

(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 101374576 B

(45) 授权公告日 2012. 03. 28

(21) 申请号 200780003844. X

(22) 申请日 2007. 01. 29

(30) 优先权数据

021069/2006 2006. 01. 30 JP

(85) PCT申请进入国家阶段日

2008. 07. 29

(86) PCT申请的申请数据

PCT/JP2007/051366 2007. 01. 29

(87) PCT申请的公布数据

W02007/086553 JA 2007. 08. 02

(73) 专利权人 世嘉股份有限公司

地址 日本东京

(72) 发明人 岩崎刚 田中秀树 大崎诚

增井宏

(74) 专利代理机构 上海专利商标事务所有限公

司 31100

代理人 张鑫

(51) Int. Cl.

A63F 13/12(2006. 01)

A63F 9/00(2006. 01)

G06F 12/00(2006. 01)

G06F 13/00(2006. 01)

(56) 对比文件

WO 2005028054 A1, 2005. 03. 31,

JP 2004208817 A, 2004. 07. 29,

JP 2003157237 A, 2003. 05. 30,

CN 1444173 A, 2003. 09. 24,

审查员 陈善学

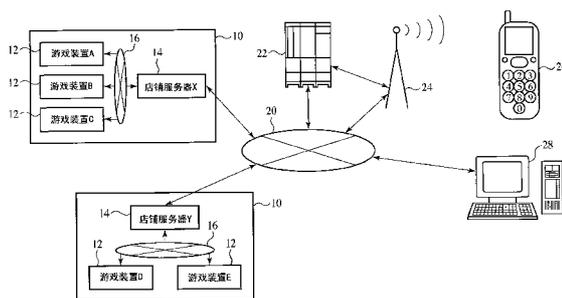
权利要求书 3 页 说明书 12 页 附图 10 页

(54) 发明名称

游戏系统和游戏系统控制方法

(57) 摘要

在游戏中心,设置多部游戏装置和能利用 LAN 连接所述游戏装置相互通信并管理所述游戏装置的店铺服务器。管理全国的游戏中心的管理服务器,利用互联网与多个店铺服务器相互连接。店铺服务器具有存放登记在店铺的用户的用户信息和游戏者角色信息的第 1 表,管理服务器具有存放全部用户的用户信息和游戏者角色信息的第 2 表。进行利用 AI 功能的游戏时,在登记的店铺的游戏装置参照店铺服务器的第 1 表执行游戏。店铺服务器的第 1 表与管理服务器的第 2 表之间定期交换数据。不给予大通信负载而能综合管理有关用户的信息,而且使用哪个店铺的终端装置都能进行游戏。



1. 一种游戏系统,其特征在于,

设置多个由第 1 网络连接多个终端装置和管理所述多个终端装置的第 1 管理装置的第 1 系统,

设置由第 2 网络连接所述多个第 1 系统的第 1 管理装置和管理所述多个第 1 系统的第 2 管理装置的第 2 系统,

所述第 1 系统的第 1 管理装置中设置第 1 表,该第 1 表存放包含登记在所述第 1 系统的用户的用户信息和与所述用户信息对应的角色的角色信息的第 1 信息,

所述第 2 系统的第 2 管理装置中设置第 2 表,该第 2 表存放包含所述第 1 信息和与该第 1 信息对应的所述第 1 管理装置的信息的第 2 信息,

所述第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元具有用户校核单元,该用户校核单元从所述终端装置接收输入到所述终端装置的用户信息,并将收到的所述用户信息与所述第 1 表中存放的用户信息对照,

所述第 1 系统的终端装置的控制单元具有游戏执行单元,该游戏执行单元在已受所述用户校核单元校核的情况下,根据所述第 1 表中存放的角色信息执行游戏,而在未受所述用户校核单元校核的情况下,显示其含意,

在这种游戏系统中

在所述第 2 系统的第 2 管理装置,设置可通过所述第 2 网络接入的信息处理终端,

所述信息处理终端的控制单元具有

对输入操作作出响应,并更改所述第 1 信息和所述第 2 信息的更改单元;以及

将所述信息处理终端的更改单元更改后的第 1 和第 2 信息,通过所述第 2 网络发送给所述第 2 管理单元的信息处理终端的发送单元,

所述第 2 系统的第 2 管理装置的控制单元具有

根据所述信息处理终端的发送单元发送的所述更改后的第 1 和第 2 信息,更改所述第 2 表中存放的所述第 1 和第 2 信息的第 2 表更新单元;以及

每规定时间对所述多个第 1 系统的第 1 管理装置,根据所述更改后的第 2 信息发送所述第 2 表存放的所述更改后的第 1 信息的第 2 管理装置的发送单元,

所述多个第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元具有

利用所述第 2 管理装置的发送单元发送的所述更改后的第 1 信息,更新所述第 1 表中存放的所述第 1 信息的第 1 表更新单元。

2. 如权利要求 1 中所述的游戏系统,其特征在于,

利用所述信息处理终端的更改单元更改作为与所述第 1 信息对应的所述第 1 管理装置的信息的所述第 2 信息时,

所述第 2 系统的第 2 管理装置的发送单元对与更改前的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置,发送删除或不能使用该第 1 管理装置管理的第 1 表中存储的第 1 信息的指示信息,与更改前的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元,按照该指示信息对第 1 表执行处理,并且

所述第 2 系统的第 2 管理装置的发送单元对与更改后的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置,发送在该第 1 管理装置管理的第 1 表添加或能使用第 1 信息的指示信息,与更改后的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元,对第 1 表执行适应该指示信

息的处理。

3. 一种游戏系统控制方法,其特征在于,

设置多个由第 1 网络连接多个终端装置和管理所述多个终端装置的第 1 管理装置的第 1 系统,

设置由第 2 网络连接所述多个第 1 系统的第 1 管理装置和管理所述多个第 1 系统的第 2 管理装置的第 2 系统,

所述第 1 系统的第 1 管理装置中设置第 1 表,该第 1 表存放包含登记在所述第 1 系统的用户的用户信息和与所述用户信息对应的角色的角色信息的第 1 信息,

所述第 2 系统的第 2 管理装置中设置第 2 表,该第 2 表存放包含所述第 1 信息和与该第 1 信息对应的所述第 1 管理装置的信息的第 2 信息,并且具有以下处理:

所述第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元从所述终端装置接收输入到所述终端装置的用户信息,并将收到的所述用户信息与所述第 1 表中存放的用户信息对照的用户校核处理;以及

所述第 1 系统的终端装置的控制单元具有游戏执行处理,该游戏执行处理在已受所述用户校核单元校核的情况下,根据所述第 1 表中存放的角色信息执行游戏,而在未受所述用户校核单元校核的情况下,显示其含意,

在这种游戏系统控制方法中

在所述第 2 系统的第 2 管理装置设置可通过所述第 2 网络接入的信息处理终端,并且具有以下处理:

所述信息处理终端的控制单元对输入操作作出响应,并更改所述第 1 信息和所述第 2 信息的更改处理;

所述信息处理终端的控制单元将所述信息处理终端的更改单元更改后的第 1 和第 2 信息,通过所述第 2 网络发送给所述第 2 管理单元的信息处理终端的发送处理;

所述第 2 系统的第 2 管理装置的控制单元根据所述信息处理终端的发送单元发送的所述更改后的第 1 和第 2 信息,更改所述第 2 表中存放的所述第 1 和第 2 信息的第 2 表更新处理;

所述第 2 系统的第 2 管理装置每规定时间对所述多个第 1 系统的第 1 管理装置,根据所述更改后的第 2 信息发送所述第 2 表存放的所述更改后的第 1 信息的第 2 管理装置的发送处理;以及

所述多个第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元,利用所述第 2 管理装置的发送单元发送的所述更改后的第 1 信息,更新所述第 1 表中存放的所述第 1 信息的第 1 表更新处理。

4. 如权利要求 3 中所述的游戏系统控制方法,其特征在于,

利用所述信息处理终端的更改处理更改作为与所述第 1 信息对应的所述第 1 管理装置的信息的所述第 2 信息时,

利用所述第 2 系统的第 2 管理装置的发送处理,对与更改前的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置,发送删除或不能使用该第 1 管理装置管理的第 1 表中存储的第 1 信息的指示信息,与更改前的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元按照该指示信息对第 1 表执行处理,并且

利用所述第 2 系统的第 2 管理装置的发送处理,对与更改后的第 2 信息对应的第 1 系

统的第 1 管理装置,发送在该第 1 管理装置管理的第 1 表添加或能使用第 1 信息的指示信息,与更改后的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元,对第 1 表执行适应该指示信息的处理。

5. 一种管理服务器,设置多个由网络连接多个终端装置和管理所述多个终端装置的管理装置的系统,利用网络与所述多个系统的管理装置连接,对所述多个系统进行管理,其特征在于,

设置存放包含登记在所述多个系统的用户的用户信息和与所述用户信息对应的角色信息的第 1 信息、以及包含与该第 1 信息对应的所述管理装置的信息的第 2 信息的表,并且具有

根据信息处理终端的发送单元发送的所述更改后的第 1 和第 2 信息,对所述第 2 表中存放的所述第 1 个第 2 信息进行更新的表更新单元;以及

每规定时间对所述多个系统的管理装置,根据所述更改后的第 2 信息发送所述表中存放的所述更改后的第 1 信息的发送单元,

所述终端装置可根据登记在连接该终端装置的管理装置的所述第 1 信息,执行游戏。

6. 如权利要求 5 中所述的管理服务器,其特征在于,

利用所述信息处理终端更改作为与所述第 1 信息对应的所述管理装置的信息的所述第 2 信息时,

所述发送单元对与所述更改前的第 2 信息对应的管理装置,发送在该管理装置管理的表中删除或不能使用第 1 信息的指示信息,并且

所述发送单元对与更改后的第 2 信息对应的管理装置,发送在该管理装置管理的表添加或能使用第 1 信息的指示信息。

游戏系统和游戏系统控制方法

技术领域

[0001] 本发明涉及游戏系统和游戏系统控制方法,涉及利用网络连接多个终端装置的游戏系统和游戏系统控制方法。

背景技术

[0002] 存在连接处于游戏中心等店铺内的娱乐中心游戏机等终端装置、并且游戏者能对战的系统。而且,存在通过互联网等将多个店铺之间连接、并且操作不同的店铺内的终端装置的游戏者能以通信方式对战的系统。

[0003] 这种游戏中,有的系统作为游戏者的用户能设定自己的角色,并通过与各种角色对战,使自己的角色的能力提高。由此,游戏者除各自对战外,还能利用对战欣赏自己的角色的能力的成长。

[0004] 通过互联网将多个店铺之间连接并且操作不同店铺内的终端装置的游戏者能以通信方式对战的系统中,用服务器管理日本全国的游戏者的信息,能以日本全国的规模与其它游戏者的角色的能力比赛自己的角色的能力。

[0005] 专利文献 1:国际公开 W02002-089937 号公报

[0006] 专利文献 2:日本国专利特开 2004-180951 号公报

[0007] 这种游戏中,例如在角色培养型游戏的情况下,示出角色的培养状态的数据量大,所以用户具有的磁卡或 IC 卡等中存放不完。

[0008] 因此,在管理整个游戏的服务器中维持并管理角色信息等有关用户的信息,则用户每次用磁卡或 IC 卡等接入终端装置,都必须将有关用户的信息从服务器下载,或从终端装置上载到服务器。

[0009] 然而,用户每次接入都从设置在日本全国的店铺内的许多终端装置将用户的信息下载或上载,则通信负载过大,难运用稳定的系统。

[0010] 本发明的目的在于,提供一种不给予大通信负载而能综合管理有关用户的信息,并且使用哪个店铺的终端装置都能进行游戏的系统和游戏系统控制方法。

发明内容

[0011] 为达到上述目的,本发明的系统,设置多个由第 1 网络连接多个终端装置和管理所述多个终端装置的第 1 管理装置的第 1 系统,设置由第 2 网络连接所述多个第 1 系统的第 1 管理装置和管理所述多个第 1 系统的第 2 管理装置的第 2 系统,所述第 1 系统的第 1 管理装置中设置第 1 表,该第 1 表存放包含登记在所述第 1 系统的用户的用户信息和与用户信息对应的角色的角色信息的第 1 信息,所述第 2 系统的第 2 管理装置中设置第 2 表,该第 2 表存放包含所述第 1 信息和与该第 1 信息对应的所述第 1 管理装置的信息的第 2 信息,所述第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元具有用户校核单元,该用户校核单元从所述终端装置接收输入到所述终端装置的用户信息,并将收到的所述用户信息与所述第 1 表中存放的用户信息对照,所述第 1 系统的终端装置的控制单元具有游戏执行单元,该游

戏执行单元在已受所述用户校核单元校核的情况下,根据所述第 1 表中存放的角色信息执行游戏,而在未受所述用户校核单元校核的情况下,显示其含意,在这种游戏系统中,在所述第 2 系统的第 2 管理装置,设置可通过所述第 2 网络接入的信息处理终端,所述信息处理终端的控制单元具有:对输入操作作出响应,并更改所述第 1 信息和所述第 2 信息的更改单元;以及将所述信息处理终端的更改单元更改后的第 1 和第 2 信息,通过所述第 2 网络发送给所述第 2 管理单元的信息处理终端的发送单元,所述第 2 系统的第 2 管理装置的控制单元具有:根据所述信息处理终端的发送单元发送的所述更改后的第 1 和第 2 信息,更改所述第 2 表中存放的所述第 1 和第 2 信息的第 2 表更新单元;以及每规定时间对所述多个第 1 系统的第 1 管理装置,根据所述更改后的第 2 信息发送所述第 2 表存放的所述更改后的第 1 信息的第 2 管理装置的发送单元,所述多个第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元具有:利用所述第 2 管理装置的发送单元发送的所述更改后的第 1 信息,更新所述第 1 表中存放的所述第 1 信息的第 1 表更新单元。

[0012] 上述游戏系统中,可在利用所述信息处理终端的更改单元更改作为与所述第 1 信息对应的所述第 1 管理装置的信息的所述第 2 信息时,所述第 2 系统的第 2 管理装置的发送单元对与更改前的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置,发送删除或不能使用该第 1 管理装置管理的第 1 表中存储的第 1 信息的指示信息,与更改前的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元,按照该指示信息对第 1 表执行处理,并且所述第 2 系统的第 2 管理装置的发送单元对与更改后的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置,发送在该第 1 管理装置管理的第 1 表添加或能使用第 1 信息的指示信息,与更改后的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元,对第 1 表执行适应该指示信息的处理。

[0013] 达到上述目的的游戏系统控制方法,设置多个由第 1 网络连接多个终端装置和管理所述多个终端装置的第 1 管理装置的第 1 系统,设置由第 2 网络连接所述多个第 1 系统的第 1 管理装置和管理所述多个第 1 系统的第 2 管理装置的第 2 系统,所述第 1 系统的第 1 管理装置中设置第 1 表,该第 1 表存放包含登记在所述第 1 系统的用户的用户信息和与所述用户信息对应的角色的角色信息的第 1 信息,所述第 2 系统的第 2 管理装置中设置第 2 表,该第 2 表存放包含所述第 1 信息和与该第 1 信息对应的所述第 1 管理装置的信息的第 2 信息,并且具有 ++ 处理:所述第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元从所述终端装置接收输入到所述终端装置的用户信息,并将收到的所述用户信息与所述第 1 表中存放的用户信息对照的用户校核处理;以及所述第 1 系统的终端装置的控制单元具有游戏执行处理,该游戏执行处理在已受所述用户校核单元校核的情况下,根据所述第 1 表中存放的角色信息执行游戏,而在未受所述用户校核单元校核的情况下,显示其含意,在这种游戏系统控制方法中,在所述第 2 系统的第 2 管理装置设置可通过所述第 2 网络接入的信息处理终端,并且具有以下处理:所述信息处理终端的控制单元对输入操作作出响应,并更改所述第 1 信息和所述第 2 信息的更改处理;所述信息处理终端的控制单元将所述信息处理终端的更改单元更改后的第 1 和第 2 信息,通过所述第 2 网络发送给所述第 2 管理单元的信息处理终端的发送处理;所述第 2 系统的第 2 管理装置的控制单元根据所述信息处理终端的发送单元发送的所述更改后的第 1 和第 2 信息,更改所述第 2 表中存放的所述第 1 和第 2 信息的第 2 表更新处理;所述第 2 系统的第 2 管理装置每规定时间对所述多个第 1 系统的第 1 管理装置,根据所述更改后的第 2 信息发送所述第 2 表存放的所述更改后的第 1 信息的第 2 管

理装置的发送处理；以及所述多个第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元，利用所述第 2 管理装置的发送单元发送的所述更改后的第 1 信息，更新所述第 1 表中存放的所述第 1 信息的第 1 表更新处理。

[0014] 上述游戏系统控制方法中，可在利用所述信息处理终端的更改单元更改作为与所述第 1 信息对应的所述第 1 管理装置的信息的所述第 2 信息时，利用所述第 2 系统的第 2 管理装置的发送处理，对与更改前的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置，发送删除或不能使用该第 1 管理装置管理的第 1 表中存储的第 1 信息的指示信息，与更改前的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元按照该指示信息对第 1 表执行处理，并且利用所述第 2 系统的第 2 管理装置的发送处理，对与更改后的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置，发送在该第 1 管理装置管理的第 1 表添加或能使用第 1 信息的指示信息，与更改后的第 2 信息对应的第 1 系统的第 1 管理装置的控制单元，对第 1 表执行适应该指示信息的处理。

[0015] 根据本发明，设置可通过第 2 网络接入第 2 系统的第 2 管理装置的信息处理终端，信息处理终端的控制单元具有：对输入操作作出响应并更改第 1 信息和第 2 信息的信息处理终端的更改单元；以及将信息处理终端的更改单元更改后的第 1 和第 2 信息通过第 2 网络发送给第 2 管理装置的信息处理终端的发送单元，第 2 系统的第 2 管理装置具有：根据信息处理终端的发送单元发送的更改后的第 1 信息和第 2 信息对存放在第 2 表的第 1 和第 2 信息进行更新的第 2 表更新单元；以及每规定时间对多个第 1 系统的第 2 管理装置根据更改后的第 2 信息发送第 2 表中存放的更改后的第 1 信息的第 2 管理装置的发送单元，多个第 1 系统的第 2 管理装置的控制单元具有：利用第 2 管理装置的发送单元发送的更改后的第 1 信息对存放在第 1 表的第 1 信息进行更新的第 1 表更新单元，因此不给予大通信负载而能综合管理有关用户的信息，使用哪个店铺的终端装置都能进行游戏。

附图说明

[0016] 图 1 是示出本发明实施方式的游戏系统的组成概要的图。

[0017] 图 2 是示出本发明实施方式游戏系统的游戏装置、店铺服务器、管理服务器、个人计算机和便携电话的组成的框图。

[0018] 图 3 是示出本发明实施方式游戏系统的用户信息的图。

[0019] 图 4 是示出本发明实施方式游戏系统的游戏者角色信息（其 1）的图。

[0020] 图 5 是示出本发明实施方式游戏系统的 AI 信息（即游戏者角色信息（其 2））的图。

[0021] 图 6 是示出本发明实施方式游戏系统的 IC 卡的数据结构的图。

[0022] 图 7 是示出本发明实施方式游戏系统的店铺服务器内的第 1 表的数据结构的图。

[0023] 图 8 是示出本发明实施方式游戏系统的店铺服务器内的第 2 表的数据结构的图。

[0024] 图 9 是示出本发明实施方式游戏系统的游戏装置执行的游戏处理的流程图。

[0025] 图 10 是示出本发明实施方式游戏系统的店铺服务器执行的游戏处理的流程图。

[0026] 图 11 是示出本发明实施方式游戏系统的管理服务器执行的游戏处理的流程图。

[0027] 图 12 是示出本发明实施方式游戏系统的便携电话或个人计算机执行的游戏处理的流程图。

[0028] 标号说明

[0029] 10 是游戏中心,12 是游戏装置,14 是店铺服务器,16 是 LAN,20 是互联网,22 是管理服务器,24 是基站,26 是便携电话(便携信息终端),28 是个人计算机(信息处理终端),50 是 CPU,52 是系统存储器,54 是总线判定器,56 是程序数据存储装置或存储媒体,58 是 BOOTROM(引导 ROM),60 是绘制处理器,62 是图形存储器,64 是显示监视器,66 是声处理器,68 是声存储器,70 是扬声器,72 是通信接口,74 是天线、组合插孔,76 是操作输入开关,78 是卡读写器,80 是话筒。

具体实施方式

[0030] [一实施方式]

[0031] 用附图说明本发明实施方式的游戏系统。图 1 是示出本发明实施方式的游戏系统的组成概要的图。图 2 是示出本发明实施方式游戏系统的游戏装置、店铺服务器、管理服务器、个人计算机和便携电话的组成的框图。

[0032] (游戏系统概要)

[0033] 首先,用附图说明游戏系统的概要。

[0034] 作为店铺的游戏中心 10 处在例如日本全国各地区。各游戏中心 10 中设置多部游戏装置 12 作为进行游戏用的终端装置、以及作为管理多部游戏装置 12 的管理装置的店铺服务器 14。利用游戏中心 10 内的 LAN16,将多部游戏装置 12 与店铺服务器 14 连接成可相互通信。

[0035] 游戏装置 12 中设置控制游戏的控制单元和读取 IC 卡用的卡接口(I/F)等。后文阐述游戏装置 12 的组成详况。

[0036] 再者,除设在游戏中心 10 的游戏装置 12 外,还可用家用游戏装置、个人计算机等信息终端。

[0037] 店铺服务器 14 中,设置控制总体的控制单元和存放用户信息等的表等。后文阐述店铺服务器 14 的组成详况。

[0038] 店铺服务器 14 被连接到互联网 20,能与其它游戏中心 10 内的游戏装置 12 相互通信。因而,构成即使远离设置场所,也能利用任意多个游戏装置 12 进行共同的游戏。

[0039] 设置通过店铺服务器 14 管理游戏装置 12 用的管理装置,即管理服务器 22。将管理服务器 22 连接到互联网 20。

[0040] 管理服务器 22 中,设置控制与游戏装置 12 和店铺服务器 14 相互通信等的控制单元和存放游戏的游戏者数据和有关用户的信息等的表等。后文阐述管理服务器 22 的组成详况。

[0041] 再者,也可使游戏装置 12 中的 1 个具有作为店铺服务器的功能,以代替使用店铺服务器 14。而且,可使游戏装置 12 或店铺服务器 14 中的 1 个具有作为管理服务器的功能,以代替使用管理服务器 22。

[0042] 游戏者利用作为移动通信终端的便携电话 26 连接到基站 24, 通过基站 24 连接到互联网 20 和管理服务器 22。可通过便携电话 26 访问管理服务器 22 内的表中存储的游戏数据和用户信息等。

[0043] 而且, 游戏者也能利用个人计算机 28 连接到互联网 20, 通过个人计算机 28 访问访问管理服务器 22 内的表中存储的游戏数据和用户信息等。

[0044] 再者, 还可使用 PHS、PDA、笔记本电脑、平板电脑等便携信息终端, 以代替便携电话 26 和个人计算机 28。

[0045] (游戏装置和店铺服务器和管理服务器和便携电话和个人计算机)

[0046] 本实施方式的游戏系统中设置的上述游戏装置 12、店铺服务器 14、管理服务器 22、便携电话 26、个人计算机 28, 由基本上相同的组件构成。用图 2 说明此组成。

[0047] 利用总线, 共同连接进行程序的执行、系统总体的控制和图像显示用的坐标计算等的 CPU50 和存放 CPU50 进行处理所需的程序、数据的用作缓存器的系统存储器 52, 并连接到总线判定器 54。总线判定器 54 控制对游戏板的各组件和连接到外部的设备的程序和数据的流程。

[0048] 通过总线, 将存放游戏程序和数据 (包含视像数据和音乐数据) 的程序存储装置或存储媒体 (包含非易失性 ROM、驱动作为游戏用记录媒体的 CD-ROM 等的光盘、硬盘等) 56 和存放启动游戏装置用的程序、数据的 BOOTROM58, 连接到总线判定器 54。

[0049] 通过总线判定器 54, 将再现从程序数据存储装置或存储媒体 56 读出的视像数据或按照游戏者的操作和游戏进展产生图像显示用的图像的绘制处理器 60 和存放进行图像生成所需的图形数据等的图形存储器 62 连接。利用视频 DAC (模 - 数变换器) (未图示), 将从绘制处理器 60 输出的图像信号从数字信号变换成模拟信号, 显示在显示监视器 64 上。显示监视器 64 中也可设置触摸板。

[0050] 通过总线判定器 54, 将再现从程序数据存储装置或记录媒体 56 读出的音乐数据或按照游戏者的操作和游戏进展产生效果声和声音的声处理器 66 和存放该声处理器 66 产生效果声和声音所需的声数据的声存储器 68 连接。利用视音频 DAC (模 - 数变换器) (未图示), 将声处理器 66 输出的声音信号从数字信号变换成模拟信号后, 从扬声器 70 输出。

[0051] 总线判定器 54 上, 连接通信接口 (调制解调器) 72。将通信接口 (调制解调器 72) 通过天线、组合插孔 74 连接到游戏中心 10 内的 LAN16、互联网 20 或基站 24。

[0052] 总线判定器 54 上, 连接游戏者操作的操作输入开关 (控制器、键盘、鼠标器) 76。

[0053] 总线判定器 54 在例如游戏装置 12 的情况下, 连接从 IC 卡读出信息或写入信息的卡读写器 78。

[0054] 总线判定器 54 在例如便携电话 26 的情况下, 连接输入声音用的话筒 (便携电话) 80。

[0055] (游戏概要)

[0056] 说明由本实施方式的游戏系统执行的游戏的概要。

[0057] 此游戏是网络上连接的全国的游戏装置进行通信并且由操作游戏装置的游戏者进行游戏的格斗游戏。游戏者选择并利用游戏装置产生的游戏者角色对战。各游戏者角色利用 AI (Artificial Intelligence : 人工智能) 功能, 学习 (存储) 基于战斗时的游戏者的操作内容的各场面的角色的动作结果信息, 利用此信息使对战算法变化并成长。

[0058] 为了进行本实施方式的格斗游戏,设定图 3 所示的用户信息、图 4 所示的游戏者角色信息(其 1)和图 5 所示的 AI 信息=游戏者角色信息(其 2)。

[0059] (用户信息)

[0060] 用户信息是关于用户基本事项的信息。例如,如图 3 所示,其组成部分包含用户名、作为进行格斗时的名称的武名、进行格斗时表达的评论(例如“手段灵活”)等。

[0061] 再者,可利用游戏装置 12,便携电话 26 或个人计算机 28 接入店铺服务器 14 或管理服务器 22,更改用户信息中全部或部分信息,例如武名、评论。

[0062] (游戏者角色信息(其 1))

[0063] 游戏者角色信息(其 1),是关于由用户选择或因游戏进展而产生的游戏者角色的信息所涉及的信息。例如,如图 4 所示,其组成部分包含游戏者角色名(预先设定的名称)、角色穿的服装和带的装备等配件信息、表示取得的项目的取得项、表示该角色的战绩的角色战绩等。

[0064] 用户选择的角色通过 CPU 执行游戏程序,根据游戏者角色信息选择服装、装备、项目等对象,产生综合成角色对象的图像。

[0065] 游戏者角色信息(其 1),是关于由用户选择或因游戏进展而产生的游戏者角色的基本信息,是容量较小且产生时决定的信息和战绩等不影响其后游戏的进展和游戏角色的行动的信息。在容量方面以及影响其后游戏进展和角色行动方面,与后面阐述的游戏角色信息(其 2)不同。

[0066] 再者,可利用游戏装置 12,便携电话 26 或个人计算机 28 接入店铺服务器 14 或管理服务器 22,更改游戏角色信息(其 1)全部或部分信息。

[0067] 本实施方式中,能利用便携电话 26 或个人计算机 28 接入管理服务器 22,更改配件信息。

[0068] (AI 信息=游戏者角色信息(其 2))

[0069] AI 信息(游戏者角色信息(其 2)),是使由用户选择产生的游戏者角色具有 AI 功能并且学习战斗时自己的游戏内容从而使游戏者角色成长用的信息。汇总格斗游戏中什么样的处境时游戏者角色进行什么样的行动,并根据该汇总结果决定游戏者角色的行动方式。

[0070] 例如,对 1 个游戏者角色设定图 5 所示的 AI 表。在 AI 表的纵轴设定敌方角色的行动(处境),在 AI 表的横轴设定游戏者角色的行动(成功的技巧)。

[0071] 作为敌方角色的行动(处境),如图 5 所示,例如设定为小于距离 a 时站着、蹲着、防护、击打、脚踢、摔出、连击的情况、距离 a 与 b 之间时站着、蹲着、防护、击打、脚踢、摔出、连击的情况、大于距离 b 时站着、蹲着、防护、击打、脚踢、摔出、连击的情况。

[0072] 作为游戏者角色的行动,如图 5 所示,例如设定为防护(防摔)、(抗)击打、(抗)踢、摔(反摔)、连击 A、连击 B、连击 C。

[0073] 图 5 所示的 AI 表的各项目中,设定预先规定的值,例如 0。竞赛游戏中,由游戏装置 12 的 CPU50 随时(例如每 1/60 秒的处理单位)判断敌方角色的行动是否与设定的处境相符,与某处境相符时判断游戏者角色的行动是否与设定的行动相符,相符时将该项目的值更新为大规定值的值(例如 1、2……等)。这样更新 AI 表中的值,从而学习游戏者角色的行动。

[0074] 于是,利用AI功能决定游戏者角色的行动时,参照AI表判断敌方角色的行动与哪种处境相符,相符时根据各项目中对游戏者角色的行动的值进行概率计算,决定基于AI功能的游戏者角色的行动。由此,进行模拟游戏者角色的行动方式的AI角色的控制。

[0075] 这样,AI信息(游戏者角色信息(其2)),是容量较大并使由用户的选择产生的游戏者角色具有AI功能所需的信息,在容量方面和信息的特性上影响其后的游戏者角色的行动方面(控制游戏者角色在游戏内的行动方面),与上述游戏者角色信息(其1)不同。

[0076] 再者,这些用户信息和游戏者角色信息在附图中以单词和文句进行说明,但包括后文阐述的IC卡在内的存储器上用符号、数字等将其存储。

[0077] (IC卡)

[0078] 图6示出IC卡的数据结构。

[0079] 本实施方式的游戏系统中,为了游戏者选择并产生游戏者角色,需要记录用的IC卡。本实施方式中,每一IC卡设定一个游戏者角色。

[0080] IC卡中,如图6所示,除记录表示编制IC卡的年月日时的编制日期和时间、识别IC卡用的卡ID外,还记录上述用户信息和游戏者角色信息(其1)。

[0081] 再者,IC卡中不记录上述AI信息(游戏者角色信息(其2))。这是因为AI信息(游戏者角色信息(其2))容量大,而且为了不同的游戏中心10中也能对共同的游戏者角色学习基于AI功能的行动。后文阐述这点的详况。

[0082] (店铺服务器内的表(第1表))

[0083] 图7示出店铺服务器内的表(第1表)。

[0084] 本实施方式的游戏系统中,对游戏者选择并产生的游戏者角色,将作为自己的店铺确定的游戏中心10作为店铺服务器ID登记在后文阐述的管理服务器。如果在作为自己的店铺登记的游戏中心内,则哪个游戏装置12都能从店铺服务器对游戏装置上载或下载游戏者角色信息,进行利用AI功能的格斗游戏,或更新AI信息。

[0085] 因此,店铺服务器14中设置图7所示的表(第1表)。将此第1表存储在店铺服务器14的系统存储器52或程序数据存储装置或存储媒体56。

[0086] 如图7所示,第1表对每一游戏者角色记录卡ID、用户信息、游戏者角色信息(其1)、AI信息=游戏者角色信息(其2)。

[0087] 再者,登记的游戏中心10以外的游戏中心10内的游戏装置12中,由管理服务器设定成无第1表或不能用第1表,所以不能进行利用AI功能的格斗游戏。也可做成不建立利用AI功能的格斗游戏。

[0088] (管理服务器内的表(第2表))

[0089] 图8示出管理服务器内的表(第2表)

[0090] 本实施方式的游戏系统中,管理服务器22管理全部游戏中心10,对登记在各游戏中心10的店铺服务器14的全部游戏者角色信息管理服务器22进行管理。

[0091] 为此,管理服务器22中设置图8所示的表(第2表)。将此第2表存储在管理服务器22的系统存储器52或程序数据存储装置或存储媒体56。

[0092] 如图8所示,第2表对每一游戏者角色记录店铺服务器名(店铺服务器ID)、卡ID、用户信息、游戏者角色信息(其1)、AI信息=游戏者角色信息(其2)。

[0093] 这样,本发明的IC卡等存储媒体中存储卡ID、用户信息、游戏者角色信息(其1)

等信息,店铺服务器中存储包含存储媒体存储的信息和游戏者角色信息(其2)的信息(将这些信息统称为“第1信息”),管理服务器中除存储店铺服务器存储的第1第1信息外,还存储包含店铺服务器ID的信息(将这些信息统称为“第2信息”)。

[0094] (游戏系统控制方法)

[0095] 参照图9至图12,说明本实施方式的游戏系统控制方法。图9是示出游戏装置14的控制方法的流程图,图10是示出店铺服务器14的控制方法的流程图,图11是示出管理服务器22的控制方法的流程图,图12是示出便携电话26(便携终端)或个人计算机28(信息处理终端)的控制方法的流程图。标注步骤名并利用箭头号示出这些流程间的步骤之间的关系。

[0096] 作为本实施方式的游戏系统控制方法,参照图9至图12的流程图,说明利用游戏装置14的AI功能的格斗游戏处理、店铺服务器14与管理服务器22之间的数据交换处理、基于便携电话26或个人计算机28的用户信息更改处理。

[0097] (利用游戏装置14的AI功能的格斗游戏处理)

[0098] 参照图9和图10说明利用游戏装置14的AI功能的格斗游戏处理。

[0099] 事先编制记录游戏者自己选择的玩家角色的IC卡,将记录在该IC卡的游戏者角色登记在游戏中心10的店铺服务器14。使游戏中心10成为自己的店铺。

[0100] 首先,如图9所示,游戏装置12的CPU50常检测出卡读写器78中是否插入IC卡(步骤A001)。

[0101] 游戏者将IC卡插入到游戏装置12的卡读写器78时,由卡读写器78从IC卡读出卡ID、用户信息、游戏者角色信息(其1)(步骤A002)。

[0102] 接着,由图9所示,游戏装置12的CPU50通过LAN16将从IC卡读出的卡ID发送的店铺服务器14(步骤A003→步骤A001)。

[0103] 如图10所示,店铺服务器14的CPU50插入检测出游戏装置12是否发送卡ID(步骤A001)。店铺服务器14的CPU50接收游戏装置12发送的卡ID时,处理转移到步骤B002,检索与收到的卡ID对应的数据是否处在图所示的第1表(步骤B002)。

[0104] 再者,虽然经过规定时间,店铺服务器14的CPU50确没有设定游戏装置12发送的卡ID的情况下,处理转移到步骤B007。后文阐述步骤B007及其后的处理,即店铺服务器14与管理服务器22之间的数据交换。

[0105] 如图10所示,步骤B002的对应数据检索处理的结果,第1表面存在与收到的卡ID对应的数据的情况下,店铺服务器14的CPU50从第1表读取例如该卡ID的游戏者角色信息(其1)中的配件信息,AI信息(游戏者角色信息(其2)),发送到游戏装置12(步骤B003→步骤A004)。

[0106] 步骤B002的对应数据检索处理的结果,第1表面不存在与收到的卡ID对应的数据的情况下,店铺服务器14的CPU50将其含义发送到游戏装置12(步骤B006→步骤A004)。

[0107] 如图9所示,游戏装置12的CPU50检测出店铺服务器14是否发送对该卡ID的信息(步骤A004)。

[0108] 游戏装置12的CPU50接收店铺服务器14发送的游戏者角色信息(其1)中的配件信息和AI信息(游戏者角色信息(其2))时,处理转移到步骤A007(步骤A004)。

[0109] 步骤A007中,游戏装置12的CPU50根据用户信息、游戏者角色信息(其1)执行

游戏处理,在游戏处理执行中对 AI 信息(游戏者角色信息(其 2))进行更新。

[0110] 接着,执行游戏处理后,游戏装置 12 的 CPU50 对包含配件信息的游戏者角色信息(其 1)进行更新(步骤 A008)。

[0111] 接着,游戏装置 12 的 CPU50 通过 LAN16 将更新后的 AI 信息(游戏者角色信息(其 2))发送到店铺服务器 14(步骤 A009 → 步骤 B004)。

[0112] 由图 10 所示,店铺服务器 14 的 CPU50 接收游戏装置 12 发送的 AI 信息(游戏者角色信息(其 2))(步骤 B004)。

[0113] 接着,利用收到的 AI 信息(游戏者角色信息(其 2))更新店铺服务器 14 内的第 1 表的 AI 信息(游戏者角色信息(其 2))(步骤 B005)。

[0114] 如图 9 所示,后续于步骤 A009 的处理,游戏装置 12 的 CPU50 利用卡读写器 78,根据更新后的游戏者角色信息(其 1)更新 IC 卡内的游戏者角色信息(其 1)(步骤 A010),从游戏装置 12 排出更新后的 IC 卡(步骤 A011)。

[0115] 另一方面,游戏装置 12 的 CPU50 从店铺服务器 14 接收含意为第 1 表内不存在与卡 ID 对应的数据时,将该含意显示在游戏装置 12 的显示监视器 64 后,如图 9 所示,处理转移到步骤 A005(步骤 A004)。

[0116] 步骤 A005 中,游戏装置 14(12)的 CPU50 根据用户信息、游戏者角色信息(其 1)执行游戏处理。由于没有接收 AI 信息(游戏者角色信息(其 2)),不对基于 AI(人工智能)功能的自己的游戏内容进行学习。

[0117] 接着,执行游戏处理后,游戏装置 12 的 CPU50 更新游戏者角色信息(其 1)(步骤 A006)。

[0118] 接着,如图 9 所示,后续于步骤 A006 的处理,游戏装置 12 的 CPU50 利用卡读写器 78,根据更新后的游戏者角色信息(其 1)对 IC 卡内的游戏者角色信息(其 1)进行更新(步骤 A010)后,从游戏装置 12 排出更新后的 IC 卡(步骤 A011)。

[0119] (店铺服务器 14 与管理服务器 22 之间的数据交换处理)

[0120] 参照图 10 和图 11,说明店铺服务器 14 与管理服务器 22 之间的数据交换处理。

[0121] 如图 10 所示,步骤 B001 中,虽然经过规定时间,店铺服务器 14 的 CPU50 确未接收游戏装置 12 发送的卡 ID 的情况下,处理转移到步骤 B007。

[0122] 步骤 B007 中,店铺服务器 14 的 CPU50 检测出是否发送来自管理服务器的发送请求。

[0123] 如图 11 所示,管理服务器 22 的 CPU50 检测出是否从后文阐述的图 12 的步骤 D002 发送卡 ID(步骤 C001)。管理服务器 22 的 CPU50 在未接收来自步骤 D002 的卡 ID 的情况下,使处理转移到步骤 C002。

[0124] 再者,管理服务器 22 的 CPU50 在收到来自步骤 D002 的卡 ID 的情况下,使处理转移到步骤 C008。后文阐述步骤 C008 及其后的处理,即基于便携电话 26 或个人计算机 28 的用户信息更新处理。

[0125] 步骤 C002 中,检测出已经历规定时间(例如 24 小时)或成为规定时刻(例如午前 4 时),则处理转移到步骤 C003。将规定时间取为 24 小时是为了至少 1 天可靠地进行 1 次数据交换。将规定时刻取为晚上的午前 4 时是为了使数据交换造成的限制店铺服务器 14 和管理服务器 22 的部分功能的影响最小。

[0126] 步骤 C003 中,管理服务器 22 的 CPU50 通过互联网 20 对管理服务器 22 管理的各店铺服务器 14 发送存放在店铺服务器 14 内的第 1 表的卡 ID、用户信息、游戏者角色信息(其 1)、AI 信息(游戏者角色信息(其 2))的发送请求(步骤 C003 → 步骤 B007)。

[0127] 如图 10 所示,步骤 B007 中,店铺服务器 14 的 CPU50 接收来自管理服务器的发送请求时,通过互联网 20 将店铺服务器 14 内的第 1 表中存放的卡 ID、用户信息、游戏者角色信息(其 1)、AI 信息(游戏者角色信息(其 2))发送到管理服务器 22(步骤 B008 → C004)。

[0128] 如图 11 所示,步骤 C004 中,管理服务器 22 的 CPU50 检测出是否发送来自店铺服务器 14 的数据。

[0129] 管理服务器 22 的 CPU50 由步骤 B008 的处理接收来自店铺服务器 14 的数据时,在收到的卡 ID、用户信息、游戏者角色信息(其 1)、AI 信息(游戏者角色信息(其 2))中添加发送源的店铺服务器 14 的店铺服务器名(店铺服务器 ID),并对第 2 表内的数据进行更新(步骤 C005)。

[0130] 对全部店铺服务器 14 执行步骤 C003 至步骤 C005 的处理,将管理服务器 22 内的第 2 表更新为最新数据。

[0131] 接着,管理服务器 22 的 CPU50 根据更新为最新数据的第 2 表的店铺服务器名(店铺服务器 ID),通过互联网 20 对各店铺服务器 14 发送登记在该店铺服务器的游戏者角色的卡 ID、用户信息、游戏者角色信息(其 1)、AI 信息(游戏者角色信息(其 2))(步骤 C006 → 步骤 B009)。

[0132] 如图 10 所示,步骤 B007 中,店铺服务器 14 的 CPU50 检测出管理服务器 22 是否发送数据。

[0133] 步骤 B007 中,店铺服务器 14 的 CPU50 接收来自管理服务器的数据时,对存在在店铺服务器 14 内的第 1 表的相当的卡 ID 的信息进行更新(步骤 B010)。

[0134] 接着,如图 11 所示,管理服务器 22 的 CPU50 根据更新为最新数据的第 2 表的店铺服务器名(店铺服务器 ID),通过互联网 20 对各店铺服务器 14 发送该店铺服务器中未登记从而应删除的游戏者角色的卡 ID(步骤 C007 → 步骤 B011)。

[0135] 如图 10 所示,步骤 B011 中,各店铺服务器 14 的 CPU50 检测出是否发送来自管理服务器 22 的删除请求。

[0136] 步骤 B011 中,各店铺服务器 14 的 CPU50 接收来自管理服务器的删除请求时,从店铺服务器 14 内的第 1 表删除的卡 ID 的信息(步骤 B012)。

[0137] 通过这样进行处理,将各店铺服务器 14 内的第 1 表的数据和管理服务器 22 内的第 2 表的数据,更新为最新状态。

[0138] (基于便携电话 26 或个人计算机 28 的用户信息更改处理)

[0139] 参照图 11 和图 12,说明基于便携电话 26 或个人计算机 28 的用户信息更改处理。

[0140] 本实施方式中,游戏者能通过作为移动通信终端的便携电话 26 或作为信息处理终端的个人计算机 28,访问管理服务器 22 内的表中存储的游戏数据和用户信息等,并更改该信息的内容。

[0141] 首先,如图 12 所示,由用户操作便携电话 26 或个人计算机 28 并输入卡 ID(步骤 D001)时,便携电话 26 或个人计算机 28 的 CPU50 通过互联网 20 将输入的卡 ID 发送到管理服务器 22(步骤 D002 → 步骤 C001)。

[0142] 如图 11 所示,管理服务器 22 的 CPU50 在步骤 C001 中,检测出便携电话 26 或个人计算机 28 是否发送卡 ID。管理服务器 22 的 CPU50 接收便携电话 26 或个人计算机 28 发送的卡 ID 时,使处理转移到步骤 C008。

[0143] 管理服务器 22 的 CPU50 在步骤 C008 中,从管理服务器 22 的第 2 表读出与收到的卡 ID 对应的数据,并通过互联网将卡 ID 的用户信息、游戏者角色信息(其 1)、店铺服务器名(店铺服务器 ID)发送的便携电话 26 或个人计算机 28(步骤 C008 → 步骤 B003)。

[0144] 如图 12 所示,便携电话 26 或个人计算机 28 的 CPU50,检测出管理服务器 22 是否发送数据(步骤 D003)。从管理服务器 22 接收数据时,便携电话 26 或个人计算机 28 的 CPU50 将收到的用户信息、游戏者角色信息(其 1)、店铺服务器名(店铺服务器 ID)显示在便携电话 26 或个人计算机 28 的显示监视器 64 上(步骤 D004)。

[0145] 接着,便携电话 26 或个人计算机 28 的 CPU50,检测出用户是否更改配件信息(步骤 D005)。更改配件信息的情况下,便携电话 26 或个人计算机 28 的 CPU50 通过互联网 20 将该更改后的配件信息发送到管理服务器 22(步骤 D006 → 步骤 C009)。

[0146] 接着,便携电话 26 或个人计算机 28 的 CPU50,检测出用户是否更改进行使用 AI 功能的格斗游戏的店铺服务器名(店铺服务器 ID)(步骤 D007)。更改店铺服务器名(店铺服务器 ID)的情况下,便携电话 26 或个人计算机 28 的 CPU50 通过互联网 20 将该更改后的店铺服务器名(店铺服务器 ID)发送到管理服务器 22(步骤 D008 → C009)。

[0147] 如图 11 所示,管理服务器 22 的 CPU50 在步骤 C009 中,检测出便携电话 26 或个人计算机 28 是否发送配件信息或店铺服务器名(店铺服务器 ID)(步骤 C009)。

[0148] 管理服务器 22 的 CPU50 从便携电话 26 或个人计算机 28 接收配件信息或店铺服务器名(店铺服务器 ID)时,使处理转移到步骤 C010。

[0149] 通过这样进行处理,游戏者能通过作为移动终端的便携电话 26 或作为信息处理终端的个人计算机 28,访问管理服务器 22 内的表中存储的游戏数据和用户信息等,并更改该信息的内容。

[0150] 变换实施方式

[0151] 本发明不限于上述实施方式,可为各种变换方式。

[0152] 例如,上述实施方式中,将本发明用于进行 3D 格斗游戏,但也能用于进行 RPG(role playing game:角色游戏)、MO(multiplayer online:多游戏者联机)、MMORPG(massive(ly)multiplayer online role playing game:大规模多游戏者联机角色游戏)等冒险游戏。本发明不仅能用于冒险游戏,而且能用于 FPS(First Person Shooting:首位射击)、战斗游戏、仿真游戏等那样各个游戏者角色进行对战,或编队进行冒险的一切游戏。

[0153] 又,本实施方式中,以可利用网络用通信方式连接设在游戏中心的“娱乐中心型”游戏装置的游戏系统为例,进行了说明,但本发明也能用于使用家用游戏装置、个人计算机或便携电话机等的游戏系统。

[0154] 又,上述实施方式中,以能用通信方式连接游戏装置和服务器的网络型游戏系统为例进行了说明,但本发明也可使游戏装置的程序动作成网上的任一游戏装置具有服务器功能从而具有与服务器系统的功能,而不直接使用服务器。

[0155] 又,上述实施方式使用 IC 卡,但也可以是使用磁卡等信息存储媒体的游戏装置,

还能用于用户能登记的游戏装置而不用信息存储媒体。

[0156] 又,图 10 的店铺服务器 14,、在步骤 B007 中判断是否管理服务器 22 有发送请求后发送数据,但也可店铺服务器 14 侧判断是否经历规定时间,并且每规定时间(例如一天一次、营业时间结束后的深夜 12 点钟等)对管理服务器发送数据。

[0157] 又,图 11 的管理服务器 22,在步骤 C002 中判断是否经历规定时间后,对店铺服务器 14 发送数据,但也可判断店铺服务器 14 是否有发送请求,在有发送请求时发送数据。

[0158] 工业上的实用性

[0159] 本发明可用于利用网络连接多个终端装置的游戏系统和游戏系统控制方法。

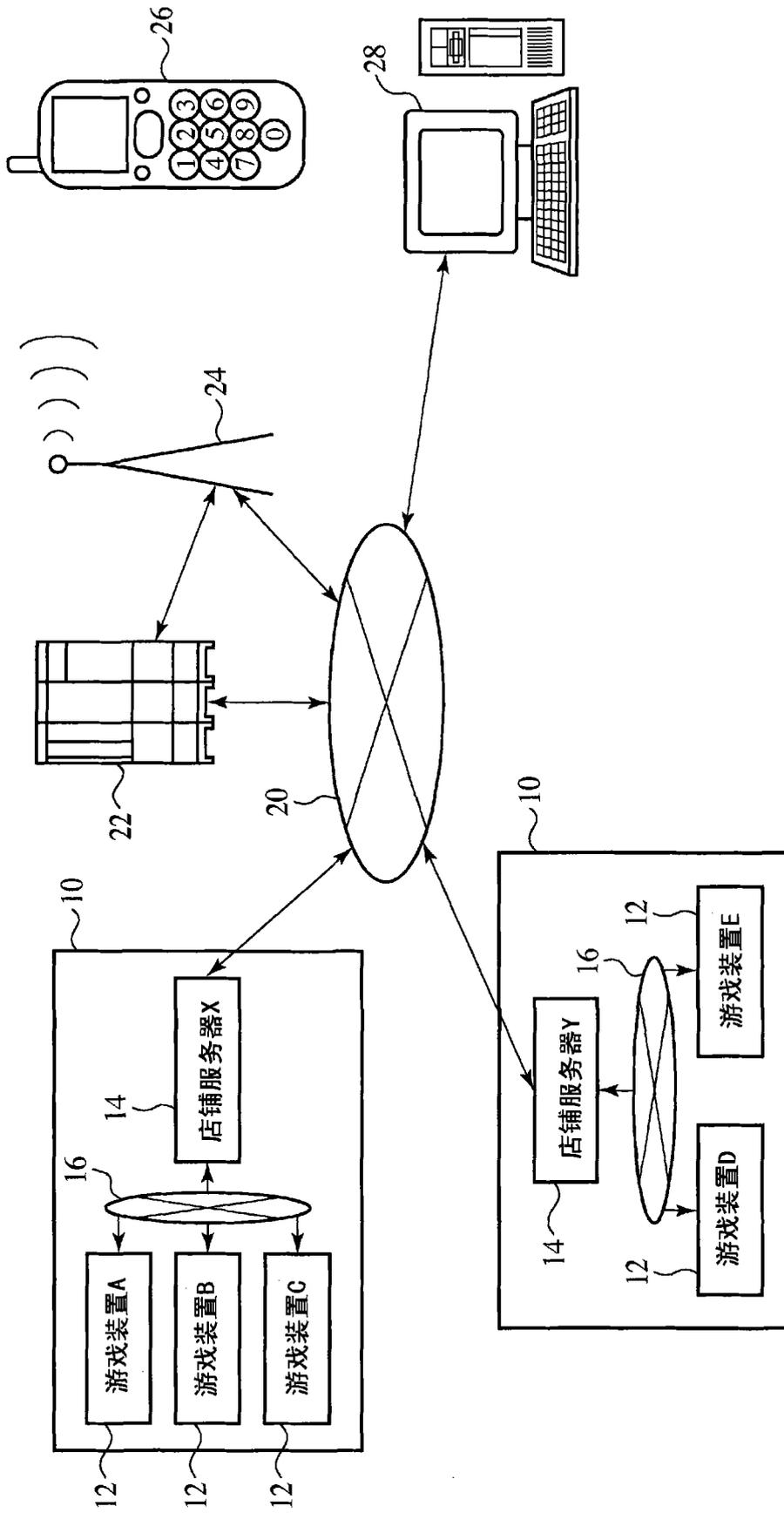


图 1

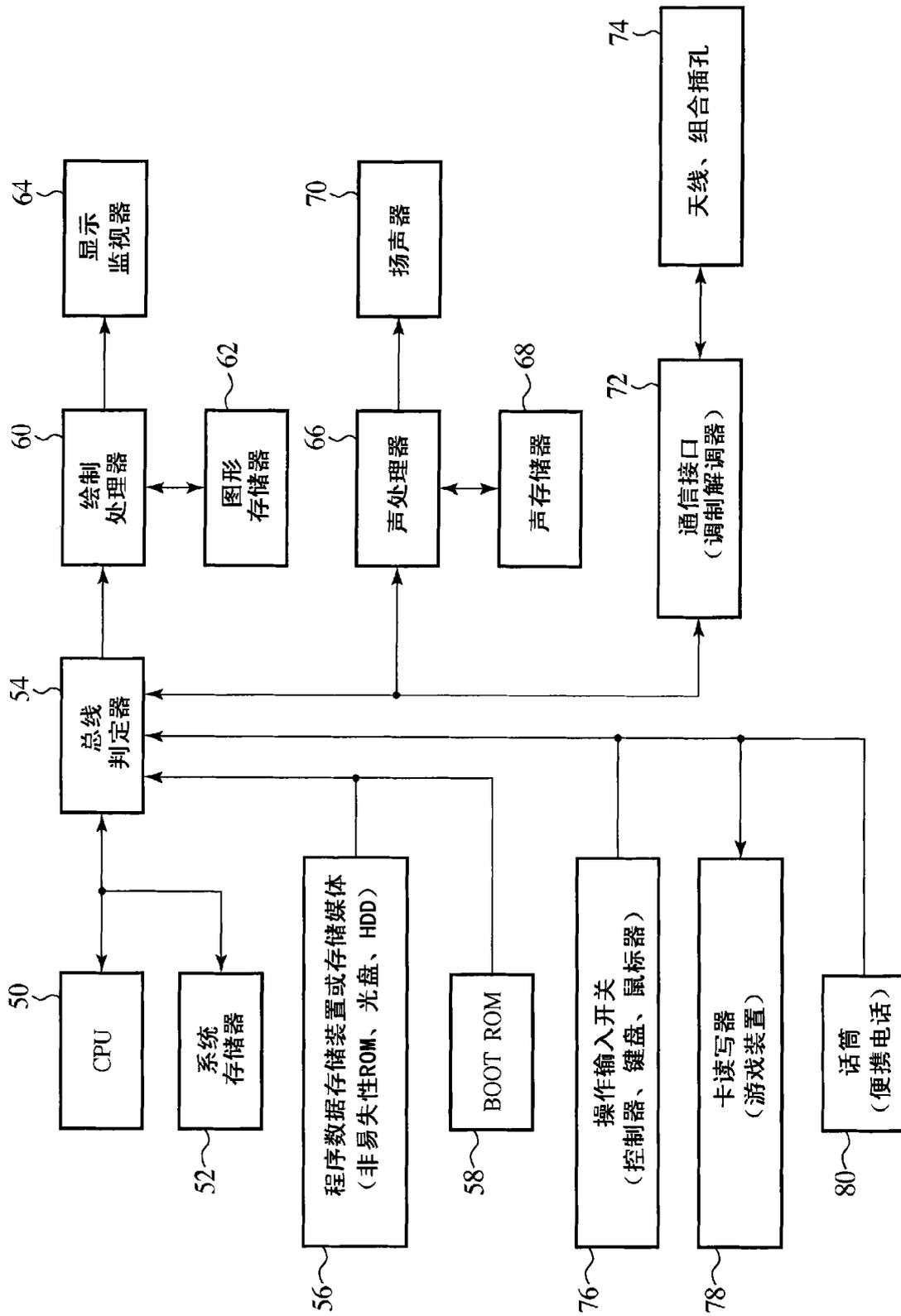


图 2

[用户信息]

项目	内容
用户名	○○○○
武名	△△△△
评论	手段灵活

图 3

[游戏者角色信息 (其1)]

项目	内容
游戏者角色名	○○○○
配件信息	服装
	装备
取得项目	A001, B004
角色战绩	12战: 6胜5败3分

图 4

[AI信息=游戏者角色信息 (其2)]

		游戏者角色的行动 (成功的技巧)							
		(防摔)	(抗) 击打	(抗) 踢	摔 (反摔)	连击A	连击B	连击C	
敌方角色的行动 (处境)	距离a 以下	站着	-	0	0	0	0	0	0
		蹲着	-	0	0	0	0	0	0
		防护	-	0	0	0	0	0	0
		击打	0	0	0	0	0	0	0
		脚踢	0	0	0	0	0	0	0
		摔出	0	0	0	0	0	0	0
		连击	0	0	0	0	0	0	0
		站着	-	0	0	0	0	0	0
		蹲着	-	0	0	0	0	0	0
	距离 a~b	防护	-	0	0	0	0	0	0
		击打	0	0	0	0	0	0	0
		脚踢	0	0	0	0	0	0	0
		摔出	0	0	0	0	0	0	0
		连击	0	0	0	0	0	0	0
		站着	-	0	0	0	0	0	0
距离b 以上	蹲着	-	0	0	0	0	0	0	
	防护	-	0	0	0	0	0	0	
	击打	0	0	0	0	0	0	0	
	脚踢	0	0	0	0	0	0	0	
	摔出	0	0	0	0	0	0	0	
	连击	0	0	0	0	0	0	0	

图 5

[IC卡]

项目	内容
编制日期和时间	2005年11月15日
卡ID	00001234
用户信息	用户名
	武名
	评论
	配件信息
游戏者角色信息 (其1)	游戏者角色名
	取得项目
	角色战绩

图 6

[店铺服务器内的表 (第1表)]

编号	卡ID	用户信息	游戏者角色信息 (其1)	AI信息 = 游戏者角色信息 (其2)
01	0001234			
02	0032405			
03	0000675			
04	1004534			
05	0102453			
06	...			
07				
08				
...				
...				
...				

图 7

[管理服务器内的表（第2表）]

编号	店铺服务器名 =店铺服务器ID	卡ID	用户 信息	游戏者角色 信息（其1）	AI信息=游戏 者角色信息 （其2）
0000001	00023	0001234			
0000002	00023	0032405			
0000003	00102	0000686			
0000004	00189	0103434			
0000005	00023	0102453			
0000006			
0000007					
0000008					
0000009					
0000010					
0000011					
0000012					
0000013					
...					
...					
...					
...					
...					

图 8

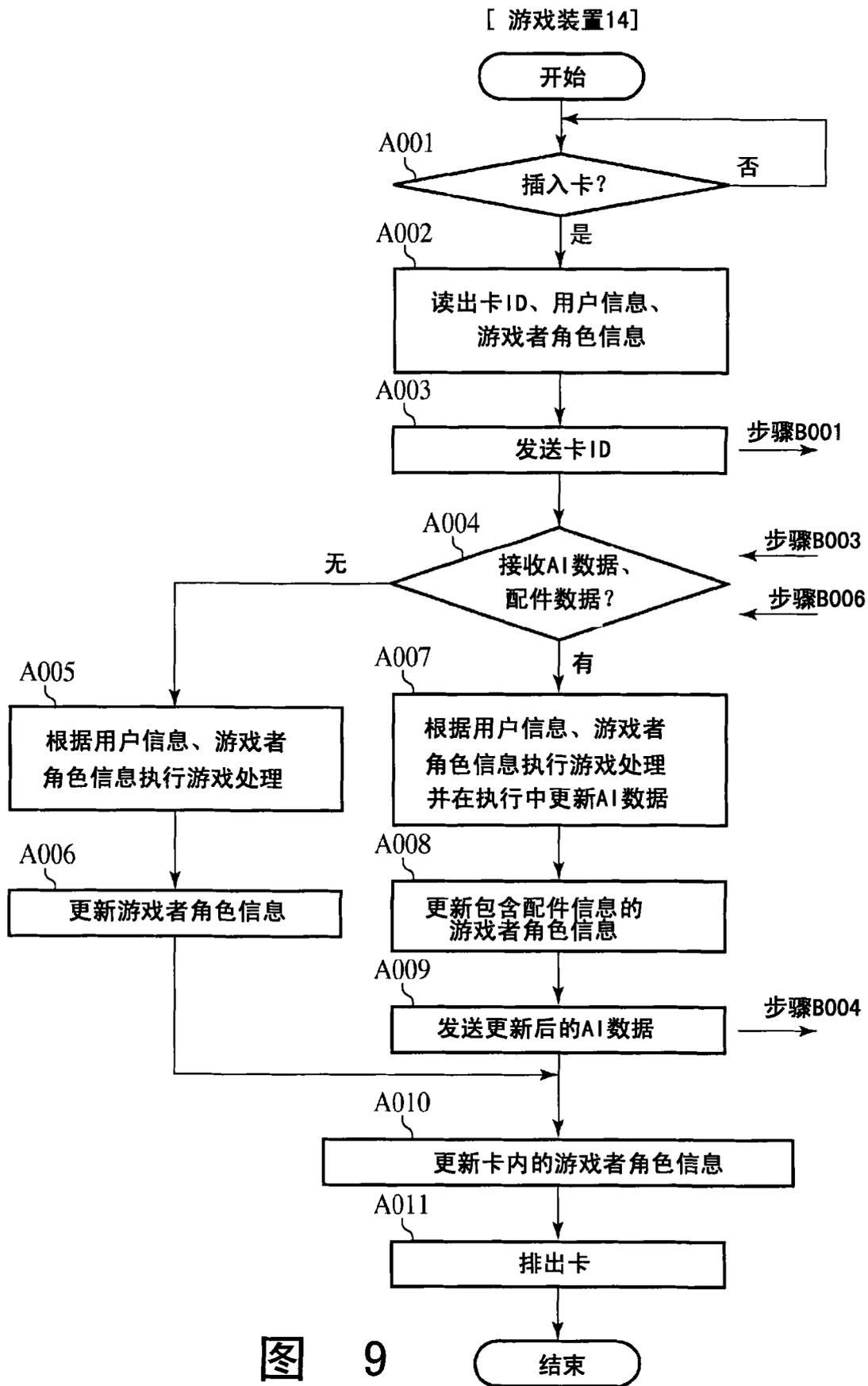


图 9

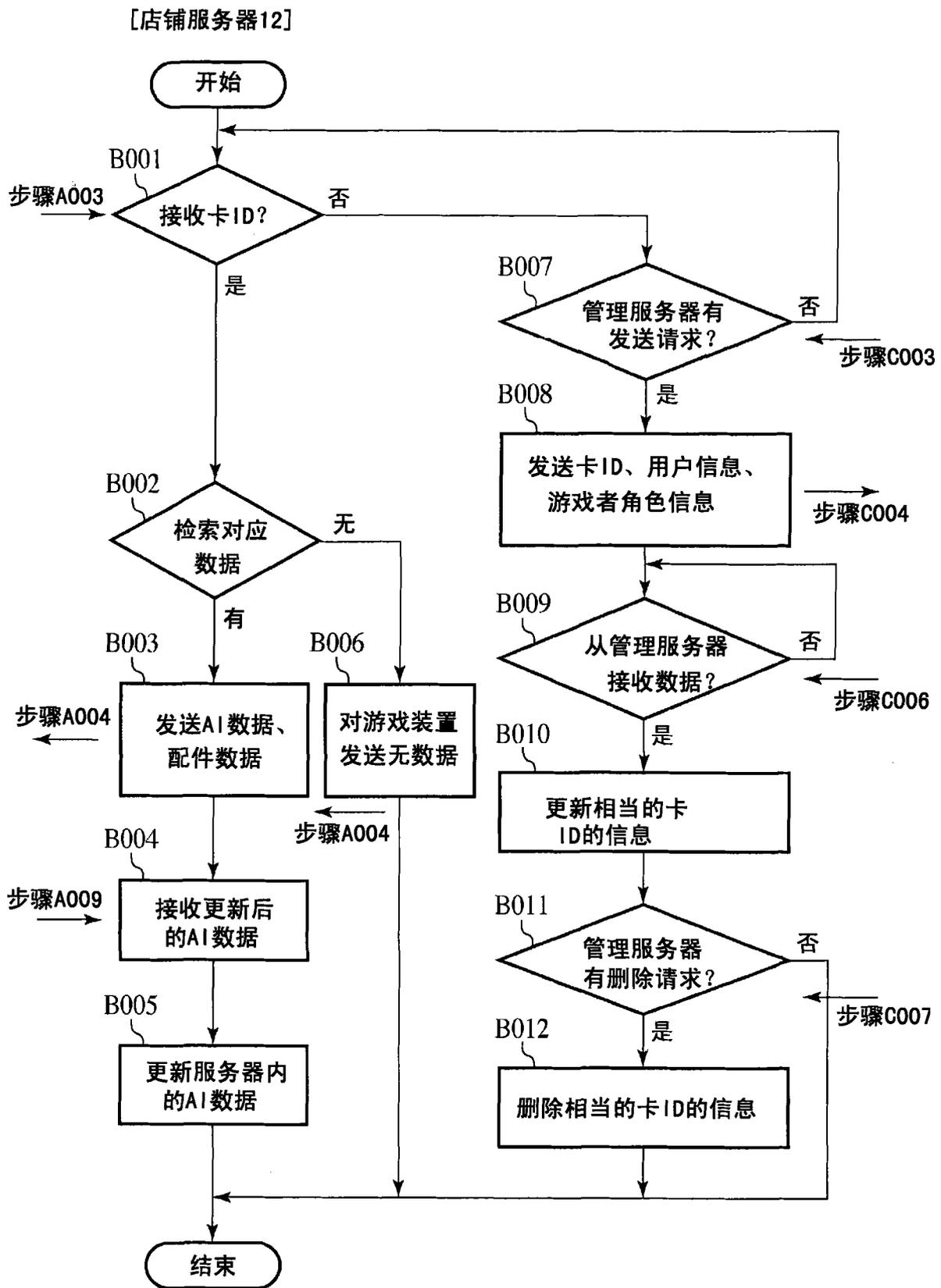


图 10

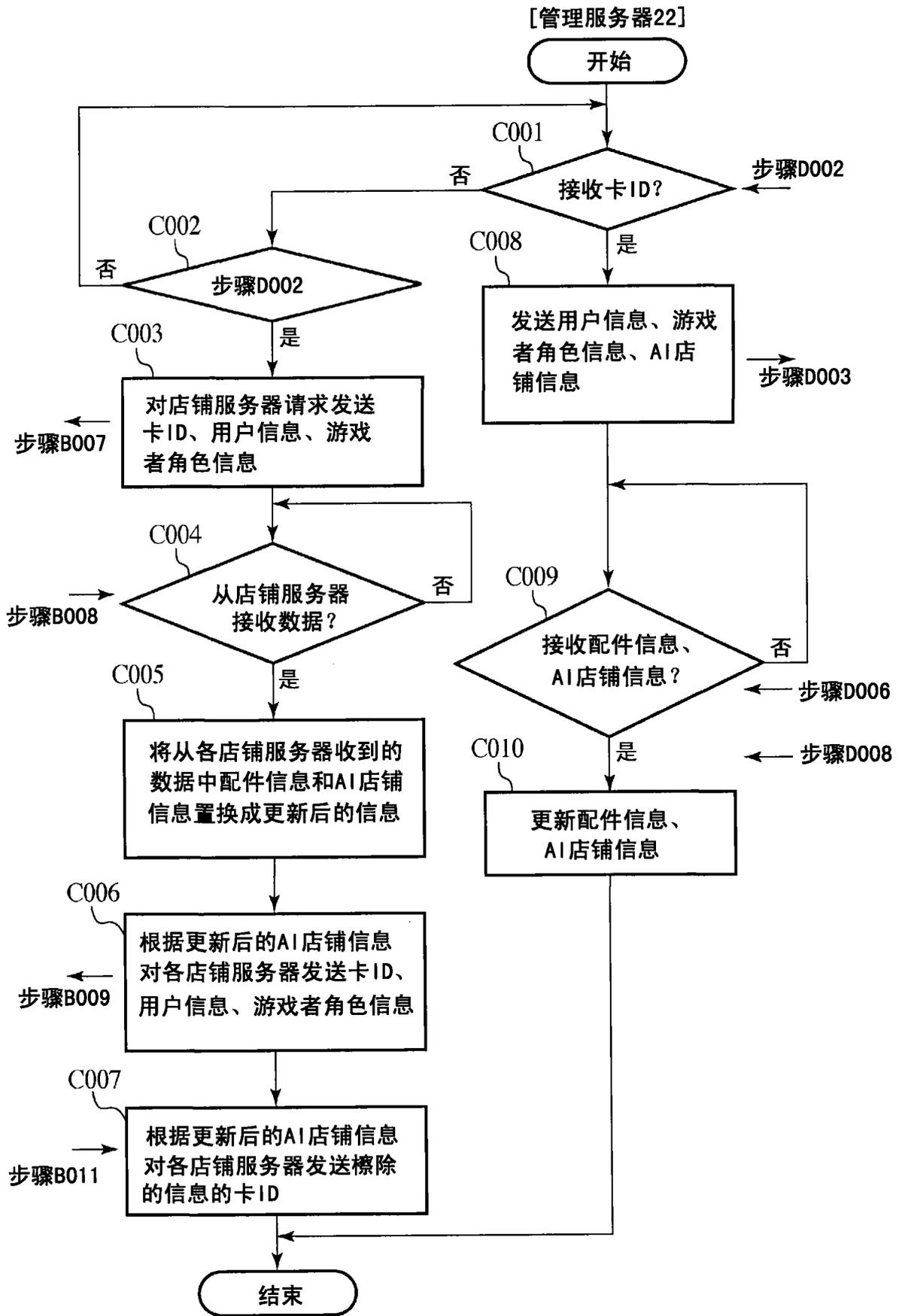


图 11

[便携电话（便携终端）26、个人计算机（信息处理终端）22]

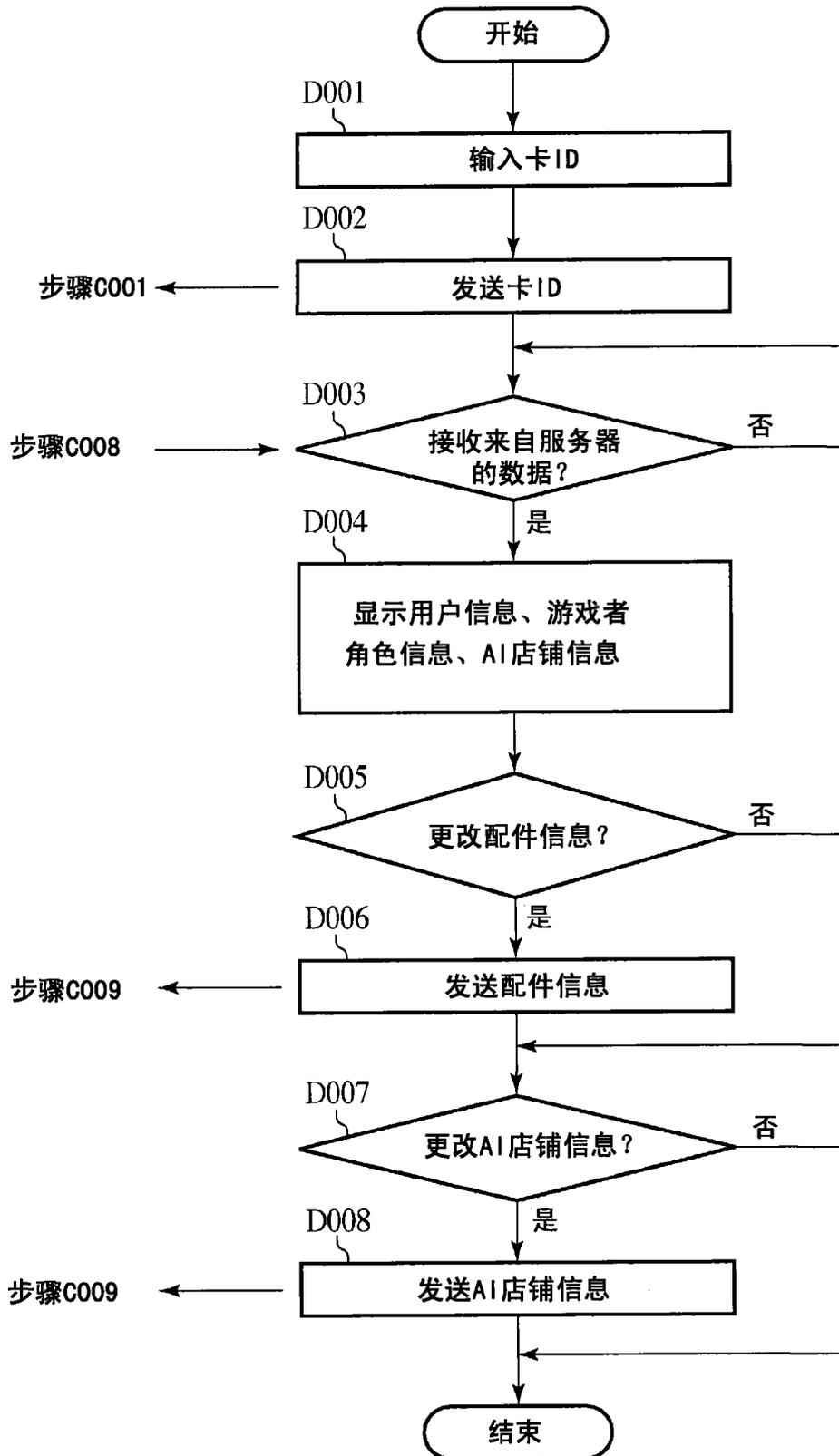


图 12