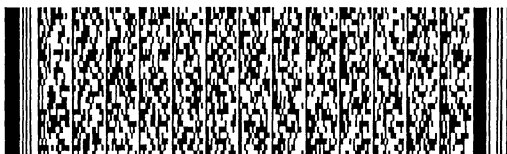


申請日期：93.7.20	IPC分類
申請案號：93121592	G06F 19/00

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書 200527253

一、 發明名稱	中 文	使用通信迴線之遊戲管理方法
	英 文	
二、 發明人 (共2人)	姓 名 (中文)	1. 下村聰 2. 玉田祐子
	姓 名 (英文)	1. 2.
	國 籍 (中英文)	1. 日本 JP 2. 日本 JP
三、 申請人 (共1人)	名稱或 姓 名 (中文)	1. 日本科樂美電腦娛樂股份有限公司
	名稱或 姓 名 (英文)	1.
	國 籍 (中英文)	1. 日本 JP
	住居所 (營業所) (中 文)	1. 日本國東京都港區六本木六丁目10番1號 (本地址與前向貴局申請者相同)
	住居所 (營業所) (英 文)	1.
	代表人 (中文)	1. 吉岡基行
	代表人 (英文)	1.



一、本案已向

國家(地區)申請專利	申請日期	案號	主張專利法第二十七條第一項國際優先權
日本 JP	2004/02/12	2004-034696	有

二、☐主張專利法第二十九條第一項國內優先權：

申請案號：

無

日期：

三、主張本案係符合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：四、☐有關生物材料已寄存於國外：

寄存國家：

無

寄存機構：

寄存日期：

寄存號碼：

☐有關生物材料已寄存於國內(本局所指定之寄存機構)：

寄存機構：

無

寄存日期：

寄存號碼：

☐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、發明說明 (1)

【發明所屬之技術領域】

本發明係有關於以使用行動電話、個人電腦、家庭用遊戲機器等做為遊戲執行終端，並通過網際網路、電話迴線等之通信迴線而從伺服器側來管理在其等遊戲執行終端末所執行之遊戲的使用通信迴線之遊戲管理方法。

【先前技術】

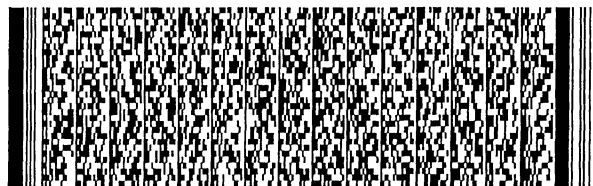
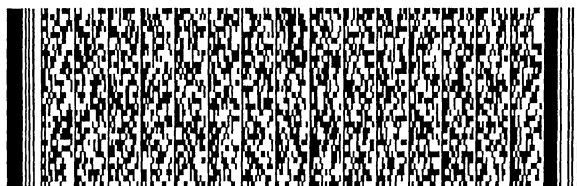
先前以如藉由信用卡等來支付費用並通過通信線路而將遊戲執行終端連接於伺服器，並以僅相抵於費用之預定的時間來玩樂遊戲之形態係為被知曉。

還有，申請人係尚未知道應有開示關於如此之遊戲的實施形態而以體系地來敘述之習知技術的文獻。

因而，只要一使用信用卡等之繳費系統，則小孩和未成年者等之尚未持有信用卡之人們為早被排除做為遊戲之玩家的對象以外，並對更多之人們造成也無法要玩樂遊戲而會有給遊戲市場全體帶來弱體化之危險性。

而且，為了圓滑地來運用繳費系統，雖然必需有對玩家之伺服器側的登錄動作，但通常上，如此之登錄作業係對玩家而言為帶來麻煩。因此，為了造成讓玩家前進來做登錄動作之給與動機的管理手法之開發係被期待。

再者，於通過網際網路、電話迴線等之通信迴線而從伺服器側來管理在其等遊戲執行終端所執行之遊戲的場合時，需要有可做為防止因為一部分之狂熱玩家造成之卡資料之竄改等之不正當行為的對策。



五、發明說明 (2)

因此，以不使用信用卡，而且可讓玩家前進來對伺服器側做登錄動作之給與動機之遊戲的管理方法之開發係被期待。

而且，卡資料之竄改為困難之遊戲的管理方法之開發係被期待。

【發明內容】

本發明係先將遊戲予以分割設定成以可由玩家支付點數(PT)來玩之複數繳費玩區間，而可構成爲：

以頒布與附有固有的密碼(5)之預定的遊戲有關之複數遊戲卡(33)，

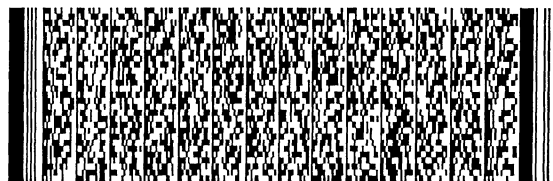
將該被頒布之遊戲卡之前述固有的密碼從遊戲執行終端以通過通信迴線(2)而使傳送於伺服器(10)，

在前述伺服器中，將表示對應於該密碼之遊戲執行允許量的前述點數(PT)予以設定於帳號，

於對該當帳號之點數的設定之際，將對應於可使用在前述遊戲中之在場項(37)之影像(PI)的資料(CDP)，以對將前述密碼傳送過來之前述遊戲執行終端(9)而從前述伺服器通過前述通信迴線來下載，

前述伺服器係以在被顯示於前述伺服器之帳號所設定之點數的範圍而可讓繳費玩區間之前述玩家來玩般地控制前述遊戲執行終端。

若依據如此之構成，則因為藉由使用附有固有的密碼(35)之遊戲卡(33)，以不使用信用卡而成為可玩遊戲。而



五、發明說明 (3)

且，於開設好帳號之際，對應於在遊戲中可使用之在場項(37)之影像(PI)的資料(CDP)為從伺服器以通過通信迴線而被下載，所以在場項成為可對遊戲卡之登錄動作給與動機，並進前於玩家而成為可使對伺服器側之登錄動作得以執行。

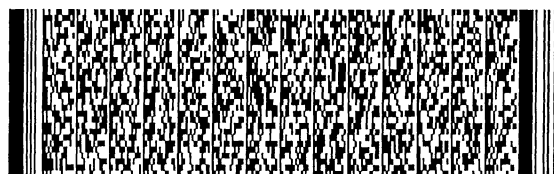
而且，本發明係也可於前述遊戲執行終端，先準備以前述在場項之影像其自體而構成之資料的一部，

所謂對應於從前述伺服器被下載到前述遊戲執行終端之前述在場項之影像的資料係由該當在場項之影像其自體而構成的資料，

基於將從前述伺服器被下載到前述遊戲執行終端之由前述在場項之影像其自體而構成的資料、與由被準備於前述遊戲執行終端之前述在場項之影像其自體而構成的資料之一部分之雙方資料，而以可產生在前述遊戲執行終端之前述在場項之影像來構成。

若依據此，則因為基於從伺服器下載過來之資料、與被準備於遊戲執行終端之資料之雙方資料，而產生在場項之影像，所以可防止如從在遊戲執行終端被執行之遊戲程式以不正來取得玩家卡37之影像PI般之事態於未然，使得卡資料之改竄變為困難，而可提高系統之安全性。

而且，本發明之特徵係也可以構成為對應於從前述伺服器來之前述在場項之影像的資料之對前述遊戲執行終端的下載，係於就前述遊戲卡來設定點數於帳號之際的僅被執行1次。



五、發明說明 (4)

若依據此，則因為對應於在場項之影像之對資料之遊戲執行終端的下載係於就前述遊戲卡來設定點數於帳號之際的僅被執行1次，所以不僅可使玩家之遊戲卡33之購入意欲得以增進，就連對遊戲卡之伺服器的登錄動作之意欲也可提高。

而且，本發明之使用通信迴線之遊戲管理方法係先將遊戲予以分割設定成以可由玩家支付點數來玩之複數繳費玩區間，

以頒布與附有固有的密碼之預定的遊戲有關之複數遊戲卡，

將該被頒布之遊戲卡之前述固有的密碼從遊戲執行終端以通過通信迴線而使傳送於伺服器，

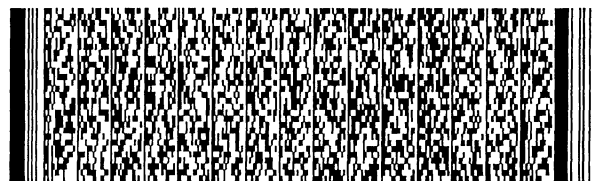
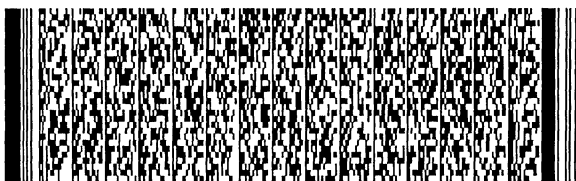
在前述伺服器中，將表示對應於該密碼之遊戲執行允許量的點數予以設定於帳號，

前述伺服器係以在被顯示於前述伺服器之帳號所設定之點數的範圍而可讓繳費玩區間之前述玩家來玩般地控制前述遊戲執行終端，

其特徵係也可構成為：

將前述玩家為在遊戲中使用著之預定之項(37)做為管理項並以前述每一玩家來儲存於前述伺服器內之記憶體做為管理項表(TBL)，而做成總管理項表(MBL)，

根據在前述各遊戲執行終端(9)中之遊戲的進行，於被使用在該遊戲中之前述管理項之內容有所變化之場合時，以檢測該當變更內容做為管理項變更資料而通過前述



五、發明說明 (5)

通信迴線(2)使輸出於前述伺服器，

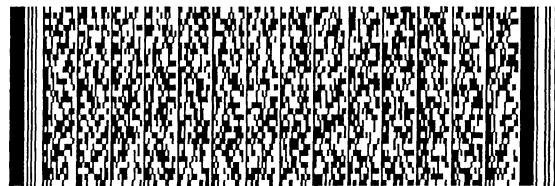
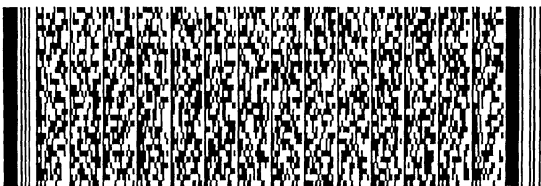
在前述伺服器側，係基於被輸入之前述管理項變更資料，而使前述管理項之內容的變更得以反映之形來更新就前述總管理項表之前述管理項變更資料所輸出之玩家的管理項表，

前述伺服器係進而於每一預定時間，將被儲存於前述總管理項表之各玩家之管理項表的內容，藉由該當玩家為下載於正執行遊戲之遊戲執行終端，而更新就被儲存於該遊戲執行終端內之該當玩家的管理項表，

在前述各遊戲執行終端係基於被儲存於該當管理項表之管理項之資料，而控制以可顯示至在該當遊戲執行終端中之前述管理項的顯示器(31)上。

若依據此，則遊戲執行終端(9)內之玩家在遊戲中所使用之管理項係全部在伺服器(10)側以每一玩家而被更新管理，於各遊戲執行終端(9)側係成為可儲存被管理在伺服器(10)之管理項表(TBL)的複製之形。因而，各遊戲執行終端之管理項表係在一定之時間間隔以藉由伺服器(10)來反映伺服器(10)側之總管理表(MBL)的內容之形而被更新。因此，在遊戲執行終端側，即使帶有惡意之玩家為欲以覆寫管理項表，而以不正來取得管理項，但因為該當被覆寫之管理項表係於預定時間以內被伺服器(10)所覆寫而被更新，所以可防止卡資料之竄改，來構築抗作弊和不明侵入很強之系統。

而且，本發明之特徵係也可構成為在前述各遊戲執行



五、發明說明 (6)

終端中，為控制以可禁止被儲存於該當遊戲執行終端之管理項表之由玩家來覆寫。

若依據此，則因為各遊戲執行終端(9)之管理項表係禁止由玩家來覆寫，所以決無不經意地來變更管理項表，而可提高安全性。

還有，括弧內之號碼等係為了方便顯示在圖式中相對應之要素，因此，本敘述係不應被限制於圖式上之記載。

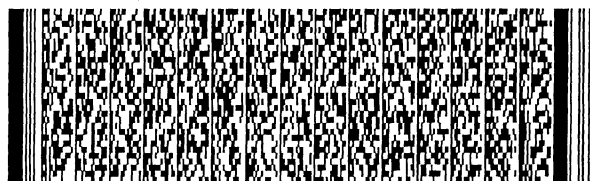
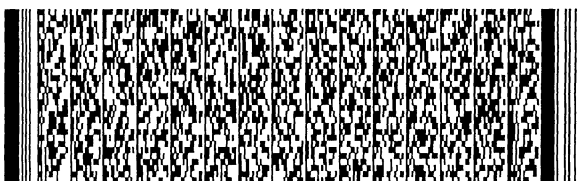
【實施方式】

以下、就基於圖式，來說明本發明之實施例。

網路1係如圖1所示，含有網際網路、電話迴線等之通信迴線2，而於通信迴線2係連接著多數之個人電腦3、及遊戲機器5。還有，於通信迴線2係以通過行動電話基地台6而連接著多數之行動電話7。還有，可總稱該等個人電腦3、遊戲機器5、及行動電話7等以使用該當機器執行遊戲之機器，在本說明書中係稱為遊戲執行終端9。

於通信迴線2係連接伺服器10，而伺服器10係連接著主控制部11、及通過匯流排線12而被連接於主控制部11之通信控制部13、密碼對照部15、帳號管理部16、在場資訊運算部14、卡資料記憶體17、使用者記憶體19等。

而且，各遊戲執行終端9係如圖2所示，含有主控制部20，而於主控制部20係以通過匯流排線21而連接著通信控制部22、程式記憶體23、遊戲執行控制部25、卡產生部26、卡影像記憶體27、點數記憶體29、輸入部30、顯示器



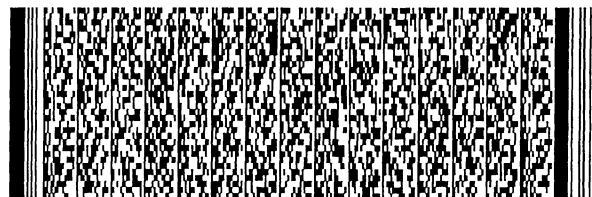
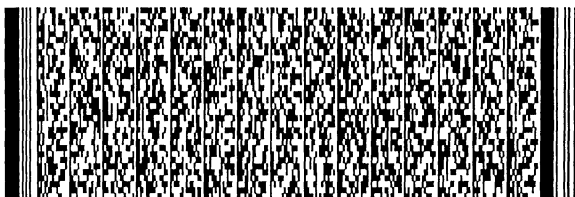
五、發明說明 (7)

31、資料讀取部32、密碼判定部36、及使用卡記憶體39。

還有，伺服器10以及遊戲執行終端9之各方塊係以模式來顯示電腦為基於軟體而發揮之功能，而非顯示各裝置之實際的硬體。而且，雖然遊戲執行終端9係含有根據個人電腦3、遊戲機器5、行動電話7等各固有之裝置的硬體以及軟體，而其等為互相動作來發揮各裝置固有之功能，但在本說明書中，如已經敘述般地僅取出個人電腦3、遊戲機器5、行動電話7以做為遊戲執行終端9，而關於各裝置固有之功能係省略掉其說明。

因為網路1等係含有如以上之構成，所以於變為玩家欲執行遊戲之場合時，玩家係從街上之商店以支付預定之金額來購入遊戲卡33。還有，遊戲卡33係藉由遊戲管理者，為了於市場在遊戲執行終端9執行特定之遊戲而以做為必要之項而廣泛地被頒布流通，玩家係藉由支付預定之金額而被整備成可自由地將該當遊戲卡33予以入手之狀態。於該遊戲卡33係如圖3所示，固有之密碼35(也就是，被市場販賣著之各遊戲卡33與密碼35為以1對1相對應著)為被記載於該當遊戲卡33，該密碼35係於遊戲卡33之購入時為於表面施以掩蔽33a，而讓玩家為無法辨識出來。而且，於遊戲卡33係在該當遊戲卡33可執行之遊戲的單位為以點數PT(遊戲執行允許量)而被記載，於圖3所示之遊戲卡33的場合時，點數PT係以做為一定數量例如為5點而被記載著。

玩家係於該當遊戲卡33購入後，做成將掩蔽33a刮掉



五、發明說明 (8)

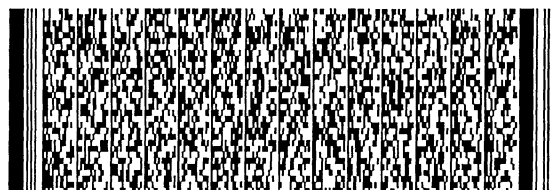
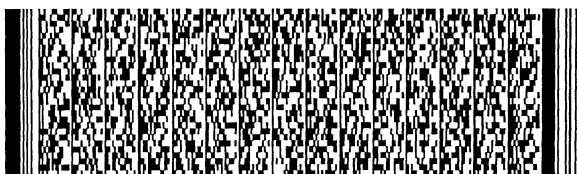
等而使密碼35露出，同時在遊戲執行終端9以通過資料讀取部32而使被儲存於ROM碟等之記憶媒體的遊戲程式得以讀入程式記憶體23，並使該遊戲程式啟動。遊戲執行終端9係如圖2所示，基於被儲存於程式記憶體23之遊戲程式GPR，而對玩家以通過顯示器31來促成密碼35之輸入。

接收此，玩家係如圖3之步驟S1所示，通過輸入部30來輸入被記載於遊戲卡33之密碼35。遊戲執行終端9之主控制部20係在藉由將被輸入之密碼35以基於前述遊戲程式GPR所產生之任務而功能化之密碼判定部36使其有效性得以判定(圖2之步驟S2)，而於被判定成該當密碼35為有效之場合時，從通信控制部22通過通信迴線2而與伺服器10來連接。還有，與通過該通信控制部22之伺服器10的通信也基於前述遊戲程式GPR而被控制。

還有，密碼35之有效性的判定係也可以在各遊戲執行終端9側不執行，而將被輸入之密碼35以通過通信迴線2就此送訊至伺服器10，而在伺服器10側執行。

遊戲執行終端9之主控制部20係將被記載於在密碼判定部36判定成有效之遊戲卡33之密碼35，如圖1所示，以通過通信迴線2而送訊至伺服器10，而伺服器10之主控制部11係將從被輸入到通信控制部13之遊戲執行終端9來之密碼35予以輸出於密碼對照部15，而將對應於該當密碼35之卡資料DATA從卡資料記憶體17予以讀出。

於卡資料記憶體17係關於市場被販賣著之遊戲卡33的資料為被設定於各遊戲卡33之密碼35以及該當遊戲卡33之



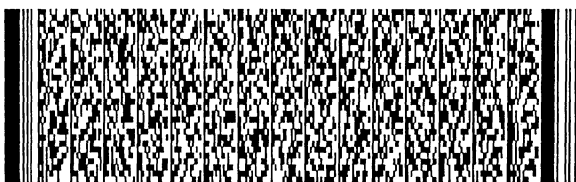
五、發明說明 (9)

遊戲執行允許量、也就是與點數PT一起被儲存，而伺服器10之主控制部11係從由遊戲執行終端9送過來之密碼35，來檢索卡資料記憶體17，而特定對應於該當密碼35之遊戲卡33，並抽出以做為正被設定於該當遊戲卡33之遊戲執行允許量的點數PT(圖3之步驟S4)。

該場合時，密碼對照部15係以做為對應於從遊戲執行終端9傳送過來之密碼35的遊戲執行允許量來抽出5點。其次，伺服器10之主控制部11係對帳號管理部16，以可開設對應於該當密碼35之帳號來下指令，而接收此帳號管理部16係於使用者記憶體19內，將對應於該當密碼35之帳號予以開設設定，而於該當帳號將關於該當密碼35之遊戲執行允許量、也就是將點數PT以5點做為初期值予以設定(圖3之步驟S5)。還有，也可預先開設根據各密碼之帳號。而且，也可預先開設使用者固有之個人帳號，以利用該當個人帳號來做根據密碼35之點數之管理以及到場項之管理。

在設定對應於密碼35之帳號之處所，伺服器10之主控制部11係對到場資訊運算部14，藉由帳號管理部16來對對應於更新之帳號為被開設之密碼35的遊戲執行終端9，以可在由遊戲程式所執行之遊戲中將可使用之玩家卡下載為到場項般地下指令。接收此而在場資訊運算部14係執行以檢索卡資料記憶體17，來對遊戲執行終端9隨機地僅選擇應下載之1張玩家卡之運算(圖3之步驟S6)。

於卡資料記憶體17係有關於可執行在遊戲執行終端9之遊戲中所可使用之玩家卡37的資料為以做為到場項之資

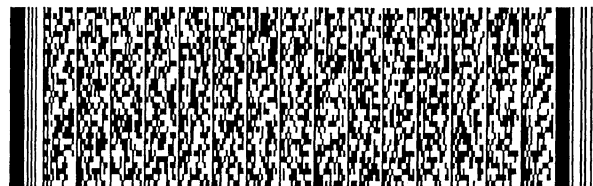


五、發明說明 (10)

料PDT，而與其識別資料ID一起多數被儲存，在場資訊運算部14係執行從被儲存於其等卡資料記憶體17之玩家卡的資料，來對遊戲執行終端9隨機地僅選擇應下載之1張玩家卡之運算。

玩家卡37係通常於玩家為在遊戲執行終端9中玩遊戲之際，如圖2所示，藉由遊戲執行控制部25，而從被儲存於遊戲程式之預定之資料領域的多數玩家卡37之中，以預先所設定之預定的出現機率來選擇複數張卡，並被設定做為玩家之手中保存牌，而從伺服器10，被下載之玩家卡37係在該當遊戲執行終端9中將其出現機率設定為較低之所謂為特殊卡。如此而來，從伺服器10側以做為對玩家之遊戲卡33之登錄動作的在場，而在通常之玩係以可下載不太容易取得之特殊卡來設定，而可使玩家之遊戲卡之購入意欲得以增進。

還有，以做為從伺服器10側下載於遊戲執行終端9之在場項係以不限於可使用在遊戲中之玩家卡37，而可採用可在遊戲中行動之角色、和可在遊戲中使用之BGM(背景音樂)、進而可在遊戲中使用之項等之多樣變化。而且，在上述之例中，雖然在場資訊運算部14為檢索卡資料記憶體17，而欲對遊戲執行終端9隨機地僅選擇1張應下載之玩家卡，但以做為另外之例，而於從遊戲執行終端9傳送過來之密碼35內含有予先對應於特定之玩家卡的資訊，密碼對照部15為由密碼35來檢測該當特定之玩家卡之識別資訊等，基於此在場資訊運算部14為也可選擇該當特定之玩家



五、發明說明 (11)

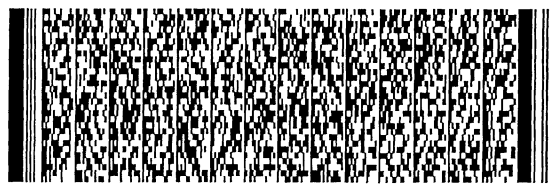
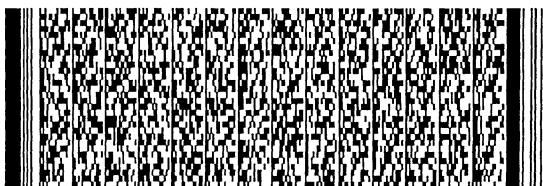
卡。

而且，在場資訊運算部14為從卡資料記憶體17來抽出，下載於密碼35被登錄之遊戲執行終端9之在場項(玩家卡3)的資料PDT係做為產生該當玩家卡37之影像之非為必要之全部資料，而為一部分。因此，在僅被下載於遊戲執行終端9之資料PDT中，係無法在遊戲執行終端9側來產生玩家卡之影像。

例如、在場資訊運算部14為從卡資料記憶體17讀出之在場項的資料PDT係僅為可產生圖4(c)所示之玩家卡37的資料PCD內之、可產生圖4(b)所示之文字37b以及玩家卡37之外框37a之部分卡資料CDP、與對應於該當玩家卡37之卡識別資料CID。

如此而來，在場資訊運算部14為在從卡資料記憶體17來讀出應下載於遊戲執行終端9之在場項的資料PDT之處所，伺服器10之主控制部11係於通信控制部13將該當在場項之資料PDT、與做為被登錄之遊戲卡33之遊戲執行允許量的點數PT(該場合時、5點)來對玩家為執行登錄要求之遊戲執行終端9予以送訊(下載)(圖3之步驟S7)。

藉此，於玩家側之遊戲執行終端9之通信控制部22係通過通信迴線2，而輸入以做為從伺服器10下載過來之在場項的資料PDT以及做為遊戲執行允許量之點數PT。遊戲執行終端9之主控制部20係立即於顯示器31來顯示做為遊戲執行允許量之點數PT，同時顯示在場項之資料PDT為下載中之下載顯示DL(圖3之步驟S8)。玩家係藉由該下載顯



五、發明說明 (12)

示DL，以由自己將遊戲卡33登錄於伺服器10，而可辨識可取得在場項。還有，雖然於顯示器31係以做為遊戲執行允許量之點數PT之顯示之外，玩家已經使用過之點數也以做為使用完畢點數UPT而被顯示，但在玩家登錄過遊戲卡33之時點，使用完畢點數UPT係為零。

在玩家之遊戲執行終端9中，係在從伺服器10側已下載在場項之資料PDT之處所，主控制部20係對卡產生部26，以可產生做為在場項之玩家卡37之影像PI來下指令。

接收此，卡產生部26係從在場項之資料PDT的卡識別資料CID，並從儲存於被設定在資料讀取部之遊戲程式的ROM碟、或從該當ROM碟已載入卡影像資料之卡影像記憶體27等來讀出對應於該當卡識別資料CID之卡影像資料CPD。於遊戲程式係如已敘述般地，雖然以做為產生可在該當遊戲程式玩之遊戲中所使用之全部玩家卡37之影像PI的資料PCD為以讀出自如地被儲存，另外關於從伺服器10側下載過來之在場項之玩家卡37的資料也可藉由卡識別資料CID以讀出自地被儲存著。

也就是，於遊戲程式係於為了產生做為在場項之玩家卡37之影像的資料PCD裏，圖4(a)所示之表示畫PIC之部分的畫資料CPD為以對應於卡識別資料CID之形被儲存而卡產生部26係將對應於從伺服器10下載過來之卡識別資料CID之玩家卡37的畫資料CPD予以讀出，而將以做為從伺服器10側下載過來之該當在場項之玩家卡37之影像PI的一部分而構成之部分卡資料CDP，如圖4(c)所示般地予以合成，



五、發明說明 (13)

而產生以做為在場項之玩家卡37的影像P1(圖4之步驟S9)。

如此而來，在產生以做為在場項之玩家卡37的處所，玩家係通過輸入部30來下指令執行遊戲，接收此主控制部20係對遊戲執行控制部25以基於被儲存於程式記憶體23之遊戲程式，以可開始預定之遊戲來下指令。因此變為，玩家係可將以做為由卡產生部26所產生之在場項的玩家卡37以做為自己之卡在遊戲中來使用。

還有，若以做為從伺服器10側被下載之在場項之資料PDT係為了產生玩家卡37之影像PI之資料PCD之一部分，則為任何之形態也可。也就是，在場項係在遊戲執行終端9側，從有關被儲存於遊戲執行終端9側之遊戲程式中之在場項的資料、與從伺服器10側被下載過來之在場項的資料PDT之雙方，由卡產生部26等之在場項產生部所產生，並以只從任何一方之資料係無法產生在場項般地來構成。因此，僅在滿足如此之產生條件下，被儲存於遊戲執行終端9側之遊戲程式中之在場項的資料、與從伺服器10側下載之在場項之資料PDT的內容係為任意。

還有，儘量將從伺服器10側下載之資料PDT的量減少，而為了實現高速之在場項的下載，係以做為從伺服器10側下載之資料PDT，而最好以可行本文資料等之高速轉送的資料做為主體。

而且，僅將可特定在場項之影像P的登錄號碼和識別號碼從伺服器10下載於遊戲執行終端9，在遊戲執行終端9



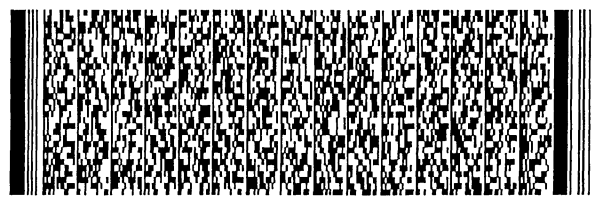
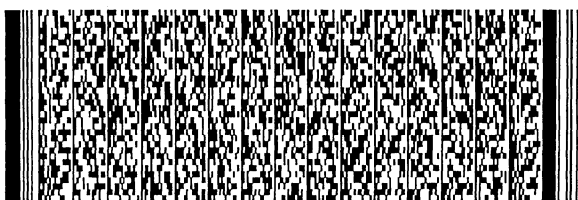
五、發明說明 (14)

側以不使用將對應於該當登錄號碼和識別號碼之在場項之影像PI的資料從被儲存於遊戲執行終端側之遊戲程式予以讀出之方式，而藉由將構成玩家卡37之影像PI其自體的資料，以基於從伺服器10下載之資料與被儲存於遊戲執行終端9側之遊戲程式之資料的雙方而構成，而可防止如一部分之狂熱玩家以研究遊戲程式而從該當軟體以不正取得玩家卡37之影像PI之事態於未然，並可提高系統之安全性。

如此而來，玩家係以做為電腦之遊戲執行終端9之、以操作輸入部30，而根據遊戲執行控制部25所控制之遊戲情景去玩遊戲。還有，於遊戲情景係將消費點數PT之事件為以複數所在來設定做為繳費玩區間。例如、以做為如此之遊戲係卡對戰遊戲為剛好合適。於該場合時，上述點數PT係在卡對戰用以支付之點數，而上述下載過來之玩家卡37係成為可使用在該當卡遊戲對戰之卡。但是，本發明所適用之遊戲係並非被限定於卡對戰遊戲，也可適用於角色扮演遊戲、動作遊戲、冒險家遊戲、運動遊戲等之多種多樣的遊戲。

玩家係於遊戲執行控制部25為將執行消費點數PT之事件之際，以通過輸入部30對遊戲執行控制部25來下指令是否執行消費該當點數PT之事件。於不執行事件之場合時，遊戲之情景係在其時點可停止進行，而玩家係以在此以上無法進行遊戲般地由遊戲執行控制部25來控制。

於玩家為通過輸入部30來下指令執行事件之場合時（圖3之步驟S10），遊戲執行終端9之主控制部20係通過通



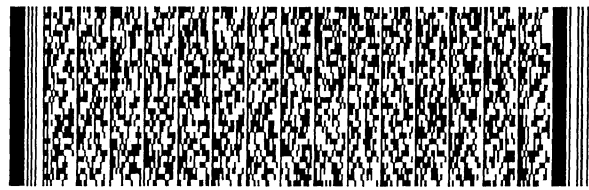
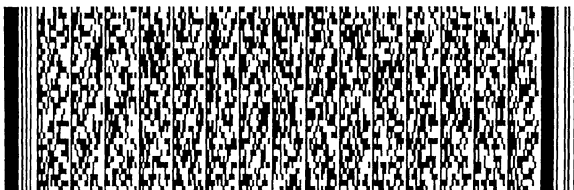
五、發明說明 (15)

信控制部22、通信迴線來存取伺服器10，而將已登錄之遊戲卡33的密碼35予以送訊至伺服器10，並從此來通知以消費被設定於該當遊戲卡33之點數PT來執行事件之旨意。

接收此，伺服器10之主控制部11係於帳號管理部16使從使用者記憶體19來檢索對應於從遊戲執行終端9送訊過來之密碼35的帳號，而將被儲存於該當帳號之點數PT來減掉點數，而執行從至此為止之「5」予以更新為「4」之處理，同時減法運算後之剩餘點數以通過通信控制部13、通信迴線2，而通知至對應於密碼35之遊戲執行終端9(圖3之步驟S11)。接收到通知之遊戲執行終端9係將被儲存於點數記憶體29之點數PT從至此為止之「5」減為「4」，並於顯示器31將在此次之事件中玩家所消費之點數予以顯示為利用點數UPT，而且，將以做為遊戲執行允許量之點數PT之剩餘量「4」予以顯示為剩餘點數顯示PT。

如此而來，在遊戲執行終端9與伺服器10之間，以做為玩家所持之遊戲卡33的遊戲執行允許量之點數PT的剩餘量為被同步，並在成為相同之值的處所，遊戲執行終端9之主控制部20係於遊戲執行控制部25允許事件之執行，而玩家係以操作輸入部30而玩由遊戲執行控制部25所執行之事件(圖3之步驟S12)。還有，在該當事件中，遊戲執行控制部25係玩家為將從伺服器10所入手之在場項以做為可使用在遊戲內之通常之項來處置，玩家係以使用該當在場項而可享受該當事件、及含有該當事件之遊戲情景。

玩家係於中斷在該當遊戲執行終端9中之遊戲的場合

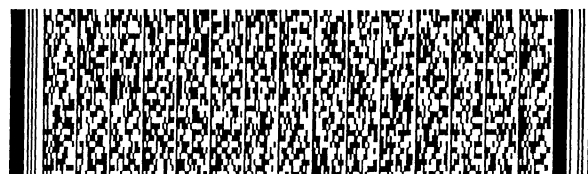
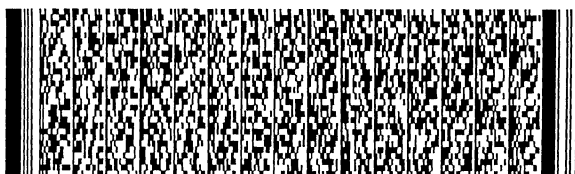


五、發明說明 (16)

時，因為以做為該當玩家之所持之遊戲卡33之遊戲執行允許量的點數PT係於伺服器10之使用者記憶體19以做為點數PT之剩餘量而被儲存，所以其次即使使用玩家為不同之遊戲執行終端9來執行遊戲卡33之遊戲，也限於從該當遊戲執行終端9以該當遊戲卡33之固有的密碼35來存取伺服器10之使用者記憶體19，因為從使用者記憶體19讀出對應於該當密碼35之帳號，而被儲存於該當帳號之點數剩餘量為被通知於玩家所操作之遊戲執行終端9，而被儲存於點數記憶體29，所以即使在不同之遊戲執行終端9，就連遊戲程式也可自由地來享樂遊戲。

還有，藉由以做為被設定於遊戲卡33之遊戲執行允許量的點數PT，得以被執行者係不限於設定在遊戲中之事件，也可為預定時間之玩遊戲。也就是，玩家為在遊戲執行終端9側可藉由遊戲程式來執行之遊戲係由事件和玩時間等，被分割成複數繳費玩區間(其等繳費玩區間係未必需要互相連續著)，藉由支付點數PT，而可以每一玩區間來購入其等繳費玩區間。

還有，因為在在場項為從伺服器10側被下載至遊戲執行終端9側之時點，在對應於伺服器10之使用者記憶體19之遊戲卡33的帳號，在場項之下載已經完畢之旗標為被儲存，所以為了玩家為可再度玩基於遊戲程式之遊戲，而即使於基於遊戲卡33之點數剩餘量，而從遊戲執行終端9以通過通信迴線2再度來存取伺服器10之場合時，在對應於密碼35之帳號係儲存在場項之下載為已經完畢之旗標，所



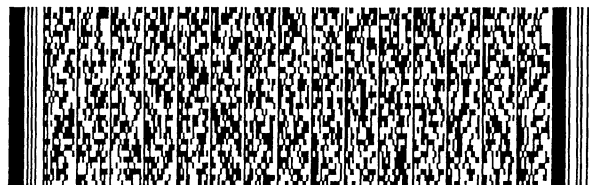
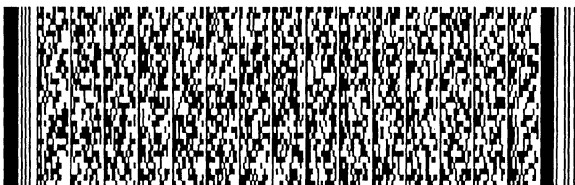
五、發明說明 (17)

以在場項係對該當密碼35、即遊戲卡33而言並非被下載。

還有，於玩家係全部使用完以做為被設定於遊戲卡33之遊戲執行允許量的點數PT之場合時，從伺服器10側將該當帳號之點數剩餘量為「0」予以通知至遊戲執行終端9。於點數剩餘量為「0」從伺服器10側被通知之場合時，遊戲執行終端9之遊戲執行控制部25係在情景為達於遊戲之事件等之繳費玩區間之時點，將點數剩餘量為「0」而無法玩該當事件之情景以對玩家來傳達在依據顯示器31之顯示等。因此，變成依據玩家之遊戲執行終端9之玩係以自己為在被設定於已登錄在伺服器10之遊戲卡33之點數PT的範圍內而可行繳費玩區間之玩般地來控制。

玩家係接收此，進而於想繼續玩遊戲之場合時，以在街上之商店等來購入新的遊戲卡33，而從遊戲執行終端9來對伺服器10執行與前述為同樣之存取，並以於伺服器10之使用者記憶體19來開設對應於該當遊戲卡33之密碼35的新帳號(而且，於已被開設於使用者記憶體19之使用者之帳號，來登錄新的該當使用者所購入而附在已登錄密碼35之遊戲卡33的點數PT)，並繼續遊戲。

還有，於依據玩家、依據遊戲執行終端9之遊戲之際，例如、於玩家為執行著之遊戲程式為卡遊戲之場合時，在遊戲所使用之玩家卡37為在伺服器10以及各遊戲執行終端9中，以做為管理項而被設定。因而，各遊戲執行終端9之遊戲執行控制部25係現在玩家為正使用在玩之預定張數的玩家卡(例如、從40張至50張程度之玩家卡37)係

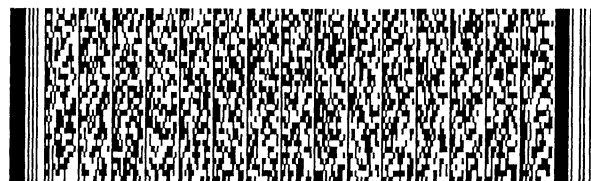
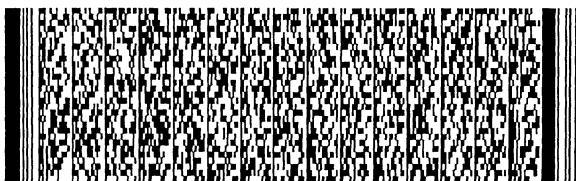


五、發明說明 (18)

於遊戲執行終端9之使用卡記憶體39以卡識別資料CDP之形而被儲存。該卡識別資料CDP係不限於做為前述之在場項的玩家卡37，以可使用在遊戲程式之玩家卡37之全部以1對1而被附上。藉此，若判別為卡識別資料CDP，則所對應之玩家卡37之影像P1係從卡影像記憶體27以直接、或藉由將被儲存於儲存遊戲程式之ROM碟的卡影像資料CPD以通過資料讀取部32予以讀出，並通過卡產生部26立即產生而可顯示於顯示器31上。

例如、於各遊戲執行終端9之使用卡記憶體39係如圖5(a)所示，儲存以管理做為管理項之玩家卡的玩家卡管理表TBL，而於玩家卡管理表TBL係現在在遊戲執行終端9中關於玩家為正使用於執行著之卡遊戲之預定張數的玩家卡37之卡識別資料CDP為被儲存著。該卡識別資料CDP係於對顯示器31之玩家卡37的顯示之際被使用之資料，以玩家為操作遊戲執行終端9而無法覆寫其內容般地，由遊戲程式以及主控制部20來控制。

玩家卡管理表TBL之卡識別資料CDP係通過通信迴線2以基於在被登錄於伺服器10之使用者記憶體19的玩家卡總管理表MBL中以每一玩家而被設定儲存之玩家卡管理表TBL之內容，藉由伺服器10之帳號管理部16，而以一定之時間間隔(例如、從數秒至十數秒間隔)來更新。也就是，有關被儲存於各遊戲執行終端9之該當遊戲執行終端9之管理項的資訊係成為在一定之時間間隔(例如、從數秒至十數秒間隔)由伺服器10來更新。因此，各玩家之遊戲執行終端9



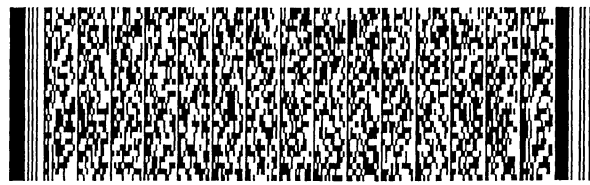
五、發明說明 (19)

的玩家卡管理表TBL係被儲存於伺服器10之使用者記憶體19之關於該當玩家之玩家卡管理表TBL的複製。

也就是，於被儲存於伺服器10之使用者記憶體19的玩家卡總管理表MBL係如圖5(b)所示，關於由帳號管理部16於使用者記憶體19開設有帳號之全部玩家，以每一玩家而該當玩家為使用在遊戲之玩家卡37的卡識別資料CDP為以做為每一玩家之玩家卡管理表TBL分別被儲存著。換言之，在伺服器10中，係將關於全部玩家之有關管理項之資訊予以一元化管理著，其等被管理之資訊為於各玩家所操作之遊戲執行終端9以預定之時間間隔而被載入(資料之更新)。

一方面，於從玩家為操作遊戲執行終端9來開始遊戲而無自己之手中牌的狀態，以基於遊戲程式來選擇設定於遊戲之進行所需要張數之手中牌，或進而與遊戲之進行一起，在與對手玩家之交戰中手中牌和牌堆、棄牌之內容為被變更的場合時，也就是於如玩家正使用在遊戲中之玩家卡之內容(做為管理項之玩家卡37的種類、張數等)為起變化之場合時，遊戲執行終端9之主控制部20以及遊戲執行控制部27係以檢測該當玩家卡37之變化，立即將被變更之玩家卡37之資料於伺服器10側以通過通信迴線2將該當變更內容以做為管理項變更資料而送出。

在伺服器10側係只要從各遊戲執行終端9來之玩家卡37的變更通知為一以做為管理項變更資料而被輸入，則基於該當被輸入之管理項變更資料，將被儲存於使用者記憶

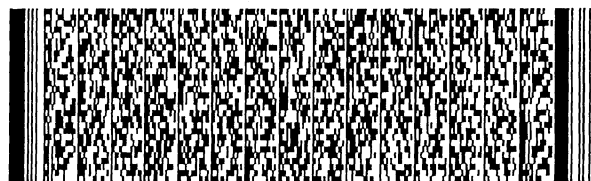
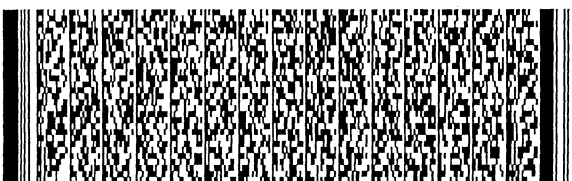


五、發明說明 (20)

體19之對應於正操作著該當管理項變更資料為被輸出之遊戲執行終端9之玩家之玩家卡管理表TBL的內容以基於變更通知予以更新。因此，伺服器10側之玩家卡總管理表MBL的各玩家卡管理表TBL係以各玩家使用在遊戲執行終端9中所執行之遊戲之玩家卡的內容與其卡識別資料CDP為一致般地來更新，而在伺服器10側係藉由以對照使用者記憶體19之各玩家卡管理表TBL，而就以通過通信迴線2而被連接之全部玩家、換言之就伺服器10之帳號管理部16中設定有帳號之全部玩家，可以即刻運算判定是否以使用現在什麼樣的玩家卡37來執行遊戲(對此係最後於玩家為執行遊戲，之後以斷掉與伺服器10之連接而中斷遊戲之執行的場合時，係含有在其中斷之時點，在遊戲執行終端9所使用著之玩家卡的內容)。

而且，因為在伺服器10側係帳號管理部16為對現在通過通信迴線2而被連接著之全部遊戲執行終端9，以預定之間隔(從數秒至十數秒程度為最好)，而如前述般地，將被使用在被儲存於其使用卡記憶體39之顯示用之玩家卡管理表TBL的內容以基於伺服器10側之玩家卡總管理表MBL的各玩家卡管理表TBL來更新，所以遊戲執行終端9之玩家卡管理表TBL係可使隨著在該當遊戲執行終端9玩家所執行著之遊戲的進行來產生之玩家卡37之內容的變化以不使產生實質的時間延遲而得以反映。

因此，玩家為基於被儲存於各遊戲執行終端9之玩家卡管理表TBL之玩家卡37的卡識別資料CDP並基於被顯示到



五、發明說明 (21)

顯示器31之玩家卡37的影像Pr，來操作遊戲執行終端9，其結果為，即使以取得或失去某玩家卡37、或設定手中牌、或從牌堆來加入於手中牌，其變更係也可通過伺服器10側之卡總管理表MBL之各玩家卡管理表TBL，而確實地被反映於各遊戲執行終端9之玩家卡管理表TBL，而可擔保圓滑的遊戲之進行。

已經如所說明般地，因為各遊戲執行終端9之玩家卡管理表TBL係被設置於對顯示器31之顯示用，到底還是為就被儲存於伺服器10側之各玩家之玩家卡管理表TBL的複製，所以由於玩家為中斷遊戲程式之執行，或將遊戲執行終端9之電源脫落，即使以中斷遊戲而將被儲存於使用卡記憶體39之玩家卡管理表TBL予以削除，而在其時點使用在遊戲中之玩家卡37之內容係可被保存於伺服器10。

因此，因為即使玩家為再度以打開遊戲執行終端9之電源而將遊戲再開，或再度使遊戲程式執行而將遊戲再開，也可從伺服器10側立即將伺服器10側之玩家卡總管理表MBL的各玩家卡管理表TBL予以載入於遊戲執行終端9之使用卡記憶體39(該場合時，資料之載入在較寬廣之意味上也可被視為玩家卡管理表TBL之更新)，所以在玩家側將玩家卡管理表TBL之卡識別資料CDP予以存檔，即使不執行再度載入等之煩雜的動作，也可立即將遊戲再開。而且，即使玩家為以變更遊戲執行終端9之硬體而遊戲執行終端9為得以變化，例如所謂遊戲中斷時係於即使使用不同之個人電腦等將遊戲再開之場合時，也可立即將遊戲再開。因

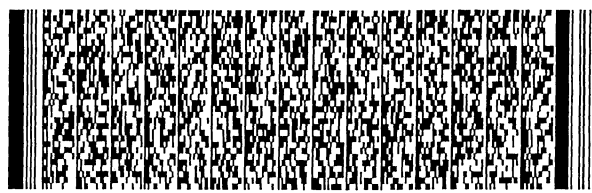
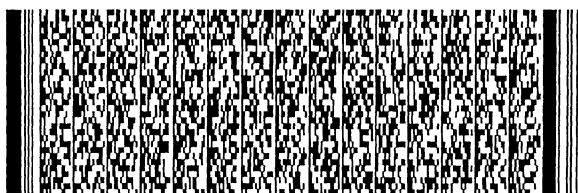


五、發明說明 (22)

此，玩家係即使無法一一地拿著遊戲執行終端9行動，但若處在具有可使用做為遊戲執行終端9之行動電話和個人電腦等之硬體的場所，也可僅以載入遊戲程式而可立即將遊戲再開，極為富於機動性。

而且，因為被儲存於遊戲執行終端9側之使用卡記憶體39的玩家卡管理表TBL系伺服器10側之玩家卡總管理表MBL之各玩家卡管理表TBL的複製，遊戲執行終端9為限於被連接在伺服器10側，經常地從伺服器10側將其內容與伺服器10側之玩家卡管理表TBL之內容為一致般地來覆寫並予以更新，所以即使假定具有惡意之玩家為欲以覆寫被儲存於遊戲執行終端9之玩家卡管理表TBL之玩家卡37的卡識別資料CDP，而將特殊卡等從被儲存於遊戲程式之卡資料以不正來取得，但因為遊戲執行終端9之玩家卡管理表TBL的內容係於短時間以與本來之伺服器10側之玩家卡管理表TBL的內容為一致之形而被覆寫，所以也無法將以不正所取得之玩家卡37使用於遊戲，而可防止不正行為於未然。

上述之實施例係雖敘述關於玩家所玩之遊戲為卡遊戲，而在遊戲執行終端9於玩家為玩遊戲之際，就實際上所使用之全部玩家卡37(含有例如為場面牌、小張牌、棄牌、手中牌等於實際之遊戲裏所使用之與玩有所關連之全部玩家卡37。因而，雖然以潛在地被儲存於遊戲程式中，但在遊戲執行終端9以做為玩家卡37之影像PI為不被產生，而於實際之玩係不含尚未被使用之玩家卡)在伺服器10側以每一玩家來做成玩家卡管理表TBL而予以管理之情



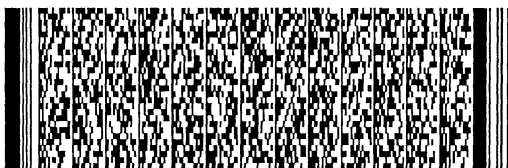
五、發明說明 (23)

形。也就是，雖然敘述關於在伺服器10側以做為管理項來管理玩家卡37之情形，但在伺服器10側所管理之管理項係根據遊戲程式所提供之遊戲的種類，而可做適宜變更。

也就是，遊戲程式所提供之遊戲係不限於卡遊戲，不用說即使為角色扮演遊戲、冒險家遊戲、動作遊戲等任何種類之遊戲也可。該場合時，在伺服器10側所管理之各玩家為在遊戲所使用之管理項係即使為如登場於遊戲之角色、在使用遊戲中之項、必殺技、及其他任何項也可。但是，以收費而使玩家享樂遊戲，而將在此際之遊戲所使用之項，只要一考慮所謂一面防止依據玩家之不正行為一面來管理之目的，則最好為將遊戲之情景展開上具有重要角色之項予以設定為管理項。

產業上之可利用性：

本發明係於以通過通信迴線而將多數之遊戲執行終端予以連接於伺服器，並以收費來讓玩家玩遊戲之際可予以利用。



圖式簡單說明

【圖示簡單說明】

圖1係顯示依據本發明之遊戲之管理方法之一例所適用之網路的模式圖。

圖2係顯示遊戲執行終端之一例之圖。

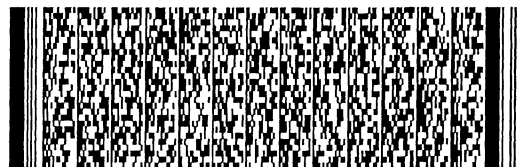
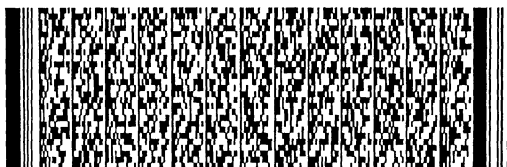
圖3係顯示遊戲執行終端與伺服器之通信的時序圖。

圖4(a)至圖4(c)係顯示以做為從伺服器到玩家之在場項之一例之特殊卡的圖。

圖5(a)至圖5(b)係顯示玩家卡管理表之一例的圖，而(a)係被儲存於遊戲執行終端之表，而(b)係被儲存於伺服器側之表。

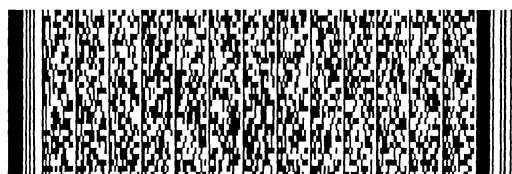
【主要元件符號說明】

- | | |
|-------------|-------------|
| 1~網路； | 2~通信迴線； |
| 3~個人電腦； | 5~遊戲機器； |
| 6~行動電話基地台； | 7~行動電話； |
| 9~遊戲執行終端； | 10~伺服器； |
| 11~主控制部； | 12~匯流排線； |
| 13~通信控制部； | 14~在場資訊運算部； |
| 15~密碼對照部； | 16~帳號管理部； |
| 17~卡資料記憶體； | 19~使用者記憶體； |
| 20~主控制部； | 21~匯流排線； |
| 22~控制部； | 23~通信程式記憶體； |
| 25~遊戲執行控制部； | 26~卡產生部； |
| 27~卡影像記憶體； | 29~點數記憶體； |



圖式簡單說明

30~輸入部；	31~顯示器；
32~資料讀取部；	33~遊戲卡；
33a~掩蔽；	35~密碼；
36~密碼判定部；	37~玩家卡；
37a~外框；	39~使用卡記憶體；
GPR~遊戲程式；	CPD~卡影像資料；
PI~影像；	PDT~在場項之資料；
CID~卡識別資料；	CDP~部分卡資料；
PIC~畫；	PT~點數；
DL~下載顯示；	ID~識別資料；
TBL~玩家卡管理表；	MBL~玩家卡總管理表。

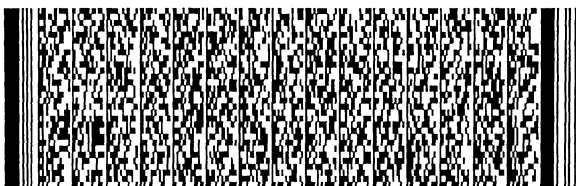


四、中文發明摘要 (發明名稱：使用通信迴線之遊戲管理方法)

將遊戲先予以分割設定為以可由玩家支付點數來玩之複數繳費玩區間，而頒布附有固有之密碼35的遊戲卡33。並使密碼從遊戲執行終端9傳送至伺服器10，而在伺服器來設定對應於密碼之點數。於此際，以對遊戲執行終端9來下載由在遊戲中可使用之在場項37的影像PI構成之資料CDP。在遊戲執行終端中係以產生在場項之影像來顯示，而伺服器係以在被顯示於帳號所設定之點數的範圍而可讓繳費玩區間之玩家玩遊戲般地來控制。

本案若有化學式，請揭示最能顯示發明特徵的化學式
無

五、英文發明摘要 (發明名稱：)



六、申請專利範圍

1. 一種使用通信迴線之遊戲管理方法，先將遊戲予以分割設定成以可由玩家支付點數來玩之複數繳費玩區間，以頒布與附有固有的密碼之預定的遊戲有關之複數遊戲卡，

將該被頒布之遊戲卡之前述固有的密碼從遊戲執行終端以通過通信迴線而使傳送於伺服器，

在前述伺服器中，將表示對應於該密碼之遊戲執行允許量的點數予以設定於帳號，

於對該當帳號之點數的設定之際，將對應於可使用在前述遊戲中之在場項之影像的資料，以對將前述密碼傳送過來之前述遊戲執行終端而從前述伺服器通過前述通信迴線來下載，

在對應於前述在場項之影像的資料為被下載過來之遊戲執行終端中，係基於該當資料來產生前述在場項之影像而顯示該當影像於顯示器上，

前述伺服器係以在被顯示於前述伺服器之帳號所設定之點數的範圍而可讓繳費玩區間之前述玩家來玩般地控制前述遊戲執行終端。

2. 如申請專利範圍第1項所述之使用通信迴線之遊戲管理方法，其中，於前述遊戲執行終端，先準備以前述在場項之影像其自體而構成之資料的一部，

所謂對應於從前述伺服器被下載到前述遊戲執行終端之前述在場項之影像的資料係由該當在場項之影像其自體而構成的資料，



六、申請專利範圍

基於將從前述伺服器被下載到前述遊戲執行終端之由前述在場項之影像其自體而構成的資料、與由被準備於前述遊戲執行終端之前述在場項之影像其自體而構成的資料之一部分之雙方資料，而以可產生在前述遊戲執行終端之前述在場項之影像來構成。

3. 如申請專利範圍第1項所述之使用通信迴線之遊戲管理方法，其中，對應於從前述伺服器來之前述在場項之影像的資料之對前述遊戲執行終端的下載，係於就前述遊戲卡來設定點數於帳號之際的僅執行1次。

4. 一種使用通信迴線之遊戲管理方法，先將遊戲予以分割設定成以可由玩家支付點數來玩之複數繳費玩區間，以頒布與附有固有的密碼之預定的遊戲有關之複數遊戲卡，

將該被頒布之遊戲卡之前述固有的密碼從遊戲執行終端以通過通信迴線而使傳送於伺服器，

在前述伺服器中，將表示對應於該密碼之遊戲執行允許量的點數予以設定於帳號，

前述伺服器係以在被顯示於前述伺服器之帳號所設定之點數的範圍而可讓繳費玩區間之前述玩家來玩般地控制前述遊戲執行終端，

其特徵在於：

將前述玩家為在遊戲中使用著之預定之項做為管理項並以前述每一玩家來儲存於前述伺服器內之記憶體做為管理項表，而做成總管理項表，



六、申請專利範圍

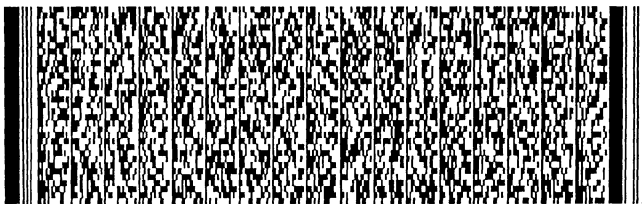
根據在前述各遊戲執行終端中之遊戲的進行，於被使用在該遊戲中之前述管理項之內容有所變化之場合時，以檢測該當變更內容做為管理項變更資料而通過前述通信迴線使輸出於前述伺服器，

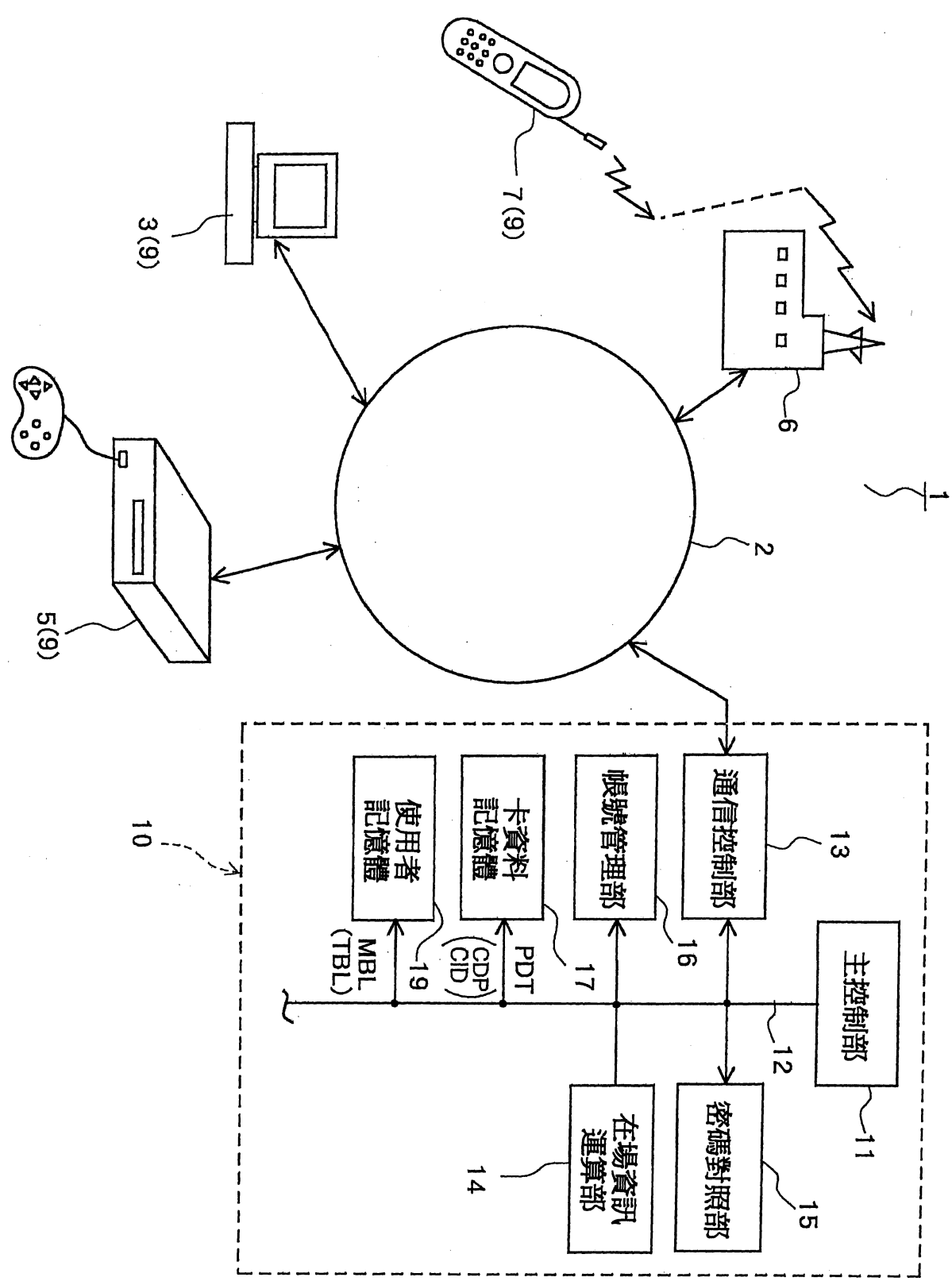
在前述伺服器側，係基於被輸入之前述管理項變更資料，而以使前述管理項之內容的變更得以反映之形來更新就前述總管理項表之前述管理項變更資料所輸出之玩家的管理項表，

前述伺服器係進而於每一預定時間，將被儲存於前述總管理項表之各玩家之管理項表的內容，藉由該當玩家為下載於正執行遊戲之遊戲執行終端，而更新就被儲存於該遊戲執行終端內之該當玩家的管理項表，

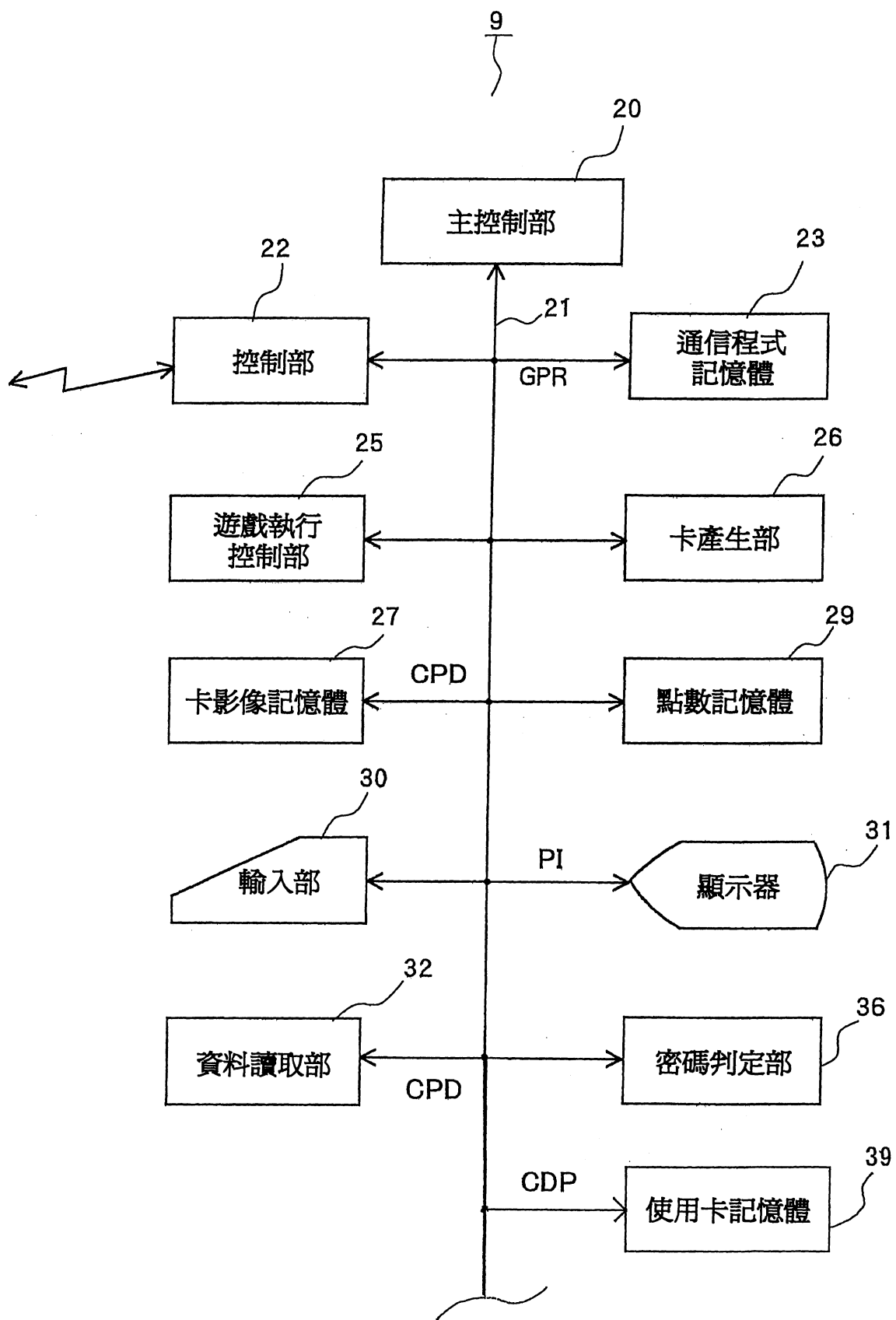
在前述各遊戲執行終端係基於被儲存於該當管理項表之管理項之資料，而控制以可顯示至在該當遊戲執行終端中之前述管理項的顯示器上。

5. 如申請專利範圍第4項所述之使用通信迴線之遊戲管理方法，其中，在前述各遊戲執行終端中，為控制以可禁止被儲存於該當遊戲執行終端之管理項表之由玩家來覆寫。

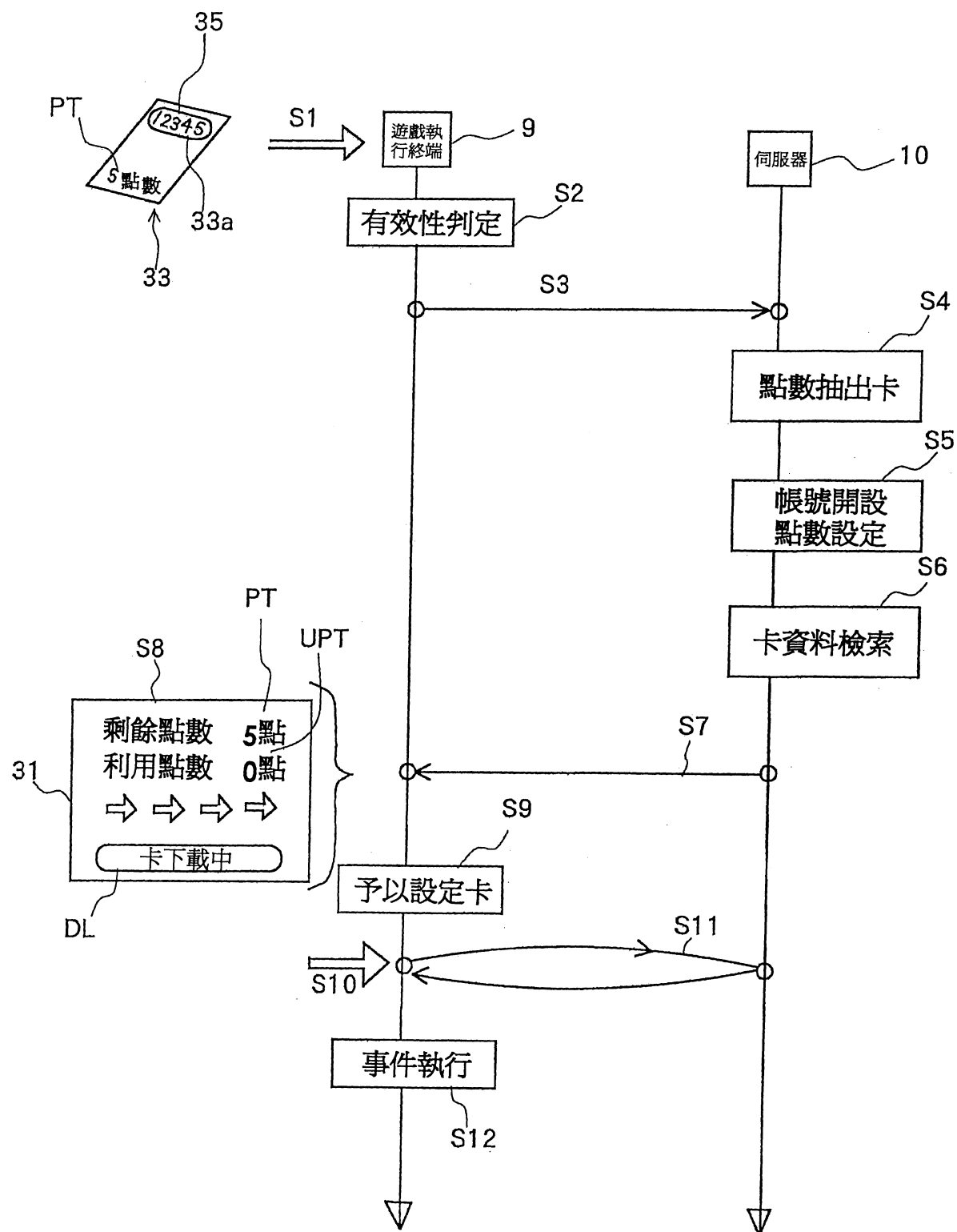




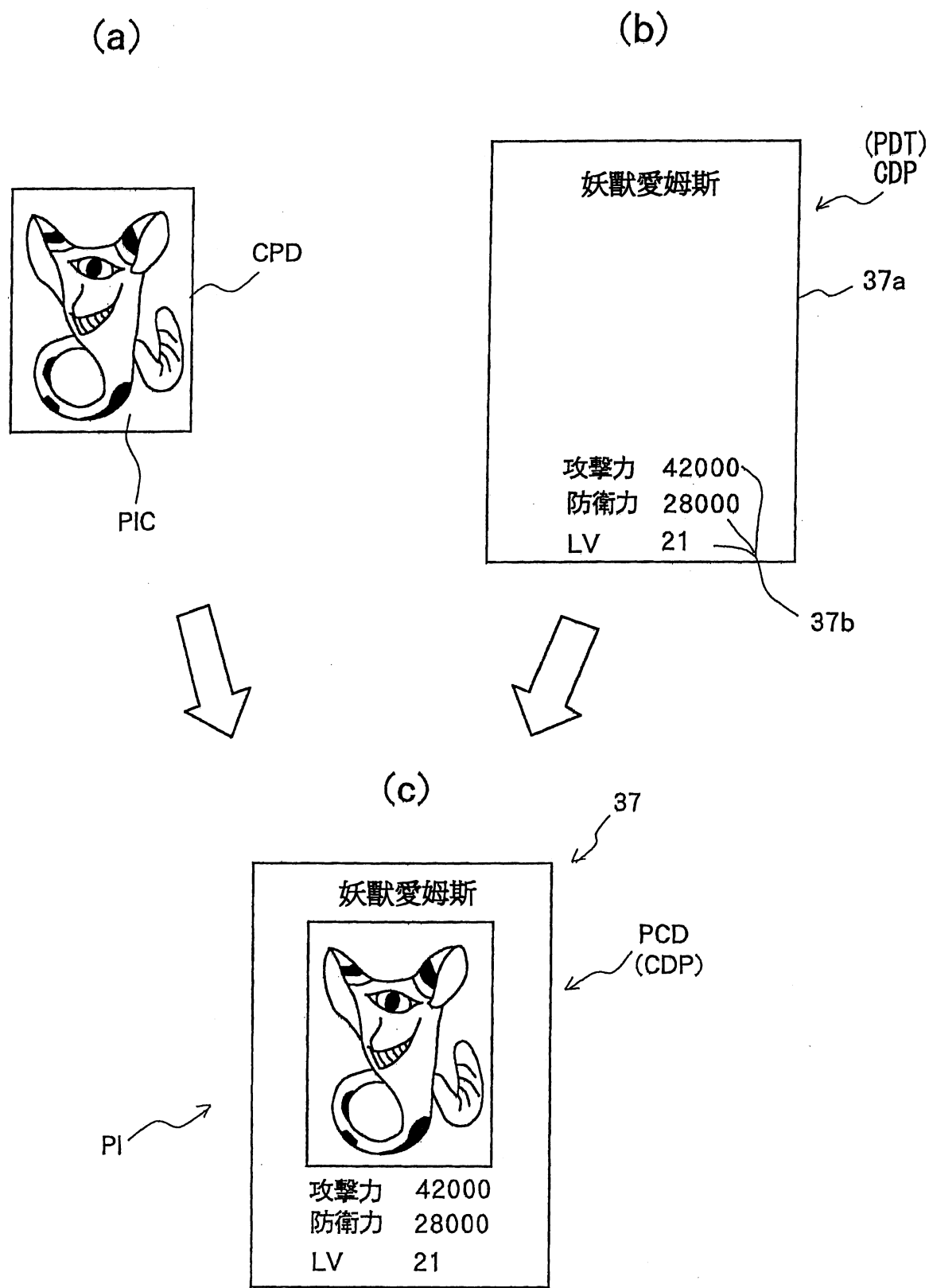
第1圖



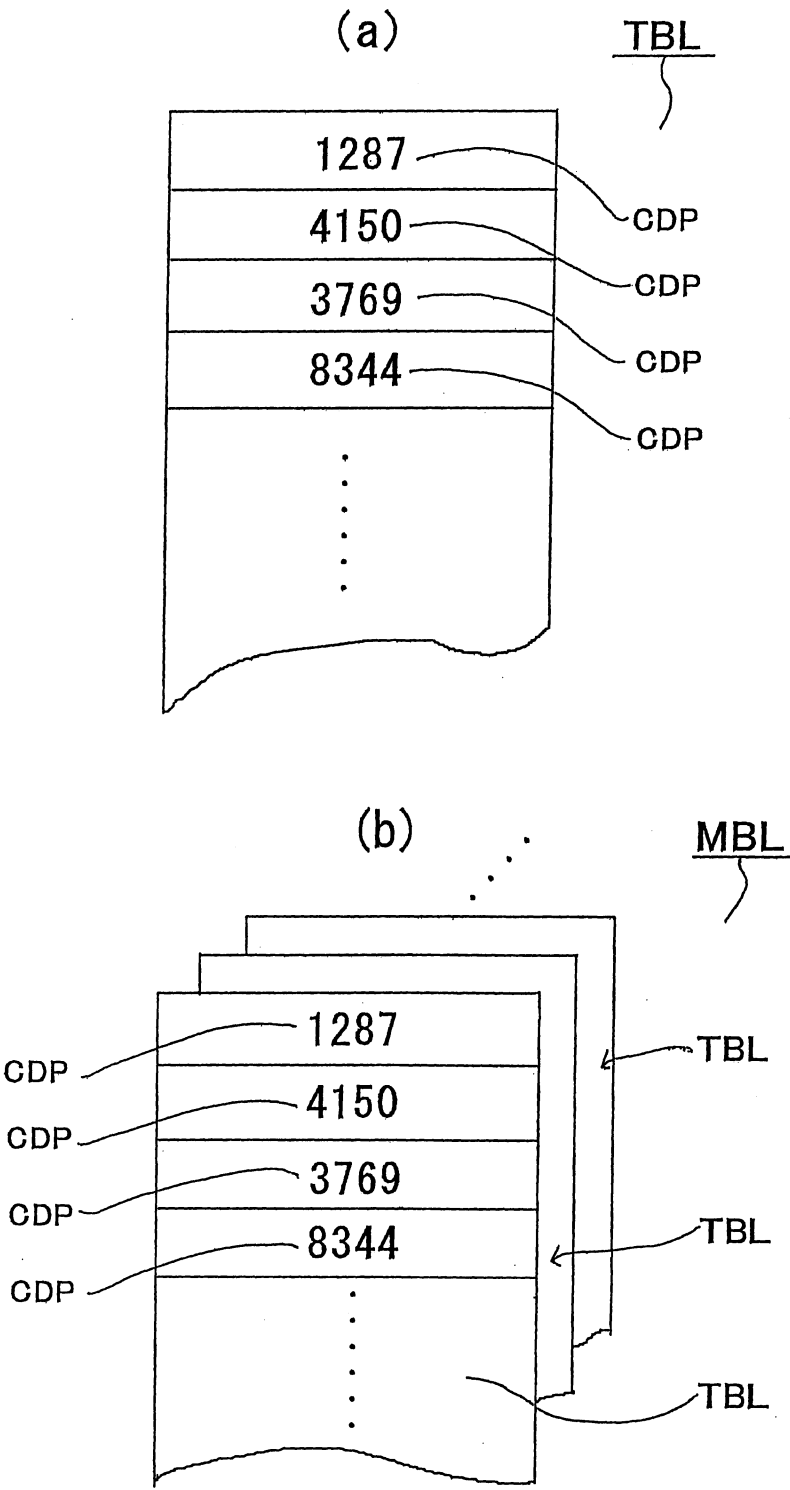
第2圖



第3圖



第4圖



第5圖

六、指定代表圖

(一)、本案代表圖為：第3圖

(二)、本案代表圖之元件代表符號簡單說明：

9~遊戲執行終端；	10~伺服器；
31~顯示器；	33~遊戲卡；
33a~掩蔽；	35~密碼；
S2~有效性判定；	S3~送訊；
S5~帳號開設點數設定；	S4~點數抽出卡；
S6~卡資料檢索；	S7~點數通知卡送訊；
S9~予以設定卡；	S10~事件執行指令；
S11~點數同步；	S12~事件執行；
DL~卡下載中；	PT、UPT~點數；
S8~剩餘點數5點、利用點數0點。	

