



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ

(21)(22) Заявка: 2011133674/08, 04.02.2010

(24) Дата начала отсчета срока действия патента:
04.02.2010

Приоритет(ы):

(30) Конвенционный приоритет:
11.02.2009 KR 10-2009-0011124

(43) Дата публикации заявки: 10.03.2013 Бюл. № 7

(45) Опубликовано: 10.01.2015 Бюл. № 1

(56) Список документов, цитированных в отчете о
поиске: RU 2202824C1, 20.04.2003. US 2007/
0038468A1, 15.02.2007. US 2004/0186771A1,
23.09.2004. US 2005/0097440A1, 05.05.2005(85) Дата начала рассмотрения заявки РСТ на
национальной фазе: 10.08.2011(86) Заявка РСТ:
KR 2010/000680 (04.02.2010)(87) Публикация заявки РСТ:
WO 2010/093142 (19.08.2010)

Адрес для переписки:

129090, Москва, ул. Б. Спасская, 25, строение 3,
ООО "Юридическая фирма Городисский и
Партнеры"

(72) Автор(ы):

ХАХН Донг Хоон (KR),
СЕО Хиун Чул (KR),
КАНГ Сунг Воук (KR),
ПАРК Дзонг Ин (KR)

(73) Патентообладатель(и):

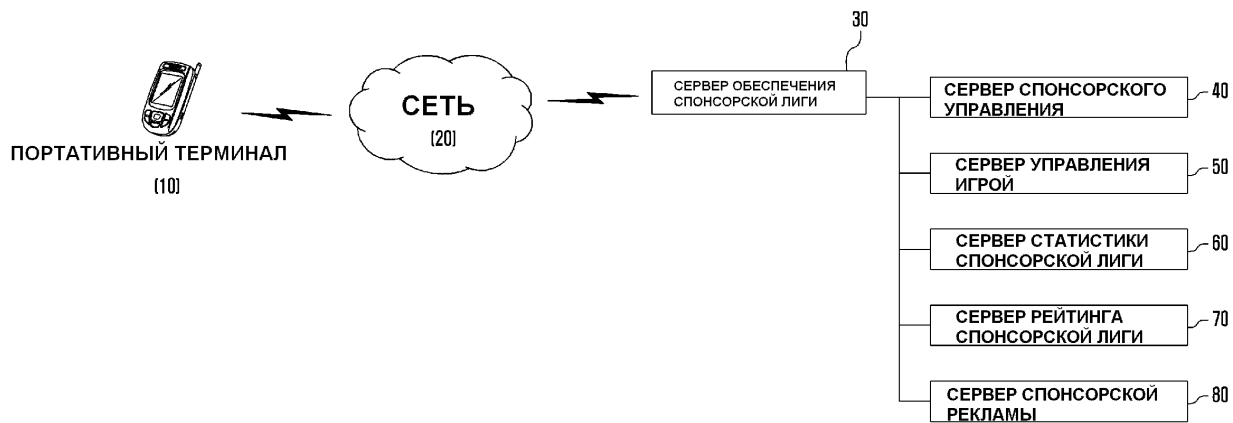
САМСУНГ ЭЛЕКТРОНИКС КО., ЛТД.
(KR)

(54) СПОСОБ И СИСТЕМА ОБЕСПЕЧЕНИЯ ИГРЫ

(57) Реферат:

Группа изобретений относится к средствам проведения игр в сети. Технический результат заключается в обеспечении управления и контроля за проведением спонсорских игр в сети. Сервер обеспечения спонсорской лиги передает список спонсорских лиг на электронное устройство пользователя согласно сигналу выбора спонсорской лиги, принятому от электронного устройства пользователя, и передает рекламные данные, зарегистрированные

в конкретной спонсорской лиге, при выполнении игры, соответствующей конкретной спонсорской лиге, выбранной из списка спонсорских лиг. Сервер принимает список спонсорских лиг в случае выбора спонсорской лиги из списка меню режима игры и отображает экран выполнения игры, включающий в себя рекламные данные на одной стороне при выполнении игры, соответствующей конкретной спонсорской лиге. 3 н. и 17 з.п. ф-лы, 15 ил.



ФИГ.1



FEDERAL SERVICE
FOR INTELLECTUAL PROPERTY

(19) **RU** (11) **2 537 807** (13) **C2**

(51) Int. Cl.
G06Q 50/00 (2012.01)

(12) **ABSTRACT OF INVENTION**

(21)(22) Application: **2011133674/08, 04.02.2010**

(24) Effective date for property rights:
04.02.2010

Priority:

(30) Convention priority:
11.02.2009 KR 10-2009-0011124

(43) Application published: **10.03.2013** Bull. № 7

(45) Date of publication: **10.01.2015** Bull. № 1

(85) Commencement of national phase: **10.08.2011**

(86) PCT application:
KR 2010/000680 (04.02.2010)

(87) PCT publication:
WO 2010/093142 (19.08.2010)

Mail address:

**129090, Moskva, ul. B. Spasskaja, 25, stroenie 3,
OOO "Juridicheskaja firma Gorodisskij i Partnery"**

(72) Inventor(s):

**KhAKhN Dong Khoon (KR),
SEO Khiun Chul (KR),
KANG Sung Vouk (KR),
PARK Dzung In (KR)**

(73) Proprietor(s):

SAMSUNG EhLEKTRONIKS KO., LTD. (KR)

(54) **GAMING METHOD AND SYSTEM**

(57) Abstract:

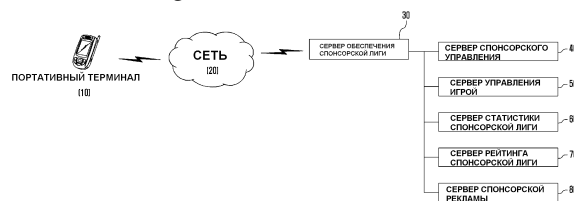
FIELD: physics, computer engineering.

SUBSTANCE: group of inventions relates to means of playing games on a network. A server for providing a sponsored league forwards a list of sponsored leagues to an electronic user device according to a sponsored league selection signal received from the electronic user device, and forwards advertising data recorded in a specific sponsored league when executing a game, which corresponds to a specific sponsored league selected from a list of sponsored leagues. The server receives the list of sponsored leagues when a sponsored league is selected from a list of a game mode menu and

displays a game execution screen which includes advertising data at one side when executing a game corresponding to a specific sponsored league.

EFFECT: enabling control and monitoring of sponsored games on a network.

20 cl, 15 dwg



ФИГ.1

Область техники

Настоящее изобретение относится к системе и способу для обеспечения игры на портативном терминале. В частности, к системе и способу для обеспечения игры с использованием спонсорской лиги, когда пользователь использует игру через

Уровень техники

В настоящее время сфера услуг службы мобильной связи, использующей портативные терминалы, расширяется от услуги речевого вызова до услуги беспроводного интернета, причем услуга беспроводного интернета развивается от текстовой услуги до мультимедийной услуги. По мере усовершенствования портативных терминалов повышается скорость передачи данных и развивается сетевая технология.

Согласно последним тенденциям портативный терминал обеспечивает использование различных типов содержимого, в частности содержимого, относящегося к функции MP3 (MPEG Audio Layer-3) для прослушивания музыки, к функции воспроизведения видео для прослушивания или просмотра аудио- и видеосигналов и к функции игры. Популярность этих предметов быстро возрастает.

Из вышеупомянутого содержимого портативного терминала функция игры обеспечена как приложение, которое позволяет пользователям портативного терминала организовывать свой досуг в любом месте. Кроме того, пользователи теперь играют в игру в течение определенного периода времени через лигу, установленную для конкретных игр.

Сущность изобретения

Техническая задача

В таком случае пользователь может проверять свой рейтинг с помощью информации рейтинга, зарегистрированной на сервере игры, по сети, когда игра заканчивается. Пользователю обычно нравится повышать свой рейтинг, но трудность может состоять в необходимости непрерывно проверять рейтинг каких-либо интересных игр.

Кроме того, для поставщика игры непрерывное обеспечение услуги рейтинга может быть сопряжено со значительными затратами, поэтому, если игровое программное обеспечение не продается непрерывно, суммарная прибыль будет сокращаться из-за затрат на эксплуатацию сервера.

Кроме того, существующий способ размещения рекламных материалов в игре воспринимается пользователем как неудобство, не приносящее никакой пользы, что затрудняет привлечение рекламных материалов.

Решение задачи

Настоящее изобретение предусматривает способ и систему для обеспечения игры, позволяющие спонсору регистрировать спонсорскую лигу для конкретной игры.

Настоящее изобретение также предусматривает способ и систему для обеспечения игры, позволяющую спонсору представлять свою концепцию при использовании игры, благодаря чему по окончании периода спонсорской лиги рейтинги сравниваются, игрокам с наивысшим рейтингом предоставляется компенсация, и спонсор получает прибыль за счет рекламных материалов, зарегистрированных в спонсорской лиге, что облегчает привлечение спонсора.

В соответствии с иллюстративным аспектом настоящего изобретения система для обеспечения игры включает в себя: сервер обеспечения спонсорской лиги, который передает список спонсорских лиг на электронное устройство согласно сигналу выбора спонсорской лиги, принятому от электронного устройства, и передает рекламные данные, зарегистрированные в конкретной спонсорской лиге, при выполнении игры,

соответствующей конкретной спонсорской лиге, выбранной из списка спонсорских лиг; и электронное устройство, которое запрашивает список спонсорских лиг у сервера обеспечения спонсорской лиги и принимает список спонсорских лиг в случае выбора спонсорской лиги из списка меню режима игры, и отображает экран выполнения игры, включающий в себя рекламные данные на одной стороне при выполнении игры, соответствующей конкретной спонсорской лиге.

В соответствии с другим иллюстративным аспектом настоящего изобретения способ обеспечения игры на электронном устройстве с использованием спонсорской лиги включает в себя этапы, на которых: отображают список меню, если выполняется режим игры; запрашивают список спонсорских лиг у сервера обеспечения спонсорской лиги и принимают список спонсорских лиг, если спонсорская лига выбрана из списка меню; принимают информацию конкретной спонсорской лиги, выбранной из списка спонсорских лиг, от сервера обеспечения спонсорской лиги и выводят информацию конкретной спонсорской лиги на экран; и отображают экран выполнения игры, включающий в себя рекламные данные, принятые от сервера обеспечения спонсорской лиги, на одной стороне, если выполнение игры запрашивается из конкретной спонсорской лиги.

Преимущества изобретения

Согласно настоящему изобретению спонсор может увеличить количество пользователей игры и довести до максимума эффект рекламы, вознаграждая пользователей с высоким рейтингом среди пользователей, использующих спонсорскую лигу. Кроме того, настоящее изобретение позволяет применять спонсорскую лигу к бойцовской игре, одиночной игре и усложненной игре в стиле хардкор и т.п. всех устройств, которые могут использоваться через сеть, и позволяет создавать новый рекламный рынок, поскольку спонсорская лига может применяться даже к существующим играм путем небольшой модификации. Кроме того, согласно настоящему изобретению спонсор может размещать рекламу в спонсорской лиге с низкими затратами, даже если спонсор не размещает рекламу в оффлайновом игровом чемпионате из-за высокой стоимости.

Краткое описание чертежей

Вышеозначенные и другие иллюстративные аспекты, признаки и преимущества определенных иллюстративных вариантов осуществления настоящего изобретения явствуют из нижеследующего описания, приведенного совместно с прилагаемыми чертежами, в которых:

фиг.1 - конфигурация системы согласно иллюстративному варианту осуществления настоящего изобретения;

фиг.2 - логическая блок-схема, демонстрирующая процесс регистрации спонсорской лиги согласно иллюстративному варианту осуществления настоящего изобретения;

фиг.3-5 - экран, демонстрирующий процесс регистрации спонсорской лиги согласно иллюстративному варианту осуществления настоящего изобретения;

фиг.6 - логическая блок-схема, демонстрирующая процесс выполнения спонсорской лиги согласно иллюстративному варианту осуществления настоящего изобретения; и

фиг.7-15 - экраны, демонстрирующие процесс выполнения спонсорской лиги согласно иллюстративному варианту осуществления настоящего изобретения.

Предпочтительные варианты осуществления

Иллюстративные варианты осуществления настоящего изобретения подробно описаны со ссылкой на прилагаемые чертежи. Для обозначения одинаковых или сходных деталей на всех чертежах используются одинаковые позиции. Подробное описание

общеизвестных функций и конструкций, включенных сюда, может быть опущено, чтобы не отвлекать внимание специалиста в данной области техники от предмета настоящего изобретения.

В иллюстративных вариантах осуществления настоящего изобретения под спонсорской лигой понимается лига, которая позволяет пользователю коллективно или индивидуально использовать игру в течение определенного периода времени, становится спонсором конкретной игры и регистрирует различные условия, связанные с выполнением игры, с использованием инструмента регистрации спонсорской лиги, обеспеченного на отдельной веб-странице. При этом различные условия могут включать в себя название спонсорской лиги, период лиги, условие участия, условие персональной информации, условие присуждения приза, счет в матче и условие матча. При этом игры, которые могут быть зарегистрированы в качестве спонсорской лиги, могут включать в себя все игры, имеющиеся в сети. Затем, когда спонсорская лига заканчивается, пользователь может быть награжден спонсором, зарегистрировавшим спонсорскую лигу, согласно его рейтингу.

Далее, в иллюстративных вариантах осуществления настоящего изобретения портативный терминал объясняется как репрезентативный пример устройства, которое может использовать спонсорскую лигу, но устройство не ограничивается портативным терминалом, включая в себя терминал мобильной связи, ноутбук, PSP (портативную игровую консоль PlayStation) и нетбук. Таким образом, устройство может включать в себя электронное устройство, например IPTV (телевизионную приставку на основе интернет-протокола) и персональный компьютер.

На фиг.1 показана конфигурация системы согласно иллюстративному варианту осуществления настоящего изобретения.

Согласно фиг.1 система, отвечающая иллюстративному варианту осуществления настоящего изобретения, включает в себя портативный терминал 10, сеть 20, сервер 30 обеспечения спонсорской лиги, сервер 40 спонсорского управления, сервер 50 управления игрой, сервер 60 статистики спонсорской лиги, сервер 70 рейтинга спонсорской лиги и сервер 80 спонсорской рекламы.

Портативный терминал 10 может выполнять режим игры согласно запросу пользователя. При этом игры, которые могут выполняться в режиме игры, включают в себя все виды игр, которые могут применять рейтинг пользователя независимо от конкретного жанра игры, например стратегической игры, бойцовской игры и одиночной игры и т.п. Во время выполнения режима игры портативный терминал 10 может отображать список меню для режима игры на экране дисплея. Кроме того, портативный терминал 10 может подключаться к серверу 30 обеспечения спонсорской лиги, если пользователь выбирает спонсорскую лигу из списка меню. Затем, будучи подключенным к серверу 30 обеспечения спонсорской лиги, портативный терминал 10 может принимать список спонсорских лиг, зарегистрированных спонсором, и отображать принятый список спонсорских лиг на экране.

Портативный терминал 10 передает сигнал выбора для конкретной спонсорской лиги из списка спонсорских лиг на сервер 30 обеспечения спонсорской лиги. При этом портативный терминал 10 может проверять действительность периода конкретной спонсорской лиги через сервер 30 обеспечения спонсорской лиги. Затем, если период конкретной спонсорской лиги заканчивается, портативный терминал 10 может принимать сообщение, которое информирует пользователя портативного терминала 10 об окончании конкретной спонсорской лиги от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги, отображать сообщение в виде всплывающего окна и отображать список призеров

на экране. При этом список призеров может включать в себя рекламные данные (изображение, фразу и т.п.), зарегистрированные спонсором. Кроме того, портативный терминал 10 может выполнять игру в спонсорской лиге, если период конкретной спонсорской лиги действителен (т.е. не истек).

5 Портативный терминал 10 может принимать информацию о конкретной спонсорской лиге от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги и может отображать принятую информацию на экране. При этом информация о конкретной спонсорской лиге может включать в себя рекламные данные, зарегистрированные спонсором. Кроме того, портативный терминал 10 передает данные результатов, включающие в себя данные
10 счета согласно окончанию игры и данные согласно выигрышу или проигрышу, на сервер 30 обеспечения спонсорской лиги. Затем портативный терминал 10 может принимать рейтинговый список от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги и отображать принятый рейтинговый список на экране.

Сеть 20 может включать в себя, например, сеть мобильной связи, которая может
15 передавать данные на произвольный сервер, беспроводную сеть интернет и кабельную сеть связи. Такая сеть 20 соединяет портативный терминал 10 с сервером 30 обеспечения спонсорской лиги согласно сигналу выбора спонсорской лиги портативного терминала 10.

Сервер 30 обеспечения спонсорской лиги соединяет между собой сервер 30
20 спонсорского управления, сервер 50 управления игрой, сервер 60 статистики спонсорской лиги, сервер 70 рейтинга спонсорской лиги и сервер 80 спонсорской рекламы. В частности, сервер 30 обеспечения спонсорской лиги может передавать список спонсорских лиг на портативный терминал 10 согласно сигналу выбора спонсорской лиги портативного терминала 10. При этом список спонсорских лиг может быть
25 зарегистрирован на сервере 40 спонсорского управления. При этом сервер 30 обеспечения спонсорской лиги может передавать информацию, касающуюся конкретной спонсорской лиги, выбранной из списка спонсорских лиг портативным терминалом 10, на портативный терминал 10.

В случае выбора конкретной спонсорской лиги на портативном терминале 10 сервер
30 30 обеспечения спонсорской лиги может определять, действителен ли период конкретной спонсорской лиги. При этом, в случае, когда период конкретной спонсорской лиги действителен (т.е. не истек), сервер 30 обеспечения спонсорской лиги позволяет портативному терминалу 10 выполнять конкретную игру в спонсорской лиге. Кроме того, в случае окончания периода конкретной спонсорской лиги сервер 30 обеспечения
35 спонсорской лиги может передавать сообщение, которое информирует об окончании конкретной спонсорской лиги, и предоставлять портативному терминалу 10 список призеров. Список призеров может включать в себя рекламные данные.

Сервер 30 обеспечения спонсорской лиги может включать рекламные данные в экран
игры и передавать рекламные данные на портативный терминал 10 по сети 20. Затем
40 в случае окончания спонсорской лиги сервер 30 обеспечения спонсорской лиги может принимать результирующие данные об игре соответствующей спонсорской лиги от портативного терминала 10 и передавать принятые данные результатов на сервер 70 рейтинга спонсорской лиги. Затем сервер 30 обеспечения спонсорской лиги может принимать рейтинговый список от сервера 70 рейтинга спонсорской лиги и передавать
45 принятый рейтинговый список на портативный терминал 10.

Согласно фиг.1 сервер 40 спонсорского управления представляет собой сервер, который позволяет спонсору искать игры, зарегистрированные на конкретном игровом сервере, с помощью инструмента, обеспеченного на особой веб-странице, и

устанавливать нужную игру в качестве спонсорской лиги. При этом сервер 40 спонсорского управления позволяет спонсору выбирать игру и задавать и регистрировать название спонсорской лиги, период лиги, условие матча, условие присуждения приза, условие участия и преимущество выбранной игры.

5 Сервер 50 управления игрой представляет собой сервер, который регистрирует игру и управляет ею, при том, что она может быть обеспечена в качестве спонсорской лиги. При этом регистрация игры может записываться согласно типу инструмента регистрации игры, обеспеченного на особой веб-странице, и спонсор, который может регистрировать игру, может быть, например, компанией или индивидуалом.

10 Сервер 60 статистики спонсорской лиги представляет собой сервер, который вычисляет количество подключений пользователя к спонсорской лиге и статистически управляет вычисленным результатом, пока не закончится период спонсорской лиги. Таким образом, сервер 60 статистики спонсорской лиги представляет собой сервер, который может управлять информацией согласно использованию спонсорской лиги
15 пользователем, генерировать ожидаемый эффект рекламных материалов в качестве данных и предоставлять сгенерированные данные спонсору.

Сервер 70 рейтинга спонсорской лиги может принимать данные результатов, например запись выигрыша или проигрыша спонсорской лиги и счет от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги, и управлять принятыми данными результатов. При
20 этом сервер 70 рейтинга спонсорской лиги может управлять рейтингом пользователей данных результатов. При этом сервер 70 рейтинга спонсорской лиги может передавать рейтинговый список соответствующей спонсорской лиги согласно сигналу запроса поиска рейтинга конкретной спонсорской лиги портативного терминала 10 на сервер 30 обеспечения спонсорской лиги.

25 Сервер 80 спонсорской рекламы представляет собой сервер, который передает экран названия, экран игры и экран рейтинга и т.п. спонсорской лиги, зарегистрированной спонсором, на сервер 30 обеспечения спонсорской лиги. При этом сервер 80 спонсорской рекламы может сохранять информацию, например содержимое рекламы и размер рекламы, зарегистрированной спонсором.

30 На фиг.2 показана логическая блок-схема, демонстрирующая процесс регистрации спонсорской лиги согласно иллюстративному варианту осуществления настоящего изобретения, и на фиг.3-5 показаны экраны, демонстрирующие процесс регистрации спонсорской лиги согласно иллюстративному варианту осуществления настоящего изобретения.

35 Согласно фиг.2-5 на этапе (S201) спонсор заходит на особую веб-страницу, где он может зарегистрировать спонсорскую лигу. Спонсор может использовать устройство, позволяющее подключаться к сети 20, для посещения особой веб-страницы. При этом спонсор может представлять собой компанию или индивидуала, которая/ый может регистрировать конкретную игру в качестве спонсорской лиги с целью рекламы и может
40 снабжать пользователя, который использует игру через спонсорскую лигу, рекламой.

Если спонсор зашел на особую веб-страницу, где он может зарегистрировать спонсорскую лигу, на этапе (S203) спонсор может выполнять инструмент регистрации спонсорской лиги. Например, согласно фиг.3 спонсор может выбирать инструмент 301 регистрации спонсорской лиги, обеспеченный на особой веб-странице. При этом
45 различные меню, например представление веб-страницы, список игр, список спонсорских лиг, инструмент спонсорской лиги, веб-доска, коррекция и подтверждение спонсора, платеж спонсорской лиги, проверка рейтинга спонсорской лиги и запрос подарков спонсорской лиги и т.п. являются примерами предметов, которые могут быть обеспечены

на особой веб-странице.

На этапе (S205) спонсор может выбирать конкретную игру для регистрации в качестве спонсорской лиги. При этом конкретная игра может быть выбрана из различных игр, зарегистрированных сервером 50 управления игрой.

5 Согласно фиг.2, если на этапе (S207) выбрана конкретная игра, спонсор регистрирует различную информацию, связанную с регистрацией спонсорской лиги. При этом различная информация может включать в себя, например, название спонсорской лиги, рекламное содержимое экрана описания названия, рекламное содержимое, отображаемое в ходе игры, рекламное содержимое экрана отображения рейтинга, условие участия в
10 игре, условие матча, период, список призов, затраты спонсора и т.п.

Например, согласно фиг.4 спонсор может выбрать игру для регистрации в качестве спонсорской лиги из игр, зарегистрированных на сервере 50 управления игрой, на первом этапе регистрации спонсорской лиги. Кроме того, спонсор может ввести название спонсорской лиги. Кроме того, спонсор может осуществлять ввод для вставки рекламы.
15 При этом рекламные материалы различных размеров могут отображаться в различных местах на экране дисплея. В частности, рекламные материалы могут отображаться в названии спонсорской лиги, на экране выполнения игры, на экране рейтингового списка и т.п.

Кроме того, например, согласно иллюстративному скриншоту, показанному на
20 фиг.5, спонсор может регистрировать условие участия в спонсорской лиге на втором этапе регистрации спонсорской лиги. При этом спонсор может регистрировать условие участия согласно минимальному количеству случаев участия в игре, минимальной частоте выигрыша, регистрации персональной контактной информации, аутентификации пользователя и т.п. Кроме того, спонсор может вводить условие матча для спонсорской
25 лиги. При этом спонсор может регистрировать условие матча, например, возможность переигровки определенное число раз для одного соперника, ограничение количества игр, в которых пользователь может участвовать в течение дня, и разрешение только победителям каждой игры подключаться к соответствующей спонсорской лиге в случае турнирной игры и т.п. Кроме того, спонсор может устанавливать период спонсорской
30 лиги. Кроме того, спонсор может регистрировать условия присуждения приза для пользователя спонсорской лиги.

При этом спонсор может регистрировать информацию, например, обладателей высокого рейтинга на турнире, обладателей высокого рейтинга с наивысшим счетом и обладателей высокого рейтинга со средним счетом и т.п. в качестве условий
35 присуждения приза. Спонсор также может регистрировать дату присуждения приза и может проверять затраты спонсорской лиги. При этом затраты спонсорской лиги могут применяться по-разному согласно регистрации спонсорской информации.

Согласно фиг.2 на этапе (S209) спонсор также может вводить различную информацию, связанную с регистрацией спонсорской лиги, и затем регистрировать спонсорскую лигу
40 согласно введенной информации. При этом спонсорская лига может регистрироваться на сервере 40 спонсорского управления и может обеспечиваться через сервер 30 обеспечения спонсорской лиги согласно запросу пользователя.

На фиг.6 показана логическая блок-схема, демонстрирующая процесс выполнения спонсорской лиги согласно иллюстративному варианту осуществления настоящего
45 изобретения, и на фиг.7-15 показаны соответствующие экраны, демонстрирующие экранные дисплеи в ходе процесса выполнения спонсорской лиги согласно иллюстративному варианту осуществления настоящего изобретения.

Согласно фиг.6-15 и, в частности, логической блок-схеме на фиг.6 на этапе (401)

портативный терминал 10 может выполнять режим игры согласно запросу пользователя. При этом портативный терминал 10 может включать в себя список всех видов игр независимо от жанра игры, например стратегической игры, бойцовской игры и одиночной игры и т.п. в качестве игр, которые могут выполняться.

5 Затем на этапе (S403) портативный терминал 10 может отображать список меню на экране. Например, согласно фиг.7 список меню может представлять 1. Новую игру, 2. Сетевую игру, 3. Спонсорскую лигу и 4. запрос рейтинга??

Согласно фиг.6 на этапе (S405) портативный терминал 10 может определять, выбрана ли спонсорская лига из списка меню.

10 При этом, если спонсорская лига выбрана, портативный терминал 10 может принимать список спонсорских лиг, зарегистрированный в качестве спонсорской лиги, от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги, и на этапе (S407) портативный терминал 10 отображает принятый список спонсорских лиг на экране. Например, согласно фиг.8 портативный терминал 10 может отображать список спонсорских лиг на экране. При
15 этом список спонсорских лиг может включать в себя и обеспечивать название спонсорской лиги и информацию периода.

Кроме того, на этапе (S409) портативный терминал 10 может воспринимать сигнал выбора для конкретной спонсорской лиги, введенной пользователем, из принятого списка спонсорских лиг. При этом портативный терминал 10 может передавать
20 конкретный сигнал выбора спонсорской лиги на сервер 30 обеспечения спонсорской лиги.

Затем на этапе (S411) портативный терминал 10 может принимать информацию о конкретной спонсорской лиге от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги и может отображать принятую информацию на экране. Например, согласно фиг.8 и 9, если
25 индивидуальная лига 503, спонсируемая ООО ABC выбрана из списка спонсорских лиг, портативный терминал 10 может принимать информацию спонсорской лиги, соответствующую индивидуальной лиге, спонсируемой ООО ABC от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги.

При этом портативный терминал 10 может отображать информацию, например
30 условие участия в спонсорской лиге, условие игры, условие присуждения приза, период, дату присуждения приза и детали присуждения приза и т.п. на экране.

Например, согласно фиг.8 и 10, если предварительная лига ООО XYZ 505 выбрана из списка спонсорских лиг, портативный терминал 10 может принимать информацию спонсорской лиги, соответствующую предварительной лиге ООО XYZ, от сервера 30
35 обеспечения спонсорской лиги. При этом портативный терминал 10 может отображать информацию, включающую в себя условие участия в спонсорской лиге, условие матча, счет в матче, период, условие присуждения приза, дату присуждения приза и детали присуждения приза и т.п. для предварительной лиги ООО XYZ 505 на экране.

Наконец, согласно фиг.8 и 11, например, если лига 507 ООО XYZ подарков 1-го дня во Франции выбрана из списка спонсорских лиг, портативный терминал 10 может
40 принимать информацию спонсорской лиги, соответствующую лиге 507 ООО подарков 1-го дня во Франции от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги.

При этом портативный терминал 10 может отображать информацию, включающую в себя условие участия, информацию матча, период, условие присуждения приза, дату
45 присуждения приза и детали присуждения приза и т.п. для лиги ООО XYZ подарков 1-го дня во Франции 507 на экране.

Кроме того, если спонсорская лига не выбрана из списка меню на этапе 405 на фиг.6, то на этапе (S413) портативный терминал 10 выполняет функцию, соответствующую

выбранному меню. При этом портативный терминал 10 может подключаться к другому портативному терминалу по сети 20 для выполнения выбранного меню. При этом портативный терминал 10 может запрашивать выполнение меню, например, новой игры, сетевой игры и запроса рейтинга у игрового сервера 20 как соответствующую

5 функцию.

На этапе (S415) портативный терминал 10 определяет, закончился ли период игры конкретной спонсорской лиги, выбранной пользователем. При этом портативный терминал 10 может принимать от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги данные, которые позволяют проверять, закончился ли период игры конкретной спонсорской

10 лиги.

Если на этапе (S417) определено, что период спонсорской лиги действителен, портативный терминал 10 может выполнять игру в выбранной спонсорской лиге.

Если на этапе (S419) игра выполняется, портативный терминал 10 может отображать экран выполнения игры, включающий в себя рекламные данные, зарегистрированные спонсором. Таким образом, сервер 30 обеспечения спонсорской лиги может принимать рекламные данные от сервера 80 спонсорской рекламы и может передавать принятые рекламные данные на портативный терминал 10. При этом рекламные данные регистрируются на сервере 80 спонсорской рекламы. Например, согласно фиг.12 портативный терминал 10 может отображать рекламные данные на экране игры. При

20 этом реклама, зарегистрированная спонсором, может отображаться в верхнем правом углу 509 и в нижнем левом углу 511 экрана. При этом спонсор может изменять место отображения рекламы в процессе регистрации спонсорской лиги.

На этапе (S421) портативный терминал 10 определяет, воспринят ли сигнал окончания игры. При этом, если сигнал окончания игры воспринят, на этапе (S422) портативный терминал 10 передает данные результатов, включающие в себя данные счета и данные согласно выигрышу или проигрышу, на сервер 30 обеспечения спонсорской лиги.

25

Затем на этапе (S423) портативный терминал 10 может принимать рейтинговый список согласно данным результатов от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги. При этом данные результатов могут передаваться от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги на сервер 70 рейтинга спонсорской лиги, могут статистически управляться, могут ранжироваться согласно рейтингу пользователя и могут регистрироваться. Затем на этапе (S424) портативный терминал 10 может принимать рейтинговый список, ранжированный согласно рейтингу пользователя, управляемый на сервере 70 рейтинга спонсорской лиги, от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги, и может отображать

30 принятый рейтинговый список на экране.

Например, согласно фиг.13 портативный терминал 10 может отображать рейтинговый список, принятый от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги, на экране.

При этом реклама 513, зарегистрированная спонсором, может отображаться совместно в рейтинговом списке.

На этапе (S431) после отображения рейтингового списка спонсорской лиги портативный терминал 10 определяет, запрашивает ли пользователь переигровку. При этом в случае запроса переигровки портативный терминал возвращается к этапу (S417) и осуществляет процесс выполнения игры в спонсорской лиге. С другой стороны, если переигровка не запрошена, портативный терминал 10 прекращает работу по

45 выполнению спонсорской лиги.

Кроме того, если на этапе (S415) определено, что период спонсорской лиги недействителен (в том смысле, что период закончился), то на этапе (S425) портативный терминал 10 может принимать всплывающее сообщение, которое информирует об

окончании периода спонсорской лиги, и список призеров спонсорской лиги через сервер 30 обеспечения спонсорской лиги, и может отображать принятые всплывающее сообщение и список призеров спонсорской лиги на экране. Например, согласно фиг.14 портативный терминал 10 может отображать сообщение в виде всплывающего окна, которое извещает зрителя об окончании периода действия спонсорской лиги. Кроме того, согласно фиг.15, список призеров спонсорской лиги может быть принят от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги и может отображаться на экране. При этом реклама 515, зарегистрированная спонсором, может отображаться совместно в списке призеров.

На этапе (427) после отображения списка призеров портативный терминал 10 может определять, воспринимается ли сигнал для проверки суммарного рейтинга пользователя конкретной спонсорской лиги. При этом, если входной сигнал для проверки рейтинга воспринимается, то на этапе (S428) портативный терминал 10 принимает рейтинговый список спонсорской лиги от сервера 30 обеспечения спонсорской лиги. Затем на этапе (S429) портативный терминал 10 может отображать принятый рейтинговый список на экране. С другой стороны, если входной сигнал для проверки рейтинга спонсорской лиги не воспринимается, портативный терминал 30 прекращает работу по выполнению спонсорской лиги.

Настоящее изобретение не ограничивается этим примером. Таким образом, настоящее изобретение можно применять ко многим разным электронным устройствам, в том числе, но не только, к терминалу мобильной связи, ноутбуку, PSP (портативной игровой консоли PlayStation), нетбуку, IPTV (телевизионной приставке на основе интернет-протокола), персональному компьютеру и т.п., которые могут подключаться к серверу 30 обеспечения спонсорской лиги по сети.

Хотя выше были подробно описаны иллюстративные варианты осуществления настоящего изобретения, следует отчетливо понимать, что специалисты в данной области техники могут предложить многочисленные вариации и модификации изложенных здесь основных идей изобретения, не выходя за рамки сущности и объема настоящего изобретения, которые заданы нижеследующей формулой изобретения.

Вышеописанные способы, отвечающие настоящему изобретению, можно реализовать аппаратными средствами или в виде программного обеспечения, или компьютерного кода, хранящегося на носителе записи, например CD ROM, в ОЗУ, на флоппи-диске, жестком диске или магнитооптическом диске или загружаемого по сети, благодаря чему описанные здесь способы могут выполняться таким программным обеспечением с использованием компьютера общего назначения, специального процессора или в программируемом или специализированном оборудовании, например ASIC или FPGA. Как известно из уровня техники, компьютер, процессор или программируемое оборудование включает в себя компоненты памяти, например ОЗУ, ПЗУ, флэш и т.д., которые могут сохранять или принимать программное обеспечение или компьютерный код, которые в случае доступа и выполнения компьютером, процессором или оборудованием реализуют описанные здесь способы обработки.

Формула изобретения

1. Система для обеспечения игры, содержащая:
электронное устройство и

сервер обеспечения спонсорской лиги, выполненный с возможностью передавать список спонсорских лиг на электронное устройство в ответ на запрос от электронного устройства, причем список спонсорских лиг включает в себя множество выбираемых спонсорских лиг, зарегистрированных на сервере обеспечения спонсорской лиги;

принимать от электронного устройства выбор конкретной спонсорской лиги в списке и передавать рекламные данные, зарегистрированные в конкретной спонсорской лиге на электронное устройство,

причем электронное устройство отображает экран выполнения игры, включающий в себя рекламные данные на одной стороне экрана отображения выполнения игры во время выполнения игры, соответствующей конкретной спонсорской лиге; и

при этом множество выбираемых спонсорских лиг из списка спонсорских лиг регистрируются различными соответствующими коммерческими организациями, каждая из которых представлена в списке спонсорских лиг.

2. Система по п.1, дополнительно содержащая:

сервер спонсорского управления, который регистрирует информацию спонсорской лиги, заданную конкретным спонсором, и управляет ею.

3. Система по п.1, дополнительно содержащая:

сервер рейтинга спонсорской лиги, который принимает результирующие данные, включающие в себя, по меньшей мере, одно из счета пользователя, который использует конкретную спонсорскую лигу, и информации выигрыша или проигрыша, от сервера обеспечения спонсорской лиги и управляет рейтингом пользователя.

4. Система по п.1, дополнительно содержащая:

сервер спонсорской рекламы, который регистрирует рекламу, введенную спонсором, и передает рекламные данные на сервер обеспечения спонсорской лиги для включения рекламных данных в экран выполнения игры.

5. Система по п.1, в которой сервер обеспечения спонсорской лиги проверяет, действителен ли период конкретной спонсорской лиги, и электронное устройство выполняет игру, только если период конкретной спонсорской лиги действителен.

6. Система по п.1, в которой игра является игрой управляемым виртуальным персонажем, и рекламные данные отображаются во время управления движением виртуального персонажа.

7. Система по п.5, в которой сервер обеспечения спонсорской лиги передает сообщение, которое информирует электронное устройство об окончании периода спонсорской лиги, принимает список призеров конкретной спонсорской лиги от сервера рейтинга спонсорской лиги и передает принятый список призеров на электронное устройство, если период конкретной спонсорской лиги закончен.

8. Система по п.7, в которой список призеров включает в себя идентификаторы пользователей высокого рейтинга и рекламные данные, зарегистрированные спонсором.

9. Система по п.1, в которой электронное устройство передает данные результатов, включающие в себя, по меньшей мере, одно из информации выигрыша или проигрыша и счета, принимает рейтинговый список согласно данным результатов от сервера обеспечения спонсорской лиги и отображает принятый рейтинговый список, когда игра спонсорской лиги закончена.

10. Способ обеспечения игры на электронном устройстве с использованием спонсорской лиги, содержащий этапы, на которых:

запрашивают список спонсорских лиг у сервера обеспечения спонсорской лиги и принимают список спонсорских лиг, содержащий множество выбираемых спонсорских лиг, зарегистрированных на сервере обеспечения спонсорской лиги, причем множество выбираемых спонсорских лиг из списка спонсорских лиг регистрируется различными соответствующими коммерческими организациями, каждая из которых представлена в списке спонсорских лиг;

выбирают конкретную спонсорскую лигу из принятого списка спонсорских лиг и

передают сигнал выбора спонсорской лиги, соответствующий ей, в сервер обеспечения спонсорской лиги;

принимают информацию конкретной спонсорской лиги в ответ на сигнал выбора спонсорской лиги, причем информация включает в себя рекламные данные, зарегистрированные в конкретной спонсорской лиге;

и

выводят информацию конкретной спонсорской лиги с рекламными данными на экран.

11. Способ по п.10, в котором информация спонсорской лиги включает в себя, по меньшей мере, одно из периода спонсорской лиги, названия спонсорской лиги, условия матча, условия присуждения приза, условия участия и списка призов; и

при этом игра является игрой управляемым виртуальным персонажем, и рекламные данные отображаются во время управления движением виртуального персонажа.

12. Способ по п.10, дополнительно содержащий этапы, на которых:

передают данные результатов, включающие в себя, по меньшей мере, одно из информации выигрыша или проигрыша и счета, на сервер обеспечения спонсорской лиги, принимают рейтинговый список согласно данным результатов от сервера обеспечения спонсорской лиги и выводят принятый рейтинговый список, когда игра закончена.

13. Способ по п.10, дополнительно содержащий этапы, на которых:

определяют, действителен ли период конкретной спонсорской лиги, принятый от сервера обеспечения спонсорской лиги, и

выполняют игру в конкретной спонсорской лиге, если период конкретной спонсорской лиги действителен.

14. Способ по п.13, дополнительно содержащий этапы, на которых:

принимают сообщение от сервера обеспечения спонсорской лиги о том, что период конкретной лиги окончен, и список призеров конкретной спонсорской лиги от сервера обеспечения спонсорской лиги и выводят принятое сообщение и список призеров, если период конкретной спонсорской лиги закончен.

15. Способ по п.14, в котором список призеров включает в себя идентификаторы пользователей, рейтинг которых определяется согласно информации, зарегистрированной конкретной спонсорской лигой, и рекламные данные, зарегистрированные конкретным спонсором.

16. Способ обеспечения игры сервера обеспечения спонсорской лиги, содержащий этапы, на которых:

регистрируют, по меньшей мере, одну спонсорскую лигу на сервере обеспечения спонсорской лиги;

передают список спонсорских лиг, содержащий множество выбираемых спонсорских лиг, на электронное устройство в ответ на запрос от него, причем множество выбираемых спонсорских лиг из списка спонсорских лиг регистрируется различными соответствующими коммерческими организациями, каждая из которых представлена в списке спонсорских лиг;

принимают сигнал выбора спонсорской лиги от электронного устройства;

передают информацию конкретной спонсорской лиги в соответствии с сигналом выбора спонсорской лиги;

причем информация конкретной спонсорской лиги включает в себя рекламные данные, зарегистрированные в конкретной спонсорской лиге.

17. Способ по п.16, в котором информация конкретной спонсорской лиги

дополнительно включает в себя, по меньшей мере, одно из периода конкретной спонсорской лиги, названия спонсорской лиги, условия матча, условия присуждения приза, условия участия и списка призов.

18. Способ по п.17, дополнительно содержащий этапы, на которых:

- 5 проверяют, действителен ли период конкретной спонсорской лиги, когда от электронного устройства принимается сигнал выбора спонсорской лиги;
 допускают выполнение электронным устройством конкретной игры в спонсорской лиге, если период конкретной спонсорской лиги действителен;
 передают в электронное устройство сообщение, которое информирует об окончании
10 периода конкретной спонсорской лиги, если период конкретной спонсорской лиги закончен;

 принимают список призеров конкретной спонсорской лиги от сервера рейтинга спонсорской лиги и передают принятый список призеров в электронное устройство.

- 15 19. Способ по п.18, в котором список призеров включает в себя идентификаторы пользователей высокого рейтинга и рекламные данные, зарегистрированные спонсором.

20. Способ по п.18, дополнительно содержащий этапы, на которых:

- принимают от электронного устройства данные результатов, включающие в себя, по меньшей мере, одно из информации выигрыша или проигрыша и счета, если конкретная игра закончена;
20 передают принятые данные результатов в сервер рейтинга спонсорской лиги;
 принимают рейтинговый список в соответствии с данными результатов от сервера рейтинга спонсорской лиги;
 передают принятый рейтинговый список в электронное устройство.

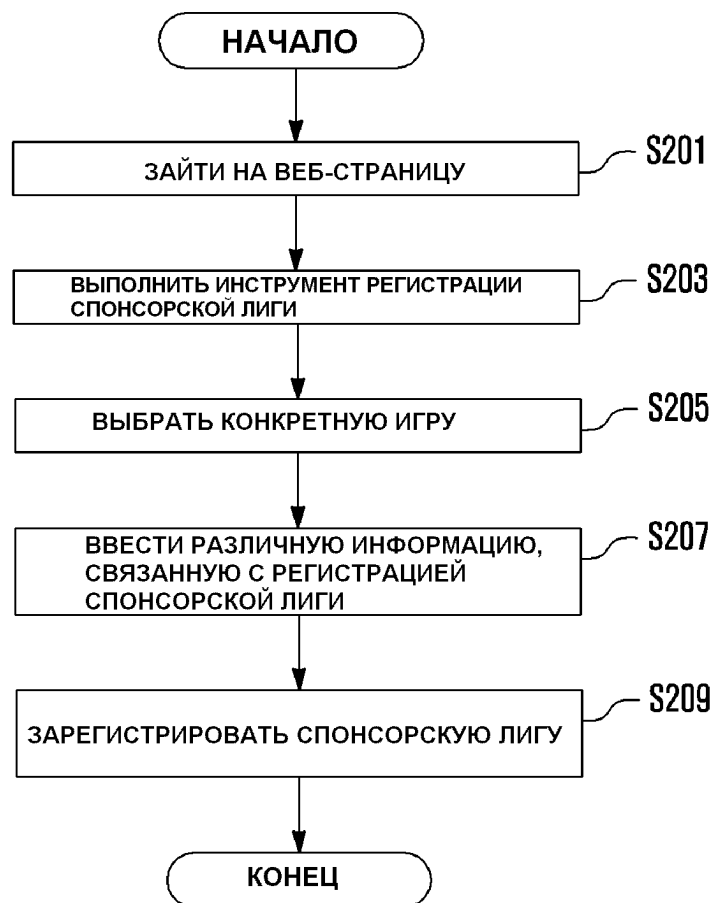
25

30

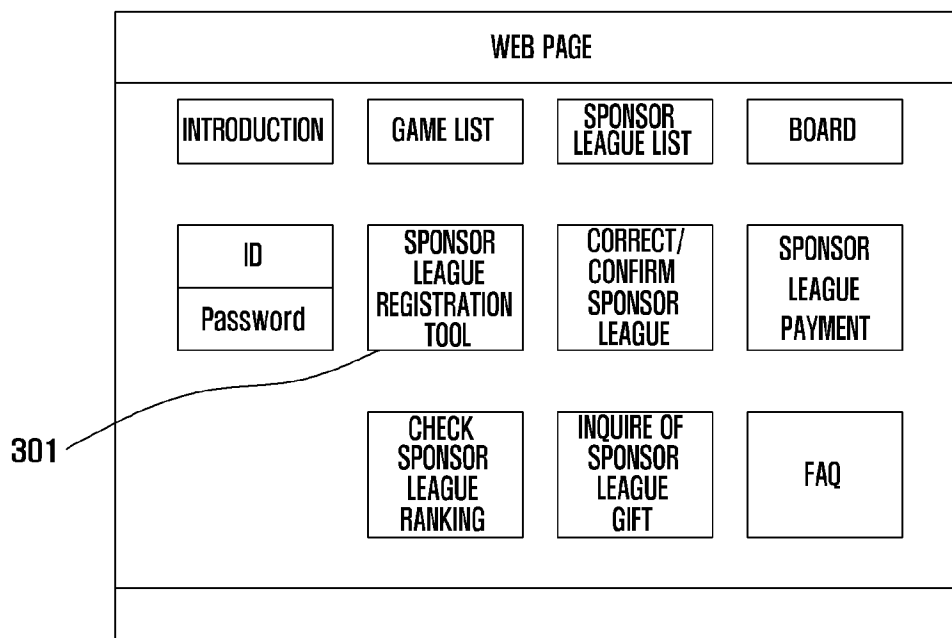
35

40

45



ФИГ.2



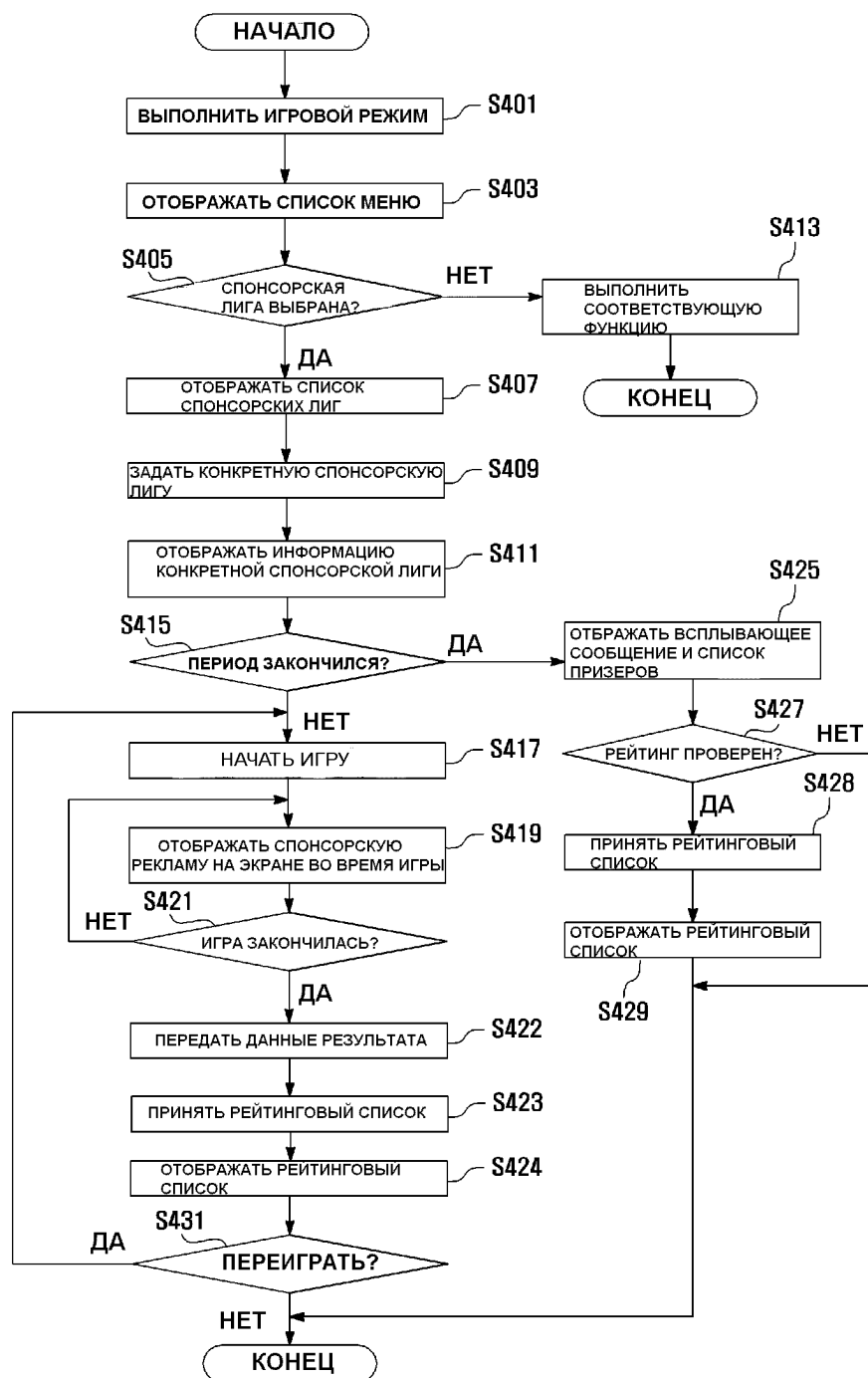
ФИГ.3

WEB PAGE	
SPONSOR LEAGUE REGISTRATION (STEP 1)	
• GAME SELECTION :	<input type="text" value="▼"/>
• LEAGUE TITLE :	<input type="text"/>
• ADVERTISEMENT INSERTION :	<div> <div>TITLE</div> <div>DESCRIPTION SCREEN -</div> <div><input type="text"/></div> </div>
	<div> <div>DURING GAME -</div> <div><input type="text"/></div> </div>
	<div> <div>RANKING DISPLAY -</div> <div><input type="text"/></div> </div>
• GIFT PROVISION :	<input type="text"/>

ФИГ.4

WEB PAGE	
SPONSOR LEAGUE REGISTRATION (STEP 2)	
• PARTICIPATION CONDITION :	<input type="text"/>
• MATCH CONDITION :	<input type="text"/>
• PERIOD :	<input type="text"/>
• PRIZE-AWARDING CONDITION :	<input type="text"/>
• PRIZE-AWARDING DATE :	<input type="text"/>
• SPONSOR COSTS :	<div> <input type="text"/> <div>WON</div> <div>CALCULATE</div> </div>

ФИГ.5



ФИГ.6

501	MENU
	1. NEW GAME
	2. NETWORK GAME
	3. SPONSOR LEAGUE
	4. RANKING INQUIRY

ФИГ.7

	TITLE	PERIOD	
503	1. 000ABC-SPONSORED INDIVIDUAL LEAGUE	12/1 ~ 12/24	△
505	2. 000XYZ PRELIMINARY LEAGUE	9/1 ~ 9/30	▨
	3. T KKK INDIVIDUAL LEAGUE	12/1 ~ 12/31	
	4. 000 ABC FRANCE SPECIAL LEAGUE	1/1 ~ 6/30	
507	5. 000 XYZ FRANCE 1ST DAY GIFT LEAGUE	1/1 10:00am~12:00pm	
	⋮	⋮	▽

ФИГ.8

<p>000 ABC-SPONSORED INDIVIDUAL LEAGUE</p> <p>-PARTICIPATION CONDITION: SFC MEMBER</p> <p>- GAME CONDITION: ONE USER CAN PLAY UP TO 10 TIMES A DAY.</p> <p>- PRIZE-AWARDING CONDITION: HIGHEST SCORE RANKING 1 TO 3, AVERAGE SCORE RANKING 1 (AMONG THOSE WHO PLAYED GAMES MORE THAN THE AVERAGE NUMBER OF GAMES PLAYED BY ALL PARTICIPANTS)</p> <p>- PERIOD: DECEMBER 1 TO DECEMBER 24</p> <p>- PRIZE-AWARDING DATE: DECEMBER 26</p> <p>- PRIZE-AWARDING DETAILS</p> <p>HIGHEST SCORE RANKING 1: MOBILE PHONE, RANKING 2: D-TV, RANKING 3: USB MEMORY</p> <p>AVERAGE SCORE RANKING 1: MP2=P2</p> <p>PERSONAL INFORMATION CONDITION: REGISTERING PERSONAL CONTACT INFORMATION TO SFC (USED AS CONTACT INFORMATION WHEN A PRIZE IS WON)</p>

ФИГ.9

000 XYZ PRELIMINARY LEAGUE

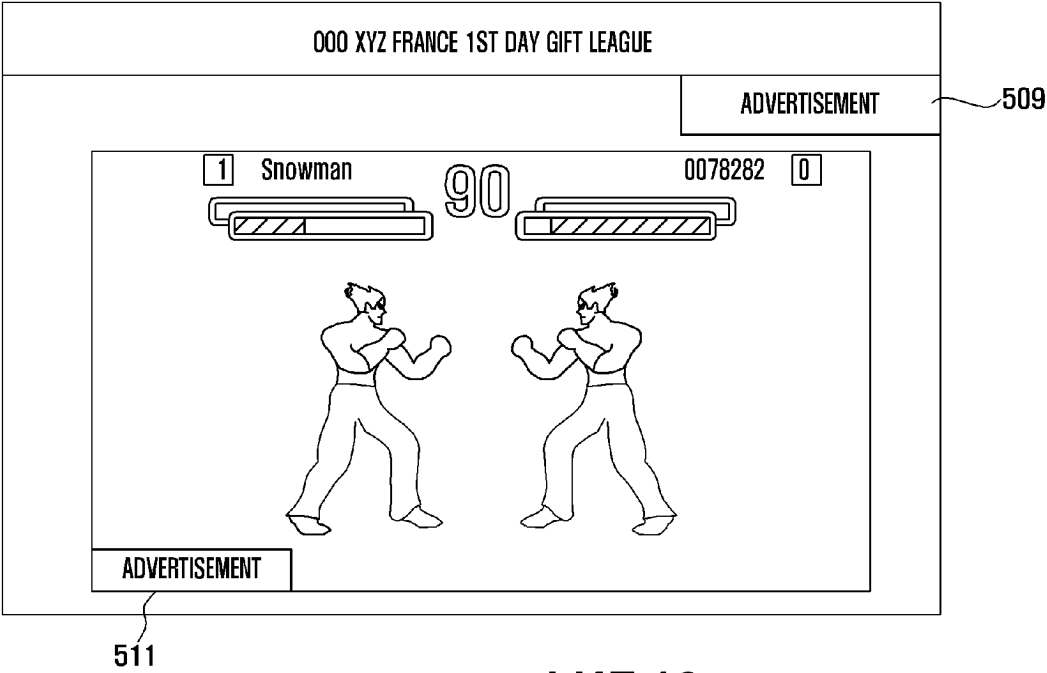
- PARTICIPATION CONDITION: RECORD OF PLAYING 100 OR MORE GAMES, 30% OR MORE WINNING RATE, PERSONAL CONTACT INFORMATION REGISTRATION AND AUTHENTICATION (TO LIMIT REDUNDANT PARTICIPATION; USED AS CONTACT INFORMATION WHEN A PRIZE IS WON; AFTER PARTICIPATING IN LEAGUE, EXISTING RECORD IS NOT DISPLAYED, AND ONLY MATCH SCORE OF PARTICIPATING IN LEAGUE, EXISTING RECORD IS NOT DISPLAYED, AND ONLY MATCH SCORE OF
- MATCH CONDITION: UP TO 3 GAMES WITH ONE PARTICIPANT ALLOWED;
ONE PERSON CAN PLAY UP TO 10 GAMES A DAY
- MATCH SCORE
 - WINNER: 3
 - LOSER: 1
- CANCELLATION BEFORE PLAY AFTER ENTERING ROOM: -0.1
- PRIZE-AWARDING CONDITION: MATCH SCORE RANKING 1 TO RANKING 3
- PERIOD: SEPTEMBER 1 TO SEPTEMBER 30
- PRIZE-AWARDING DATE: OCTOBER 1
- PRIZE-AWARDING DETAILS: RANKING 1 D-TV, RANKING 2 MP3, RANKING 3 EAR PHONE

ФИГ.10

000 XYZ FRANCE 1ST DAY GIFT LEAGUE

- PARTICIPATION CONDITION: THOSE WHO PASSED 000 XYZ FRANCE PRELIMINARY LEAGUE
- MATCH CONDITION: TOURNAMENT TREE IS DISPLAYED AS IDS (MATCH TIME FOR EACH TREE IS INDICATED) AFTER EACH GAME, ONLY WINNER CAN ENTER LEAGUE ROOM,
AND LOSER CAN ONLY CHECK THE TREE OF WINNING OR LOSING
- PRIZE-AWARDING CONDITION: TOURNAMENT RANKING 1 TO RANKING 3
- PERIOD: 10:00AM TO 12:00PM, JANUARY 1
- PRIZE-AWARD: 15:00, JANUARY 3
- PRIZE-AWARDING DETAILS: RANKING 1 MP3, RANKING 2 NAVIGATION, RANKING 3 USB MEMORY

ФИГ.11



ФИГ.12

RANKING	CLASS	POINT	
1. ID : KKT004	G	43761P	△
2. ID : SNOWMAN	S	31410P	▨
3. ID : 0078282	B	10134P	
4. ID : NOLLERWA	★ ★	10000P	
⋮		⋮	
ADVERTISEMENT 513			▽

ФИГ.13



ФИГ.14

000 XYZ FRANCE 1ST DAY GIFT LEAGUE
1. ID : MAY
2. ID : GOGOSING
3. ID : 1234
4. ID : ABCD
PLEASE REFER TO OUR WEBSITE
<div>ADVERTISEMENT</div>

515

ФИГ.15