(19)대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) 。Int. Cl.
A63F 13/12 (2006.01)
A63F 13/00 (2006.01)

(11) 공개번호 10-2007-0005543
(43) 공개일자 2007년01월10일

(21) 출원번호 10-2006-7004406
(22) 출원일자 2006년03월03일
심사청구일자 없음
번역문 제출일자 2006년03월03일
(86) 국제출원번호 PCT/JP2004/009113
국제출원일자 2004년06월28일
(87) 국제공개번호 WO 2005/077481
국제공개일자 2005년08월25일

(30) 우선권주장 JP-P-2004-00034696 2004년02월12일 일본(JP)

(71) 출원인 고나미 가부시끼가이샤
일본 도쿄도 지요다꾸 마루노우찌 2쪼메 4방 1고

(72) 발명자 시모무라 사토시
일본국 106-6112 도쿄도 미나토쿠 롯폰기 6쵸메 10반 1고 고나미가부시끼가이샤내
다마다 유코
일본국 100-6330 도쿄도 지요다쿠 마루노우치 2쵸메 4반 1고고나미 가부시끼가이샤내

(74) 대리인 손은진

전체 청구항 수 : 총 5 항

(54) 통신회선을 이용한 게임의 관리방법

(57) 요약

게임을 플레이어가 포인트를 지불함으로써 플레이할 수 있는 복수의 과금플레이구간으로 분할설정해 두고, 고유의 패스워드(35)가 붙여진 게임카드(33)를 반포한다. 패스워드를 게임실행단말(9)로부터 서버(10)에 전송시키고, 서버에서 패스워드에 대응한 포인트를 설정한다. 그 때에 게임중에서 사용 가능한 프레젠트아이템(37)의 화상(PI)을 구성하는 데이터(CDP)를 게임실행단말(9)에 대하여 다운로드한다. 게임실행단말에서는 프레젠트아이템의 화상을 생성하여 표시하고, 서버는 계좌에 설정된 포인트에 나타내어진 범위에서 과금플레이구간의 플레이어에 의한 플레이를 가능하게 하도록 제어한다.

대표도

도 3

특허청구의 범위

청구항 1.

게임을 플레이어가 포인트를 지불함으로써 플레이할 수 있는 복수의 과금플레이구간으로 분할설정해 두고,

고유의 패스워드가 붙여진 소정의 게임에 관한 복수의 게임카드를 반포하며,

해당 반포된 게임카드의 상기 고유의 패스워드를 게임실행단말로부터 통신회선을 통하여 서버에 전송시키고,

상기 서버에서 해당 패스워드에 대응한 게임실행가능량을 나타내는 포인트를 계좌에 설정하며,

해당 계좌로의 포인트 설정시에 상기 게임중에서 사용 가능한 프레젠트아이템의 화상에 대응하는 데이터를, 상기 패스워드를 전송하여 온 상기 게임실행단말에 대하여 상기 서버로부터 상기 통신회선을 통하여 다운로드하고,

상기 프레젠트아이템의 화상에 대응하는 데이터가 다운로드된 게임실행단말에서는 해당 데이터에 의거하여 상기 프레젠트아이템의 화상을 생성하여 해당 화상을 디스플레이상에 표시하며,

상기 서버는 상기 서버의 계좌에 설정된 포인트에 나타내어진 범위에서 상기 과금플레이구간의 상기 플레이어에 의한 플레이를 가능하게 하도록 상기 게임실행단말을 제어하는 것을 특징으로 하는 통신회선을 이용한 게임의 관리방법.

청구항 2.

제 1 항에 있어서,

상기 게임실행단말에 상기 프레젠트아이템의 화상 그 자체를 구성하는 데이터의 일부를 준비해 두고,

상기 서버로부터 상기 게임실행단말에 다운로드된 상기 프레젠트아이템의 화상에 대응하는 데이터는 해당 프레젠트아이템의 화상 그 자체를 구성하는 데이터에 있어서,

상기 서버로부터 상기 게임실행단말에 다운로드된 상기 프레젠트아이템의 화상 그 자체를 구성하는 데이터와, 상기 게임실행단말에 준비된 상기 프레젠트아이템의 화상 그 자체를 구성하는 데이터의 일부의, 양쪽의 데이터에 의거하여 상기 게임실행단말에서의 상기 프레젠트아이템의 화상을 생성하도록 하여 구성한 것을 특징으로 하는 통신회선을 이용한 게임의 관리방법.

청구항 3.

제 1 항에 있어서,

상기 서버로부터의 상기 프레젠트아이템의 화상에 대응하는 데이터의 상기 게임실행단말로의 다운로드는 상기 게임카드에 대해서 계좌에 포인트를 설정했을 때의 1회만 실행하는 것을 특징으로 하는 통신회선을 이용한 게임의 관리방법.

청구항 4.

게임을 플레이어가 포인트를 지불함으로써 플레이할 수 있는 복수의 과금플레이구간으로 분할설정해 두고,

고유의 패스워드가 붙여진 소정의 게임에 관한 복수의 게임카드를 반포하며,

해당 반포된 게임카드의 상기 고유의 패스워드를 게임실행단말로부터 통신회선을 통하여 서버에 전송시키고,

상기 서버에서 해당 패스워드에 대응한 게임실행가능량을 나타내는 포인트를 계좌에 설정하며,

상기 서버는 상기 서버의 계좌에 설정된 포인트에 나타내어진 범위에서 상기 과금플레이구간의 상기 플레이어에 의한 플레이를 가능하게 하도록 상기 게임실행단말을 제어하는, 통신회선을 이용한 게임의 관리방법에 있어서,

상기 플레이어가 게임중에서 사용하고 있는 소정의 아이템을 관리아이템으로해서 상기 서버내의 메모리에 관리아이템테이블로서 상기 플레이어마다 격납하여 마스터관리아이템테이블을 작성하고,

상기 각 게임실행단말에 있어서의 게임의 진행에 따라서 해당 게임중에서 사용되는 상기 관리아이템의 내용이 변화한 경우에 해당 변경내용을 검출하여 관리아이템변경데이터로서 상기 서버에 상기 통신회선을 통하여 출력시키며,

상기 서버측에서는 입력된 상기 관리아이템변경데이터에 의거하여 상기 마스터관리아이템테이블의 상기 관리아이템변경데이터가 출력된 플레이어에 대한 관리아이템테이블을 상기 관리아이템의 내용의 변경을 반영시키는 형태로 갱신하고,

상기 서버는 또한 소정시간마다 상기 마스터관리아이템테이블에 격납된 각 플레이어의 관리아이템테이블의 내용을, 해당 플레이어가 게임을 실시하고 있는 게임실행단말에 로드함으로써 해당 게임실행단말내에 격납되어 있는 해당 플레이어에 대한 관리아이템테이블을 갱신하며,

상기 각 게임실행단말에서는 해당 관리아이템테이블에 격납된 관리아이템의 데이터에 의거하여 해당 게임실행단말에 있어서의 상기 관리아이템의 디스플레이상으로의 표시를 실시하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 통신회선을 이용한 게임의 관리방법.

청구항 5.

제 4 항에 있어서,

상기 각 게임실행단말에서는 해당 게임실행단말에 격납된 관리아이템테이블의 플레이어에 의한 고쳐씀을 금지하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 통신회선을 이용한 게임의 관리방법.

명세서

기술분야

본 발명은 휴대전화, 퍼스널컴퓨터, 가정용 게임기기 등을 게임실행단말로서 이용하고, 인터넷, 전화회선 등의 통신회선을 통하여 서버측으로부터 그들 게임실행단말에서 실행되는 게임의 관리를 실시하는, 통신회선을 이용한 게임의 관리방법에 관한 것이다.

배경기술

종래부터 크레디트카드 등에 의해 요금을 지불하여 게임실행단말을 통신회선을 통하여 서버에 접속하고, 요금에 걸맞는 소정의 시간만큼 게임을 즐기는 형태가 알려져 있다.

또한 출원인은 이러한 게임의 실행형태에 관해 체계적으로 기술한 종래 기술로서 개시해야 할 문헌을 알지 못한다.

그러나 크레디트카드 등의 과금시스템을 이용하면 어린아이나 미성년자 등의 크레디트카드를 갖지 않은 사람들이 게임의 플레이어로서의 대상에서 제외되어 버려 보다 많은 사람들에게 게임을 즐기게 할 수 없으며, 게임시장 전체의 약체화로 이어질 위험성이 있다.

또 과금시스템을 원활하게 운용하기 위해서는 플레이어의 서버측에의 등록동작이 필수이지만, 통상 이러한 등록작업은 플레이어에게 있어서 귀찮은 것이다. 따라서 플레이어가 자진해서 등록동작을 실시하는 동기부여가 되기 위한 관리수법의 개발이 요구되고 있다.

또한 인터넷, 전화회선 등의 통신회선을 통하여 서버측으로부터 그들 게임실행단말에서 실행되는 게임의 관리를 실시하는 경우, 일부의 마니아에 의한 카드데이터의 개찬 등의 부정행위를 방지하기 위한 대책이 필요해진다.

따라서 크레디트카드를 사용하는 일없이, 또 플레이어가 자진해서 서버측에의 등록동작을 실시하는 동기부여가 가능한 게임의 관리방법의 개발이 요구된다.

또 카드데이터의 개찬이 곤란한 게임의 관리방법의 개발이 요구된다.

발명의 상세한 설명

본 발명은 게임을 플레이어가 포인트(PT)를 지불함으로써 플레이할 수 있는 복수의 과금플레이구간으로 분할설정해 두며,

고유의 패스워드(35)가 붙여진 소정의 게임에 관한 복수의 게임카드(33)를 반포하고,

해당 반포된 게임카드의 상기 고유의 패스워드를 게임실행단말로부터 통신회선(2)을 통하여 서버(10)에 전송시키며,

상기 서버에서 해당 패스워드에 대응한 게임실행가능량을 나타내는 상기 포인트(PT)를 계좌로 설정하고,

해당 계좌로의 포인트 설정시에 상기 게임 중에서 사용 가능한 프레젠트아이템(present item)(37)의 화상(PI)에 대응하는 데이터(CDP)를 상기 패스워드를 전송해 온 상기 게임실행단말(9)에 대하여 상기 서버로부터 상기 통신회선을 통하여 다운로드하며,

상기 프레젠트아이템의 화상에 대응하는 데이터가 다운로드된 게임실행단말에서는 해당 데이터에 의거하여 상기 프레젠트아이템의 화상을 생성하여 해당 화상을 디스플레이(31)상에 표시하고,

상기 서버는 상기 서버의 계좌에 설정된 포인트에 나타내어진 범위에서 상기 과금플레이구간의 상기 플레이어에 의한 플레이를 가능하도록, 상기 게임실행단말을 제어하도록 구성할 수 있다.

이러한 구성에 따르면, 고유의 패스워드(35)가 붙여진 게임카드(33)를 이용함으로써 크레디트카드를 사용하는 일없이 게임의 플레이가 가능해진다. 또 계좌를 개설했을 때에 게임중에서 사용 가능한 프레젠트아이템(37)의 화상(PI)에 대응하는 데이터(CDP)가 서버로부터 통신회선을 통하여 다운로드되므로 프레젠트아이템이 게임카드의 등록동작에 대한 동기부여가 되며, 플레이어에게 자진해서 서버측에의 등록동작을 실시시키는 것이 가능해진다.

또 본 발명은 상기 게임실행단말에 상기 프레젠트아이템의 화상 그것 자체를 구성하는 데이터의 일부를 준비해 두며,

상기 서버로부터 상기 게임실행단말에 다운로드된 상기 프레젠트아이템의 화상에 대응하는 데이터라는 것은 해당 프레젠트아이템의 화상 그것 자체를 구성하는 데이터로서,

상기 서버로부터 상기 게임실행단말에 다운로드된 상기 프레젠트아이템의 화상 그것 자체를 구성하는 데이터와, 상기 게임실행단말에 준비된 상기 프레젠트아이템의 화상 그것 자체를 구성하는 데이터의 일부의, 양쪽의 데이터에 의거하여 상기 게임실행단말에서의 상기 프레젠트아이템의 화상을 생성하도록 하여 구성할 수도 있다.

이에 따르면, 서버로부터 다운로드된 데이터와, 게임실행단말에 준비된 데이터의 양쪽의 데이터에 의거하여 프레젠트아이템의 화상을 생성하므로 게임실행단말에서 실행되는 게임프로그램으로부터 프레임카드(37)의 화상(PI)을 부정하게 취득하는 사태를 미연에 방지할 수 있으며, 카드데이터의 개찬이 곤란하게 되어 시스템의 시큐리티를 높일 수 있다.

또 본 발명은 상기 서버로부터의 상기 프레젠트아이템의 화상에 대응하는 데이터의 상기 게임실행단말로의 다운로드는 상기 게임카드에 대해서 계좌에 포인트를 설정했을 때의 1회만 실행하는 것을 특징으로서 구성할 수도 있다.

이에 따르면, 프레젠트아이템의 화상에 대응하는 데이터의 게임실행단말로의 다운로드는 게임카드에 대해서 계좌에 포인트를 설정했을 때의 1회만 실행되므로 플레이어의 게임카드(33)의 구입의욕을 증진시킬 수 있을 뿐만 아니라 게임카드의 서버로의 등록동작에의 의욕을 높일 수 있다.

또 본 발명은 게임을 플레이어가 포인트를 지불함으로써 플레이할 수 있는 복수의 과금플레이구간으로 분할설정해 두고,

고유의 패스워드가 붙여진 소정의 게임에 관한 복수의 게임카드를 반포하며,

해당 반포된 게임카드의 상기 고유의 패스워드를 게임실행단말로부터 통신회선을 통하여 서버에 전송시키고,

상기 서버에서 해당 패스워드에 대응한 게임실행가능량을 나타내는 포인트를 계좌에 설정하며,

상기 서버는 상기 서버의 계좌에 설정된 포인트에 나타내어진 범위에서 상기 과금플레이구간의 상기 플레이어에 의한 플레이를 가능하게 하도록 상기 게임실행단말을 제어하는, 통신회선을 이용한 게임의 관리방법에 있어서,

상기 플레이어가 게임중에서 사용하고 있는 소정의 아이템(37)을 관리아이템으로 해서 상기 서버내의 메모리에 관리아이템테이블(TBL)로서 상기 플레이어마다 격납하여 마스터관리아이템테이블(MBL)을 작성하며,

상기 각 게임실행단말(9)에 있어서의 게임의 진행에 따라서 해당 게임중에서 사용되는 상기 관리아이템의 내용이 변화한 경우에 해당 변경내용을 검출하여 관리아이템변경데이터로서 상기 서버에 상기 통신회선(2)을 통하여 출력시키고,

상기 서버측에서는 입력된 상기 관리아이템변경데이터에 의거하여 상기 마스터관리아이템테이블의 상기 관리아이템변경데이터가 출력된 플레이어에 대한 관리아이템테이블을 상기 관리아이템의 내용의 변경을 반영시키는 형태로 갱신하며,

상기 서버는 또한 소정시간마다 상기 마스터관리아이템테이블에 격납된 각 플레이어의 관리아이템테이블의 내용을, 해당 플레이어가 게임을 실시하고 있는 게임실행단말에 로드함으로써 해당 게임실행단말내에 격납되어 있는 해당 플레이어에 대한 관리아이템테이블을 갱신하고,

상기 각 게임실행단말에서는 해당 관리아이템테이블에 격납된 관리아이템의 데이터에 의거하여 해당 게임실행단말에 있어서의 상기 관리아이템의 디스플레이(31)상에의 표시를 실시하도록 제어하는 것을 특징으로서 구성할 수도 있다.

이에 따르면, 게임실행단말(9)내의 플레이어가 게임중에서 사용하는 관리아이템은 모두 서버(10)측에서 플레이어마다 갱신관리되고, 각 게임실행단말(9)측에는 서버(10)에서 관리되어 있는 관리아이템테이블(TBL)의 카피가 격납되는 형태가 된다. 또한 각 게임실행단말의 관리아이템테이블은 일정한 시간간격으로 서버(10)에 의해 서버(10)측의 마스터관리테이블(MBL)의 내용을 반영하는 형태로 갱신된다. 따라서 게임실행단말측에서 악의를 가진 플레이어가 관리아이템테이블을 고쳐 써서 관리아이템을 부정하게 취득하려고 해도, 해당 고쳐 써진 관리아이템테이블은 소정시간이내에 서버(10)에 의해 고쳐씀 갱신되므로 카드데이터의 개찬을 방지하고, 치트나 해킹에 강한 시스템을 구축할 수 있다.

또 본 발명은 상기 각 게임실행단말에서는 해당 게임실행단말에 격납된 관리아이템테이블의 플레이어에 의한 고쳐씀을 금지하도록 제어하는 것을 특징으로서 구성할 수도 있다.

이에 따르면, 각 게임실행단말(9)의 관리아이템테이블은 플레이어에 의한 고쳐씀이 금지되므로 부주의하게 관리아이템테이블이 변경되는 일이 없어 시큐리티를 높일 수 있다.

또한 괄호내의 번호 등은 도면에 있어서의 대응하는 요소를 나타내는 편의적인 것이고, 따라서 본 기술(記述)은 도면상의 기재에 한정 구속되는 것은 아니다.

실시예

이하, 도면에 의거하여 본 발명의 실시예를 설명한다.

네트워크(1)는 도 1에 나타내는 바와 같이, 인터넷, 전화회선 등의 통신회선(2)을 갖고 있으며, 통신회선(2)에는 다수의 퍼스널컴퓨터(3), 게임기기(5)가 접속되어 있다. 또 통신회선(2)에는 휴대전화기지국(6)을 통하여 다수의 휴대전화(7)가 접속되어 있다. 또한 이들 퍼스널컴퓨터(3), 게임기기(5), 휴대전화(7) 등 게임을 해당 기기를 이용하여 실행할 수 있는 기기를 총칭하여 본 명세서 중에서는 게임실행단말(9)로 칭한다.

통신회선(2)에는 서버(10)가 접속되어 있고, 서버(10)는 주제어부(11) 및 주제어부(11)에 버스선(12)을 통하여 접속된 통신제어부(13), 패스워드대조부(15), 계좌관리부(16), 프레젠트정보연산부(14), 카드데이터메모리(17), 사용자메모리(19) 등이 접속하고 있다.

또 각 게임실행단말(9)은 도 2에 나타내는 바와 같이, 주제어부(20)를 갖고 있으며, 주제어부(20)에는 버스선(21)을 통하여 통신제어부(22), 프로그램메모리(23), 게임실행제어부(25), 카드생성부(26), 카드화상메모리(27), 포인트메모리(29), 입력부(30), 디스플레이(31), 데이터판독부(32), 패스워드판정부(36) 및 사용카드메모리(39)가 접속하고 있다.

또한 서버(10) 및 게임실행단말(9)의 각 블록은 컴퓨터가 소프트웨어에 의거하여 발휘하는 기능을 모식적으로 나타낸 것이고, 각 장치의 실제의 하드웨어를 나타내는 것은 아니다. 또 게임실행단말(9)은 퍼스널컴퓨터(3), 게임기기(5), 휴대전화(7) 등 각 고유의 장치에 따른 하드웨어 및 소프트웨어를 가지며, 그들이 협동하여 각 장치 고유의 기능을 발휘하고 있지만, 본 명세서에서는 이미 서술한 바와 같이 퍼스널컴퓨터(3), 게임기기(5), 휴대전화(7)를 게임실행단말(9)로서만 파악하고, 각 장치 고유의 기능에 대해서는 그 설명을 생략하고 있다.

네트워크(1) 등은 이상과 같은 구성을 가지므로 플레이어가 게임을 실시하려고 한 경우, 플레이어는 마을 가게에서 게임카드(33)를 소정의 금액을 지불하고 구입한다. 또한 게임카드(33)는 게임관리자에 의해 시장에 게임실행단말(9)에서 특정한 게임을 실시하기 위해 필요한 아이템으로서 널리 반포 유통되어 있으며, 플레이어는 소정의 금액을 지불함으로써 자유롭게 해당 게임카드(33)를 입수할 수 있는 상태가 정비되어 있는 것으로 한다. 이 게임카드(33)에는 도 3에 나타내는 바와 같이, 해당 게임카드(33)에 고유의 패스워드(35)(즉, 시판되고 있는 각 게임카드(33)와 패스워드(35)가 1대 1로 대응하고 있다.)가 기재되어 있으며, 이 패스워드(35)는 게임카드(33)의 구입시에는 표면에 마스크(33a)가 실시되어서 플레이어는 인식할 수 없도록 되어 있다. 또 게임카드(33)에는 해당 게임카드(33)에서 실행할 수 있는 게임의 단위가 포인트(PT)(게임실행가능량)로서 기재되어 있으며, 도 3에 나타내는 게임카드(33)의 경우, 포인트(PT)는 일정수량으로서 예를 들면 5포인트가 기재되어 있다.

플레이어는 해당 게임카드(33)의 구입 후, 마스크(33a)를 제거하는 등 하여 패스워드(35)를 노출시키는 동시에, 게임실행단말(9)에서 데이터판독부(32)를 통하여 ROM디스크 등의 기억매체에 격납된 게임프로그램을 프로그램메모리(23)에 읽어들이게 하여 해당 게임프로그램을 기동시킨다. 게임실행단말(9)은 도 2에 나타내는 바와 같이, 프로그램메모리(23)에 격납된 게임프로그램(GPR)에 의거하여 플레이어에 대해 패스워드(35)의 입력을 디스플레이(31)를 통하여 재촉한다.

이것을 받아서 플레이어는 도 3의 스텝 S1에 나타내는 바와 같이, 입력부(30)를 통하여 게임카드(33)에 기재되어 있는 패스워드(35)를 입력한다. 게임실행단말(9)의 주제어부(20)는 입력된 패스워드(35)를 상기 게임프로그램(GPR)에 의거하여 생성된 태스크에 의해 기능화된 패스워드판정부(36)에서 그 유효성을 판정시키고(도 2의 스텝 S2), 해당 패스워드(35)가 유효하다고 판정된 경우에는 통신제어부(22)로부터 통신회선(2)을 통하여 서버(10)와 접속한다. 또한 이 통신제어부(22)를 통한 서버(10)와의 통신도 상기 게임프로그램(GPR)에 의거하여 제어된다.

또한 패스워드(35)의 유효성의 판정은 각 게임실행단말(9)측에서 실시하지 않고, 입력된 패스워드(35)를 그대로 서버(10)에 통신회선(2)을 통하여 송신하며, 서버(10)측에서 실시하도록 해도 좋다.

게임실행단말(9)의 주제어부(20)는 패스워드판정부(36)에서 유효하다고 판정된 게임카드(33)에 기재된 패스워드(35)를 도 1에 나타내는 바와 같이, 통신회선(2)을 통하여 서버(10)에 송신하고, 서버(10)의 주제어부(11)는 통신제어부(13)에 입력되어 온 게임실행단말(9)로부터의 패스워드(35)를 패스워드대조부(15)에 출력하여 해당 패스워드(35)에 대응하는 카드데이터(DATA)를 카드데이터메모리(17)로부터 읽어낸다.

카드데이터메모리(17)에는 시판되고 있는 게임카드(33)에 관한 데이터가 각 게임카드(33)의 패스워드(35) 및 해당 게임카드(33)에 설정된 게임실행가능량, 즉, 포인트(PT)와 함께 격납되어 있으며, 서버(10)의 주제어부(11)는 게임실행단말(9)로부터 보내어져 온 패스워드(35)로부터 카드데이터메모리(17)를 검색하여 해당 패스워드(35)에 대응하는 게임카드(33)를 특정하며, 해당 게임카드(33)에 설정되어 있는 게임실행가능량으로서의 포인트(PT)를 추출한다(도 3의 스텝 S4).

이 경우, 패스워드대조부(15)는 게임실행단말(9)로부터 전송되어 온 패스워드(35)에 대응하는 게임실행가능량으로서 5포인트가 추출된다. 다음으로 서버(10)의 주제어부(11)는 계좌관리부(16)에 대하여 해당 패스워드(35)에 대응한 계좌를 개설하도록 지령하고, 이것을 받아서 계좌관리부(16)는 사용자메모리(19)내에 해당 패스워드(35)에 대응한 계좌를 개설 설정하며, 해당 계좌에 해당 패스워드(35)에 대한 게임실행가능량, 즉, 포인트(PT)를 5포인트를 초기값으로서 설정한다(도 3의 스텝 S5). 또한 각 패스워드에 따른 계좌가 미리 개설되어 있어도 좋다. 또 사용자 고유의 개인계좌를 미리 개설해 두고, 해당 개인계좌를 이용하여 패스워드(35)에 대응한 포인트의 관리 및 프레젠트아이템의 관리를 해도 좋다.

패스워드(35)에 대응한 계좌가 설정된 곳에서 서버(10)의 주제어부(11)는 프레젠트정보연산부(14)에 대하여 계좌관리부(16)에 의해 새롭게 계좌가 개설된 패스워드(35)에 대응한 게임실행단말(9)에 대하여 게임프로그램에 의해 실행되는 게임중에서 사용할 수 있는 플레이카드를 프레젠트아이템으로서 다운로드하도록 지령한다. 이것을 받아서 프레젠트정보연산부(14)는 카드데이터메모리(17)를 검색하여 게임실행단말(9)에 대하여 다운로드해야 할 플레이카드를 무작위로 1매만 선택하는 연산을 실시한다(도 3의 스텝 S6).

카드데이터메모리(17)에는 게임실행단말(9)에서 실행되는 게임중에서 사용할 수 있는 플레이카드(37)에 관한 데이터가 프레젠트아이템의 데이터(PDT)로서 그 식별데이터(ID)와 함께 다수 격납되어 있고, 프레젠트정보연산부(14)는 그들 카드데이터메모리(17)에 격납된 플레이카드의 데이터로부터 게임실행단말(9)에 대하여 다운로드해야 할 플레이카드를 무작위로 1매만 선택하는 연산을 실시한다.

플레이카드(37)는 통상 플레이어가 게임실행단말(9)에서 게임을 플레이할 시에 도 2에 나타내는 게임실행제어부(25)에 의해 게임프로그램의 소정의 데이터영역에 격납된 다수의 플레이카드(37) 중에서 미리 설정된 소정의 출현확률로 복수 매의 카드가 선택되고, 플레이어의 소유패로서 설정되지만 서버(10)로부터 다운로드되는 플레이카드(37)는 해당 게임실행단말(9)에 있어서는 그 출현확률이 낮게 설정된, 소위 레어카드이다. 이와 같이 서버(10)측으로부터 플레이어의 게임카드(33)의 등록동작에 대한 프레젠트로서 통상의 플레이에서는 좀처럼 취득할 수 없는, 레어카드를 다운로드하도록 설정하는 것으로 플레이어의 게임카드의 구입의욕을 증진시킬 수 있다.

또한 서버(10)측으로부터 게임실행단말(9)에 다운로드하는 프레젠트아이템으로서는 게임중에서 사용할 수 있는 플레이카드(37)에 한정하지 않고, 게임중에서 행동할 수 있는 캐릭터나 게임중에서 사용할 수 있는 BGM(백그라운드뮤직)이나, 나아가서는 게임중에서 사용할 수 있는 아이템 등, 다양한 것을 채용할 수 있다. 또 상기한 예에서는 프레젠트정보연산부(14)가 카드데이터메모리(17)를 검색하여 게임실행단말(9)에 대하여 다운로드해야 할 플레이카드를 무작위로 1매만 선택하도록 했는데, 다른 예로서 게임실행단말(9)로부터 전송되어 온 패스워드(35)내에 미리 특정한 플레이카드에 대응한 정보가 포함되어 있으며, 패스워드 대조부(15)가 패스워드(35)로부터 해당 특정한 플레이카드의 식별정보 등을 검출하고, 이것에 의거하여 프레젠트정보연산부(14)가 해당 특정한 플레이카드를 선택하도록 해도 좋다.

또 프레젠트정보연산부(14)가 카드데이터메모리(17)로부터 추출하여 패스워드(35)가 등록된 게임실행단말(9)에 다운로드하는 프레젠트아이템(플레이카드(37))의 데이터(PDT)는 해당 플레이카드(37)의 화상을 생성하기 위해 필요한 모든 데이터가 아닌, 일부이다. 따라서 게임실행단말(9)에 다운로드된 데이터(PDT)에서만은 게임실행단말(9)측에서 플레이카드의 화상을 생성할 수는 없다.

예를 들면 프레젠트정보연산부(14)가 카드데이터메모리(17)로부터 읽어내는 프레젠트아이템의 데이터(PDT)는 도 4(c)에 나타내는 플레이카드(37)를 생성하기 위한 데이터(PCD)내의 도 4(b)에 나타내는 문자(37b) 및 플레이카드(37)의 바깥틀(37a)을 생성하기 위한 부분카드데이터(CDP)와, 해당 플레이카드(37)에 대응하는 카드식별데이터(CID)뿐이다.

이리하여 프레젠트정보연산부(14)가 카드데이터메모리(17)로부터 게임실행단말(9)에 다운로드해야 할 프레젠트아이템의 데이터(PDT)를 읽어낸 곳에서 서버(10)의 주제어부(11)는 통신제어부(13)에 해당 프레젠트아이템의 데이터(PDT)와 등록된 게임카드(33)의 게임실행가능량으로서의 포인트(PT)(이 경우, 5포인트)를 플레이어가 등록요구를 실시한 게임실행단말(9)에 대하여 송신(다운로드)한다(도 3의 스텝 S7).

이에 따라 플레이어측의 게임실행단말(9)의 통신제어부(22)에는 통신회선(2)을 통하여 서버(10)로부터 다운로드된 프레젠트아이템의 데이터(PDT) 및 게임실행가능량으로서의 포인트(PT)가 입력된다. 게임실행단말(9)의 주제어부(20)는 곧 디스플레이(31)에 게임실행가능량으로서의 포인트(PT)를 표시하는 동시에, 프레젠트아이템의 데이터(PDT)가 다운로드중인 다운로드표시(DL)를 표시한다(도 3의 스텝 S8). 플레이어는 이 다운로드표시(DL)에 의해 자신이 게임카드(33)를 서

버(10)에 등록함으로써 프레젠트아이템을 취득할 수 있었던 것을 인식할 수 있다. 또한 디스플레이(31)에는 게임실행가능량으로서의 포인트(PT)의 표시 외에 이미 플레이어가 사용한 포인트도 사용필(畢)포인트(UPT)로서 표시되는데, 플레이어가 게임카드(33)를 등록한 시점에서는 사용필포인트(UPT)는 제로이다.

플레이어의 게임실행단말(9)에서는 서버(10)측으로부터 프레젠트아이템의 데이터(PDT)가 다운로드된 곳에서 주제어부(20)는 카드생성부(26)에 대하여 프레젠트아이템으로서의 플레이카드(37)의 화상(PI)을 생성하도록 지령한다.

이것을 받아서 카드생성부(26)는 프레젠트아이템의 데이터(PDT)의 카드식별데이터(CID)로부터 데이터판독부에 세트된, 게임프로그램을 격납하는 ROM디스크 또는 해당 ROM디스크로부터 이미 카드화상데이터가 로딩된 카드화상메모리(27) 등으로부터 해당 카드식별데이터(CID)에 대응하는 카드화상데이터(CPD)를 읽어낸다. 게임프로그램에는 이미 서술한 바와 같이, 해당 게임프로그램으로 플레이하는 게임에서 사용하는 모든 플레이카드(37)의 화상(PI)을 생성하기 위한 데이터(PCD)가 읽어냄 자유롭게 격납되어 있는데, 그 외에 서버(10)측으로부터 다운로드되는 프레젠트아이템으로서의 플레이카드(37)에 관한 데이터도 카드식별데이터(CID)에 의해 읽어냄 자유롭게 격납되어 있다.

즉, 게임프로그램에는 프레젠트아이템으로서의 플레이카드(37)의 화상을 생성하기 위한 데이터(PCD) 중 도 4(a)에 나타내는, 그림(PIC)의 부분을 나타내는 그림데이터(CPD)가 카드식별데이터(CID)에 대응하는 형태로 격납되어 있으며, 카드생성부(26)는 서버(10)로부터 다운로드된 카드식별데이터(CID)에 대응하는 플레이카드(37)의 그림데이터(CPD)를 읽어내어 서버(10)측으로부터 다운로드된 해당 프레젠트아이템으로서의 플레이카드(37)의 화상(PI)의 일부를 구성하는 부분카드데이터(CDP)를 도 4(c)에 나타내는 바와 같이, 합성하여 프레젠트아이템으로서의 플레이카드(37)의 화상(PI)을 생성한다(도 4의 스텝 S9).

이리하여 프레젠트아이템으로서의 플레이카드(37)가 생성된 곳에서 플레이어는 입력부(30)를 통하여 게임의 실행을 지령하고, 이것을 받아서 주제어부(20)는 게임실행제어부(25)에 대해 프로그램메모리(23)에 격납된 게임프로그램에 의거하여 소정의 게임을 개시하도록 지령한다. 이에 따라 플레이어는 카드생성부(26)에 의해 생성된 프레젠트아이템으로서의 플레이카드(37)를 자신의 카드로서 게임중에서 사용할 수 있게 된다.

또한 서버(10)측으로부터 다운로드되는 프레젠트아이템의 데이터(PDT)로서는 플레이카드(37)의 화상(PI)을 생성하기 위한 데이터(PCD)의 일부이면 어떠한 형태이어도 좋다. 즉, 프레젠트아이템은 게임실행단말(9)측에서 게임실행단말(9)측의 게임프로그램 중에 격납된 프레젠트아이템에 관한 데이터와, 서버(10)측으로부터 다운로드된 프레젠트아이템의 데이터(PDT)의 양쪽으로부터 카드생성부(26) 등의 프레젠트아이템생성부에 의해 생성되고, 어느 쪽인가 한쪽의 데이터만으로부터는 프레젠트아이템을 생성할 수 없도록 구성되어 있는 것이다. 따라서 이러한 생성조건을 만족하는 한, 게임실행단말(9)측의 게임프로그램 중에 격납되는 프레젠트아이템에 관한 데이터와, 서버(10)측으로부터 다운로드되는 프레젠트아이템의 데이터(PDT)의 내용은 임의이다.

또한 서버(10)측으로부터 다운로드하는 데이터(PDT)의 양을 가능한 한 적게 하여 고속인 프레젠트아이템의 다운로드를 실현하기 위해서는 서버(10)측으로부터 다운로드하는 데이터(PDT)로서는 텍스트데이터 등의 고속전송이 가능한 데이터를 주체로 하는 것이 바람직하다.

또 프레젠트아이템의 화상(PI)을 특정하기 위한 등록번호나 식별번호만을 서버(10)로부터 게임실행단말(9)에 다운로드하여 게임실행단말(9)측에서 해당 등록번호나 식별번호에 대응하는 프레젠트아이템의 화상(PI)의 데이터를 게임실행단말측에 격납된 게임프로그램으로부터 읽어내는 방식을 이용하지 않고, 플레이카드(37)의 화상(PI) 그것 자체를 구성하는 데이터를 서버(10)로부터 다운로드되는 데이터와 게임실행단말(9)측의 게임프로그램에 격납된 데이터의 양쪽에 의거하여 구성함으로써 일부의 마니아가 게임프로그램을 연구하여 해당 소프트웨어로부터 플레이카드(37)의 화상(PI)을 부정하게 취득하는 사태를 미연에 방지할 수 있고, 시스템의 시큐리티를 높일 수 있다.

이리하여 플레이어는 컴퓨터로서의 게임실행단말(9)의 입력부(30)를 조작하여 게임실행제어부(25)가 제어하는 게임시나리오에 따라서 게임을 플레이해 간다. 또한 게임시나리오에는 포인트(PT)를 소비하는 이벤트가 과금플레이구간으로서 복수부분 설정되어 있다. 예를 들면 이와 같은 게임으로서는 카드대전게임이 가장 적절하다. 이 경우, 상기 포인트(PT)는 카드대전에서 지불하는 포인트이고, 상기 다운로드한 플레이카드(37)는 해당 카드게임대전에서 사용할 수 있는 카드가 된다. 단, 본 발명이 적용되는 게임은 카드대전게임에 한정되는 것은 아니고, 롤플레잉게임, 액션게임, 어드밴처게임, 스포츠게임 등 다종다양한 게임에 적용할 수 있다.

플레이어는 게임실행제어부(25)가 포인트(PT)를 소비하는 이벤트를 실행하려고 할 때에 해당 포인트(PT)를 소비하여 이벤트를 실행하는지 아닌지를 입력부(30)를 통하여 게임실행제어부(25)에 대하여 지령한다. 이벤트를 실행하지 않는 경우에는 게임의 시나리오는 그 시점에서 진행이 정지되고, 플레이어는 그 이상 게임을 진행시킬 수 없도록 게임실행제어부(25)에 의해 제어된다.

플레이어가 입력부(30)를 통하여 이벤트의 실행을 지령한 경우에는 (도 3 스텝 S10) 게임실행단말(9)의 주제어부(20)는 통신제어부(22), 통신회선(2)을 통하여 서버(10)에 액세스하고, 서버(10)에 등록한 게임카드(33)의 패스워드(35)를 송신하여 이것으로부터 해당 게임카드(33)에 설정된 포인트(PT)를 소비하여 이벤트를 실행하는 취지를 통지한다.

이것을 받아서 서버(10)의 주제어부(11)는 계좌관리부(16)에 게임실행단말(9)로부터 송신되어 온 패스워드(35)에 대응하는 계좌를 사용자메모리(19)로부터 검색시키고, 해당 계좌에 격납된 포인트(PT)를 1포인트 감산하여 지금까지의 「5」부터 「4」로 갱신하는 처리를 실시하는 동시에, 감산 후의 포인트 잔고를 통신제어부(13), 통신회선(2)을 통하여 패스워드(35)에 대응하는 게임실행단말(9)에 통지한다(도 3의 스텝 S11). 통지를 받은 게임실행단말(9)은 포인트메모리(29)에 격납된 포인트(PT)를 지금까지의 「5」부터 「4」로 감산하고, 디스플레이(31)에 금회의 이벤트에서 플레이어가 소비한 포인트를 이용포인트(UPT)로서 표시하며, 또 게임실행가능량으로서의 포인트(PT)의 잔고「4」를 나머지 포인트표시(PT)로서 표시한다.

이리하여 게임실행단말(9)과 서버(10)의 사이에서 플레이어가 소지하는 게임카드(33)의 게임실행가능량으로서의 포인트(PT)의 잔고가 동기되고, 같은 값이 된 곳에서 게임실행단말(9)의 주제어부(20)는 게임실행제어부(25)에 이벤트의 실행을 허가하며, 플레이어는 입력부(30)를 조작하여 게임실행제어부(25)에 의해 실행되는 이벤트를 플레이한다(도 3의 스텝 S12). 또한 해당 이벤트에 있어서, 게임실행제어부(25)는 플레이어가 서버(10)로부터 입수한 프레젠트아이템을 게임내에서 사용할 수 있는 통상의 아이템으로하여 다루고, 플레이어는 해당 프레젠트아이템을 사용하여 해당 이벤트 및 해당 이벤트를 포함하는 게임시나리오를 즐길 수 있다.

플레이어는 해당 게임실행단말(9)에서의 게임을 중단한 경우에는 해당 플레이어가 소지하는 게임카드(33)의 게임실행가능량으로서의 포인트(PT)는 서버(10)의 사용자메모리(19)에 포인트(PT)의 잔고로서 격납되어 있으므로 다음에 플레이어가 다른 게임실행단말(9)을 이용하여 게임카드(33)의 게임을 실행해도 해당 게임실행단말(9)로부터 서버(10)의 사용자메모리(19)에 해당 게임카드(33)의 고유의 패스워드(35)로 액세스하는 한 사용자메모리(19)로부터 해당 패스워드(35)에 대응하는 계좌가 읽어내어지고, 해당 계좌에 격납된 포인트잔고가 플레이어가 조작하는 게임실행단말(9)에 통지되며, 포인트메모리(29)에 격납되므로 다른 게임실행단말(9)이어도 게임프로그램만 있으면 자유롭게 게임을 즐길 수 있다.

또한 게임카드(33)에 설정된 게임실행가능량으로서의 포인트(PT)에 의해 실행될 수 있는 것은 게임중에서 설정된 이벤트에 한정되는 일없이 소정시간의 게임의 플레이라도 좋다. 즉, 플레이어가 게임실행단말(9)측에서 게임프로그램에 의해 실행할 수 있는 게임은 이벤트나 플레이시간 등에 의해 복수의 과금플레이구간으로 분할되어 있고(그들 과금플레이구간은 반드시 서로 연속하고 있을 필요는 없다), 포인트(PT)를 지불함으로써 그들 과금플레이구간을 플레이구간마다 구입할 수 있는 것이다.

또한 프레젠트아이템이 서버(10)측으로부터 게임실행단말(9)측에 다운로드된 시점에서 서버(10)의 사용자메모리(19)의 게임카드(33)에 대응하는 계좌에 프레젠트아이템의 다운로드가 완료필(畢)의 플래그가 격납되므로 플레이어가 재차 게임프로그램에 의거하는 게임을 플레이 하기 위해 게임카드(33)의 포인트 잔고에 의거하여 게임실행단말(9)로부터 통신회선(2)을 통하여 재차 서버(10)에 액세스한 경우라도 패스워드(35)에 대응하는 계좌에는 프레젠트아이템의 다운로드가 완료필의 플래그가 격납되어 있으므로 프레젠트아이템은 해당 패스워드(35), 즉 게임카드(33)에 대해서는 다운로드되는 일은 없다.

또한 플레이어는 게임카드(33)에 설정된 게임실행가능량으로서의 포인트(PT)를 전부 사용해버린 경우에는 서버(10)측으로부터 해당 계좌의 포인트잔고가 「0」인 것이 게임실행단말(9)에 통지된다. 포인트잔고가 「0」인 것이 서버(10)측으로부터 통지된 경우에는 게임실행단말(9)의 게임실행제어부(25)는 시나리오가 게임의 이벤트 등의 과금플레이구간에 도달한 시점에서 포인트잔고가 「0」이며, 해당 이벤트를 플레이할 수 없는 것을 플레이어에 대해 디스플레이(31)에 의한 표시 등으로 전달한다. 이에 따라 플레이어의 게임실행단말(9)에 의한 플레이는 자신이 서버(10)에 등록한 게임카드(33)에 설정된 포인트(PT)의 범위에서 과금플레이구간의 플레이가 가능해지도록 제어되는 것이 된다.

플레이어는 이것을 받고서 다시금 게임의 플레이를 계속하고 싶은 경우에는 마을 가게 등에서 새로운 게임카드(33)를 구입하여 게임실행단말(9)로부터 상기와 마찬가지의 액세스를 서버(10)에 대하여 실시하며, 서버(10)의 사용자메모리(19)

에 새롭게 해당 게임카드(33)의 패스워드(35)에 대응한 계좌를 개설(또는 사용자메모리(19)에 이미 개설되어 있는 사용자의 계좌에 새롭게 해당 사용자가 구입하여 패스워드(35)를 등록한 게임카드(33)에 붙여져 있는 포인트(PT)를 등록)하여 게임을 계속한다.

또한 플레이어에 의한 게임실행단말(9)에 의한 게임을 할 때에 예를 들면 플레이어가 실행하고 있는 게임프로그램이 카드게임의 경우, 게임에서 사용하는 플레이카드(37)가 서버(10) 및 각 게임실행단말(9)에 있어서, 관리아이템으로서 설정되어 있다. 그리고 각 게임실행단말(9)의 게임실행제어부(25)는 현재 플레이어가 플레이에 사용하고 있는 소정 매수의 플레이카드(예를 들면 40매에서 50매 정도의 플레이카드(37))는 게임실행단말(9)의 사용카드메모리(39)에 카드식별데이터(CDP)의 형태로 격납되어 있다. 이 카드식별데이터(CDP)는 상기의 프레젠트아이템으로서의 플레이카드(37)에 한정하지 않고, 게임프로그램에서 사용할 수 있는 플레이카드(37)의 전부에 1대 1로 붙여져 있다. 이에 따라 카드식별데이터(CDP)를 알면 대응하는 플레이카드(37)의 화상(PI)은 카드화상메모리(27)로부터 직접 또는 게임프로그램을 격납하는 ROM디스크에 격납된 카드화상데이터(CPD)를 데이터판독부(32)를 통하여 읽어냄으로써 카드생성부(26)를 통하여 곧 생성하고, 디스플레이(31)상에 표시할 수 있다.

예를 들면 각 게임실행단말(9)의 사용카드메모리(39)에는 도 5(a)에 나타내는 바와 같이, 관리아이템으로서의 플레이카드를 관리하는 플레이어카드관리테이블(TBL)이 격납되어 있고, 플레이어카드관리테이블(TBL)에는 현재 게임실행단말(9)에서 플레이어가 실시하고 있는 카드게임에 사용하고 있는 소정 매수의 플레이카드(37)에 대한 카드식별데이터(CDP)가 격납되어 있다. 이 카드식별데이터(CDP)는 디스플레이(31)에의 플레이카드(37)의 표시시에 사용되는 데이터이며, 플레이어가 게임실행단말(9)을 조작하여 그 내용을 고쳐쓸 수는 없도록 게임프로그램 및 주제어부(20)에 의해 제어되어 있다.

플레이어카드관리테이블(TBL)의 카드식별데이터(CDP)는 통신회선(2)을 통하여 서버(10)의 사용자메모리(19)에 등록된 플레이어카드마스터관리테이블(MBL)에 플레이어마다 설정 격납된, 플레이어카드관리테이블(TBL)의 내용에 의거하여 서버(10)의 계좌관리부(16)에 의해 일정한 시간간격(예를 들면 수초에서부터 십수초 간격)으로 갱신되어 있다. 즉, 각 게임실행단말(9)에 격납된 해당 게임실행단말(9)에 관한 관리아이템의 정보는 일정한 시간간격(예를 들면 수초에서부터 십수초 간격)으로 서버(10)에 의해 갱신되어 있게 된다. 따라서 각 플레이어의 게임실행단말(9)의 플레이어카드관리테이블(TBL)은 서버(10)의 사용자메모리(19)에 격납된 해당 플레이어에 대한 플레이어카드관리테이블(TBL)의 카피이다.

즉, 서버(10)의 사용자메모리(19)에 격납된 플레이어카드마스터관리테이블(MBL)에는 도 5(b)에 나타내는 바와 같이, 계좌관리부(16)에 의해 사용자메모리(19)에 계좌가 개설된 모든 플레이어에 대해서 플레이어마다 해당 플레이어가 게임에서 사용하고 있는 플레이카드(37)의 카드식별데이터(CDP)가 플레이어마다의 플레이어카드관리테이블(TBL)로서 각각 격납되어 있다. 환언하면, 서버(10)에서는 모든 플레이어에 대한 관리아이템에 관한 정보를 일원적으로 관리하고 있으며, 그들 관리된 정보가 각 플레이어가 조작하는 게임실행단말(9)에 소정의 시간간격으로 로드(데이터의 갱신)되어 있게 된다.

한편, 플레이어가 게임실행단말(9)을 조작하여 게임을 개시해 자신의 패가 없는 상태에서 게임프로그램에 의거하여 게임의 진행에 필요한 매수의 자신의 패가 선택 설정되거나, 또한 게임의 진행과 함께 상대 플레이어와의 싸움에서 자신의 패나 띄어서 쌓아둔 패, 버리는 패의 내용이 변경되거나 한 경우, 즉, 플레이어가 게임중에서 사용하고 있는 플레이카드의 내용(관리아이템인 플레이카드(37)의 종류, 매수 등)이 변화한 경우에는 게임실행단말(9)의 주제어부(20) 및 게임실행제어부(27)는 해당 플레이어카드(37)의 변화를 검출하여 곧 변경된 플레이카드(37)의 데이터를 서버(10)측에 통신회선(2)을 통하여 해당 변경내용을 관리아이템변경데이터로서 송출한다.

서버(10)측에서는 각 게임실행단말(9)로부터의 플레이카드(37)의 변경통지가 관리아이템변경데이터로서 입력되면, 해당 입력된 관리아이템변경데이터에 의거하여 사용자메모리(19)에 격납된, 해당 관리아이템변경데이터가 출력된 게임실행단말(9)을 조작하고 있는 플레이어에 대응한 플레이어카드관리테이블(TBL)의 내용을 변경통지에 의거하여 갱신한다. 이에 따라 서버(10)측의 플레이어카드마스터관리테이블(MBL)의 각 플레이어카드관리테이블(TBL)은 각 플레이어가 게임실행단말(9)에서 실시하고 있는 게임에서 사용하고 있는 플레이카드의 내용과 그 카드 식별데이터(CDP)가 일치하도록 갱신되며, 서버(10)측에서는 사용자메모리(19)의 각 플레이어카드관리테이블(TBL)을 참조함으로써 통신회선(2)을 통하여 접속되는 모든 플레이어에 대해서, 환언하면, 서버(10)의 계좌관리부(16)에서 계좌가 설정된 모든 플레이어에 대해서 현재 어떠한 플레이어카드(37)를 이용하여 게임을 실시하고 있는지(이것에는 최후에 플레이어가 게임을 실시하여 그 후 서버(10)와의 접속을 끊어서 게임의 실행을 중단하고 있는 경우에는 그 중단한 시점에서 게임실행단말(9)에서 사용하고 있었던 플레이카드의 내용을 포함한다)를 즉석에서 연산판정할 수 있다.

또 서버(10)측에서는 계좌관리부(16)가 현재 통신회선(2)을 통하여 접속되어 있는 모든 게임실행단말(9)에 대하여 소정의 간격(수초에서부터 십수초 정도가 바람직하다)으로 상기한 바와 같이, 그 사용카드메모리(39)에 격납된 표시용으로 사용되는 플레이어카드관리테이블(TBL)의 내용을 서버(10)측의 플레이어카드마스터관리테이블(MBL)의 각 플레이어카드관

리테이블(TBL)에 의거하여 갱신하고 있으므로 게임실행단말(9)의 플레이어카드관리테이블(TBL)은 해당 게임실행단말(9)에서 플레이어가 실시하고 있는 게임의 진행에 동반하여 발생한 플레이어카드(37)의 내용의 변화를 실질적인 시간지연을 발생시키는 일없이 반영시킬 수 있다.

이에 따라 플레이어가 각 게임실행단말(9)의 플레이어카드관리테이블(TBL)에 격납된 플레이카드(37)의 카드식별데이터(CDP)에 의거하여 디스플레이(31)에 표시되는 플레이카드(37)의 화상(PI)에 의거하여 게임실행단말(9)을 조작하며, 그 결과, 어떤 플레이카드(37)를 취득하거나, 잃거나, 자신의 패를 설정하거나, 띄어서 쌓아둔 패로부터 자신의 패로 더하거나 한다고 해도 그 변경은 서버(10)측의 카드마스터관리테이블(MBL)의 각 플레이어카드관리테이블(TBL)을 통하여 각 게임실행단말(9)의 플레이어카드관리테이블(TBL)에 적확하게 반영되며, 원활한 게임의 진행이 담보된다.

이미 설명한 바와 같이, 각 게임실행단말(9)의 플레이어카드관리테이블(TBL)은 디스플레이(31)에의 표시용에 설치되어 있는 것이고, 끝까지 서버(10)측에 격납된 각 플레이어에 대한 플레이어카드관리테이블(TBL)의 카피이므로, 플레이어가 게임프로그램의 실행을 중단하거나 게임실행단말(9)의 전원을 끄거나 함으로써 게임을 중단하여 사용카드메모리(39)에 격납된 플레이어카드관리테이블(TBL)을 삭제해도, 그 시점에 있어 게임에 있어서 사용하고 있던 플레이카드(37)의 내용은 서버(10)에 보존되게 된다.

따라서 플레이어가 재차 게임실행단말(9)의 전원을 넣어서 게임을 재개하거나 게임프로그램을 재차 실행시켜서 게임을 재개하거나 한다고 해도 서버(10)측으로부터 곧 게임실행단말(9)의 사용카드메모리(39)에 서버(10)측의 플레이어카드마스터관리테이블(MBL)의 각 플레이어카드관리테이블(TBL)이 로드(이 경우, 데이터의 로드도 넓은 의미에서 플레이어카드관리테이블(TBL)의 갱신이라고 생각된다.)되므로 플레이어측에서 플레이어카드관리데이터(TBL)의 카드식별데이터(CDP)를 세이브하고, 재차 로드하는 등의 번잡한 동작을 실시하지 않아도 곧 게임을 재개할 수 있다. 또 플레이어가 게임실행단말(9)의 하드웨어를 변경하여 게임실행단말(9)이 변화해도, 예를 들면 게임중단시와는 다른 퍼스널컴퓨터 등을 이용하여 게임을 재개한 경우에 있어서도 곧 게임을 재개할 수 있다. 이에 따라 플레이어는 하나하나 게임실행단말(9)을 가지고 다니지 않아도 게임실행단말(9)로서 사용할 수 있는 휴대전화나 퍼스널컴퓨터 등의 하드웨어가 있는 장소에 있으면 게임프로그램을 로드하는 것만으로 곧 게임을 재개할 수 있어 매우 기동성이 풍부하다.

또 게임실행단말(9)측의 사용카드메모리(39)에 격납된 플레이어카드관리테이블(TBL)은 서버(10)측의 플레이어카드마스터관리테이블(MBL)의 각 플레이어카드관리테이블(TBL)의 카피이며, 게임실행단말(9)이 서버(10)측에 접속되어 있는 한, 항상 서버(10)측으로부터 그 내용이 서버(10)측의 플레이어카드관리테이블(TBL)의 내용과 일치하도록 고쳐씀 갱신되어 있으므로, 가령 악의를 가진 플레이어가 게임실행단말(9)의 플레이어카드관리테이블(TBL)에 격납된 플레이어카드(37)의 카드식별데이터(CDP)를 고쳐 써서 레어카드 등을 게임프로그램에 격납된 카드데이터로부터 부정하게 취득하려고 해도 게임실행단말(9)의 플레이어카드관리테이블(TBL)의 내용은 단시간에 본래의 서버(10)측의 플레이어카드관리테이블(TBL)의 내용과 일치하는 형태로 고쳐써지므로 부정하게 취득한 플레이어카드(37)를 게임에 사용할 수 없으며, 부정행위를 미연에 방지할 수 있다.

상기의 실시예는 플레이어가 플레이하는 게임이 카드게임이고, 게임실행단말(9)에서 플레이어가 게임을 플레이할 때에 실제로 사용하는 모든 플레이카드(37)(예를 들면 바닥패, 띄어서 쌓아둔 패, 버린패, 자신의 패 등 실제의 게임에 사용하는, 플레이에 관여하는 모든 플레이카드(37)를 포함한다. 그러나 게임프로그램 중에 잠재적으로 격납되어 있지만, 게임실행단말(9)에서 플레이카드(37)로서의 화상(PI)이 생성되지 않고, 실제의 플레이에는 사용되어 있지 않은 플레이카드는 포함하지 않는다)에 대해서 서버(10)측에서 각 플레이어마다 플레이어카드관리테이블(TBL)을 작성하여 관리할 경우에 대해서 서술했다. 즉, 서버(10)측에서 관리아이템으로서 플레이어카드(37)를 관리할 경우에 대해서 서술했는데, 서버(10)측에서 관리하는 관리아이템은 게임프로그램이 제공하는 게임의 장르에 따라서 적절한 변경이 가능하다.

즉, 게임프로그램이 제공하는 게임은 카드게임에 한정하지 않고, 롤플레잉게임이나 어드밴처게임, 액션게임 등 어떤 장르의 게임에서도 좋은 것은 물론이다. 이 경우, 서버(10)측에서 관리하는, 각 플레이어가 게임에 있어서 사용하는 관리아이템은 게임에 등장하는 캐릭터, 게임중에서 사용하는 아이템, 필살기, 기타 어떤 것이어도 좋다. 단, 유료로 플레이어에게 게임을 즐기게 하고, 그때의 게임에서 사용하는 아이템을 플레이어에 의한 부정행위를 방지하면서 관리한다고 하는 목적을 고려하면, 게임의 시나리오 전개상, 중요한 역할을 갖는 아이템을 관리아이템으로서 설정하는 것이 바람직하다.

산업상 이용 가능성

본 발명은 통신회선을 통하여 다수의 게임실행단말을 서버에 접속하고, 유료로 게임을 플레이어에게 플레이시킬 때에 이용할 수 있다.

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명에 의한 게임의 관리방법의 일례가 적용되는 네트워크를 나타내는 모식도.

도 2는 게임실행단말의 일례를 나타내는 도면.

도 3은 게임실행단말과 서버의 통신을 나타내는 타임차트.

도 4는 서버에서 플레이어로의 프레젠트아이템의 일례로서의 레어카드를 나타내는 도면.

도 5는 플레이어카드관리테이블의 일례를 나타내는 도면이고, (a)는 게임실행단말에 격납된 테이블이며, (b)는 서버측에 격납된 테이블이다.

※ 부호의 설명

2: 통신회선 10: 서버

31: 디스플레이 33: 게임카드

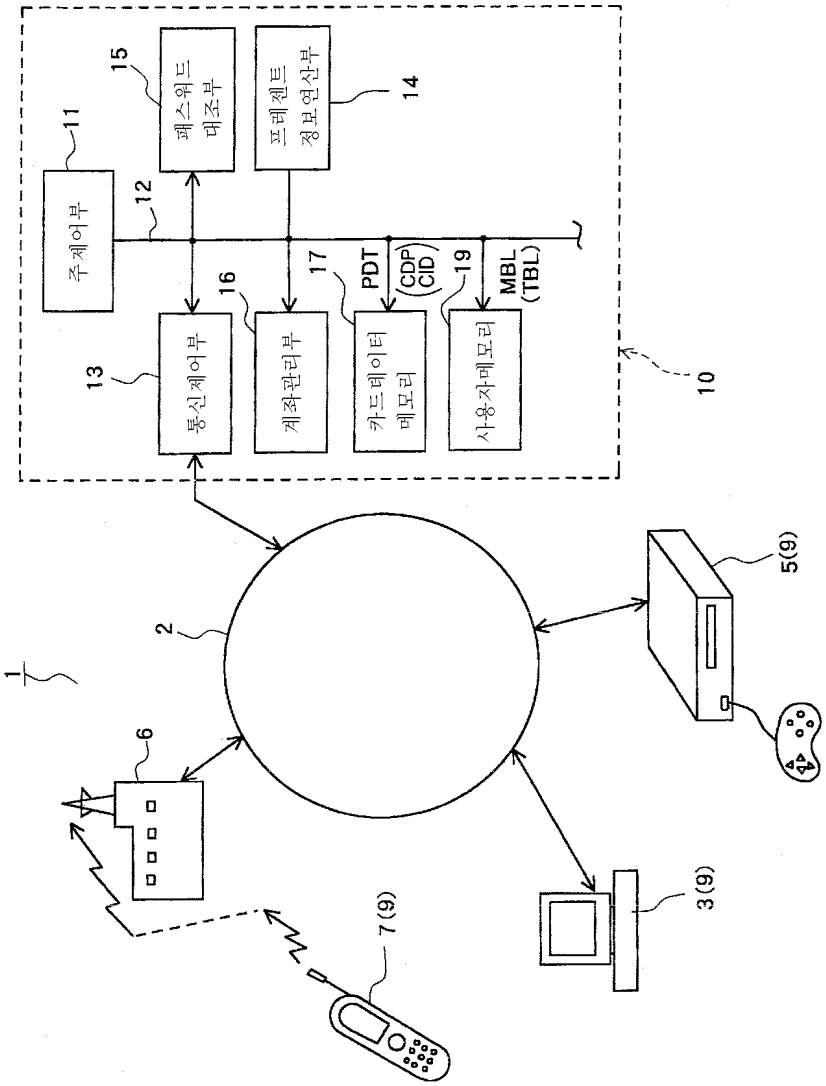
35: 패스워드 37: 프레젠트아이템(플레이카드)

PI: 화상 PT: 포인트

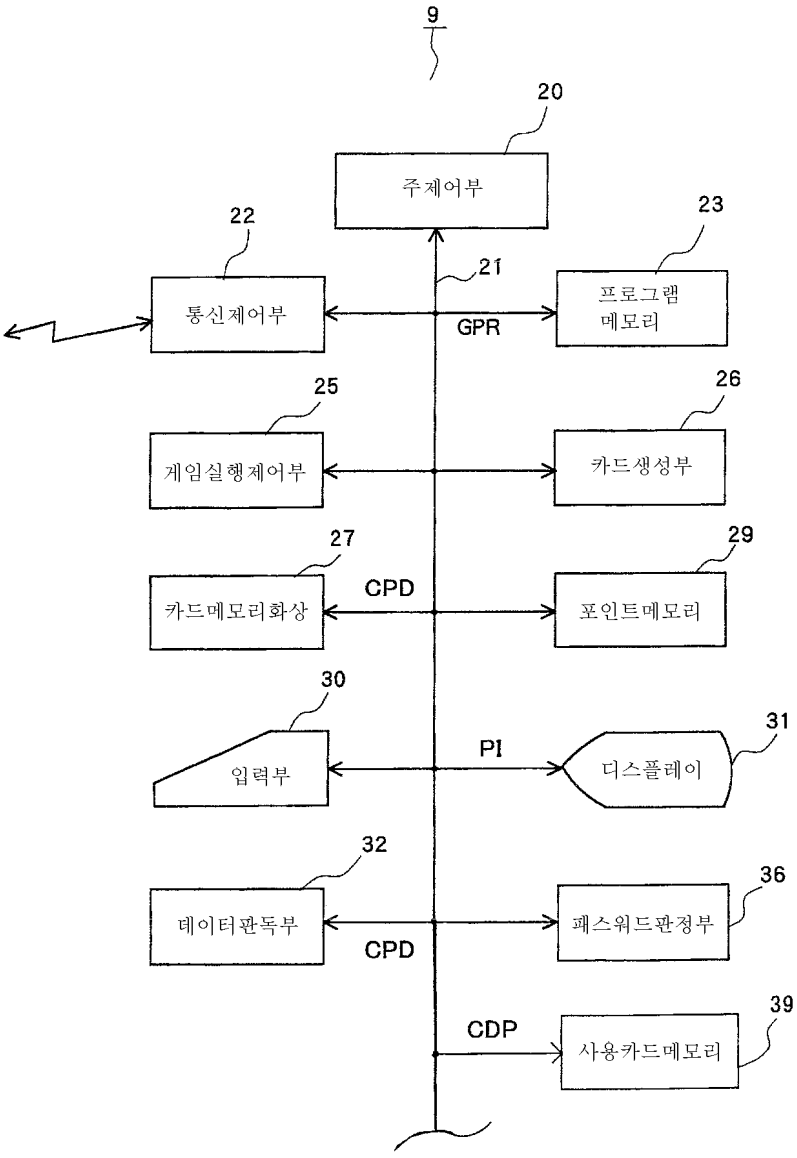
CDP: 데이터

도면

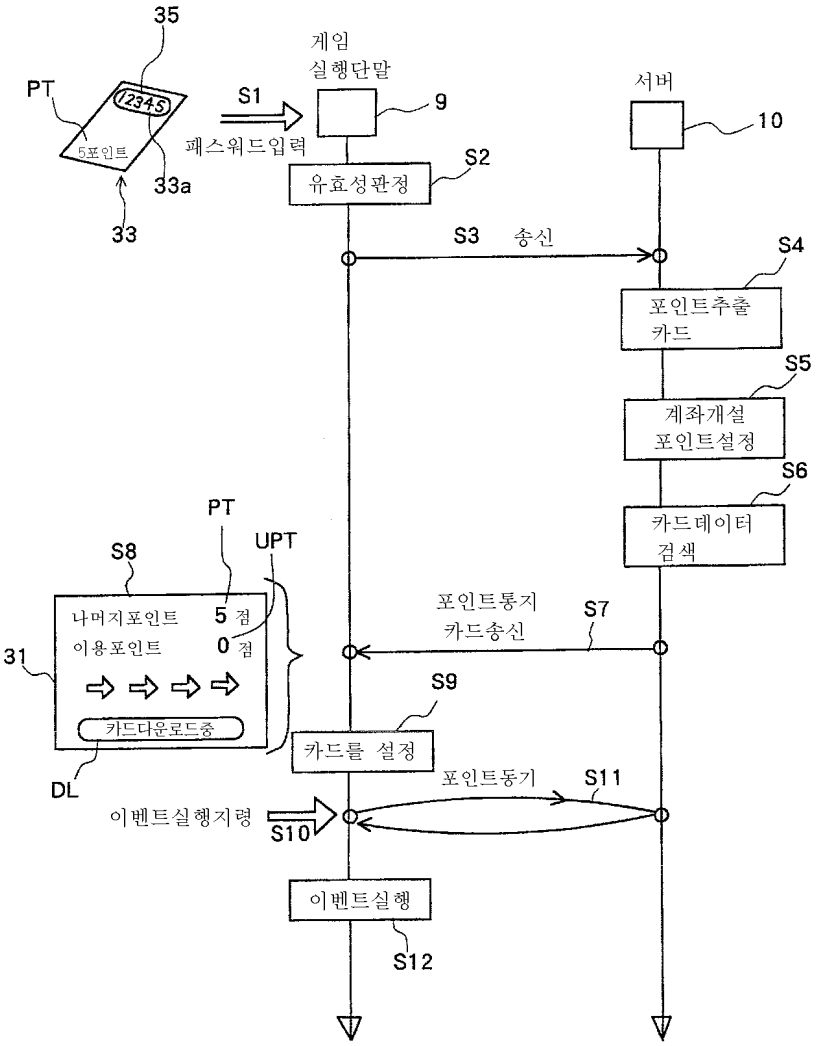
도면1


1
2
10
11
12
13
14
15
16
17
19
주제어부
통신제어부
게좌관리부
카드데이터 메모리
사용자메모리
PDT
(CDP CID)
MBL (TBL)
프레젠트 정보연산부
패스워드 대조부
3(9)
5(9)
6
7(9)

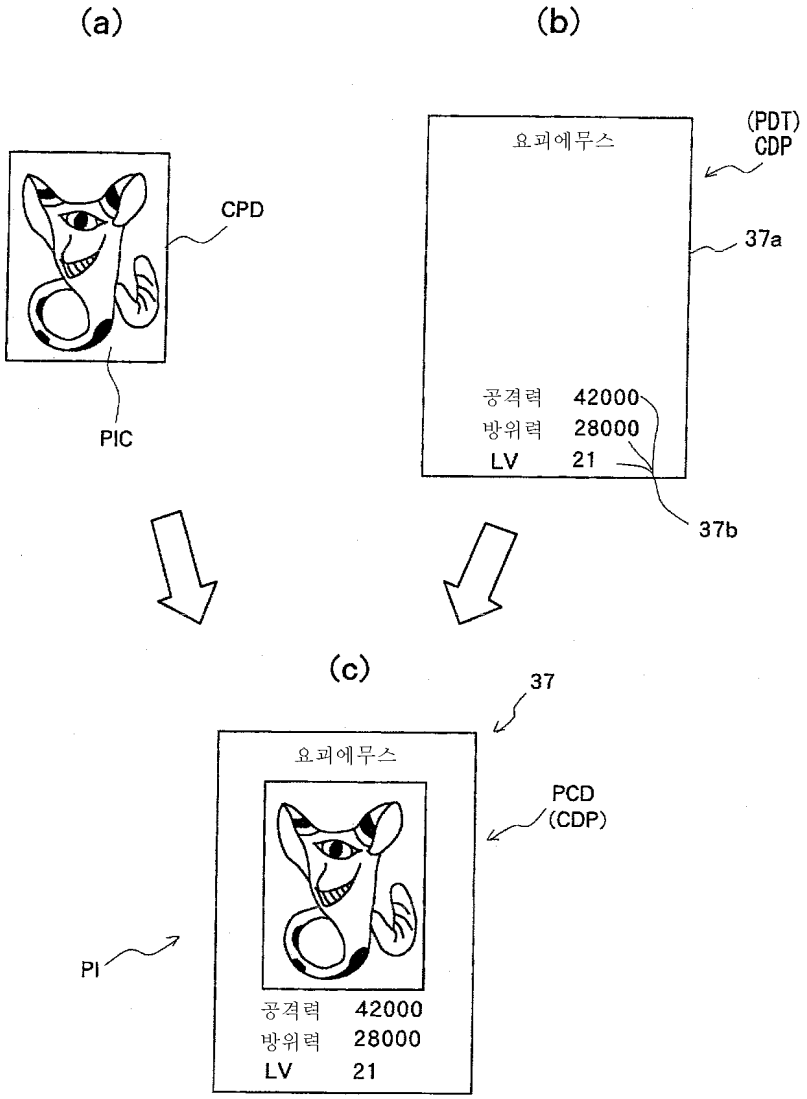
도면2


9
20
주제어부
22
23
21
통신제어부
GPR
프로그램
메모리
25
26
게임실행제어부
카드생성부
27
29
CPD
카드메모리화상
포인트메모리
30
31
PI
입력부
디스플레이
32
36
데이터판독부
CPD
패스워드판정부
39
CDP
사용카드메모리

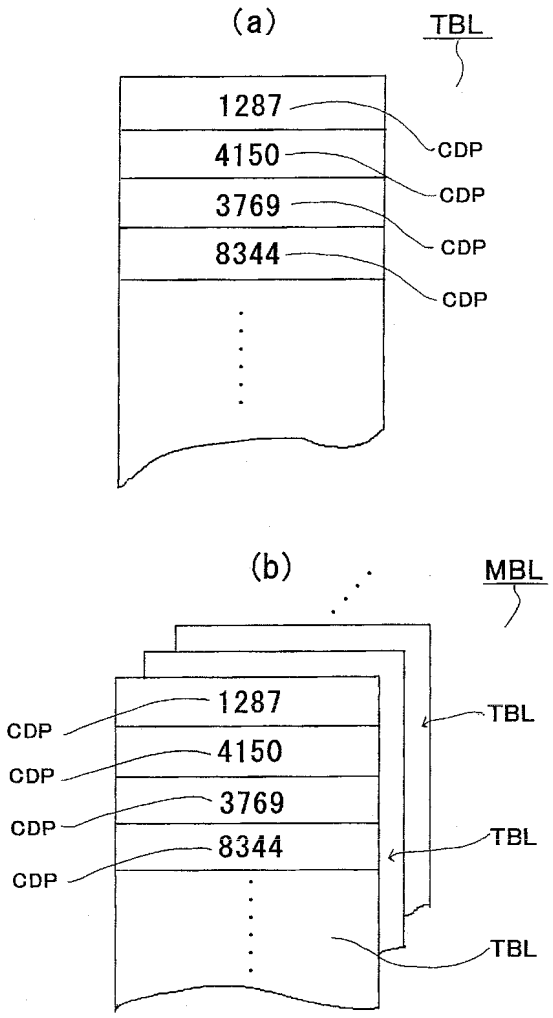
도면3


35
PT
12345
5포인트
33a
33
S1
패스워드입력
게임
실행단말
9
서버
10
S2
유효성판정
S3
송신
S4
포인트추출
카드
S5
계좌개설
포인트설정
S6
카드데이터
검색
PT
UPT
S8
나머지포인트
5 점
이용포인트
0 점
31
카드다운로드중
DL
포인트통지
카드송신
S7
S9
카드를 설정
포인트동기
S11
이벤트실행지령
S10
이벤트실행
S12

도면4


(a)
(b)
CPD
PIC
요괴에무스
(PDT)
CDP
37a
공격력 42000
방위력 28000
LV 21
37b
(c)
37
요괴에무스
PCD
(CDP)
PI
공격력 42000
방위력 28000
LV 21

도면5


(a)
TBL
1287
4150
3769
8344
CDP
CDP
CDP
CDP
(b)
MBL
1287
4150
3769
8344
CDP
CDP
CDP
CDP
TBL
TBL
TBL