如硬碟、光碟、可撓式碟片、CD、DVD、半導體記憶體等。

網路通訊部 18 係用以將發生於麻將遊戲的執行中之玩家的操作資訊及各種事件資訊等，而經由網路及店舖伺服器裝置 2 等，來與中央伺服器裝置 3 進行收送訊者。

圖 4 係揭示顧客終端裝置 1 之控制部 16 的功能構成圖。控制部 16 的 CPU161 係具備：道具授予部 161a，係將所定數量之道具授予達成所定條件的玩家；成績判定部 161b，係每於遊戲的結束，判定玩家之在遊戲的順位；道具移動部 161d，係依據成績判定部 161b 所致之判定結果，從玩家虛擬所持有之道具，將所定數量份在玩家之間移

(8)

動；段位決定部 161f，係依據玩家虛擬地持有之道具的數量，決定表示該玩家在遊戲之強度等級的段位（相當於階級）；稱號參數計算部 161g，係依據儲存於後述之履歷記憶部 162b 之履歷資料，計算出表示玩家在遊戲之特徵的稱號參數；稱號賦予部 161h，係依據計算出之稱號參數，將在遊戲內的玩家稱號賦予玩家；生命值評估部 161k，係進行作為可否繼續遊玩的判斷基準之生命值的計算及判定；遊戲成績評估部 161l，係藉由評估遊戲中玩家的操作，求出在遊戲結束時之遊戲成績；繼續條件設定部 161m，係依據藉由遊戲成績評估部 161l 所求出之玩家的遊戲成績，進行下一場遊戲之該玩家的繼續條件之設定；繼續參加允許部 161n，係於遊戲結束後，回應受理下一場遊戲的繼續參加，並允許以藉由繼續條件設定部 161m 設定之繼續條件來參加下一場遊戲；及日誌資料管理部 161o，係進行用以檢測不正常結束之日誌資料之取得及其管理。

又，控制部 16 的 RAM162 係具備：段位記憶部 162a，係將道具的數量及段位資訊與玩家名稱建立對應並加以儲存；履歷記憶部 162b，係將玩家過去之遊戲履歷資料及日誌資料，依每個玩家而儲存；稱號記憶部 162c，係將藉由稱號賦予部 161n 賦予之稱號與玩家名稱建立對應並加以儲存；生命值記憶部 162d，係儲存藉由生命值評估部 161k 計算出之生命值；遊戲成績記憶部 162e，係儲存藉由遊戲成績評估部 161l 評估之玩家持有點數棒之點數值；及繼續條件記憶部 162f，係將玩家用以繼續參加下一場



(9)

遊戲的繼續條件與玩家持有點數棒的點數值（遊戲成績值）建立對應並加以儲存。RAM162 係在顧客終端裝置 1 的電源關閉之間，藉由公知的備份電源處理而不會刪除資料。

道具授予部 161a，係對於達到所定條件的玩家虛擬地授予道具（在此，稱為龍幣（dragon chip）之道具），並且增減玩家虛擬地保有之點數，將道具數及點數與玩家名稱建立對應並儲存於段位記憶部 162a 者。

成績判定部 161b，係在以桌選擇部 161c 所選定之局數的遊戲結束時，以玩家虛擬地作為點數棒所持有之點數多寡之順序，判定順位。但是，遊戲開始時，玩家虛擬地作為點數棒所持有的點數（稱為原點數）係相同。例如，原點數係 20000 點。

道具移動部 161d，係在藉由成績判定部 161b 判定順位後，依據成績判定部 161b 所致之判定結果及藉由桌選擇部 161c 選擇之對局數，由玩家所虛擬地持有之道具，將所定數量份在玩家間移動者。

段位決定部 161f，係依據玩家虛擬地持有之道具的個數，決定表示該玩家之在遊戲的強度等級之段位，並與玩家名稱建立對應而儲存於段位記憶部 162a 之同時，將段位資訊經由網路通訊部 18、網路及店舖伺服器裝置 2 等，傳送至中央伺服器裝置 3 者。

稱號參數計算部 161g，係於借由段位決定部 161f 進行之段位的決定中，被決定為初段時，依據儲存於履歷記

(10)

憶部 162b 之履歷資料，計算出表示玩家在遊戲之特徵的稱號參數者。參數係包含以下計算式定義之胡牌率、放槍率、平均寶牌數及平均台數。

$$(\text{胡牌率}) = (\text{累計胡牌次數}) / (\text{累計遊玩局數})$$

$$(\text{放槍率}) = (\text{累計放槍次數}) / (\text{累計遊玩局數})$$

$$(\text{平均寶牌數}) = (\text{胡牌時的累計寶牌數}) / (\text{累計胡牌次數})$$

$$(\text{平均台數}) = (\text{胡牌時的累計台數}) / (\text{累計胡牌次數})$$

再者，前述計算式所使用之累計胡牌次數、累計放槍次數、累計遊玩局數、胡牌時的累計寶牌數、胡牌時的累計台數及累計胡牌次數，係與玩家的識別資訊建立對應而儲存於履歷記憶部 162b。

稱號賦予部 161h，係在藉由段位決定部 161f 進行之段位的決定中，被決定為初段時，依據藉由稱號參數計算部 161g 計算出之稱號參數，將在遊戲內之玩家稱號虛擬地授予玩家，並與玩家名稱建立對應而儲存於稱號記憶部 162c 之同時，將稱號資訊經由網路通訊部 18、網路及店舖伺服器裝置 2 等，傳送至中央伺服器裝置 3 者。

生命值評估部 161k，係遵從所定規則而進行生命值的增減，並判斷生命值是否成為所定值以下者。具體來說，於遊戲開始時將 5000HP（HP 係生命值的單位）的生命值虛擬地賦予各玩家，依據玩家的點數棒之增減來進行生命值的增減。例如，在玩家的點數棒減少 3000 點份時，將

(11)

生命值與點數棒的減少份成比例，減少 3000HP。又，在玩家的點數棒增加 3000 ( $= 3000 \times 1$ ) 點份時，將生命值與點數棒的增加份成比例，增加 2400 ( $= 3000 \times 0.8$ ) HP。在對戰途中，生命值成為 0HP 以下時，在本實施形態，則於繼續對戰時催促玩家投入硬幣。在對戰結束時，則進行生命值是否有 5000HP 的檢查，在生命值未滿 5000HP 且繼續進行遊玩之狀況係催促玩家投入硬幣。再者，在對戰結束時，生命值超過 5000HP，而繼續進行遊玩之狀況，亦在遊戲開始時使生命值初始化成為 5000HP。

遊戲成績評估部 1611，係遵從所定規則而評估遊戲中玩家的操作，藉此求出在遊戲結束時之遊戲成績者。遊戲成績係表示遊戲中評估玩家的操作之結果者。具體來說，遊戲成績係從遊戲開始時到遊戲結束時，增減變動之各玩家的持有點數棒之點數在遊戲結束後，作為遊戲結果而表示。

繼續條件設定部 161m，係依據藉由遊戲成績評估部 1611 所求出之玩家的遊戲成績，進行下一場遊戲之該玩家的繼續條件之設定者。利用參考因應記憶於繼續條件記憶部 162f 之玩家的遊戲成績之用以繼續參加的繼續條件（追加硬幣數量等），設定遊戲結束後之玩家的繼續條件者。

繼續參加允許部 161n，係於遊戲結束後，回應受理下一場遊戲的繼續參加，並允許以藉由繼續條件設定部

(12)

161m 設定之繼續條件來參加下一場遊戲者。又，繼續參加允許部 161n 係具有對於各玩家，在繼續參加下一場遊戲之遊戲開始時，藉由遊戲成績評估部 1611，遊戲成績的評估結果被評估為高等級時，以無所定條件而使下一場遊戲開始的功能。

段位記憶部 162a，係將藉由道具賦予部 161a 授予，且藉由道具移動部 161d 變更之道具的個數與藉由段位決定部 161f 決定之段位，與玩家名稱建立對應並加以儲存者。

履歷記憶部 162b，係作為玩家過去之遊戲履歷資料，將作為已胡牌次數之累計次數的累計胡牌次數、作為已放槍次數之累計次數的累計放槍次數、作為已遊玩局數之累計次數的累計遊玩次數、作為胡牌時手牌中所有之寶牌數之累計個數的累計寶牌數、作為胡牌時手牌中所有之台數累計的累計台數及作為胡牌之累計次數的累計胡牌次數等，依玩家而儲存者。又，履歷記憶部 162b 係儲存於後詳述之日誌資料者。

稱號記憶部 162c，係儲存藉由稱號參數計算部 161g 計算出之稱號參數值及藉由稱號賦予部 161h 授予之稱號等者。

生命值記憶部 162d，係將藉由生命值評估部 161k 計算出之生命值，與玩家名稱建立對應並加以儲存者。

遊戲成績記憶部 162e，係將藉由遊戲成績評估部 1611 評估（計算）之玩家持有點數棒之點數值，與玩家名

(13)

稱建立對應並加以儲存者。

繼續條件記憶部 162f，係將玩家用以繼續參加下一場遊戲的繼續條件，與藉由遊戲成績評估部 1611 求出支玩家持有點數棒的點數值（遊戲成績值）建立對應並加以儲存者。

圖 5 係揭示店舖伺服器裝置 2 之一實施形態之外觀的立體圖。店舖伺服器裝置 2 係具備：監視器 21，係顯示遊戲畫面等；揚聲器 22，係輸出聲音；及個人卡片販賣機 25，係受理玩家投入之硬幣，販賣個人卡片。

監視器 21，係以放大顯示畫像為目的，例如具備兩台 CRT。兩台 CRT 係以鄰接顯示個別畫像之略長方形的畫面顯示部之長邊之方式配設，並以兩個畫像顯示部顯示 1 個畫像之方式來進行畫像訊號的控制。

揚聲器 22 係輸出所定訊息及 BGM 者。個人卡片販賣機 25，係具備：硬幣受理部 24，係受理玩家投入之硬幣；及卡片支付部 23，係支付個人卡片。再者，硬幣受理部 24 係具備有於投入之硬幣為不良硬幣時，排出硬幣之硬幣排出口（省略圖示）。

於店舖伺服器裝置 2 之適切處，係配設有以輸出來自各部的檢測訊號及各部之控制訊號的微電腦等所構成之控制部 26。

圖 6 係揭示店舖伺服器裝置 2 之一實施形態的硬體構成圖。控制部 26 係控制店舖伺服器裝置 2 之整體動作者，具備：資訊處理部（CPU）261；RAM262，係暫時儲存

(14)

處理途中之資訊等；及 ROM163，係預先記憶後述之所定的畫像資訊及遊戲程式等。

描繪處理部 211，係遵從來自於控制部 26 的畫像顯示指示而使所需要的畫像顯示於監視器 21，具備有視訊 RAM 等。聲音再生部 221，係遵從來自於控制部 26 的指示，將所定訊息及 BGM 等輸出至揚聲器 22。

記憶於 ROM263 之各種資料中，能記憶於可裝卸之記憶媒體的資料係例如，使用硬碟機驅動器、光碟機驅動器、可撓式碟片機驅動器、矽碟機驅動器、卡匣式媒體讀取機等的驅動器來讀取亦可，在此狀況，記錄媒體為例如硬碟、光碟、可撓式碟片、CD、DVD、半導體記憶體等。

網路通訊部 28，係用以將各種資料經由 WWW 所構成之網路，與中央伺服器裝置 3 進行收送訊者。介面部 1a，係用以進行連接店舖伺服器裝置 2 之複數（例如 8 台）顧客終端裝置 1 之間的資料的收受者。

控制部 26，係經由網路通訊部 28，將從中央伺服器裝置 3 接收之終端識別資訊被賦予之資訊，經由介面部 1a，傳送至對應其終端識別資訊的顧客終端裝置 1。又，經由網路通訊部 28，將從顧客終端裝置 3 接收之終端識別資訊被賦予之資訊，經由網路通訊部 28，傳送至中央伺服器裝置 3。

圖 7 係揭示關於本發明之中央伺服器裝置 3 之一實施形態的硬體構成圖。控制部 36 係控制中央伺服器裝置 3 之整體動作者，具備：資訊處理部（CPU）361；RAM162

(15)

，係暫時儲存處理途中之資訊等；及 ROM163，係預先記憶後述之所定的畫像資訊及遊戲程式等。

記憶於 ROM363 之各種資料中，能記憶於可裝卸之記憶媒體的資料係例如，使用硬碟機驅動器、光碟機驅動器、可撓式碟片機驅動器、矽碟機驅動器、卡匣式媒體讀取機等的驅動器來讀取亦可，在此狀況，記錄媒體為例如硬碟、光碟、可撓式碟片、CD、DVD、半導體記憶體等。

網路通訊部 38，係用以將各種資料經由 WWW 所構成之網路，與複數店舖伺服器裝置 2 進行收送訊者。

再者，本發明的遊戲管理程式係紀錄於 ROM363 上，載入至 RAM362 上，藉由利用 CPU361 依序執行 RAM362 上的遊戲管理程式，而實現個別的功能。

圖 8 係揭示中央伺服器裝置 3 之控制部 36 的功能構成圖。控制部 36 的 CPU361 係具備：受理部 361a，係在各顧客終端裝置 1 之遊戲開始時，受理玩家參加遊戲；選擇部 361b，係從藉由受理部 361a 受理之玩家及藉由後述之待機部 361c 作為待機狀態之玩家中，遵從所定規則而選擇，在同一遊戲空間內遊玩之所定最大數（在此為 3）且所定數（在此為 2）以上之玩家；待機部 361c，係使在未藉由選擇部 361b 選擇之狀態下的玩家作為待機狀態，對於選擇部 361b，使其執行該玩家的選擇；第 1 執行部 361d，係使藉由選擇部 361b 選擇之玩家彼此在同一遊戲空間內執行遊戲；第 2 執行部 361e，係使藉由待機部 361c 成為待機狀態之玩家，與 CPU 玩家在同一遊戲空間

(16)

上執行遊戲；及監視部 361g，係監視藉由選擇部 361 選擇，藉由第 1 執行部 361d 執行遊戲之所有顧客終端裝置 1 的使用狀態。

RAM362 係具備：玩家資訊記憶部 362a，係儲存使用者 ID 資料及指紋的特徵點資料等之個人資訊；段位記憶部 362b，係將表示玩家之在遊戲上的強度等級之階級資訊與玩家的識別資訊（使用者 ID 資料）建立關聯並加以儲存；稱號記憶部 362c，係將表示玩家之在遊戲的戰術特徵之稱號資訊與玩家的識別資訊（使用者 ID 資料）建立關聯並加以儲存；履歷記憶部 362d，係將作為玩家在遊戲之過去對戰成績的累計胡牌次數、累計放槍次數、累計遊玩局數、胡牌時的累計寶牌數及胡牌時的累計台數等，與玩家的識別資訊建立對應並加以儲存；及不當者資訊記憶部 362e，係儲存關於如後述般遊戲被強制結束時之操作顧客終端裝置 1 的玩家之不當者資訊。

受理部 361a，係受理從各顧客終端裝置 1 傳送來之玩家的使用者 ID 資料及指紋的特徵點資料等之個人資訊，並依據儲存於玩家資訊記憶部 362a 之玩家資訊，受理玩家對遊戲的參加者。又，受理從各顧客終端裝置 1 傳送來之繼續參加的玩家之遊戲的參加。

選擇部 361b，係從藉由受理部 361a 受理之玩家及藉由待機部 361c 成為待機狀態之玩家中，遵從處理規則（在此係依據儲存於段位記憶部 362b 之階級與儲存於稱號記憶部 362c 之稱號）選擇（組合）在同一遊戲空間遊玩



(17)

之 2 以上且 3 以下之玩家者。進而，選擇部 361b 係在被選擇之玩家的數量未滿 3（即 2）時，至少在 1 次選擇玩家。具體來說，選擇與玩家的階級（段位）之差在 2 階級以內的玩家。再者，關於稱號包含於選擇的條件亦可。再者，在本實施例，選擇部 361a 係對於被選擇之顧客終端裝置 1，依選擇順序，例如，附上選擇號碼。

待機部 361c，係使在玩家未藉由選擇部 361b 選擇時，使該當玩家作為待機狀態，使選擇部 361b 執行該玩家的選擇。待機狀態係等待藉由選擇部 361b 選擇對戰對手之狀態。

第 1 執行部 361d，係使藉由選擇部 361b 選擇之玩家彼此在同一遊戲空間內執行遊戲。即，將藉由選擇部 361b 選擇之玩家彼此成為對戰對手，（虛擬地坐上相同桌）執行遊戲之要旨的指示資訊，傳送至被選擇之玩家所使用之顧客終端裝置 1。

第 2 執行部 361e，係使藉由待機部 361c 成為待機狀態之玩家，與 CPU 玩家在同一遊戲空間上執行遊戲。

中央伺服器裝置 3 之例如監視部 361g，係考慮並遵從所定規則而計算出儲存於履歷記憶部 362d，相對於有在對戰模式之遊戲實績的玩家之過去順位、獲得之點數值等，並將其結果作為總合順位（排名），例如，週期性地因應店舖伺服器裝置 2 及必要，傳送至顧客終端裝置 1，並加以顯示。在顯示時，對應排名顯示之玩家，一併顯示其段位及稱號。

(18)

圖 9 係表示中央伺服器裝置 3 的動作之流程圖的一例。首先，藉由受理部 361a，接收從顧客終端裝置 1 傳送來的個人資訊（步驟 ST1），依據儲存於玩家資訊記憶部 362a 之玩家資訊，執行玩家的認證處理，被確定時則允許參加遊戲（步驟 ST3）。接著，藉由選擇部 361b，從藉由受理部 361a 允許參加並受理（不是後述之「單打」模式時可受理）之玩家中，依據儲存於段位記憶部 362b 之階級與儲存於稱號記憶部 363c 之稱號，選擇在同一遊戲空間內遊玩之 2 以上的玩家，藉由第 1 執行部 361d，將藉由選擇部 361b 選擇之玩家彼此在同一遊戲空間內執行遊戲之要旨的指示資訊，傳送至被選擇之玩家所使用之顧客終端裝置 1（步驟 ST5）。然後，藉由監視部 361g，監視藉由第 1 執行部 361d 執行遊戲之所有顧客終端裝置 1 的使用狀態（步驟 ST7）。

圖 10 係揭示圖 9 所示之步驟 ST5（對戰者決定處理）之詳細流程圖的一例。再者，以下的處理係如未特別記載，皆藉由選擇部 361b 進行。首先，藉由受理部 361a，接收從顧客終端裝置 1 傳送來之對戰模式（步驟 ST51）。於對戰模式係有「單打」、「店舖內對戰」及「通訊對戰」之 3 種模式。「單打」模式係與 CPU 玩家進行對戰之模式，「店舖內對戰」模式係對戰者全部使用連接於同一店舖伺服器裝置 2 之顧客終端裝置 1 時的對戰模式，「通訊對戰」模式係對戰者內至少 1 人使用連接不同店舖伺服器之顧客終端裝置 1 的玩家時的對戰模式。

(19)

接著，藉由受理部 361a，進行對戰模式是否為「單打」模式的判定（步驟 ST52）。該判定被肯定時，處理則重新進行。在該判定被否定時，則受理玩家，時間計數 T 初始化成為 0（步驟 ST53）之同時，以顯示圖 11 所示之等待畫面的方式，指示資訊被傳送至該當玩家進行遊玩之顧客終端裝置 1。

圖 11 係等待畫面之畫面圖的一例。於等待畫面 400，在畫面下側顯示有顯示該畫面之玩家的玩家資訊 401，在畫面上側及右側顯示有表示未選擇對戰對手之玩家資訊 402 及 403，在畫面左側顯示有 CPU 玩家的玩家資訊 404。玩家資訊 401 及 404 係表示作為玩家在遊戲的稱呼之名稱 401a、404a、玩家的稱號 401b、404b 及玩家的段位 401c、404c。例如，CPU 玩家的名稱係「花子」，稱呼係「玄武」，段位係「四段」。於等待畫面 400，未顯示使用顯示該畫面之顧客終端裝置 1 的玩家與 CPU 玩家以外的對戰對手之玩家資訊 402 及 403，故該當玩家可確認未選擇對戰對手。

再次，回到圖 10 所示之流程圖而說明。進行是否有藉由待機部 361c 成為待機狀態之玩家或已經受理之玩家的判定。在該判定被否定時，則前進至步驟 ST61。在該判定被肯定時，則從被受理之玩家及藉由待機部 361c 成為待機狀態之玩家中，依據儲存於段位記憶部 362b 之階級與儲存於稱號記憶部 362c 之稱號，選擇在同一遊戲空間遊玩之 2 以上且 3 以下之玩家（步驟 ST57），並以顯

(20)

示表示選擇之結果的等待畫面之方式，將指示資訊傳送至該當玩家進行遊玩之顧客終端裝置 1。

圖 12 係表示選擇之結果的等待畫面的一例。於等待畫面 410，在畫面下側顯示有顯示該畫面之玩家的玩家資訊 411，在畫面上側顯示有表示未選擇對戰對手之玩家資訊 413，在畫面左側顯示有 CPU 玩家的玩家資訊 414，在畫面右側顯示有藉由選擇部 361b 選擇之玩家的玩家資訊 412。玩家資訊 411、412 及 414 係表示作為玩家在遊戲的稱呼之名稱 411a、412a、414a、玩家的稱號 411b、412b、414b、及玩家的段位 411c、412c、414c。於等待畫面 410，顯示使用顯示該畫面之顧客終端裝置 1 的玩家與 CPU 玩家以外，亦顯示藉由選擇部 361b 選擇之玩家（對戰對手）之玩家資訊 412，故使用顯示該畫面之顧客終端裝置 1 的玩家可確認選擇了 1 位對戰對手。

再次，回到圖 10 所示之流程圖而說明。進行於步驟 ST57 中被選擇之玩家數量（對戰對手的數量）是否為 3 的判定（步驟 ST59）。該判定被肯定時，處理則重新進行。在該判定被否定時，則增加時間計數 T（步驟 ST61），進行時間計數 T 是否為所定時間 TMAX（在此為 30 秒）以上的判定（步驟 ST63）。在該判定被否定時，則回到步驟 ST53。在該判定為否定時，進行於步驟 ST57 中被選定之玩家數量是否為 0（即，未被選擇）的判定（步驟 ST65）。在該判定被肯定時，則藉由待機部 361c 玩家成為待機狀態（步驟 ST67）。該判定被否定時，處理則重

(21)

新進行。

圖 13 係揭示圖 10 所示之步驟 ST67 的處理（待機狀態的處理）之詳細流程圖的一例。以下的處理係如未特別記載，皆藉由待機部 361c 進行者。首先，對於顧客終端裝置 1，以開始 CPU 對戰（僅與 CPU 玩家的對戰）之方式，傳送指示資訊（步驟 ST671）。

進行是否已經過所定時間（例如，30 秒）的判定（步驟 ST677），在該判定被肯定為止，經過時間係被累計。在該判定被肯定時，則藉由選擇部 361b 進行玩家的選擇（步驟 ST679），進行成為待機狀態之玩家是否已被選擇的判定（步驟 ST681）。在該判定被肯定時，則前進至以顯示表示玩家被選擇之對戰者出現畫面之方式，將指示資訊傳送至顧客終端裝置 1 的步驟 ST683。在該判定被否定時，則回到步驟 ST677。

步驟 ST681 之判定被肯定時，則進行被選擇之玩家數量是否為 3 的判定（步驟 ST683）。在該判定被肯定時，則前進至圖 9 的步驟 ST7（對戰監視處理）。在該判定被否定時（被選擇之玩家數量為 1 時），則進行是否已經過所定時間（例如，10 秒）的判定（步驟 ST685），在該判定被肯定為止，經過時間係被累計。在該判定被肯定時，則藉由選擇部 361b 進行玩家的選擇（步驟 ST687），前進至圖 9 的步驟 ST7（對戰監視處理）。

圖 14 係揭示圖 10 所示之步驟 ST57 的處理（玩家的選擇處理）之詳細流程圖的一例。再者，圖 10 所示之步

(22)

驟 ST57 的處理係與圖 13 所示之步驟 ST679 及步驟 ST687 相同之處理。又，以下的處理係全部藉由選擇部 361b 進行。首先，待機狀態的玩家及被受理之玩家的總數 WN 被計算（步驟 ST571），接著，玩家數量計數 I 被初始化為 1（步驟 ST573）。然後，該當玩家與第 I 個玩家之後述不當者等級係依據從不當者資訊記憶部 362e 讀取出之資訊，判定是否為相同（步驟 ST575），在該判定被否定時，則前進至步驟 ST583。在該判定被肯定時，該當玩家與第 I 個玩家之段位係從段位記憶部 362b 讀取，判定段位之差是否為所定值 DN（在此為 2）以下（步驟 ST577）。在該判定被否定時，則前進至步驟 ST583。在該判定被肯定時，則第 I 個玩家追加至與該當玩家進行對戰之玩家（步驟 ST579）。

接著，進行與該當玩家進行對戰之玩家數量是否為 3 的判定（步驟 ST581）。該判定被肯定時，處理則重新進行。在該判定被否定時，步驟 ST575，步驟 ST577 的判定被否定時，則增加玩家數量計數 I（步驟 ST583），進行玩家數量計數 I 是否超過玩家的總數 WN 的判定（步驟 ST585）。在該判定被否定時，處理重新進行，被否定時，則回到步驟 ST575。

在此，針對依據前述中央伺服器裝置 3 的指示執行之顧客終端裝置 1 的動作加以說明。圖 15 係表示顧客終端裝置 1 的動作之流程圖的一例。首先，從插入至讀卡機 13 的個人卡片讀取出使用者 ID 資料，藉由指紋認證部 14 的

(23)

CCD 攝像機 14a 將玩家的指紋加以攝像，藉由指紋認證部 14 使用來自 CCD 攝像機 14a 的指紋資訊，抽出個人認證所需之特徵點資料（步驟 ST101）。然後，使用者 ID 資料及特徵點資料係被傳送至中央伺服器裝置 3。然後，顯示選擇對戰模式之模式選擇畫面，受理來自玩家的輸入，選擇對戰模式（步驟 ST104），對戰模式資訊係被傳送至中央伺服器裝置 3。

從中央伺服器裝置 3 接收在同一遊戲空間進行遊戲之其他玩家（對戰者）的名稱、段位及稱號等的對戰者資訊（步驟 ST105）。接著，從中央伺服器裝置 3 受理執行遊戲之要旨的指示資訊，開始遊戲，並決定場風及莊家（步驟 ST107）。然後，開始對戰（步驟 ST109），顯示圖 16 所示之對戰畫面。

圖 16 係表示對戰狀況的對戰畫面之畫面圖的一例。於對戰畫面 510 係於畫面下側玩家的手牌 511 以可看見牌的種類之方式顯示，於畫面上側及左右兩側對戰者的手牌 512 以無法看見牌的種類之方式顯示，於畫面略中央顯示有包含寶牌表示牌之牌堆 513、及於牌堆 513 周圍顯示有捨棄牌 514，於畫面下側則顯示有藉由玩家按下之各種按鍵 516。而藉由玩家一邊觀看對戰畫面 510 一邊適切按下按鍵 516，來進行遊戲。

再次，回到圖 15 所示之流程圖而說明。對戰開始時，藉由生命值評估部 161k，計算生命值，進行生命值是否超過 0HP（1HP 以上）的判定（步驟 ST111）。在該判定

(24)

被肯定時，則前進至步驟 ST117。在該判定被否定時，則顯示針對是否繼續對戰之判斷來催促玩家的繼續選擇畫面，依據硬幣受理部 15 是否已受理硬幣，受理來自玩家的判斷，進行是否繼續現在執行中之對戰的判定（步驟 ST113）。該判定被否定時，作為中斷對戰之要旨的資訊之對戰中斷資訊係被傳送至中央伺服器裝置 3（步驟 ST115），而結束處理。在該判定被肯定時，則回到步驟 ST109。

步驟 ST111 之判定被肯定時，則進行對戰是否已結束的判定（步驟 ST117）。在該判定被否定時，則回到步驟 ST109。在該判定被肯定時，則表示對戰已結束之對戰結束資訊被傳送至中央伺服器裝置 3，藉由成績判定部 161b 判定在遊戲的順位（步驟 ST119）。然後，藉由道具移動部 161d，依據成績判定部 161b 所致之判定結果及藉由桌選擇部 161c 選擇之對局數，玩家所虛擬地持有之道具係在玩家間移動（步驟 ST121）。接著，藉由段位決定部 161f，依據玩家虛擬地所持之道具的個數及點數，決定該當玩家之在遊戲上的強度等級之段位，並藉由與儲存於段位記憶部 162a 至今為止（上次遊戲結束時）的段位進行比較，進行段位是否被變更為初段的判定（步驟 ST123）。在段位不被變更時，則顯示表示現在的道具之個數的未圖示之道具顯示畫面，並前進至步驟 ST129。再者，藉由段位決定部 161f 決定之段位，係儲存於段位記憶部 162a 之同時，作為段位資訊被傳送至中央伺服器裝置 3。



(25)

在段位被變更爲初段時，藉由稱號參數計算部 161g，計算出表示玩家之在遊戲上的特徵之稱號參數（步驟 ST125）。然後，藉由稱號賦予部 161h，依據藉由稱號參數計算部 161g 計算出之參數玩家，虛擬地賦予玩家在遊戲內的玩家稱號（步驟 ST127），並儲存於稱號記憶部 162c 之同時，稱號資訊係被傳送至中央伺服器裝置 3。

接著，進行是否爲生命值之現在 HP 是否爲用以繼續進行遊戲所需之所定值 SL（在此爲 5000HP）以上的判定（步驟 ST129）。在該判定爲肯定時，則顯示繼續選擇畫面，進行是否繼續進行遊戲的判定（步驟 ST131）。在該判定被肯定時，則回到步驟 ST103。在該判定被否定時，則前進至步驟 ST135。

在步驟 ST129 的判定被否定時，則顯示針對是否繼續對戰之判斷來催促玩家的繼續選擇畫面，依據硬幣受理部 15 是否已受理硬幣，受理來自玩家的判斷，進行是否繼續現在執行中之對戰的判定（步驟 ST113）。在該判定被肯定時，則回到步驟 ST103，該判定被否定時，則前進至步驟 ST135。

步驟 ST133 或步驟 ST131 的判定被否定時，表示遊戲結束之對戰結束資訊係被傳送至中央伺服器裝置 3（步驟 ST135），而結束處理。

圖 17 係在圖 15 之步驟 ST109「對戰」所進行之處理的一部份，藉由日誌（log）管理部 161o 所進行之關於不正常結束狀態之資訊的取得處理之流程圖的一例。

(26)

再者，在此成為不正常結束之狀態係在藉由玩家而自身操作之顧客終端裝置 1 的通訊纜線 8 及電源線 9 至少一方從插座 7 被拔出時，及在顧客終端裝置 1 與對戰對手的顧客終端裝置 1 之間，發生暫時性通訊障礙而由該當顧客終端裝置 1 無法進行新對於玩家的顧客終端裝置 1 之操作或使用資訊的傳送動作時，稱為因電源不正常之瞬間或暫時性停電（瞬停）所致之狀況。然後，資訊處理部 161 係在發生成為不正常結束之狀態時，為了謀求之後遊戲的繼續進行，而進行以下的處理。即，在藉由玩家而自身操作之顧客終端裝置 1 的通訊纜線 8 從插座 7 被拔出時，因為無法進行對戰中在與其他顧客終端裝置 1 之間的用以遊戲進行之資訊的收授，故例如，對戰之顧客終端裝置 1 中之前述選擇處理時所設定之選擇號碼最小的顧客終端裝置 1，係執行將 CPU 玩家重新設定的處理，對戰之其他顧客終端裝置 1，係使用用以遊戲繼續進行之 CPU 玩家所致之模擬操作資訊，而繼續進行遊戲。又，在藉由玩家而自身操作之顧客終端裝置 1 的電源線 9 從插座 7 被拔出時亦相同，因為該當顧客終端裝置 1 不作動，故無法進行對戰中之在與其他顧客終端裝置 1 之間的用以遊戲進行之資訊的收授，而進行 CPU 玩家被重新設定的處理，對戰之其他顧客終端裝置 1，係使用用以遊戲進行之 CPU 玩家所致之模擬操作資訊，而繼續進行遊戲。此時，因為對善良的玩家不公平，故使遊戲不成立，在遊戲結束後，針對對應善良的玩家操作之顧客終端裝置 1 的遊戲實績，將其作為遊

(28)

家而電源線 9 被插入至插座 7 時，則再開啓電源。該當顧客終端裝置 1 的起動後，首先，判定於履歷記憶部 162b 是否存在有日誌資料的檔案（步驟 ST161）。該判定被否定時，則作為不是不正常結束而重新處理。另一方面，該判定被肯定時，從履歷記憶部 162b 讀取日誌資料的檔案（步驟 ST163），被讀取之日誌資料係作為不正常資訊而傳送至中央伺服器裝置 3（步驟 ST165），之後，進行日誌檔案的刪除（步驟 ST167）。再者，通訊纜線 8 從插座 7 拔出後，藉由玩家再次插入時，亦在一定期間通訊斷絕後，儲存於該當顧客終端裝置的履歷記憶部 162b 之日誌資料被傳送至中央伺服器裝置 3。

圖 19 係中央伺服器裝置 3 所致之日誌檔案的擷取處理之流程圖的一例。在中央伺服器裝置 3，藉由監視部 361g，進行從顧客終端裝置傳送來之資料是否有日誌資料的判定（步驟 ST171），該判定被否定時，則折回處理。另一方面，在該判定被肯定時，藉由監視部 361g 進行以下處理。首先，於 RAM362 的所定區域，產生以玩家資訊為基礎的不當點數（Black Point）檔案（步驟 ST173）。接著，依據接收之日誌資料，因應順位，進行被加權之不當點數的設定（步驟 ST175）。在此，順位如果為第 1 位，則作為無不當企圖（例如，原因為通訊障礙及瞬停），不當點數為 0。放槍時的順位如果為第 2 位，則作為不當企圖較低，不當點數為 1。進行放槍時的順位如果為第 3 位，則作為不當企圖較高，不當點數為 4。進行放槍時的

(29)

順位如果為第 4 位（最後一名），則作為進行不當行為（從插座 7 拔出通訊纜線 8 及電源線 8 至少一方），不當點數為 16。再者，即使沒有加權亦可，例如，僅對於最後一名賦予不當點數亦可。又，相對於順位之加權亦有各種樣態，例如，作為於劣勢側的玩家（在此為 3 位、4 位）設定不當點數之樣態亦可。

接著，如果放槍為有效，因應放槍時的點數，進行不當點數的（追加）設定（步驟 ST177）。放槍作為有效之條件，在此進行放槍之後，在所定時間以內，例如，作為於 3 分鐘以內進行不當操作之狀況。放槍時的點數如果為 8000 點以內，則作為不當企圖較低，不當點數為 2，加算於在步驟 ST175 賦予之點數。放槍時的點數如果為 8000 點以上 16000 以內，則作為不當企圖較高，不當點數為 8，加算於在步驟 ST175 賦予之點數。放槍時的順位如果為 16000 點以上，則作為進行不當行為（從插座 7 拔出通訊纜線 8 及電源線 8 至少一方），不當點數為 16，加算於在步驟 ST175 賦予之點數。所以，順位在 4 位而放槍時的點數在 16000 以上時，作為不當點數則設定 32 點數。再者，相對於放槍時的點數之加權亦有各種樣態，例如，作為僅對於最下位或劣勢側的玩家（在此為第 3 名、第 4 名）設定不當點數之樣態亦可。

然後，藉由監視部 361g，從不當者資訊記憶部 362e 讀取出與該當日誌資料之持有者相同的玩家資料，於該當玩家的不當者資訊，加算入此次算出之不當點數及 1 次不

(30)

當次數，更新寫入至不當者資訊記憶部 362e 之該當玩家的資料。再者，在初次發派日誌資料之玩家之狀況，係因為於不當者資訊記憶部 362e 不存在該當玩家的資料，故重新作成並寫入。再者，不當點數的設定係以順位與放槍時的點數進行，但是，作為僅使用任一方亦可，作為加入其他要素之樣態亦可。

圖 20 係作為使用者認證處理的一部份所執行之不當者確認處理之流程圖的一例。本流程係從顧客終端裝置 1 接收希望參加遊戲的玩家之個人資訊時起動。於不當者資訊記憶部 362e（不當 DB），判定是否有對應在玩家認證處理認證之使用者 ID 資料的不當履歷（步驟 ST181）。在不當履歷不存在時，係與不當次數為 0 且不當點數 0 之值同時（步驟 ST183），認證結果作為正常而折回處理。另一方面，在不當履歷存在時，進行從不當者資訊記憶部 362e 之不當資訊（即，不當次數）、不當點數及最近進行不當的時刻之讀取（步驟 ST185），不當履歷是否超過所定臨限值，在此係判定不當次數是否為所定次數以上（例如，3 次以上），且作為不當參數之一種的平均不當點數是否為所定值以上（例如，大於 1）（步驟 ST187）。再者，作為不當參數之一種的平均不當點數係從不當點數／不當次數的運算求出。因為平均不當點數超過 1 係可判斷為不當操作的可能性較高。在該判定被否定時，則不當企圖作為較低，認證結果判斷為正常，設定不當次數且由不當點數所構成之不當者等級（步驟 ST189），允許參加遊

(31)

戲。另一方面，在該判定被肯定時，則進行（現在時刻－最後不當時刻）是否等於或小於（3 小時＋（不當次數－3）× 24 小時）的判定（步驟 ST191）。例如，不當次數為 5 次，從最後不當時刻未經過 51 小時時，前述判定係被否定。此係對於從最後不當行為長時間未進行不當之玩家，亦加入不當次數，即賦予更正機會，以時間方向緩和限制。在該判定被否定時，則作為以更正之可能性較高，認證結果作為正常，而允許參加遊戲（步驟 ST189）。再者，於步驟 ST189 之對戰遊戲中，於對戰畫面一併記入有通知不當者彼此之對戰的所定標記（例如，如圖 21 所示，於畫面所定位置一併記入有「罰則模式」）。

另一方面，前述判定被肯定時，則認定為慣犯之不當者，進行禁止參加遊戲的處理（步驟 ST193）。作為禁止參加遊戲的處理，係例如於顧客終端裝置 1 的監視器 11 顯示禁止遊玩的訊息。

藉由圖 20 的處理，可進行與圖 14 之步驟 ST75 的不當者等級之異同的判定處理。即，在圖 14 的步驟 ST75，以作為不當者之等級相等的玩家彼此進行對戰遊戲，限制與善良的玩家之對戰，故可極力防止善良的玩家蒙受因為不當操作之不愉快之可能性。例如，利用作為不當參數之一種的後述惡質度，可使相同或者接近之不當者等級的玩家彼此進行對戰。此時，如前述圖 21 所示，於對戰者的選擇畫面之適切處，或遊戲中之遊戲畫面的適切處，進行於個別或本對戰遊戲僅藉由不當者進行之要旨的顯示或者

(32)

警告，而可謀求不當操作的抑止。

再者，所謂不當者等級係不當參數之一種，作為前述平均不當點數而以不當點數與不當次數之比例運算亦可。進而，作為不當參數，採用以下計算式運算之惡質度亦可。

$$\text{惡質度} = \text{INT} \left( \left( \text{不當點數} / \text{不當次數} \right) / 4 \right)$$

例如，不當點數為 28，不當次數為 5 次時，由上述計算式，可知惡質度為 1。

再者，本發明係可採用以下之樣態。

(A) 於本實施樣態中，已針對藉由顧客終端裝置 1 執行之對戰遊戲為麻將遊戲之狀況進行說明，但是，為其他之以複數玩家進行的遊戲之形態亦可。例如，卡片遊戲、圍棋遊戲、將棋遊戲、射擊遊戲、賽車遊戲等之樣態亦可。

(B) 於本實施形態中，已針對具備店舖伺服器裝置 2 之狀況加以說明，但是，作為顧客終端裝置 1 經由網路而連接於中央伺服器裝置 3 之樣態亦可。

(C) 於本實施形態中，已以在遊戲繼續時從硬幣受理部 15 使用硬幣投入之狀況為例加以說明，但是，並不限定於此。例如，硬幣之外，使用卡片等來受理之狀況亦可。

(D) 於本實施形態中，中央伺服器裝置 3、店舖伺

(33)

服器裝置 2 及顧客終端裝置 1 的連接（網路）構造亦不限定於圖 1 所示者。例如，作為不使用店舖伺服器裝置 2 之顧客終端裝置 1 與中央伺服器裝置 3 的連接樣態，係可舉出環狀型、樹狀型、星狀型等之各種連接樣態。於該狀況係樹狀型之連接形態為佳。又，作為利用使顧客終端裝置 1 具有中央伺服器裝置 3 的功能，將顧客終端裝置 1 之一作為主機終端裝置，與其他顧客終端裝置 1 連接之樣態亦可。又，作為使店舖伺服器裝置 2 具有中央伺服器裝置 3 的功能，與店舖內的顧客終端裝置 1 連接之樣態亦可。如圖 1 所示，於中央伺服器裝置 3 與顧客終端裝置 1 之間，設置店舖伺服器裝置 2，以中央伺服器裝置 3、店舖伺服器裝置 2、顧客終端裝置 1 分散處理之樣態為佳。此時，於各店舖設置店舖伺服器裝置 2，於該店舖伺服器裝置 2 連接各顧客終端裝置 1 為佳。

（E）於本實施形態中，作為對於不當者之罰則，因應不當等級而禁止參加對戰遊戲，但是，對於進行過不當操作者，僅所定期間禁止參加遊戲之樣態亦可。

（F）作為對於不當者之罰則係參加遊戲的禁止之外，亦可為點數賦予的限制、更低之點數的賦予或進行點數的全部或一部份的沒收。又，點數之外，亦可為道具賦予的限制、更少之道具數量的賦予或進行道具的全部或一部份的沒收。進而，為段位的降格、稱號的取消處理亦可，又，為對於對戰遊戲賦予所定不利條件（例如，減低點數棒的點數等）的處理亦可。該等的處理亦可有助於不當操



(35)

算出對於前述不當結束之玩家，判定是否成為所定罰則的對象之不當參數。

進而，利用經由網路而相互交換資訊，可執行對戰遊戲的遊戲終端裝置；係具備：玩家識別手段，係於遊戲的開始前，識別玩家；不正常結束判定手段，係判定進行中的遊戲已不正常結束；不當結束判定手段，係判定前述不正常結束是否為起因於玩家的不當操作之遊戲的不當結束；及不當參數計算手段，係計算出對於前述不當結束之玩家，判定是否成為所定罰則的對象之不當參數。

依據該等構造，以個別複數遊戲終端裝置而玩家進行遊戲操作時，該操作資訊係經由網路而相互交換，在複數終端裝置間執行對戰遊戲。借由玩家識別步驟，於遊戲的開始前進行玩家的識別，藉由不正常結束判定步驟，於遊戲的進行中判定不正常結束時，則藉由不當結束判定步驟，進行前述不正常結束是否起因於玩家的不當操作之遊戲的不當結束之判定，並藉由不當參數計算步驟，對於前述不當結束之玩家，進行是否成為罰則的對象之判定。所以，以更高精度判斷遊戲的不正常結束是否因玩家之不當操作所致者，有助於抑止玩家的不當操作之同時，更可保持在善良玩家之間的公平性。

前述不當結束判定步驟，係由從在不正常結束時間點的該當玩家操作之遊戲終端裝置的對戰遊戲之狀況，設定不當點數的步驟所構成；前述不當參數計算步驟，係累積不正常結束次數之步驟、將設定之不當點數累積至目前為

(38)

圖 6 係揭示店舖伺服器裝置之一實施形態的硬體構成圖。

圖 7 係揭示關於本發明之中央伺服器裝置之一實施形態的硬體構成圖。

圖 8 係中央伺服器裝置之控制部的功能構成圖。

圖 9 係表示中央伺服器裝置的動作之流程圖的一例。

圖 10 係揭示圖 9 所示之步驟 ST5 (對戰者決定處理) 之詳細流程圖的一例。

圖 11 係等待畫面之畫面圖的一例。

圖 12 係表示選擇之結果的等待畫面的一例。

圖 13 係揭示圖 10 所示之步驟 ST67 的處理 (待機狀態的處理) 之詳細流程圖的一例。

圖 14 係揭示圖 10 所示之步驟 ST57 的處理 (玩家的選擇處理) 之詳細流程圖的一例。

圖 15 係表示顧客終端裝置的動作之流程圖的一例。

圖 16 係表示對戰狀況的對戰畫面之畫面圖的一例。

圖 17 係在圖 15 之步驟 ST109「對戰」所進行之處理的一部份，藉由日誌 (log) 管理部所進行之不正常結束資訊的取得處理之流程圖的一例。

圖 18 係顧客終端裝置的起動時之處理的一部份，藉由日誌資料管理部所進行之日誌資料的處理之流程圖的一例。

圖 19 係中央伺服器裝置所致之日誌檔案的擷取處理之流程圖的一例。

(39)

圖 20 係在使用者認證處理的一部份所執行之不當者  
確認處理之流程圖的一例。

圖 21 係不當者彼此所致之對戰畫面之畫面圖的一例。

### 【主要元件符號說明】

- 1：顧客終端裝置
- 2：店舖伺服器裝置
- 3：中央伺服器裝置
- 7：插座
- 8：通訊纜線
- 8a、9a：插頭
- 9：電源線
- 11、21：監視器
- 11a：觸控面板
- 12、22：揚聲器
- 13：讀卡機
- 14：指紋認證部
- 14a：CCD攝像機
- 15、24：硬幣受理部
- 16、26、36：控制部
- 161、261、361：資訊處理部（CPU）
- 162、262、362：RAM
- 163、263、363：ROM

(40)

171：外部輸出入控制部  
172：外部機器控制部  
18、28、38：網路通訊部  
111、211：描繪處理部  
121、221：聲音再生部  
161：資訊處理部  
161a：道具授予部  
161b：成績判定部  
161c：桌選擇部  
161d：道具移動部  
161f：段位決定部  
161g：稱號參數計算部  
161h：稱號賦予部  
161k：生命值評估部  
161l：遊戲成績評估部  
161m：繼續條件設定部  
161n：繼續參加允許部  
161o：日誌資料管理部  
162a：段位記憶部  
162b：履歷記憶部  
162c：稱號記憶部  
162d：生命值記憶部  
162e：遊戲成績記憶部  
162f：繼續條件記憶部

(41)

23：卡 片 支 付 部

25：個 人 卡 片 販 賣 機

1a：介 面 部

361a：受 理 部

361b：選 擇 部

361c：待 機 部

361d：第 1 執 行 部

361e：第 2 執 行 部

361g：監 視 部

362a：玩 家 資 訊 記 憶 部

362b：段 位 記 憶 部

362c：稱 號 記 憶 部

362d：履 歷 記 憶 部

362e：不 當 者 資 訊 記 憶 部

T：時 間 計 數

400、410：等 待 畫 面

401～404，411～414：玩 家 資 訊

401a、404a、411a、412a、414a：名 稱

401b、404b、411b、412b、414b：稱 號

401c、404c、411c、412c、414c：段 位

510：對 戰 畫 面

511、512：手 牌

513：牌 堆

514：捨 棄 牌

(42)

516：按鍵

T：時間計數

TAMX：所定時間

WN：玩家的總數

DN：所定值

## 五、中文發明摘要

發明之名稱：遊戲終端裝置、遊戲管理系統及遊戲管理方法

本發明係在複數顧客終端裝置間進行對戰遊戲的遊戲管理方法。於遊戲的開始前先識別玩家，於遊戲的進行中判定遊戲的不正常結束已發生時，則判定不正常結束是否起因於玩家的不當操作之遊戲的不當結束，並對於不當結束之玩家，判定是否成為罰則的對象。而以更高精度判斷遊戲的不正常結束是否因玩家之不當操作所致者，有助於抑止玩家的不當操作之同時，更可保持在善良玩家之間的公平性。

## 六、英文發明摘要

發明之名稱：

圖 1

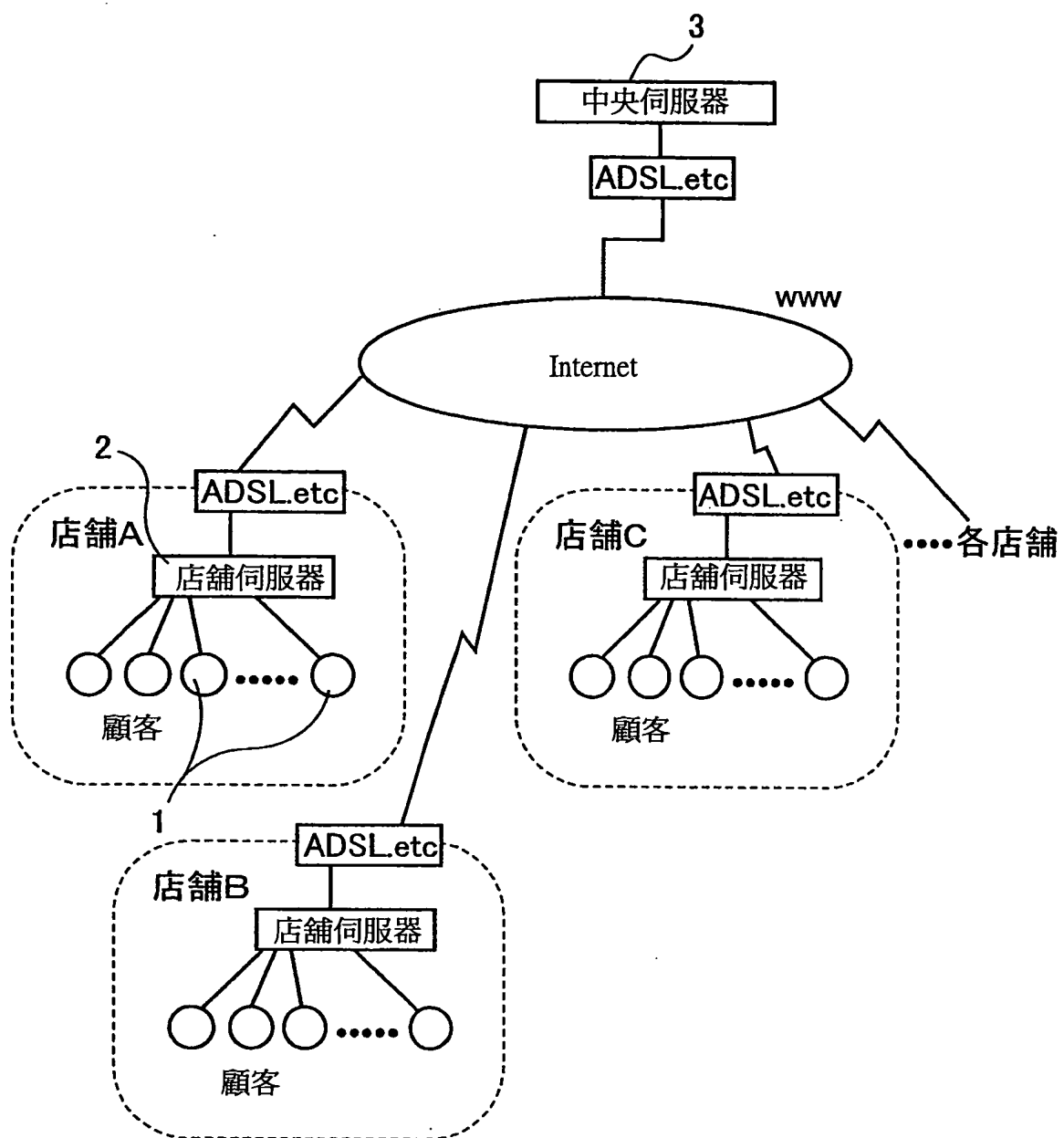




圖2

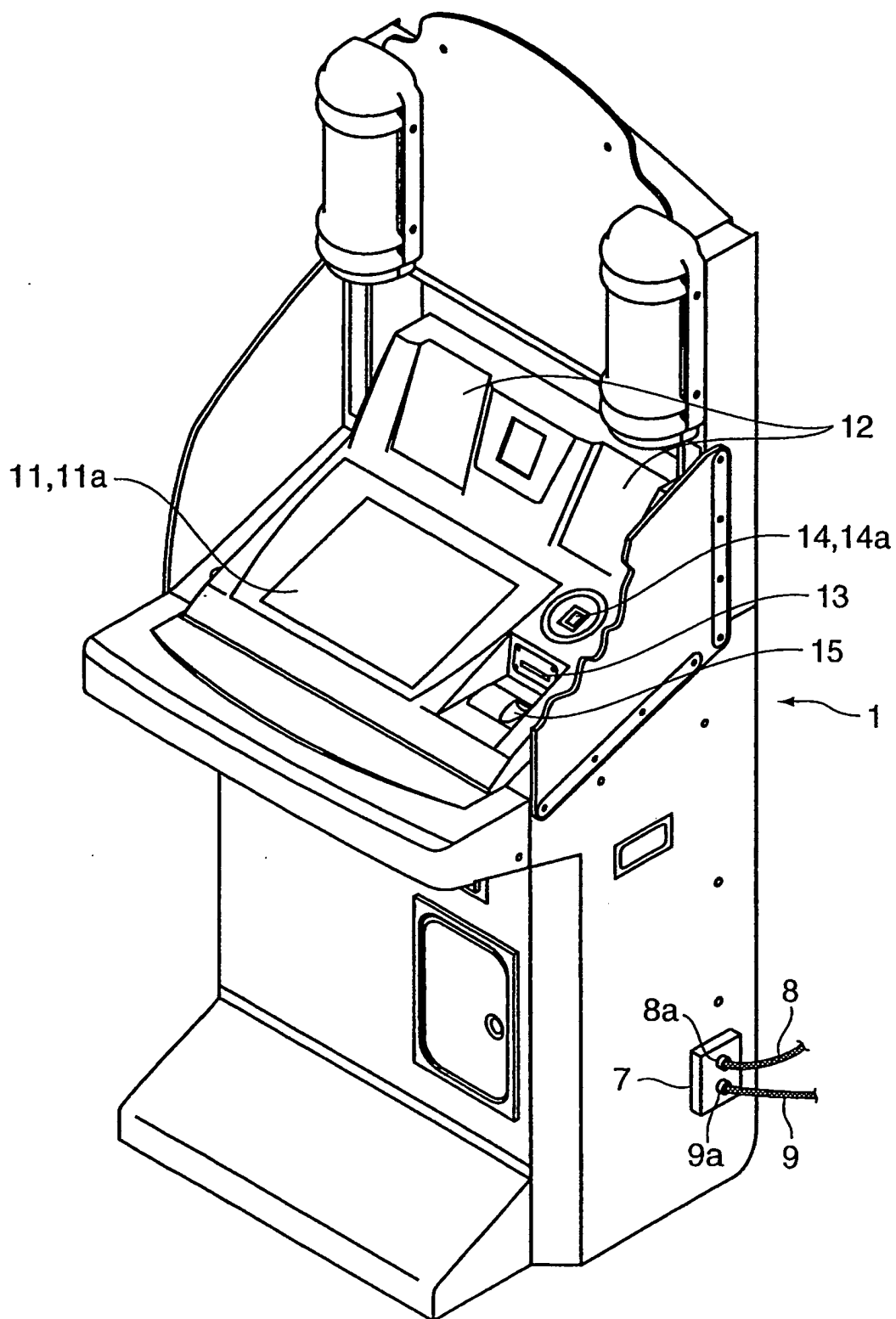


圖3

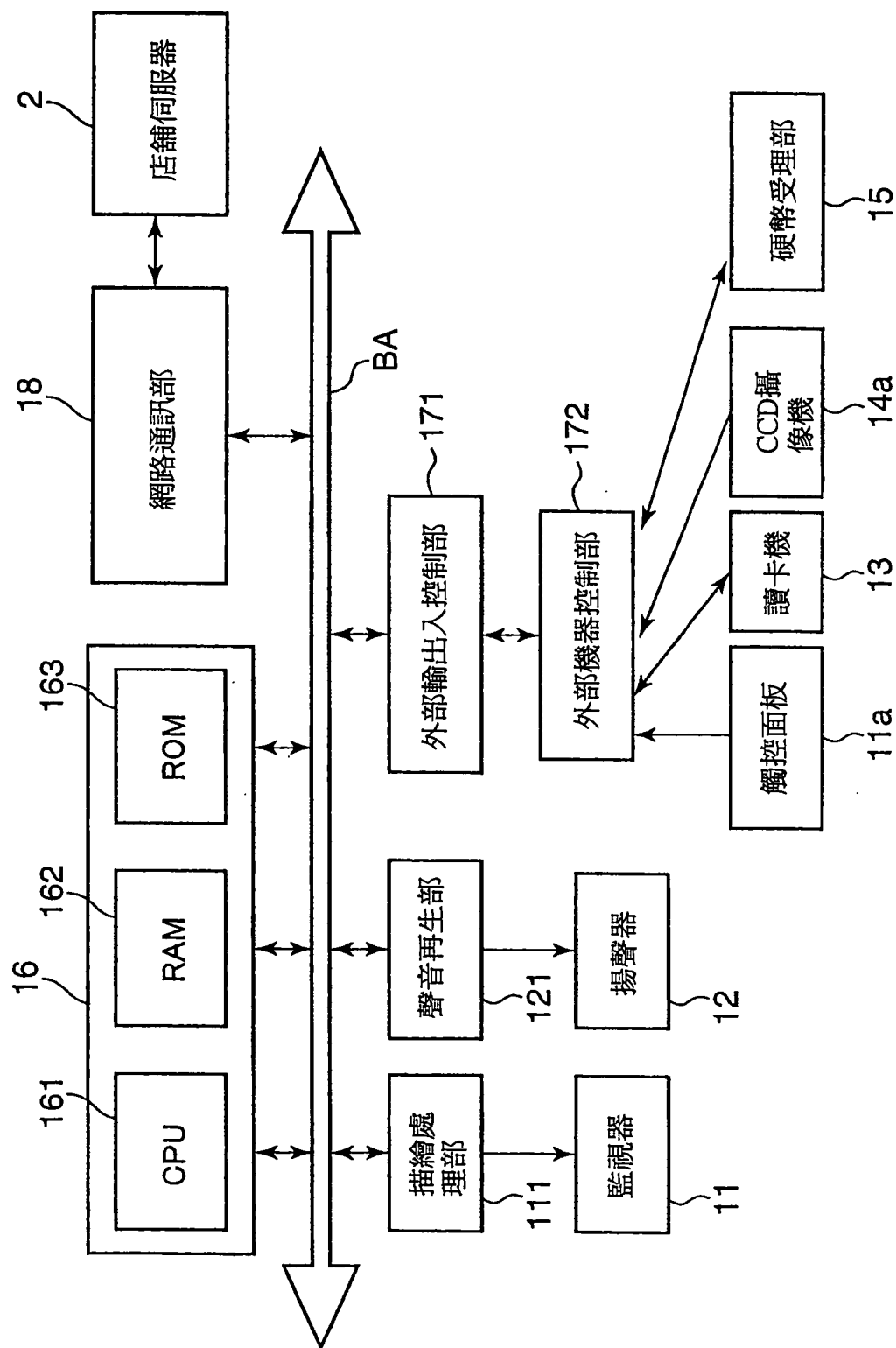


圖 4

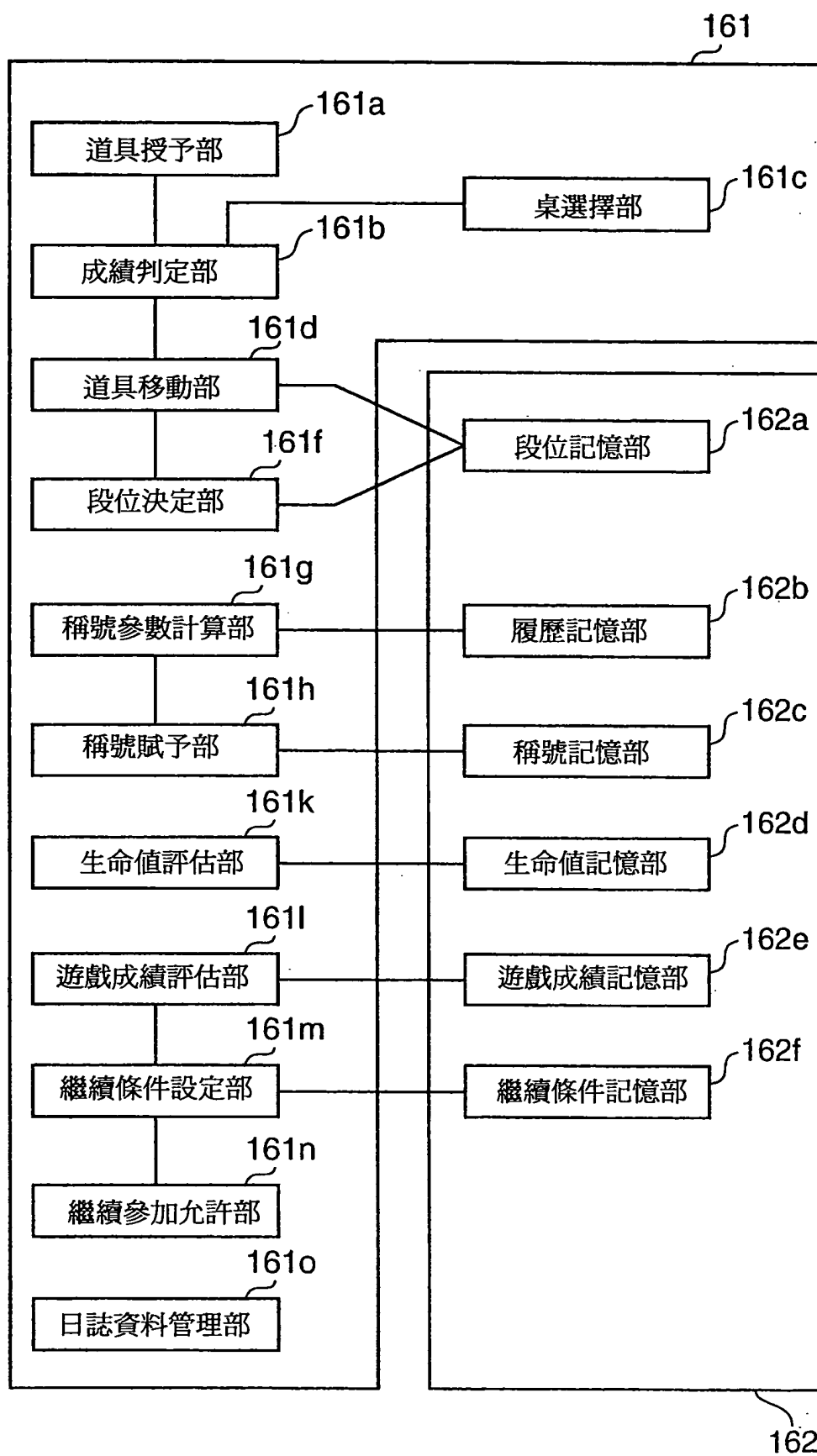


圖5

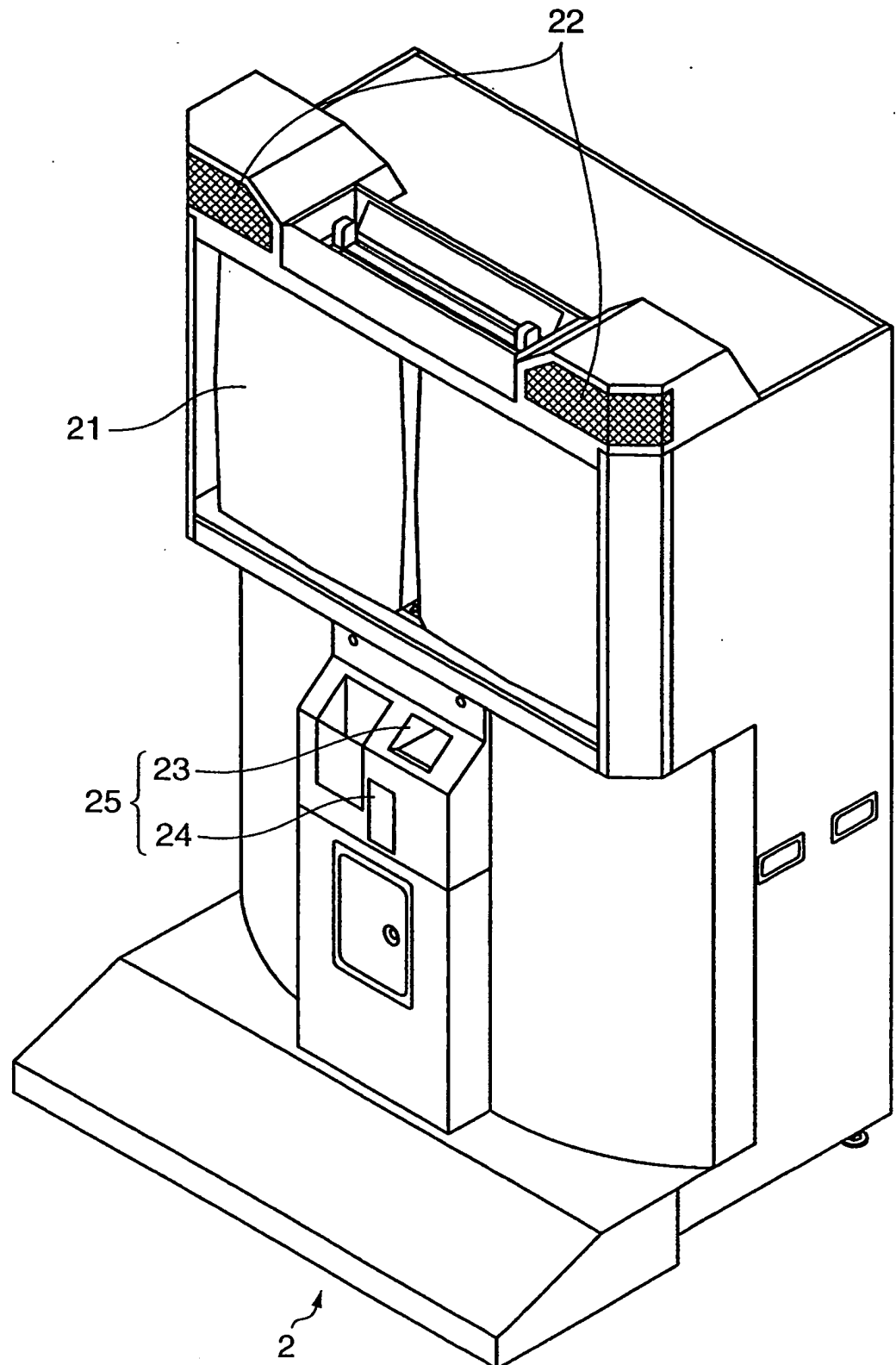


圖6

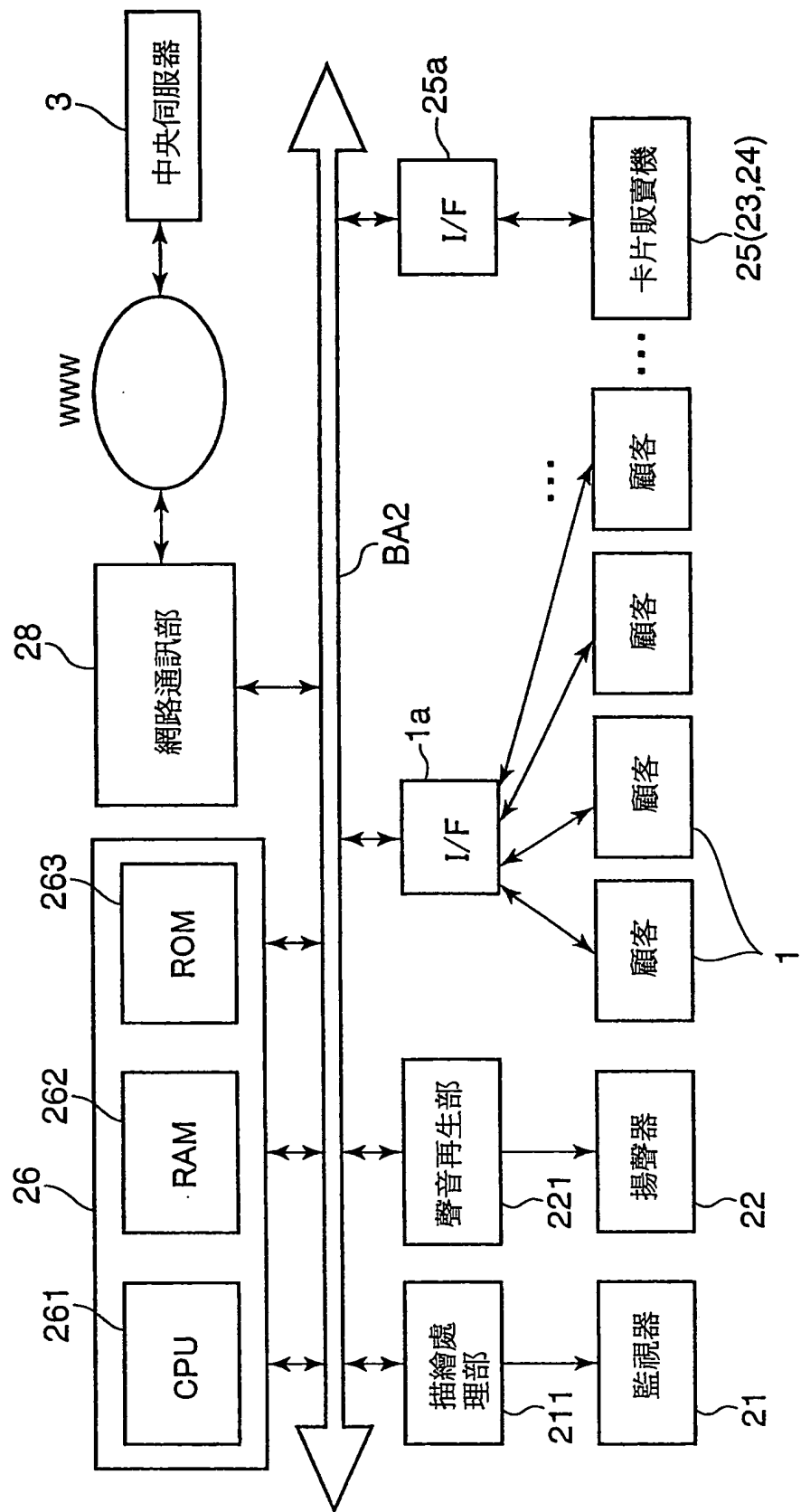


圖 7

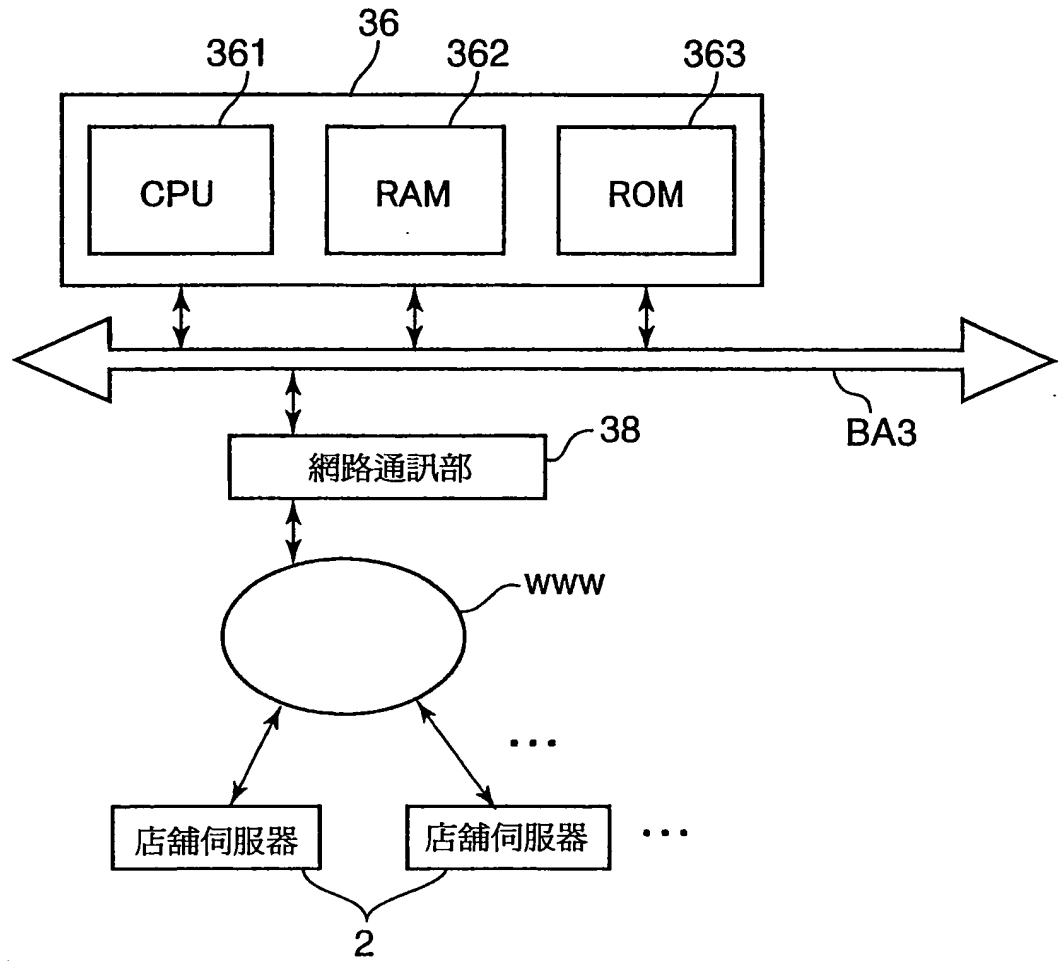


圖8

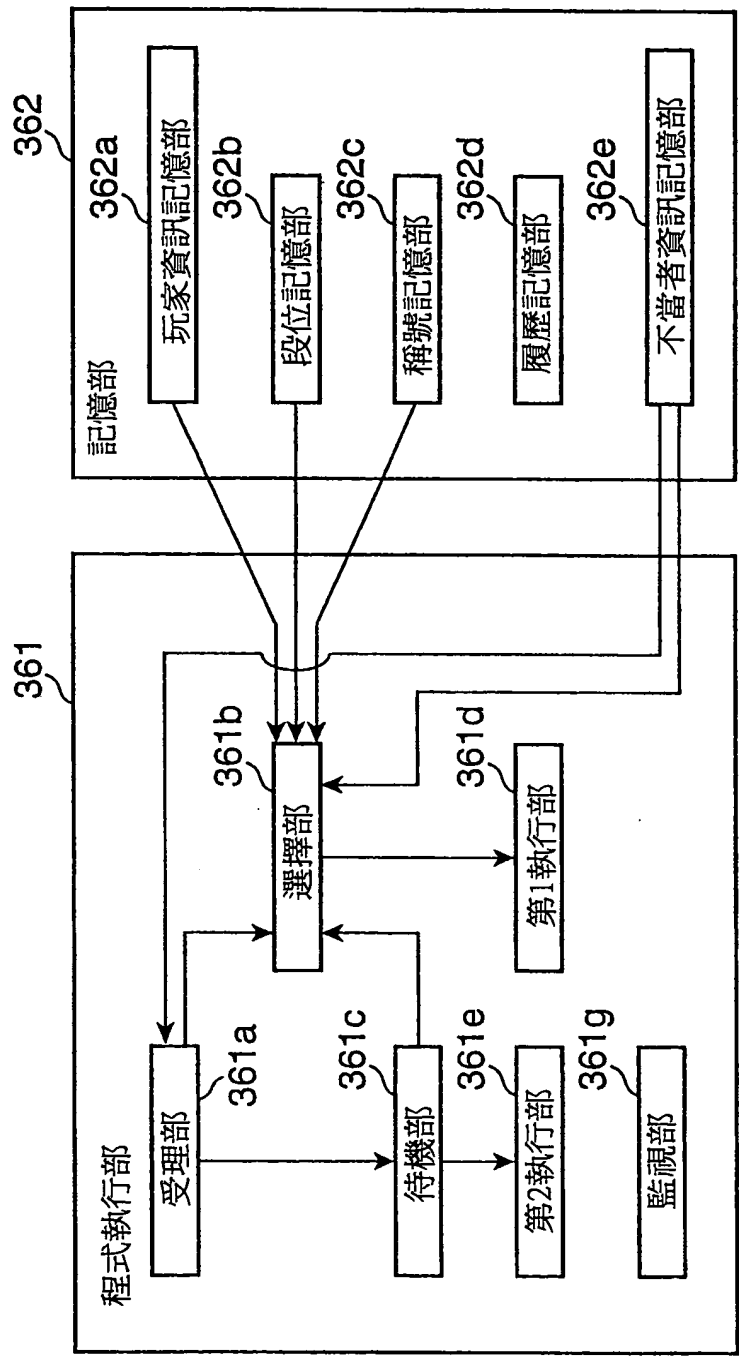


圖 9

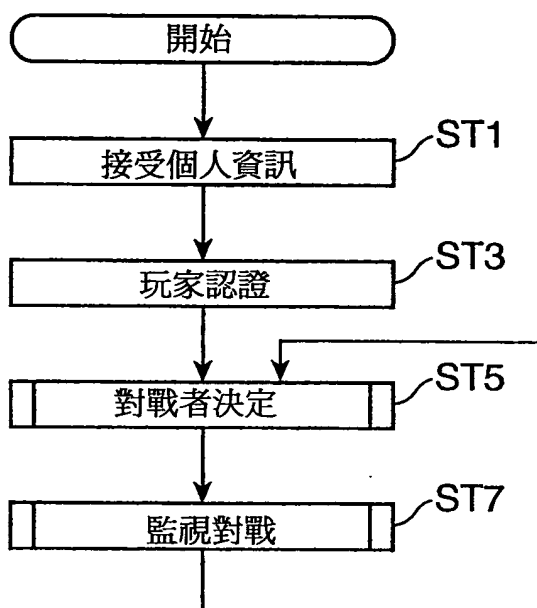




圖 10

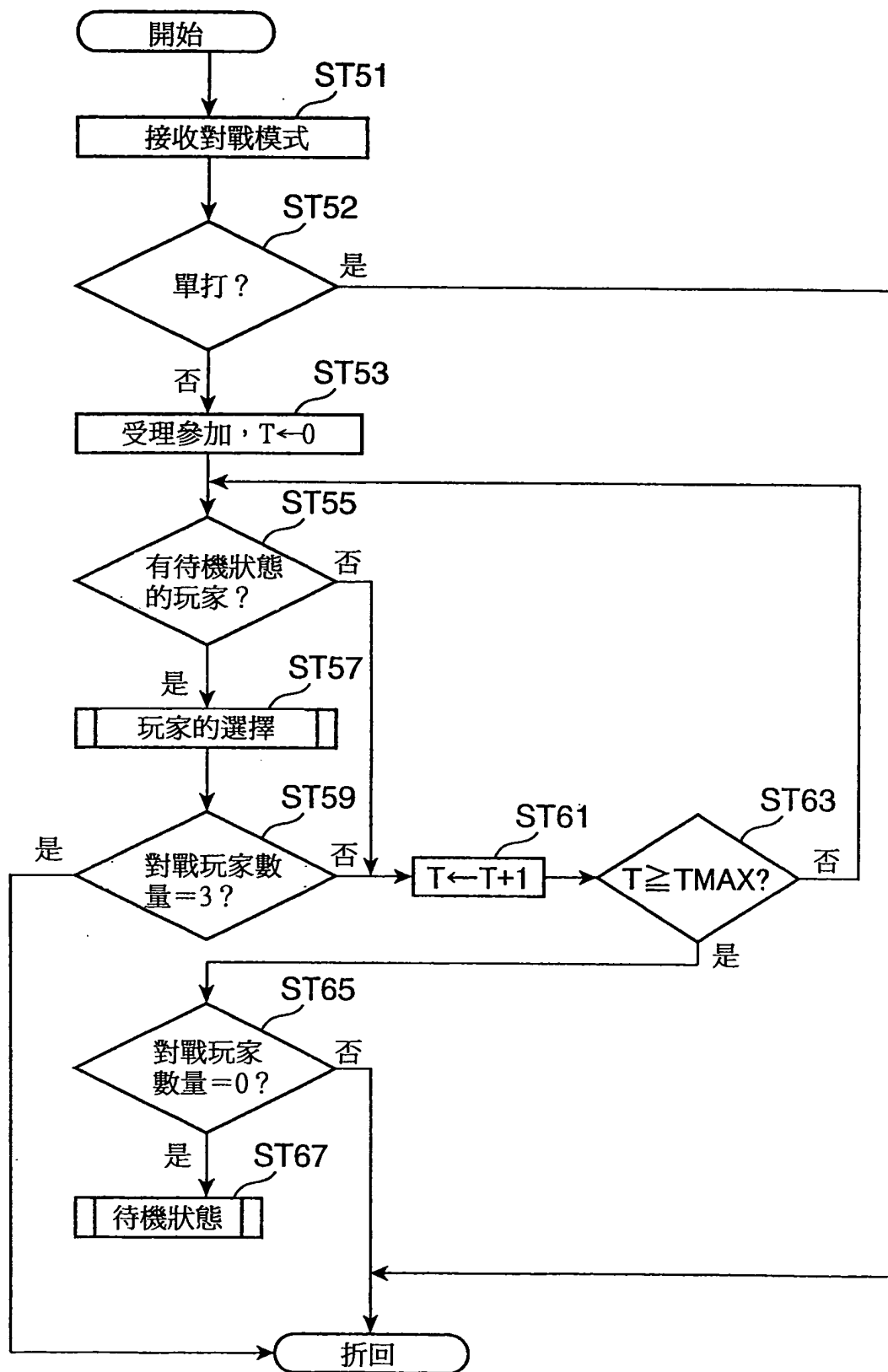


圖11

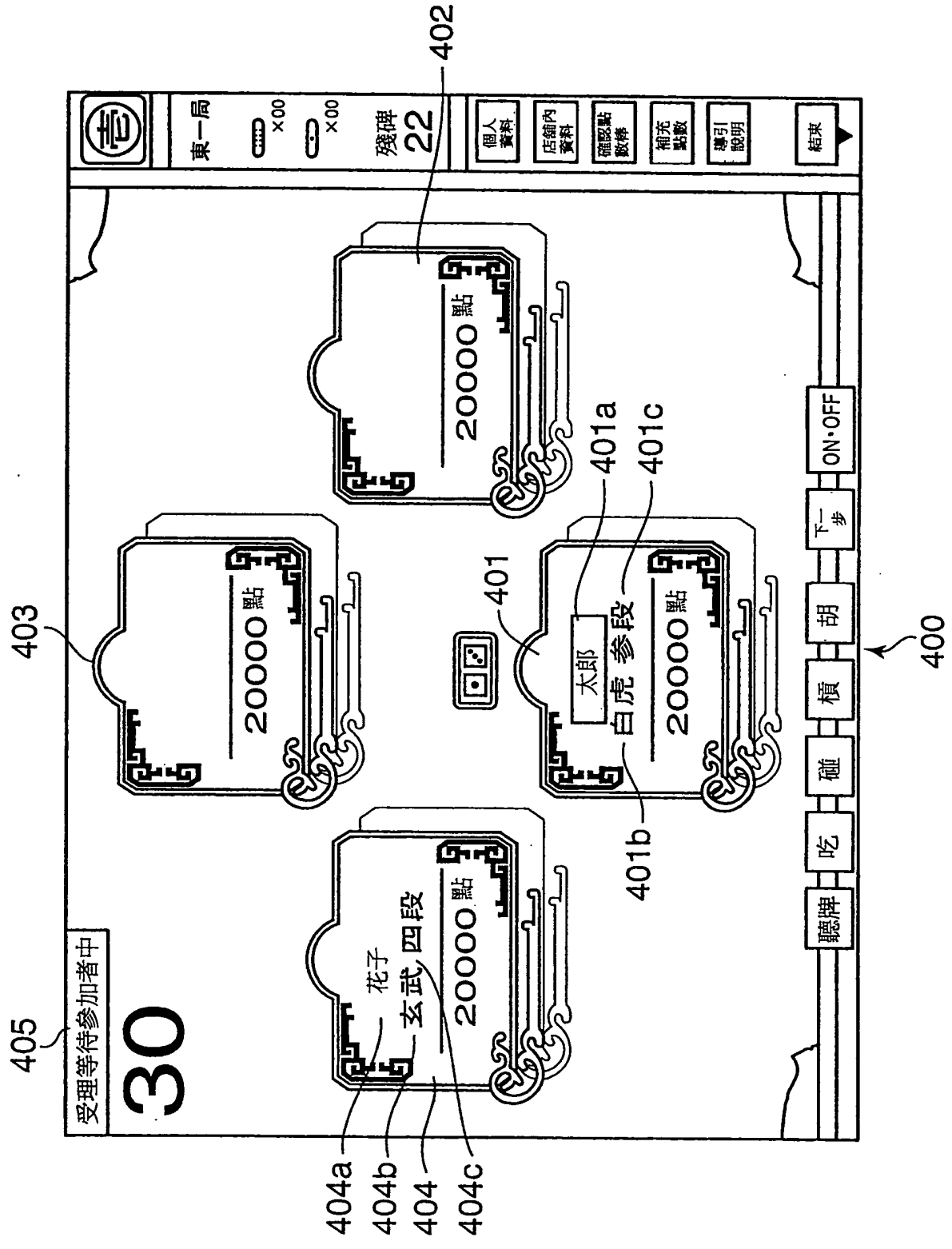


圖12

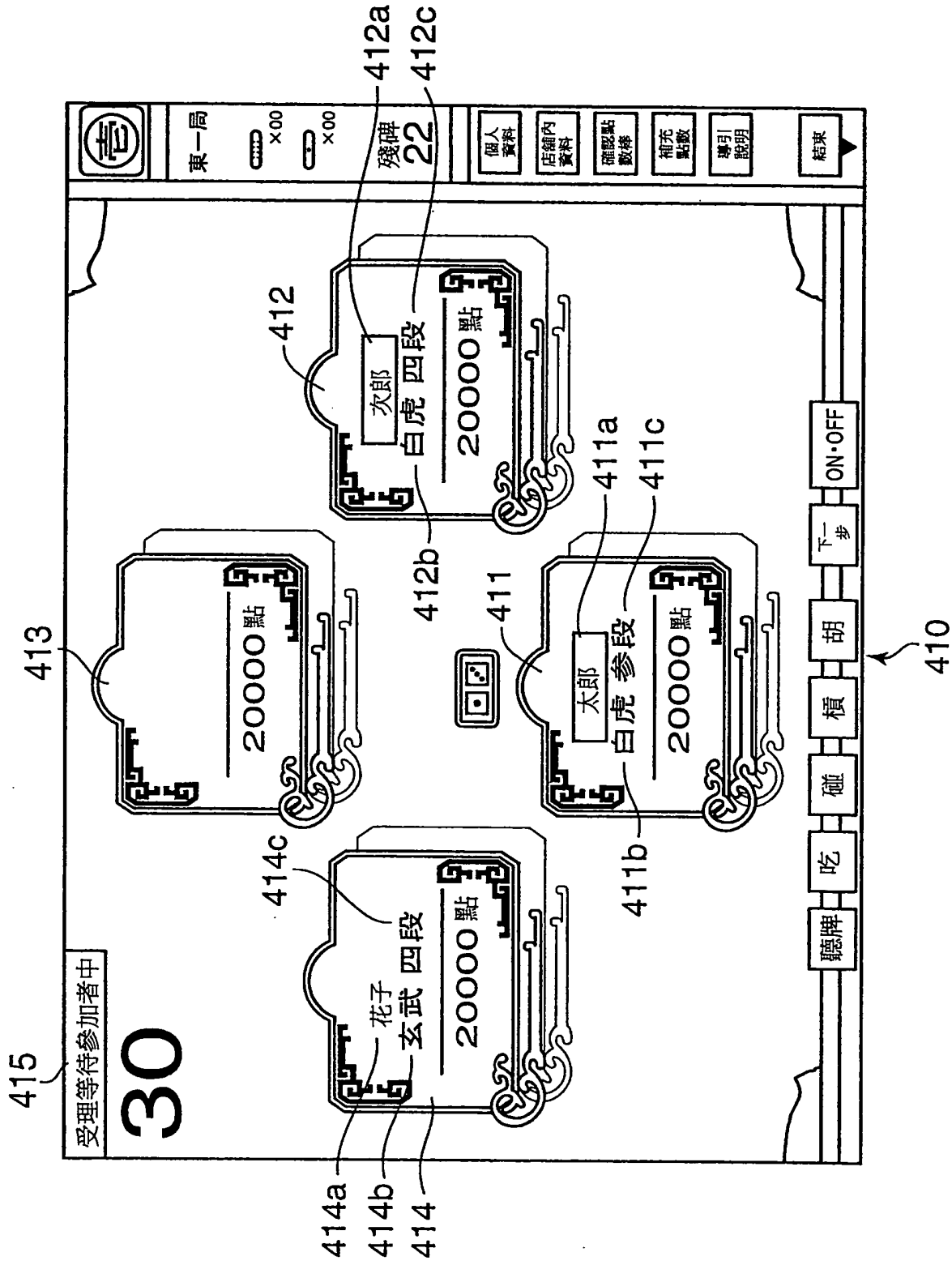


圖 13

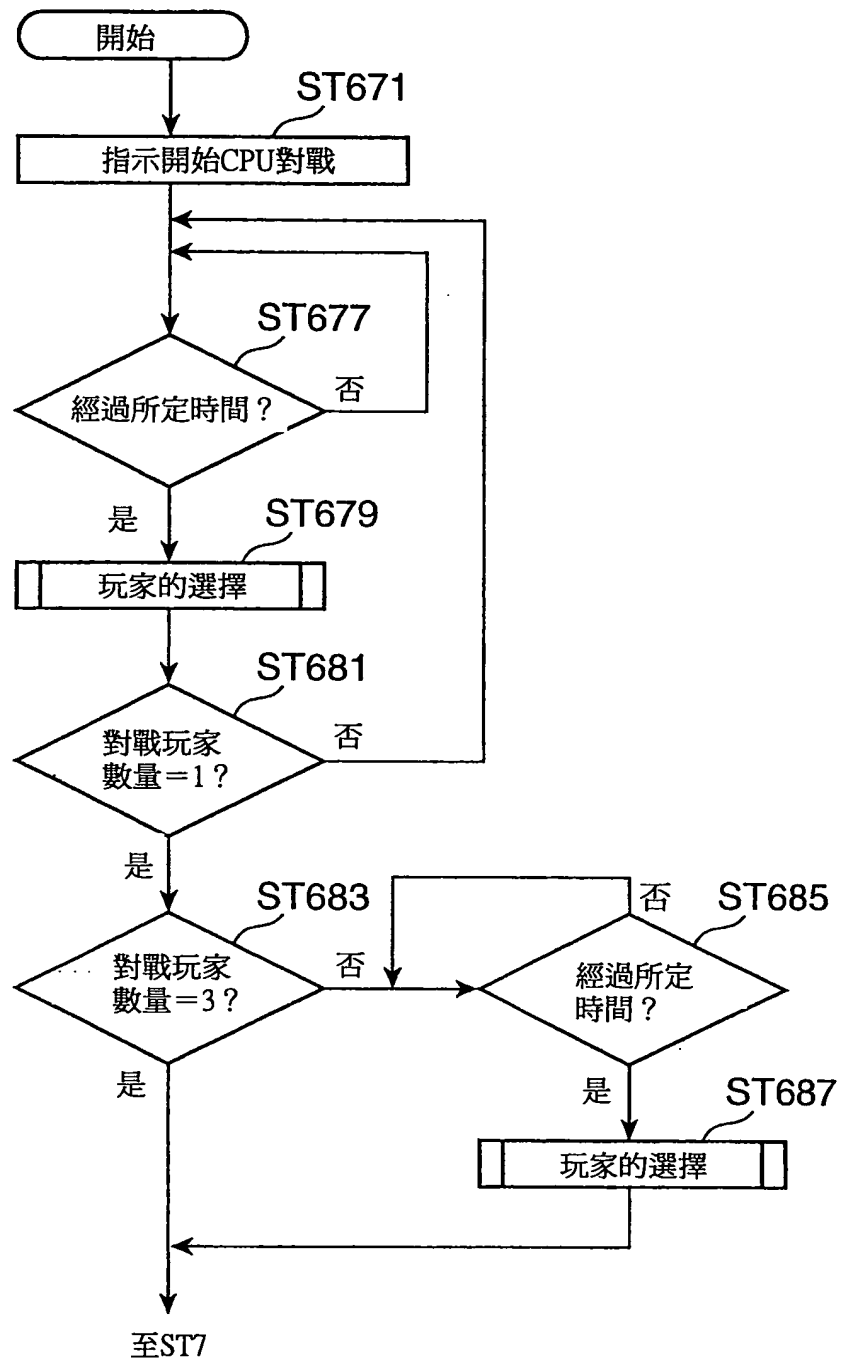


圖14

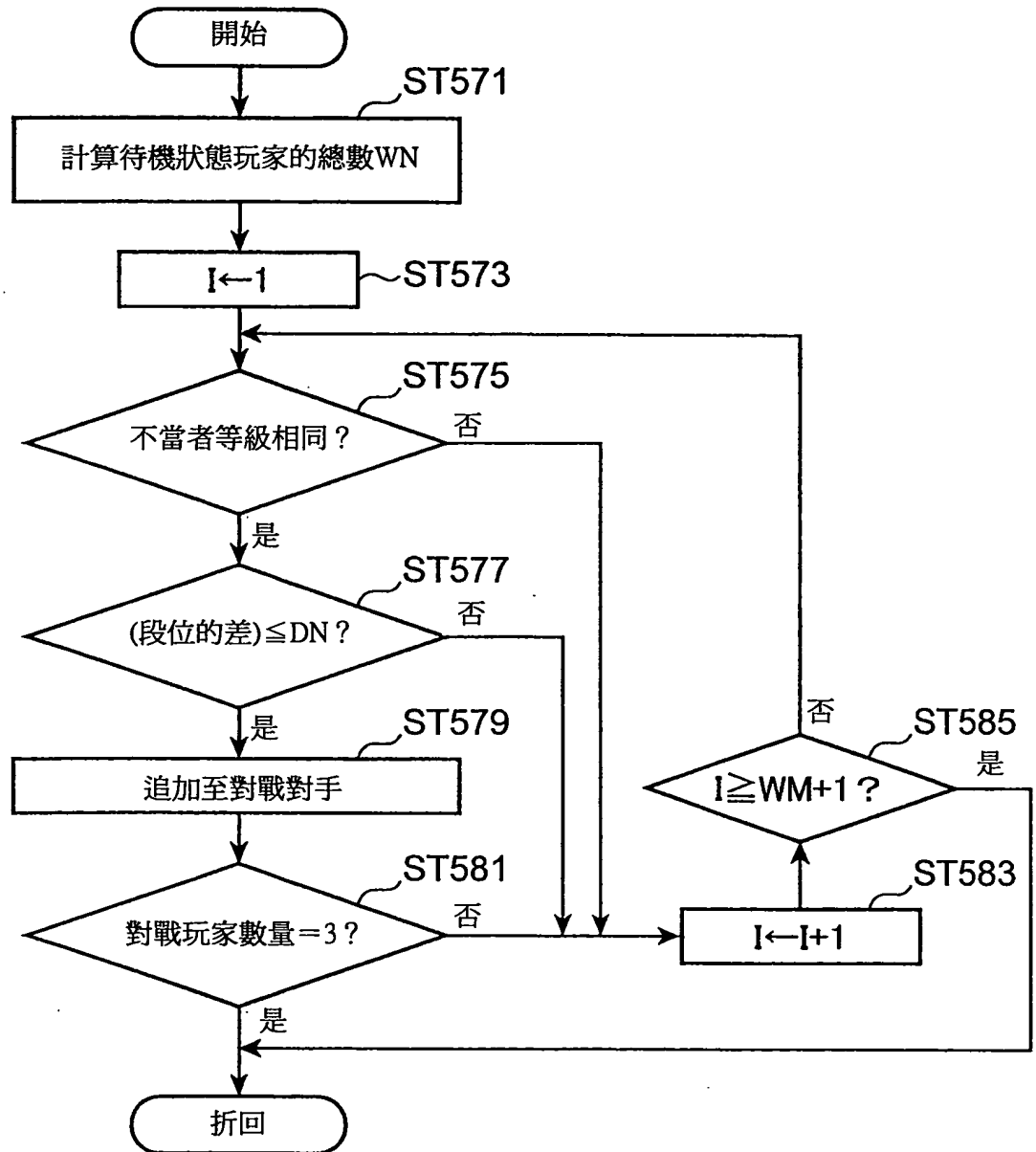


圖 15

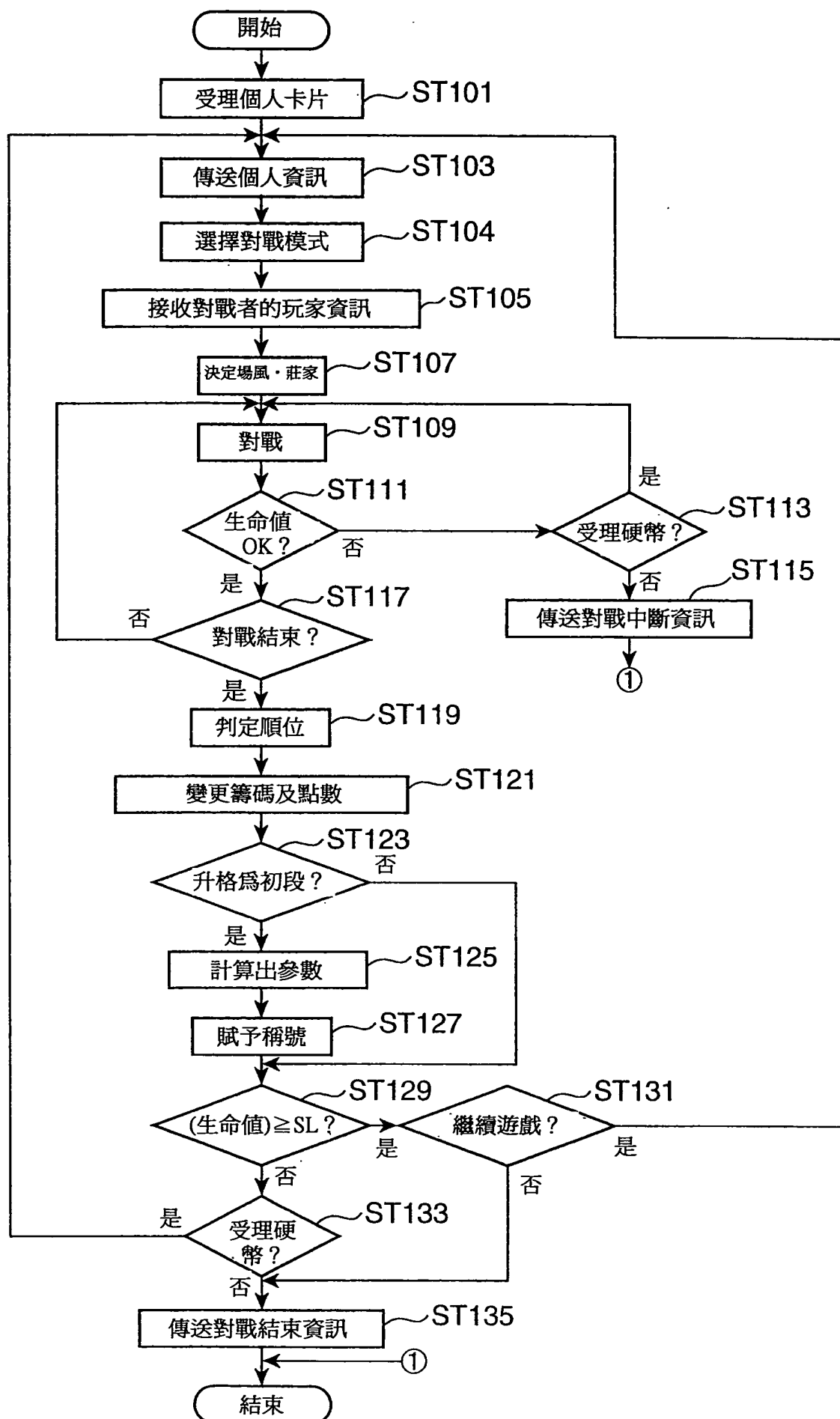


圖16

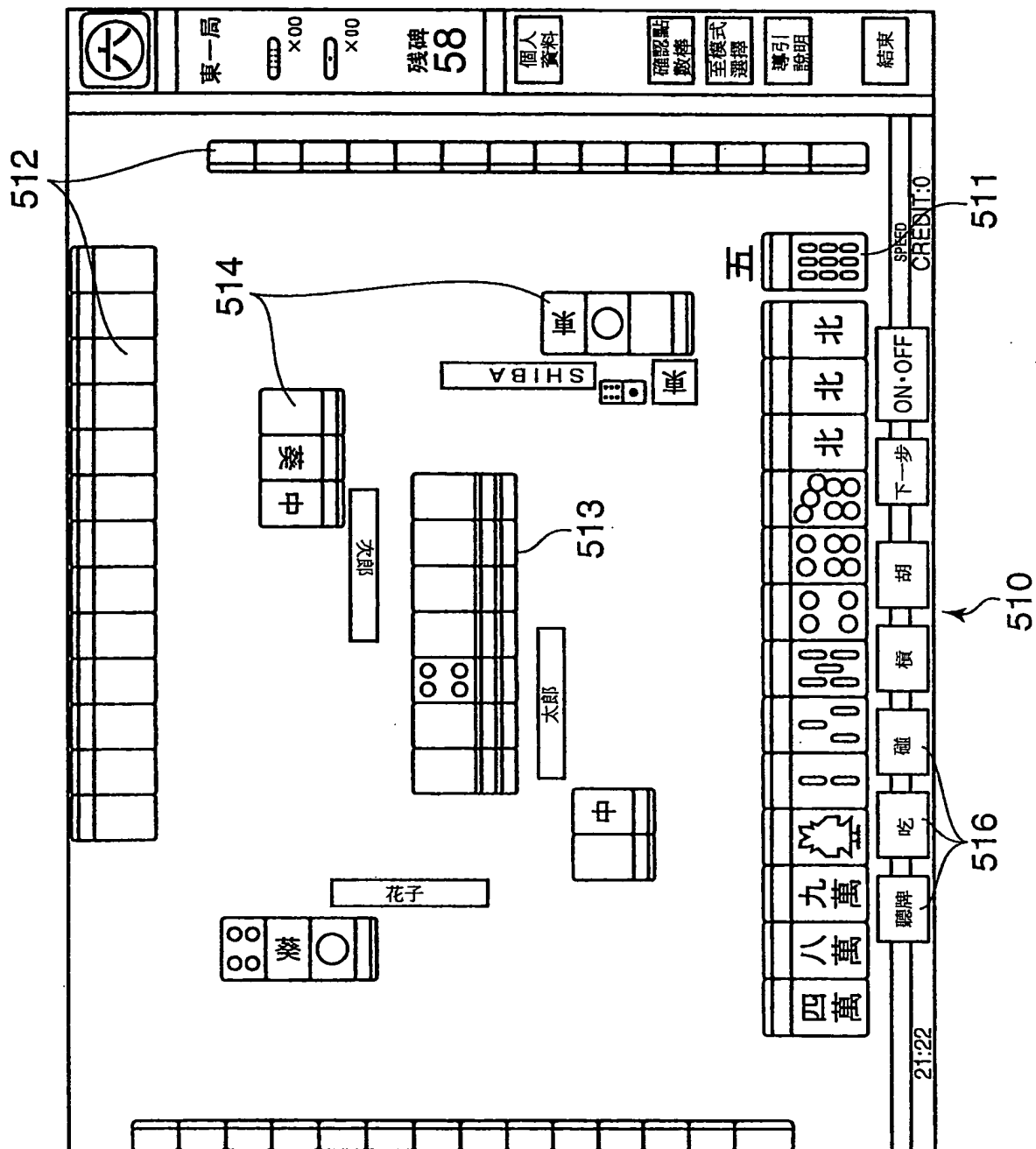


圖 17

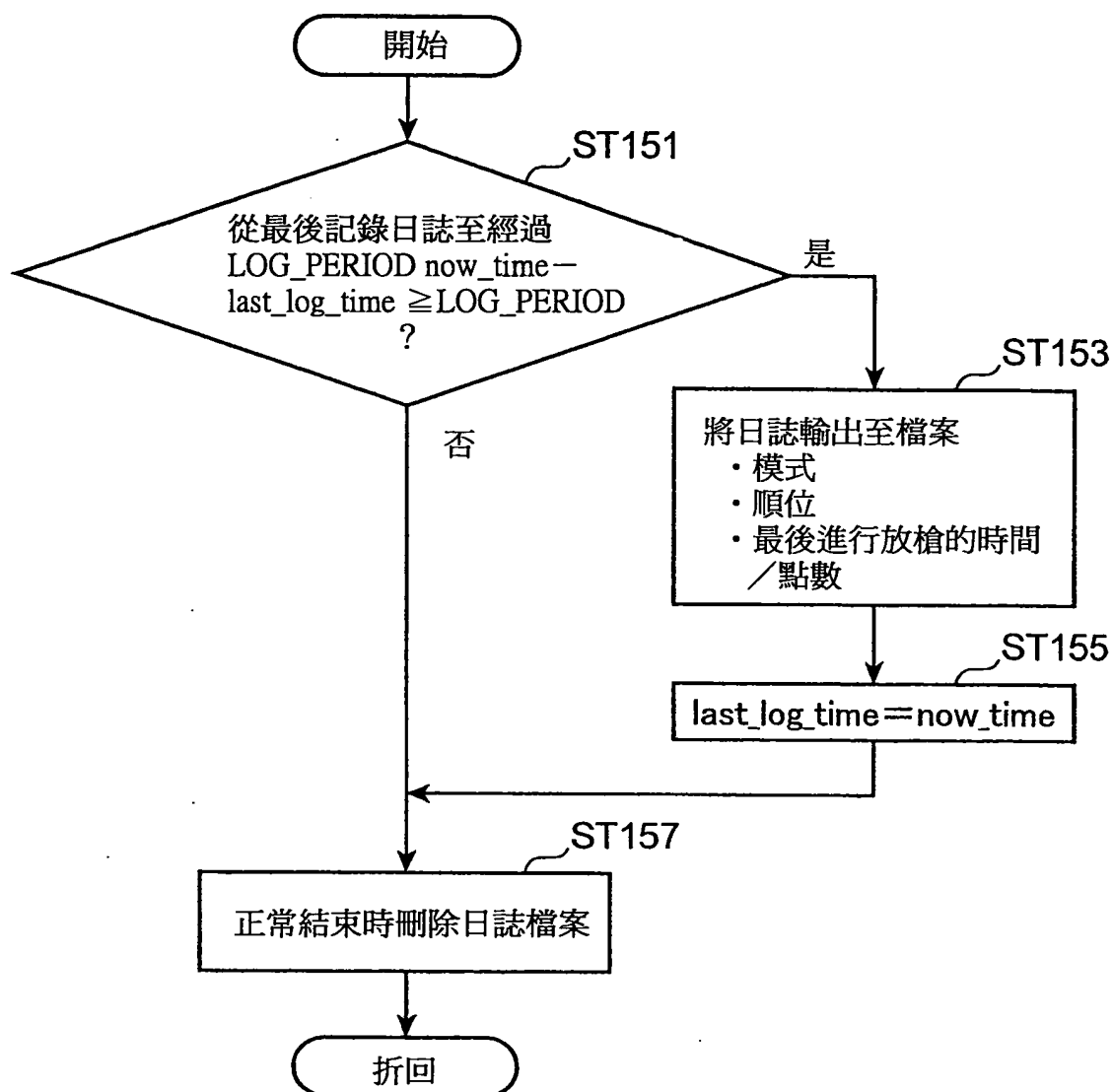




圖 18

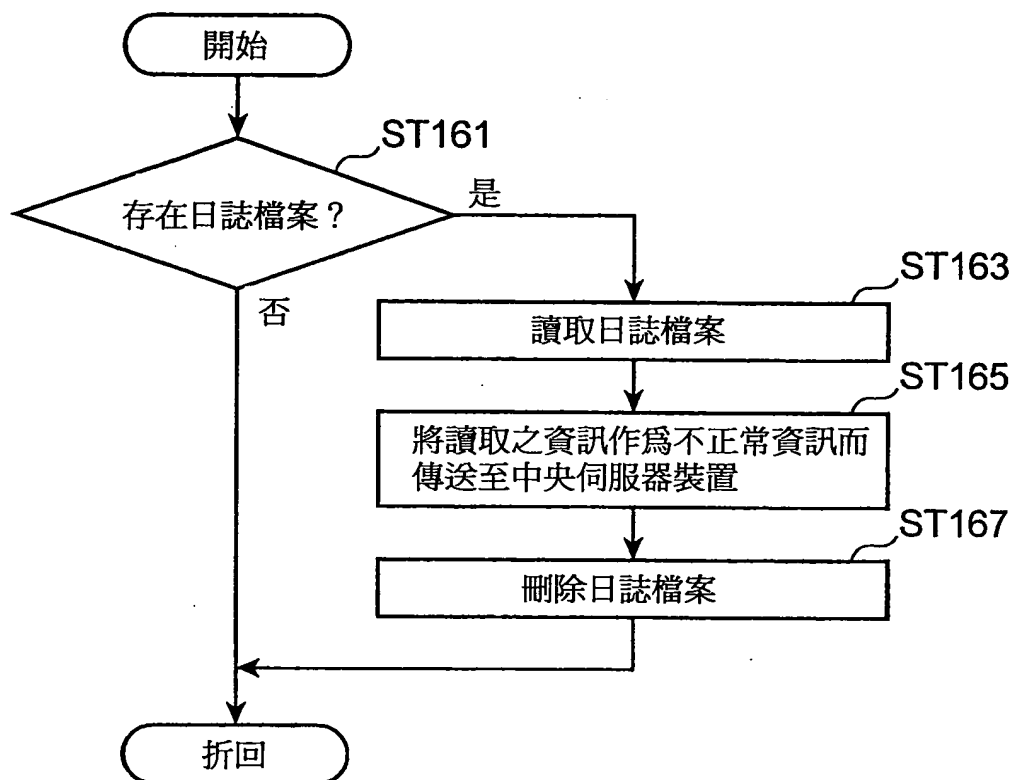


圖 19

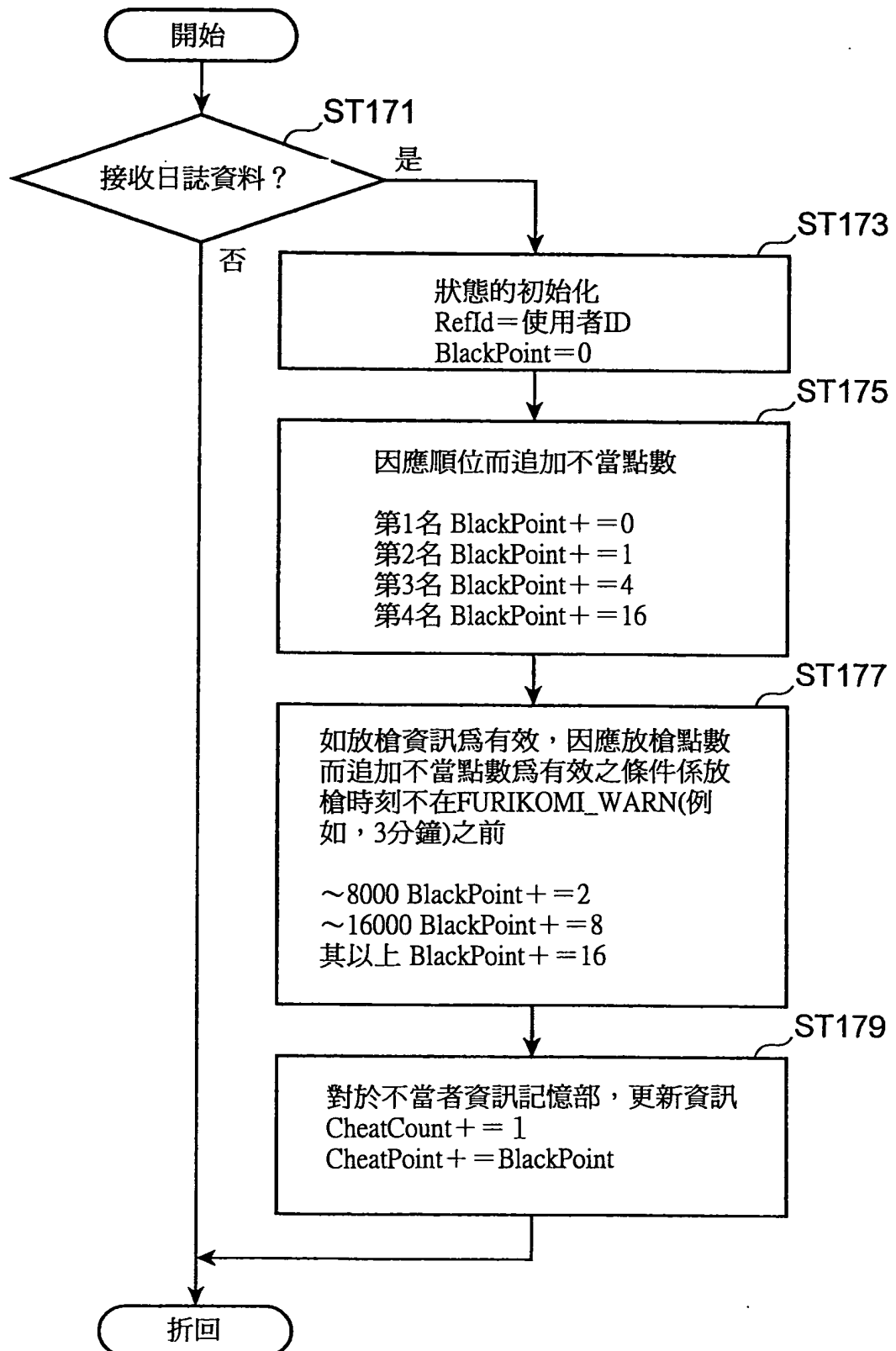


圖20

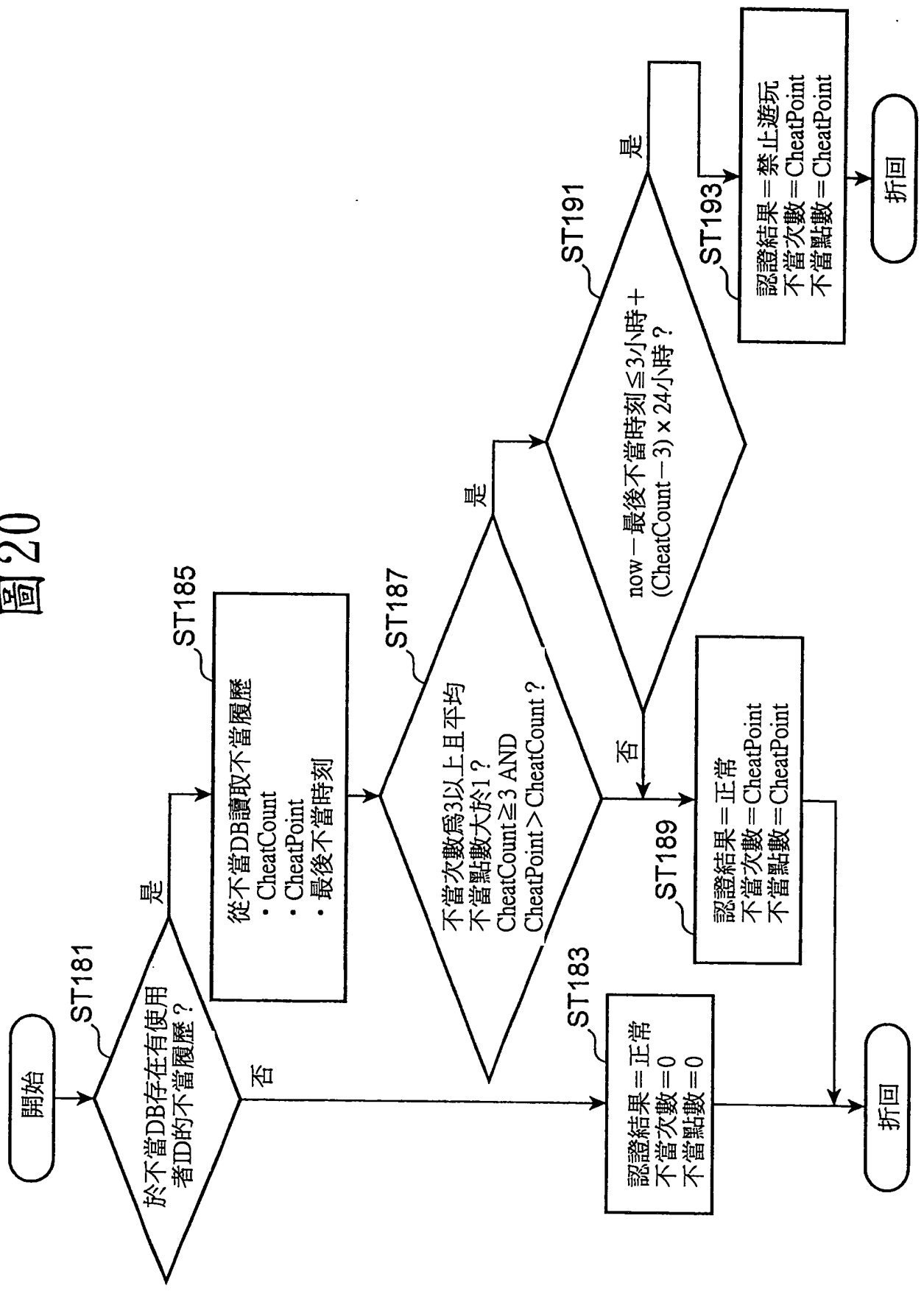
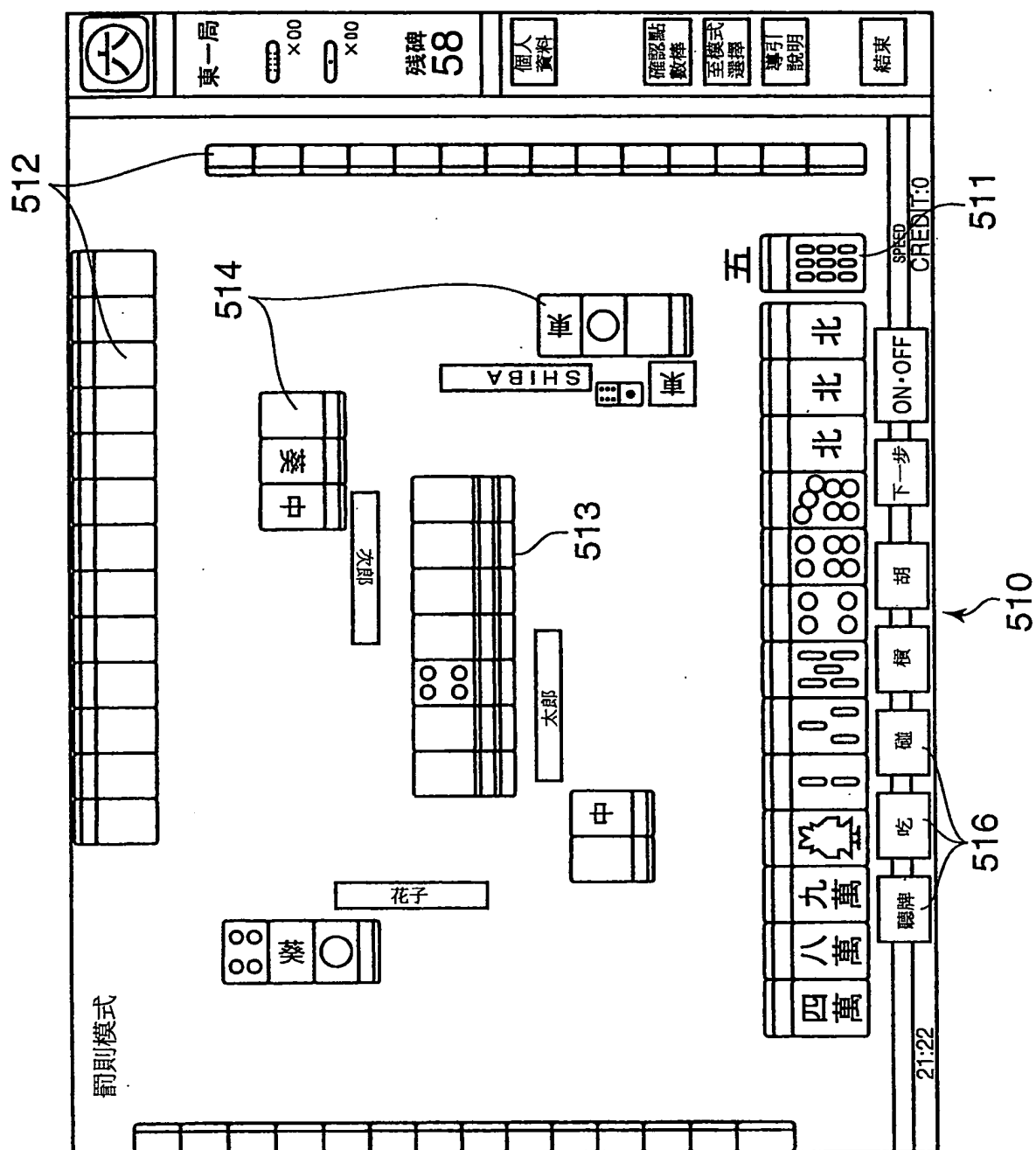


圖21



七、指定代表圖：

(一)、本案指定代表圖為：第 ( 4 ) 圖

(二)、本代表圖之元件代表符號簡單說明：

161：CPU，161a：道具授予部

161b：成績判定部，161c：桌選擇部

161d：道具移動部，161f：段位決定部

161g：稱號參數計算部，161h：稱號賦予部

161k：生命值評估部，161l：遊戲成績評估部

161m：繼續條件設定部，161n：繼續參加允許部

161o：日誌資料管理部，162a：段位記憶部

162b：履歷記憶部，162c：稱號記憶部

162d：生命值記憶部，162e：遊戲成績記憶部

162f：繼續條件記憶部

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

(此處由本局於收  
文時黏貼條碼)

97年2月25日修(次)正替換頁

公告本  
764851

# 發明專利說明書

(本申請書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※申請案號：96105275

※申請日期：96年02月13日

※IPC分類：A63F13/00 (2006.01)

## 一、發明名稱：

(中) 遊戲終端裝置、遊戲管理系統及遊戲管理方法  
(英)

## 二、申請人：(共 1 人)

1. 姓 名：(中) 科樂美數碼娛樂股份有限公司  
(英) KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.  
代表人：(中) 1. 田中富美明  
(英) 1. TANAKA, FUMIAKI  
地 址：(中) 日本國東京都港區赤坂九丁目七番二號  
(英) 7-2, Akasaka 9-chome, Minato-ku, Tokyo 107-8324 Japan  
國籍：(中英) 日本 JAPAN

## 三、發明人：(共 3 人)

1. 姓 名：(中) 小西和馬  
(英) KONISHI, KAZUMA  
國 籍：(中) 日本  
(英) JAPAN

2. 姓 名：(中) 芝宮正和  
(英) SHIBAMIYA, MASAKAZU  
國 籍：(中) 日本  
(英) JAPAN

3. 姓 名：(中) 長友康幸  
(英) NAGATOMO, YASUYUKI  
國 籍：(中) 日本  
(英) JAPAN

## 四、聲明事項：

◎本案申請前已向下列國家(地區)申請專利 ☐ 主張國際優先權：

(5)

(此處由本局於收  
文時黏貼條碼)

97年2月25日修(次)正替換頁

公告本  
764851

# 發明專利說明書

(本申請書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※申請案號：96105275

※申請日期：96年02月13日

※IPC分類：A63F13/00 (2006.01)

## 一、發明名稱：

(中) 遊戲終端裝置、遊戲管理系統及遊戲管理方法  
(英)

## 二、申請人：(共 1 人)

1. 姓 名：(中) 科樂美數碼娛樂股份有限公司  
(英) KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.  
代表人：(中) 1. 田中富美明  
(英) 1. TANAKA, FUMIAKI  
地 址：(中) 日本國東京都港區赤坂九丁目七番二號  
(英) 7-2, Akasaka 9-chome, Minato-ku, Tokyo 107-8324 Japan  
國籍：(中英) 日本 JAPAN

## 三、發明人：(共 3 人)

1. 姓 名：(中) 小西和馬  
(英) KONISHI, KAZUMA  
國 籍：(中) 日本  
(英) JAPAN

2. 姓 名：(中) 芝宮正和  
(英) SHIBAMIYA, MASAKAZU  
國 籍：(中) 日本  
(英) JAPAN

3. 姓 名：(中) 長友康幸  
(英) NAGATOMO, YASUYUKI  
國 籍：(中) 日本  
(英) JAPAN

## 四、聲明事項：

◎本案申請前已向下列國家(地區)申請專利 ☐ 主張國際優先權：

(5)

99年2月25日修(正)換頁

764851

【格式請依：受理國家（地區）；申請日；申請案號數 順序註記】

1. 日本 ; 2006/02/16 ; 2006-038862 ☒有主張優先權



戲戰績處理，並積存在中央伺服器裝置 3。

再者，所謂不正常結束之狀態，在本實施形態係並不是對戰中之顧客終端裝置的遊戲本身強制性結束，而是進行不當操作或產生不正常之顧客終端裝置 1 切換成 CPU 玩家，代表變成不是原來對戰者彼此之間的遊戲之意思。不過，作為遊戲本身強制性結束之樣態亦可。

回到圖 17，遊戲開始時，藉由內藏計時器計算經過時間，各顧客終端裝置 1 係不停地將關於玩家的操作及遊戲狀況之資訊中進行「單打」、「店舖內對戰」、「通訊對戰」之各遊戲模式、遊戲中的順位及放槍之時刻及該時刻的點數，作為日誌資料而暫時記錄於 RAM162 之所定區域，並判定從記錄最新的日誌資料至現在時刻為止，是否經過殘留日誌資料的期間（log period）（步驟 ST151），在該判定被肯定時，日誌資料則被儲存於日誌檔案，在此為履歷記憶部 162b（步驟 ST153）。接著，現時刻作為上次日誌時刻而被置換（步驟 ST155）。另一方面，在遊戲正常結束時，日誌檔案會被刪除（步驟 ST157）。所以，遊戲在成為不正常結束之狀態下結束時，於產生不正常發生之顧客終端裝置 1，進行遊戲模式、順位、放槍時的時刻及該時刻的點數，係與被認證之玩家建立對應而存在於履歷記憶部 162b。

圖 18 係顧客終端裝置的起動時之處理的一部份，藉由日誌資料管理部 161o 所進行之日誌資料的處理之流程圖的一例。玩家將電源線 9 從插座 7 拔出後，再度藉由玩

(34)

作的抑止。

(G) 不當點數的認定要素，係不限定於順位與放槍時的點數，加入總合成績的排名者等之要素亦可。又，於其他種類的遊戲中，考慮該等遊戲的特質，可適切採用對自身不利之樣態的要素。例如，於賽車遊戲之狀況，係可舉出自身以外的賽車完成比賽之狀況，超過所定時間之狀況等。即使如此，亦可防止在預測對自身不利之遊戲結果時的不當結束。所謂預測對自身不利之遊戲結果時，係可舉出於對戰遊戲中，較對手側的玩家為劣勢之狀況，及於途中經過中對戰成績較對手側的玩家差之狀況。

如前述般，利用經由網路而交換相互的操作資訊，可在複數遊戲終端裝置間執行對戰遊戲的遊戲管理方法，係具有：玩家識別步驟，係於遊戲的開始前，識別玩家；不正常結束判定步驟，係判定進行中的遊戲已不正常結束；不當結束判定步驟，係判定前述不正常結束是否為起因於玩家的不當操作之遊戲的不當結束；及不當參數計算步驟，係計算出對於前述不當結束之玩家，判定是否成為所定罰則的對象之不當參數。

又，利用經由網路而交換相互的操作資訊，可在複數遊戲終端裝置間執行對戰遊戲的遊戲管理系統，係具備：玩家識別手段，係於遊戲的開始前，識別玩家；不正常結束判定手段，係判定進行中的遊戲已不正常結束；不當結束判定手段，係判定前述不正常結束是否為起因於玩家的不當操作之遊戲的不當結束；及不當參數計算手段，係計

(36)

止的不當點數之步驟、及由前述累積之不當點數與前述累積之不正常結束次數的比例計算出不當參數之步驟為佳。依據該構造，由在不正常結束時間點的該當玩家操作之遊戲終端裝置的對戰遊戲之狀況，進行不當點數的設定，進而，利用執行累積不正常結束次數之步驟及將設定之不當點數累積至目前為止的不當點數之步驟，進行由前述累積之不當點數與前述累積之不正常結束次數的比例之計算。藉此，能以高確率監視不當操作。

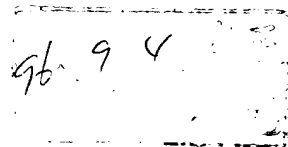
設定前述不當點數的步驟，係於前述對戰遊戲中，較對手側的玩家為劣勢為佳。又，設定前述不當點數的步驟，係前述對戰遊戲的成績，較對手側的玩家差之狀況為佳。依據該等構造，能以高確率監視不當操作。

又，設定前述不當點數的步驟，係附加因應前述對戰遊戲的狀況而不同不當點數者為佳。依據該構造，可進行因應不當程度（例如，不當次數、不當時的狀況）之不當評估。

進而，具有判定前述不當參數是否達到成為前述所定罰則的對象之臨限值的罰則有無判定步驟為佳。依據該構造，因為如不當參數超過臨限值，則會成為罰則的對象，固有助於抑止不當操作。

進而，具有在藉由前述玩家識別步驟識別之玩家，作為藉由前述罰則有無判定步驟判定成為前述所定罰則的對象之玩家時，則施予所定罰則處理的罰則處理步驟為佳。依據該構造，因為對不當參數超過臨限值之玩家課予罰則

(37)



，固有助於抑止不當操作。

進而，前述罰則處理步驟，係對於前述對戰遊戲，賦予所定不利條件為佳。又，前述罰則處理步驟，係於前述對戰遊戲的執行時，進行所定警告為佳。依據該等的處理亦可有助於抑止不當操作。

進而，前述罰則處理步驟，係禁止前述對戰遊戲的執行為佳。依據該構造，抑止玩家的不當操作，更保持在善良玩家之間的公平性。

〔產業上之利用可能性〕

本發明係在遊戲的進行中發生遊戲的不正常結束時，則判定不正常結束是否起因於玩家的不當操作之遊戲的不當結束，並對於不當結束之玩家，判定是否成為罰則的對象，藉此，可抑止玩家的不當操作，並保持善良玩家之間的公平性。

【圖式簡單說明】

圖 1 係適用關於本發明的遊戲用伺服器裝置之遊戲系統的構成圖。

圖 2 係揭示顧客終端裝置之一實施形態之外觀的立體圖。

圖 3 係揭示顧客終端裝置之一實施形態之外觀的硬體構成圖。

圖 4 係顧客終端裝置之控制部的功能構成圖。

圖 5 係揭示店舖伺服器裝置之一實施形態之外觀的立體圖。

98年8月28日修(更)正替換頁

## 十、申請專利範圍

第 96105275 號專利申請案

中文申請專利範圍修正本

民國 98 年 8 月 28 日修正

1. 一種遊戲管理方法，係利用經由網路而交換相互的操作資訊，可在複數遊戲終端裝置間執行對戰遊戲的遊戲管理方法，其特徵為具有：

    玩家識別步驟，係於遊戲的開始前，根據以遊戲終端裝置讀取出之個人資訊來識別玩家；

    日誌資料管理步驟，係將儲存對戰遊戲進行之對戰遊戲中之狀況資料的日誌資料，依留下該日誌資料的每一期間加以取得，並作為每一個人資訊的日誌資料檔案加以記憶，僅在對戰遊戲正常到達遊戲結束時，消除前述日誌資料檔案；

    不正常結束判定步驟，係讀取出在進行中的對戰遊戲結束時之前述日誌資料檔案，其中有日誌資料時則判定對戰遊戲已不正常結束；

    不當結束判定步驟，係每於判定前述不正常結束，則使用因應前述對戰遊戲的狀況而被加權之不當點數，根據該本次讀取出之儲存於前述日誌資料之對戰遊戲的狀況資料，求出本次的不當點數，並將該本次點數，加算至被讀取出之不當者資訊記憶部的該當玩家到上次為止的不當點數，更新寫入至前述不當者資訊記憶部之該當玩家的資料

98年8月28日修(更)正替換頁

；及

不當參數計算步驟，係在從前述遊戲終端裝置接收希望參加遊戲之玩家的個人資訊時啟動，根據前述不當者資訊記憶部內之該當玩家的不當點數及不當次數，計算出對於前述不當結束之玩家，判定是否成為所定罰則的對象之不當參數。

2.如申請專利範圍第 1 項所記載之遊戲管理方法，其中，

前述不當結束判定步驟，係具備每於判定前述不正常結束，進而於前述讀取出之不當者資訊記憶部之該當玩家的資料之不當次數加算 1 的步驟，

前述不當參數計算步驟，係根據前述累積之不當點數與前述累積之不當次數的比例，計算出不當參數之步驟。

3.如申請專利範圍第 2 項所記載之遊戲管理方法，其中，

前述不當結束判定步驟，係於前述對戰遊戲中，在較對手側的玩家為劣勢時，加算不當點數及不當次數。

4.如申請專利範圍第 2 項所記載之遊戲管理方法，其中，

前述不當結束判定步驟，係在前述對戰遊戲的成績，較對手側的玩家差時，加算不當點數及不當次數。

5.如申請專利範圍第 2 項至第 4 項中任一項所記載之遊戲管理方法，其中，

前述不當結束判定步驟，係附加因應前述對戰遊戲的

118年8月8日修(更)正替換頁

狀況而不同不當點數者。

6.如申請專利範圍第 1 項至第 4 項中任一項所記載之遊戲管理方法，其中，具有：

罰則有無判定步驟，係判定前述不當參數是否達到成為前述所定罰則的對象之臨限值。

7.如申請專利範圍第 6 項所記載之遊戲管理方法，其中，具有：

罰則處理步驟，係在藉由前述玩家識別步驟識別之玩家，藉由前述罰則有無判定步驟被判定成為前述所定罰則的對象時，則施予所定罰則處理。

8.如申請專利範圍第 7 項所記載之遊戲管理方法，其中，

前述罰則處理步驟，係對於前述對戰遊戲，賦予所定不利條件。

9.如申請專利範圍第 7 項所記載之遊戲管理方法，其中，

前述罰則處理步驟，係於前述對戰遊戲的執行時，進行所定警告。

10.如申請專利範圍第 7 項所記載之遊戲管理方法，其中，

前述罰則處理步驟，係禁止前述對戰遊戲的執行。

11.一種遊戲管理系統，係利用經由網路而交換相互的操作資訊，可在複數遊戲終端裝置間執行對戰遊戲的遊戲管理系統，其特徵為具備：

118年8月8日修(更)正替換頁

玩家識別手段，係於遊戲的開始前，根據以遊戲終端裝置讀取出之個人資訊來識別玩家；

日誌資料管理手段，係將儲存對戰遊戲進行中之對戰遊戲中之狀況資料的日誌資料，依留下該日誌資料的每一期間加以取得，並作為每一個人資訊的日誌資料檔案加以記憶，僅在對戰遊戲正常到達遊戲結束時，消除前述日誌資料檔案；

不正常結束判定手段，係讀取出在進行中的對戰遊戲結束時之前述日誌資料檔案，其中有日誌資料時則判定對戰遊戲已不正常結束；

不當結束判定手段，係每於判定前述不正常結束，則使用因應前述對戰遊戲的狀況而被加權之不當點數，根據該本次讀取出之儲存於前述日誌資料之對戰遊戲的狀況資料，求出本次的不當點數，並將該本次點數，加算至被讀取出之不當者資訊記憶部的該當玩家到上次為止的不當點數，更新寫入至前述不當者資訊記憶部之該當玩家的資料；及

不當參數計算手段，係在從前述遊戲終端裝置接收希望參加遊戲之玩家的個人資訊時啟動，根據前述不當者資訊記憶部內之該當玩家的不當點數及不當次數，計算出對於前述不當結束之玩家，判定是否成為所定罰則的對象之不當參數。

12.一種遊戲終端裝置，係利用經由網路而相互交換資訊，可執行對戰遊戲的遊戲終端裝置，其特徵為具備：



98年8月8日修(更)正替換頁

玩家識別手段，係於遊戲的開始前，根據以遊戲終端裝置讀取出之個人資訊來識別玩家；

日誌資料管理手段，係將儲存對戰遊戲進行中之對戰遊戲中之狀況資料的日誌資料，依留下該日誌資料的每一期間加以取得，並作為每一個人資訊的日誌資料檔案加以記憶，僅在對戰遊戲正常到達遊戲結束時，消除前述日誌資料檔案；

不正常結束判定手段，係讀取出在進行中的對戰遊戲結束時之前述日誌資料檔案，其中有日誌資料時則判定對戰遊戲已不正常結束；

不當結束判定手段，係每於判定前述不正常結束，則使用因應前述對戰遊戲的狀況而被加權之不當點數，根據該本次讀取出之儲存於前述日誌資料之對戰遊戲的狀況資料，求出本次的不當點數，並將該本次點數，加算至被讀取出之不當者資訊記憶部的該當玩家到上次為止的不當點數，更新寫入至前述不當者資訊記憶部之該當玩家的資料；及

不當參數計算手段，係在從前述遊戲終端裝置接收希望參加遊戲之玩家的個人資訊時啟動，根據前述不當者資訊記憶部內之該當玩家的不當點數及不當次數，計算出對於前述不當結束之玩家，判定是否成為所定罰則的對象之不當參數。

13.如申請專利範圍第 1 項所記載之遊戲管理方法，其中，

98年8月28日修(更)正替換頁

前述不當結束判定步驟，係使用因應前述對戰遊戲的順位而被加權之不當點數，根據本次讀取出之儲存於前述日誌資料之對戰遊戲的順位資料，求出本次的不當點數。