



19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

11 Número de publicación: **2 292 425**

51 Int. Cl.:
A63F 13/12 (2006.01)
G06F 15/00 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Número de solicitud europea: **00901988 .6**
86 Fecha de presentación : **28.01.2000**
87 Número de publicación de la solicitud: **1078667**
87 Fecha de publicación de la solicitud: **28.02.2001**

54 Título: **Sistema de juego sobre red, terminal de dispositivo de juego utilizada en ese sistema y medio de almacenamiento.**

30 Prioridad: **28.01.1999 JP 11-20078**
19.08.1999 JP 11-233226
22.09.1999 JP 11-269525

45 Fecha de publicación de la mención BOPI:
16.03.2008

45 Fecha de la publicación del folleto de la patente:
16.03.2008

73 Titular/es: **Kabushiki Kaisha Sega doing business as Sega Corporation**
2-12, Haneda 1-chome
Ohta-ku, Tokyo 144-0043, JP

72 Inventor/es: **Hashimoto, Hirotada;**
Hashimoto, Haruyuki;
Yoshida, Chie;
Hayashi, Masami;
Uryu, Takashi;
Shida, Toru y
Ohara, Toru

74 Agente: **Urizar Anasagasti, José Antonio**

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Sistema de juego sobre red, terminal de dispositivo de juego utilizada en ese sistema y medio de almacenamiento.

5 **Campo especializado**

La invención presente guarda relación con un sistema de juego de red en donde una pluralidad de dispositivos terminales de juego están mutuamente vinculados vía un medio de comunicación de modo que un programa prescrito de aplicación de un juego pueda ser ejecutado entre los dispositivos terminales de juego, así como también con un dispositivo terminal de juego usado en este sistema y con un medio de almacenamiento en el cual el programa de aplicación de juego es almacenado.

Antecedentes de la técnica

Los sistemas convencionales de juego de red de este tipo comprenden una máquina servidor y dispositivos de juego de video que son dispositivos terminales, y la máquina servidor y cada dispositivo de juego de video están conectados directamente por medio de una línea telefónica, o están conectados a Internet por medio de un proveedor de servicios de Internet. Los dispositivos terminales reciben el control desde la máquina servidor y un programa común de aplicación del juego, de modo que se construye un espacio común de juego para juegos competitivos o similares entre los dispositivos terminales, y los jugadores pueden jugar juegos dentro de este espacio.

En estos últimos años, muchos sistemas diferentes de juego de red de este tipo han sido desarrollados, y el número de los jugadores usándolos ha ido aumentando notablemente. En estos sistemas de juego, cualquiera puede acceder al sistema de juego de red siempre que cumpla a cabalidad los requisitos especificados para ser un jugador.

En un sistema de juego de red, si bien jugadores que son totalmente desconocidos juegan unos en contra de otros en un juego competitivo, la información intercambiada entre los jugadores está limitada a sus nombres y a sus identificadores (ID) como jugador, y existe el problema que para los jugadores que participan en el sistema de juego de red, la información que reciben referente a su adversario es insuficiente.

Además, en este tipo de sistema de juego, el juego procede bajo restricciones aplicables a todos los jugadores. Por ejemplo, mientras el juego está en ejecución, a los jugadores se les prohíbe discontinuar el juego hasta que un partido se haya completado. Sin embargo, aún cuando un jugador realice tal acción prohibida, en el sistema convencional de juego, no han sido adoptadas medidas tales como terminar el juego que está siendo jugado sobre una red, con el objetivo de proteger a los otros jugadores.

Más aún, cuando un jugador decide jugar un juego de red, el jugador usualmente conecta el dispositivo terminal de juego al servidor dedicado sobre Internet. Por consiguiente, algún tiempo debe ser empleado en verificar el ID y la contraseña del jugador. Debido a que toma una cierta cantidad de tiempo el conectarse a la red (aproximadamente cinco minutos), durante este tiempo, surge el problema de que el jugador o la jugadora (a partir de aquí "el jugador" por conveniencia) se cansa de ver imágenes fijas en su pantalla.

Además, la verificación de los identificadores y las contraseñas de los jugadores se realiza individualmente por los servidores que manejan los respectivos programas de juego de red, y en el presente, la información no es intercambiada entre la pluralidad de servidores de juego. Como consecuencia, cuando un mal acto ocurre mientras se está accediendo a un servidor de juego, esto es, mientras un juego de red específico está siendo jugado, aún sí el acceso al servidor específico de juego se prohíbe subsiguientemente, es fácil para el jugador que cometió el mal acto acceder a otros servidores de juego, lo cual dificulta una operación libre de obstáculos de los juegos de red.

Consecuentemente, un objeto de la invención presente es proporcionar un sistema de juego de red en donde se le proporciona al jugador suficiente información referente a otros jugadores conectados al sistema. Otro objeto de la invención presente es proporcionar un sistema de juego de red en donde la información personal necesaria referente a los jugadores pueda ser fácilmente intercambiada entre los dispositivos terminales conectados al sistema de juego de red.

Otro objeto de la invención presente es proporcionar un sistema de juego de red en donde es fácil para los jugadores verificar esta información personal. Otro objeto de la invención presente es proporcionar un sistema de juego de red en donde cuando un juego es jugado en Internet, se toman medidas apropiadas en contra de los jugadores que violan las reglas preestablecidas, de modo que tales violaciones son impedidas, y cualquiera puede jugar el juego fácil y agradablemente.

Otro objeto de la invención presente es proporcionar un sistema de juego de red en donde los jugadores que tienen un dispositivo terminal de juego no se vean forzados a impacientarse durante el espacio de tiempo requerido por su terminal de juego para conectarse a la red.

Todavía otro objeto de la presente invención es obtener un sistema de juego de red en donde, habiendo una pluralidad de dispositivos terminales de juego y una pluralidad de servidores conectados sobre una red, pueda determinarse en una base amplia de sistemas si cada dispositivo terminal de juego está autorizado a acceder a la red.

Todavía otro objeto de la invención presente es proporcionar un dispositivo terminal de juego usado en este sistema de juego de red. Un objeto adicional de la invención presente es proporcionar un medio de almacenamiento en el cual es almacenado un programa mediante el cual se ejecuta el juego de red en el dispositivo terminal de juego con el objetivo de obtener los objetos descritos arriba.

Para un ejemplo de la técnica anterior ver JP-A-10-320354.

Divulgación de la invención

Con el objetivo de lograr los objetos descritos arriba, la invención presente proporciona un sistema de juego de red que es construido de modo que una pluralidad de dispositivos terminales de juego están conectados unos a otros y que cada dispositivo terminal de juego es capaz de ejecutar un programa de aplicación de juego específico, y está caracterizado en que (i) una pluralidad de servidores de juego para manejar información relacionada con los programas individuales de aplicación de juego, y (ii) un servidor de autenticación que es provisto independientemente de dichos servidores de juego, actúa como un servidor común para la pluralidad de servidores de juego, y tiene una función para determinar si se debería permitir o no a cada uno de los dispositivos terminales acceder a los servidores de juego.

En otras palabras, el uso en común de un servidor de autenticación que brinde servicio a la pluralidad de los servidores de juego, elimina la necesidad de individualmente determinar si está autorizado o no el acceso a un servidor de juego, y permite hacer una determinación precisa basada en información referente a los programas individuales de aplicación de juegos.

Además, en la invención presente, el servidor de autenticación común está caracterizado en que realiza la inscripción inicial para permitir a los dispositivos terminales acceder a los servidores de juego, y después de la inscripción, determina si cada dispositivo terminal está autorizado a acceder a los servidores de juego o no.

Los usuarios que participan en el sistema de juego de red primero deben realizar la inscripción inicial de sus identificadores y contraseñas utilizando el dispositivo terminal de juego. Si esta inscripción inicial es realizada utilizando el servidor común de autenticación, no hay necesidad de realizar la inscripción inicial cada vez que se accede a uno de la pluralidad de servidores de juego.

Además, la invención presente está caracterizada en que la información referente a un dispositivo terminal de juego es introducida al servidor común de autenticación desde la pluralidad de servidores de juego, después de lo cual la inscripción se lleva a cabo.

En otras palabras, debido a que la información del dispositivo terminal de juego es suministrada por todos los servidores de juego y la inscripción es realizada en el servidor de autenticación, se hace posible la administración integrada de la información referente a los dispositivos terminales de juego.

Esta información es información que identifica cualquier dispositivo terminal de juego que ha realizado un mal acto que puede resultar en la denegación de autenticación de acceso a los servidores de juego.

La negativa de autenticación de acceso a los servidores de juego está determinada con base en la seriedad del mal acto, y esta determinación puede estar sujeta a condiciones que involucran el período o los tipos de juegos para los cuales la autenticación de acceso es denegada.

Por ejemplo, la determinación puede imponer una negativa de autenticación de acceso durante un tiempo especificado tal como un mes o un año, negativa de acceso a un servidor particular de juego, u otras condiciones.

La invención presente también proporciona un sistema de juego de red en el cual una pluralidad de dispositivos terminales de juego están conectados unos a otros de modo que cada dispositivo terminal de juego es capaz de ejecutar un programa de aplicación de juego especificado, y el sistema de juego de red está caracterizado en que cada dispositivo terminal de juego tiene un medio de control que puede intercambiar información personal de introducción del jugador con otros dispositivos terminales de juego.

Por ejemplo, este medio de control es construido de modo que puede transmitir una solicitud de intercambiar información personal hacia otra terminal, determinar cuando aceptar o no tal solicitud de intercambiar información personal, y transmitir los resultados de esta determinación hacia la otra terminal, así como también, cuando es hecha una entrada que acepta la solicitud de intercambiar información personal, llevar a cabo el intercambio de información personal y almacenar los datos intercambiados, mientras que no lleva a cabo el intercambio si es hecha una entrada que niega la solicitud de intercambio.

En este caso, la información personal comprende datos visualizados en forma de una tarjeta de presentación virtual, por ejemplo. Estos datos de visualización en forma de una tarjeta pueden comprender datos relacionados con los juegos jugados por el jugador particular. Además, los datos visualizados en forma de tarjeta pueden, por ejemplo, ser almacenados en el área de memoria de la aplicación de juego en cada terminal, con las partes individuales que forman a un personaje cada uno con un código asignado. Cuando esto ocurre, los datos visualizados en forma de una tarjeta pueden ser transmitidos sobre la red de comunicación como códigos para los personajes seleccionados para los datos desplegados.

En cada una de las construcciones descritas arriba, la terminal también puede construirse como una máquina de juego que puede ejecutar su propia aplicación de juego en línea.

Al mismo tiempo, en la construcción en la cual la información personal comprende datos de visualización en forma de una tarjeta, este sistema puede tener medios que cambian los datos referentes al formato de la tarjeta en respuesta al número de veces que varía la información personal. En este caso, los datos referentes al formato de la tarjeta constan de al menos uno de los siguientes: el color de la tarjeta, el movimiento del personaje en la tarjeta, los antecedentes detrás del personaje, o el nombre de la tarjeta.

Además, en la construcción en la cual la información personal comprende datos de visualización en forma de una tarjeta virtual, la información personal puede incluir la dirección de correo electrónico del jugador adjunta a los datos de visualización en forma de una tarjeta.

Además, en la construcción básica descrita antes, la estación central de juego también puede tener medios de servidor de torneo que ejecuten la aplicación de juego en línea en un formato de torneo, un medio determinante que determina cuál de los jugadores ha violado las reglas prescritas gobernando la ejecución de la aplicación del juego en línea, y medios para sancionar que, la próxima vez que un jugador que ha violado las reglas intente unirse al torneo, se publique una advertencia referente a la violación o se imponga la sanción de impedir al jugador conectarse a los medios del servidor del torneo.

Donde se adopta una construcción que incluye sanciones para violaciones, los medios de determinación y los medios para sancionar se construyen como parte de los medios de servidor de torneo, por ejemplo. Los medios de determinación y los medios para sancionar también pueden construirse como parte de la aplicación del juego en línea.

Por otra parte, el medio de almacenamiento relacionado con la invención presente es un medio de almacenamiento que permite que la aplicación del juego en línea sea realizada en la terminal.

Otro sistema de juego relacionado con la invención presente es un sistema de juego en el cual una pluralidad de terminales es conectada a una estación de suministro de juego sobre una red de comunicación, y en las cuales la aplicación del juego en línea puede ser realizada en las terminales por medio de esta estación de suministro de juego, en donde cada terminal tiene medios de procesamiento de información personal que pueden intercambiar información personal entre jugadores cuando la aplicación del juego en línea es ejecutada entre la pluralidad de terminales, y estos medios de procesamiento de información personal están caracterizados en que tienen unos primeros medios de procesamiento que pueden transmitir hacia otra terminal una solicitud de intercambio indicando un deseo de intercambiar información personal, y unos segundos medios de procesamiento que pueden (i) enviar hacia la otra terminal el resultado de su determinación de aceptar o no la solicitud de intercambio indicando un deseo de intercambiar información personal, (ii) en donde sea hecha una entrada que indique que la solicitud de intercambio de información personal fue aceptada, llevar a cabo el intercambio de información personal y almacenar los datos intercambiados, y (iii) en donde sea hecha una entrada que indique que la solicitud de intercambio de información fue denegada, abstenerse de llevar a cabo el intercambio.

La invención presente proporciona un sistema de juego en línea en el cual los dispositivos terminales están conectados a servidores sobre una red, y la cual está caracterizada en que los dispositivos terminales tienen medios de control que ejecutan el programa de juego en paralelo con el proceso de conexión a los servidores.

Estos dispositivos terminales leen ambos el programa del juego y un programa que indica el proceso de conexión a los servidores, mientras los medios de control comienzan la ejecución del programa de juego cuando el usuario da instrucciones para que sea iniciado el proceso de conexión del servidor.

Los dispositivos terminales también pueden realizar la visualización en un dispositivo de visualización de conformidad con la ejecución del programa del juego, así como también pueden realizar la visualización del estado de conexión a los servidores.

Los dispositivos terminales pueden ejecutar el programa de juego hasta que sea terminada la conexión a los servidores, o hasta que sea detectado que esa conexión a los servidores no puede ser realizada.

Los medios de control también pueden ejecutar el programa de juego hasta que sea terminada la conexión a los servidores, o hasta que sea detectado que esa conexión a los servidores no puede ser realizada.

La pluralidad de dispositivos terminales de juego en la invención presente está caracterizada en que éstos están provistos de un programa adicional de juego que no tiene conexión al programa de aplicación del juego, y se ejecuta durante el intervalo requerido por el dispositivo terminal de juego para conectarse a la estación central de juego sobre la red.

En otras palabras, debido a que toma una cierta cantidad de tiempo (aproximadamente cinco minutos) conectarse a la red, los jugadores pueden cansarse de observar imágenes fijas en sus pantallas durante este período. Por consiguiente, si es ejecutado un juego adicional que permita al jugador realizar algún movimiento o realizar alguna acción en la pantalla a través de la operación del equipo de juego durante este intervalo de conexión de la red, el jugador puede sumergirse en este juego y entonces el tiempo transcurrido en espera puede ser más agradable.

ES 2 292 425 T3

Es preferido que este juego comprenda un mini juego muy simple que no extienda el tiempo requerido para conectarse a la red. En otras palabras, debido a que el juego adicional es jugado durante el proceso de conexión a la red, si fuera un juego complicado, el tiempo requerido para conectarse a la red aumentaría, y consecuentemente se prefiere desde un punto de vista de utilización del tiempo que el sistema de juego gaste un porcentaje mayor de su tiempo conectándose a la red.

Además, exhibiendo el hecho de que el proceso de conexión a la red está en vías de ejecución mientras el juego adicional está en ejecución, el usuario puede disfrutar el juego adicional sin preocupación.

Además, el juego adicional puede proceder continuamente aún cuando el jugador no maneje el equipo de juego. Considerando el hecho de que algunos jugadores no jugarán el juego adicional, en cuyo caso terminar el juego carecería de sentido, si el juego es hecho para continuar aún si el jugador no usa el equipo de juego, entonces la pantalla permanecerá dinámica durante el proceso de conexión de la red, haciéndola al menos más agradable de observar que con imágenes fijas.

Breve descripción de los dibujos

La figura 1 es un diagrama de bloques que muestra la construcción global del sistema de juego relacionado con una primera realización de la invención presente.

La figura 2 es un diagrama de bloques que muestra un dispositivo de juego usado en este sistema.

La figura 3 es un diagrama de bloques que muestra la construcción de una estación central de juego usada en este sistema.

La figura 4 es un diagrama de flujo para explicar la operación para conectar el dispositivo de juego y la estación central de juego en este sistema de juego, así como también la operación cuando el juego es jugado después de hecha la conexión.

La figura 5 es un diagrama de flujo del proceso de los sub-servidores en este sistema.

La figura 6 es un diagrama de flujo del proceso del primero a décimo servidor en este sistema.

La figura 7 es un dibujo que muestra la pantalla del mapa de red que es visualizada cuando el proceso de este sistema mostrado en los diagramas de flujo está en vías de ejecución.

La figura 8 es un dibujo que muestra la pantalla de visualización con la configuración de una tarjeta en este sistema.

La figura 9 es un diagrama de flujo para explicar la operación realizada en el lado que envía la tarjeta en este sistema.

La figura 10 es un diagrama de flujo para explicar la operación realizada al lado que recibe la tarjeta en este sistema.

La figura 11 es un dibujo que muestra la pantalla visualizada mientras el proceso mostrado en las figuras 9 y 10 está en vías de ejecución.

La figura 12 es una vista frontal de la lista de tarjetas en este sistema.

La figura 13 es un dibujo que muestra una tabla que describe la relación entre cada parte y su código en este sistema.

La figura 14 es un ejemplo del sistema de juego relacionado con una segunda realización de la invención presente.

La figura 15 es una tabla que muestra un ejemplo de la "Tabla de Números de Encuentros y Evaluaciones" que muestra una primera variación.

La figura 16 es una captura de pantalla de los tipos diversos de tarjetas con fondos diferentes de conformidad con el número de encuentros previos.

La figura 17 es un diagrama de flujo que explica el proceso del dispositivo de juego desde el lado de la persona que envía la tarjeta relacionado con una segunda variación.

La figura 18 es un diagrama de flujo que explica el proceso del dispositivo de juego desde el lado de la persona que recibe la tarjeta relacionado con la segunda variación.

La figura 19 es un dibujo que explica el concepto de torneo de juego relacionado con una tercera realización de la invención presente.

La figura 20 es un dibujo que explica el servidor de torneo usado en el torneo de juego.

La figura 21 es una lista que explica los elementos de datos del juego guardados en la base de datos de autenticación del torneo.

La figura 22 es un dibujo que explica la secuencia de tiempo del torneo de juego.

La figura 23 es un diagrama de flujo que muestra la rutina de control seguida durante la conexión al servidor mostrado en la figura 4.

La figura 24 es una vista frontal que muestra una parte de la pantalla de visualización del juego adicional.

La figura 25 es un dibujo que explica el protocolo de comunicación utilizado entre los servidores y las terminales, usando las terminales A, B y C como ejemplos.

La figura 26 es un diagrama de bloques explicando en detalle el estado en el cual un dispositivo de juego está conectado a una estación central de juego por medio de un proveedor de servicios de Internet, así como también los detalles referentes a los servidores especificados por la estación (mundos).

La figura 27 es un diagrama de bloques para explicar el estado en el cual un cliente del servidor de juego ha entrado a un cuarto, así como también la forma de comunicación (comunicación por paquetes).

La figura 28 es un dibujo que muestra el protocolo de comunicación utilizado durante un intercambio de tarjetas.

La figura 29 es un diagrama de la construcción del sistema mostrando la construcción básica del sistema de la red, particularmente donde un solo servidor de autenticación es utilizado por una pluralidad de servidores de juego.

La figura 30 es un diagrama de flujo del control realizado para determinar si es concedida o denegada la autenticación de acceso al sistema con la construcción que se muestra en la figura 29.

Mejor modo para llevar a cabo la invención

Las realizaciones de la invención presente serán explicadas en adelante con referencia a los dibujos adjuntos.

Construcción del sistema

La construcción del sistema mediante el cual acceder al servidor de juego 77 (equivalente a la estación central de juego 7 descrita más abajo (ver la figura 1)) desde un dispositivo específico de juego 1 ahora será explicada con referencia a la figura 29.

Primero, el dispositivo específico de juego 1 debe realizar una inscripción inicial. Después de la inscripción inicial, debe ser determinado si puede ser concedida o no la autenticación de acceso, basada en si el dispositivo de juego 1 tiene o no una historia de malos actos en el servidor de juego 77 conectado al sistema de red.

Como se muestra en la figura 29, el dispositivo de juego 1 es conectado a la red 3, y a este dispositivo de juego se le permite acceder a un servidor de juego 77 conectado a la red 3 y ejecutar el juego de red. Aunque hay sólo un servidor de juego 77 en este ejemplo, otros servidores de juego 77 pueden estar conectados a la red 3. Naturalmente, el número de dispositivos de juego 1 no está limitado al número mostrado en el dibujo, y muchos dispositivos de juego 1 pueden estar conectados a la red.

Un servidor de autenticación 900 es conectado a la red 3. Este servidor de autenticación 900 es un servidor común de autenticación 900 que brinda servicio a una pluralidad de servidores de juego 77. En otras palabras, cada servidor de juego 77 no tiene su propio servidor de autenticación. La información referente al dispositivo de juego 1 basada en la ejecución de los programas de aplicación del juego en cada uno de la pluralidad de servidores de juego 77 es registrada en la base de datos 902 del servidor de autenticación 900 por los servidores de juego 77. Lo más importante de esta información es la información referente a la realización de malos actos por el dispositivo de juego 1, con base en la cual son hechas las determinaciones referentes a si es autorizado el acceso futuro.

La determinación de la "maldad" de un acto particular varía en dependencia de cada servidor de juego 77. La determinación puede ser hecha y transmitida automáticamente, o puede ser hecha por el administrador del servidor de juego 77 y puede ser transmitida por medio de una operación de entrada.

Como se describió anteriormente, las operaciones ejecutadas en el servidor de autenticación 900 constan de la inscripción inicial del usuario (esto es, el dispositivo de juego 1), y la determinación de si el usuario (dispositivo de juego 1) accediendo al servidor de juego debería ser autorizado para acceder o no (esto es, si el permiso de acceso debería ser concedido o no).

ES 2 292 425 T3

El proceso por el cual le es concedido o negado el acceso a un dispositivo de juego 1 por el servidor de autenticación 900 será ahora explicado con referencia a la figura 30.

Primero, en el paso 950, se determina si ya ha sido realizada o no la inscripción. Si se determina que la inscripción no ha sido realizada, el servidor de autenticación 900 avanza al paso 952, en cual el proceso de registro en el servidor de autenticación 900 es ejecutado usando el programa de inscripción incorporado en el dispositivo de juego 1, y el servidor de autenticación 900 entonces avanza al paso 954. En el caso de una determinación afirmativa en el paso 950, esto es, donde la inscripción ya ha sido realizada, el paso 952 es saltado, y el servidor de autenticación 900 avanza al paso 954.

En el paso 954, el servidor de autenticación es accedido. Durante este acceso, deben introducirse la contraseña y la identificación del usuario.

En el subsiguiente paso, paso 956, es hecha una determinación de autenticación. Esta determinación de autenticación se basa en información proporcionada por la pluralidad de servidores de juego 77 a la base de datos 902 de que el usuario es un mal usuario, y además de determinar si será permitida o no la conexión a la red 3, tal determinación también decide las condiciones a ser aplicadas en caso de que el permiso se deniegue. Estas condiciones incluyen la negativa de permiso por un tiempo limitado, el otorgamiento de acceso a algunos servidores de juego 77 mientras niega el acceso a otros basado en la naturaleza de los malos actos cometidos, la visualización de información en el dispositivo terminal de juego de que el usuario puede ser considerado un mal usuario, o la negativa global de acceso a los servidores de juego.

En el siguiente paso, paso 958, donde la determinación de autenticación es la de conceder el permiso de acceso (incluyendo los casos en los cuales al acceso le es concedido sólo a algunos de los servidores de juego 77), el servidor de autenticación 900 avanza al paso 960, en el cual es transmitido un mensaje declarando que se permite la conexión a los servidores de juego 77, y luego al paso 962, en cual se realiza la conexión al servidor de juego 77 deseado, y el juego finalmente comienza a ser jugado en el paso 964.

Donde en el paso 958 se haya determinado que el acceso está negado (incluyendo una negativa por un tiempo limitado), el servidor de autenticación 900 avanza al paso 966, en el cual se transmite un mensaje declarando que se deniega la conexión a los servidores de juego 77, y luego al paso 968, en el cual es ejecutado el proceso de salida del sistema.

Como fue descrito anteriormente, debido a que cuando un dispositivo de juego 1 accede a los servidores de juego 77, se requiere primero que el dispositivo de juego 1 acceda al servidor común de autenticación 900 en vez de a la pluralidad de servidores de juego 77, y es entonces que se realiza una nueva inscripción, o si el dispositivo de juego 1 ya ha sido registrado, se determina en este servidor de autenticación 900 si se le permite o no al usuario unirse la red 3 basada en la información suministrada por cada servidor de juego 77, entonces los malos actos cometidos en los servidores de juego 77 pueden ser administrados en una manera integrada, y a los usuarios que cometen malos actos en cualquiera de los servidores de juego 77 se les puede prohibir acceder a otros servidores de juego 77.

Debido a que esta construcción no requiere la instalación de ningún servidor adicional de autenticación 900 aún si se incrementara el número de servidores de juego 77, entonces la construcción del sistema puede ser simplificada.

Además, dado que los diversos elementos de información en los servidores de juego 77 pueden ser operados de una manera integrada, se vuelve fácil identificar a los malos usuarios (o dispositivos de juego 1). Como resultado, el sistema puede tener el efecto de inhibir la ejecución de malos actos.

Primera realización

Una primera realización ahora será explicada con referencia a las figuras desde la 1 a la 10. Como se muestra en la figura 1, en esta construcción de sistema, un programa de aplicación común de juego es ejecutado en una pluralidad de dispositivos de juego.

La primera realización ahora será explicada con referencia a las figuras desde la 1 hasta la 10. La figura 1 es un diagrama de bloques que muestra las funciones del sistema de juego de red relacionado con la invención presente. En este sistema, un programa de aplicación común de juego es ejecutado en una pluralidad de dispositivos de juego.

En la figura 1, el sistema comprende una pluralidad de dispositivos terminales 1 que comprende máquinas de juegos de video, una estación central de juego 7 que incluye una pluralidad de máquinas de servidor, y una red de comunicación 3 que conecta los dispositivos de juego y la estación central de juego. En este sistema, los dispositivos terminales están conectados a la estación central de juego 7 mediante un proveedor de Internet 5 especificado que es designado con el objetivo de ejecutar un juego particular, y el programa de aplicación común de juego es ejecutado en una pluralidad de dispositivos de juego (dispositivos terminales) 1 a través de la estación central de juego 7. Los dispositivos de juego 1 también pueden estar conectados a las máquinas de servidor a través de la red 3 y un proveedor de Internet 9 que no es un proveedor de Internet especificado.

ES 2 292 425 T3

En este sistema, cada dispositivo de juego 1 incorpora medios de procesamiento de información personal 10 que pueden intercambiar información personal detallada referente a cada usuario individual cuando el programa de aplicación del juego es ejecutado.

5 La figura 2 es un diagrama de bloques funcional que explica la construcción del dispositivo de juego. En la figura 2, el dispositivo de juego 1 comprende una unidad central de procesamiento (CPU por sus siglas en inglés) 1a que sirve de dispositivo procesador para ejecutar el programa de aplicación del juego y otros programas de control, una memoria de sólo lectura (ROM por sus siglas en inglés) 1b que almacena como programa de control, por ejemplo, códigos de programa para interpretar macros o macros de escenario, códigos de programa para realizar procesamiento de conformidad con órdenes abstractas de operación, y otros datos u otros sistemas operativos necesarios para procesar el programa de juego, un dispositivo de disco compacto de memoria de solo lectura (CD-ROM por sus siglas en inglés) 1c que incluye un CD-ROM que almacena datos como gráficos que incluyen imágenes dinámicas, texto, u otra información, así como también un programa de aplicación de juego que ejecuta un juego especificado basado en éste, un controlador de bus 1d que controla el flujo de datos entre el CPU 1a y los diversos otros componentes, una memoria de acceso aleatorio (RAM por sus siglas en inglés) 1e usada para procesamiento de datos, un procesador de gráficos 1f que forma señales de imagen a partir de datos de gráficos, y un procesador de sonido 1g que forma señales de sonido a partir de datos de sonido.

Una memoria de acceso aleatorio de video (VRAM por sus siglas en inglés) 1s es conectada al procesador de gráficos 1f, y es usada cuando se forman las señales de gráficos. Una VRAM 1t es conectada al procesador de sonido 1g, y es usada cuando se forman las señales de sonido. La unidad de salida del procesador de sonido 1g es conectada a un conector de video/audio 1r.

El controlador de bus 1d apenas consiste de una interfaz periférica 1h, un controlador de procesador de gráficos 1u, un controlador interno de bus 1v, y un controlador externo de bus 1w.

El controlador de bus 1d es conectado al CPU 1a por el bus 11a, y el CPU 1a controla al controlador de bus 1d. El RAM 1e está también conectado al bus 11a. Un conector serie de extensión 1q es conectado al CPU 1a por el bus 11b, y el CPU 1a puede usar o puede controlar dispositivos accesorios basados en conexiones serie y conectados al conector serie de extensión 1q mediante intercambio de señales con ellos basado en un método prescrito de transferencia de datos. En otras palabras, los dispositivos accesorios basados en conexiones serie pueden estar conectados al dispositivo de juego 1, y el programa, imagen, sonido, comandos u otras señales pueden ser intercambiados entre el dispositivo accesorio y el dispositivo de juego 1.

El controlador de procesador de gráficos 1u puede controlar el procesador de gráficos 1f bajo el control del CPU 1a. El dispositivo de CD-ROM 1c, la ROM 1b y el procesador de sonido 1g están conectados al controlador interno de bus 1v vía el bus 11c, y el controlador interno de bus 1v puede controlar el dispositivo de CD-ROM 1c, la ROM 1b y el procesador de sonido 1g bajo el control del CPU 1a.

La unidad de salida del controlador externo de bus 1w está conectada al conector de extensión 1m vía el bus 11d, y este controlador de bus de expansión 1w puede usar o puede controlar dispositivos accesorios basados en conexiones serie conectados al conector serie de extensión 1m bajo el control del CPU 1a mediante el intercambio de señales con los dispositivos accesorios basados en conexiones serie. En otras palabras, los dispositivos accesorios basados en conexiones serie pueden estar conectados al dispositivo de juego 1, y el programa, la imagen, el sonido, la orden u otras señales pueden ser intercambiados entre el dispositivo accesorio y el dispositivo de juego 1.

Los dispositivos periféricos 2 están conectados a la interfaz periférica 1i. Un monitor de video 4 está conectado al conector de video/audio 1r.

Un módem cablegráfico 6 es conectado al conector de extensión 1m como un dispositivo accesorio basado en una conexión en paralelo, y el dispositivo de juego es conectado a la red 3 vía el módem cablegráfico 6.

Además del módem cablegráfico 6, un adaptador terminal, un aparato receptor de datos del satélite, un dispositivo terminal portátil (PDA por sus siglas en inglés), un teléfono móvil, un dispositivo de registro de datos, u otro dispositivo accesorio basado en conexión en paralelo pueden ser conectados al bus de expansión 1m.

Un sistema de teléfono práctico personal (PHS por sus siglas en inglés), un dispositivo de registro de datos, un cable de comunicación u otro dispositivo accesorio basado en conexiones en serie puede ser conectado al conector de extensión 1r.

La figura 3 es un diagrama de bloques que muestra la construcción de la estación central de juego. En la figura 3, la estación central de juego 7 comprende un comunicador 71 que lleva a cabo la comunicación con los dispositivos de juego por la red 3 y un proveedor de Internet especificado 5, un servidor de autenticación que está conectado al comunicador 71 y que funciona como un servidor general para controlar las inscripciones y las demandas de conexión de los dispositivos de juego 1, y los servidores especificados (sub-servidores) 73 que están subordinados al servidor de autenticación 72 y realizan el procesamiento para crear una experiencia virtual en el dispositivo de juego 1 en el cual el jugador sienta como si él estuviese jugando un juego atlético como el ping-pong o un juego como mah-jongg en un hotel de centro vacacional, etc., por ejemplo. Aquí, los sub-servidores 73 consisten de un primer servidor 73a,

ES 2 292 425 T3

un segundo servidor 73b, etcétera, hasta un décimo 73j servidor. Los sub-servidores 73 tienen medios de control para ejecutar en cada dispositivo de juego un juego en línea específico.

Este sistema posibilita la realización de un ambiente de juego de formato de torneo entre los dispositivos de juego. Cada jugador, por ejemplo, puede participar en un juego de tipo de torneo y puede recibir un puntaje de juego. Un formato de torneo significa que hay un espacio de juego supeditado a reglas prescritas, y particularmente, que cualquier jugador puede participar, que el juego es un juego competitivo, y que los jugadores libremente pueden decidir participar o no.

La figura 26 es un diagrama de bloques que muestra la situación en la cual un dispositivo de juego 1 está conectado a los sub-servidores vía un proveedor de Internet 9, una red 3 y un proveedor de Internet especificado 5, respectivamente.

Los sub-servidores 73 son llamados “mundos” en la figura 26, y consisten en cinco mundos, de un primer mundo 73A hasta un quinto mundo 73E. Debido a que cada mundo tiene la misma construcción, la construcción de los mundos será explicada en detalle después usando sólo el primer mundo 73A como ejemplo.

Los jugadores autorizados por el servidor de autenticación 72 son notificados por el servidor de entrada 71 de tal información como el tipo de juego que es jugado en el primer mundo 73A, información del torneo, patrocinadores y tiempos de mantenimiento.

El servidor de entrada 71 comprende el primer servidor (primer servidor de juego) 73a, el segundo servidor (segundo servidor de juego) 73b, etcétera, hasta el décimo servidor (décimo servidor de juego) 73j. Debido a que cada servidor de juego tiene la misma construcción, la construcción interna de los servidores de juego será explicada más adelante usando sólo el primer servidor (primer servidor de juego) 73a como ejemplo.

Cuando el dispositivo terminal de un jugador está conectado al primer servidor 73a, el ambiente del servidor se provee al dispositivo terminal del jugador. En otras palabras, el jugador primero entra en un espacio simulando el lobby 75 de un hotel del centro vacacional. Un área de memoria correspondiente a este lobby existe en este servidor.

Después, al hacer una selección después de recibir los reportes desde el servidor de entrada 71, el jugador puede entrar en el cuarto seleccionado en el área de memoria del primer servidor 73a. El lobby 75 es también llamado sala de espera, y los jugadores pueden seleccionar su cuarto de juego (desde el primer cuarto 75R hasta el cuarto 224 75R) desde lobby 75.

A cada servidor de juego le son asignadas salas de juegos como cuartos de adivinaciones del futuro, cuartos de ajedrez, cuartos de juego de cartas, o cuartos de mah-jongg. Cada cuarto en un servidor especial de juego es un cuarto de juego dedicado a un juego designado, como mah-jongg, y cada cuarto tienen una capacidad máxima. El jugador puede entrar en un cuarto deseado si la capacidad máxima no ha sido alcanzada, pero no puede entrar si la capacidad máxima ha sido alcanzada. Un jugador en una sala de juegos puede jugar un juego en línea como mah-jongg con otros jugadores que ya han entrado en el cuarto. El jugador selecciona a cuál mundo entrar.

La figura 27 muestra el estado de entrada en el mundo 73A (o los mundos desde el 73B hasta el 73E) por clientes (dispositivos terminales de juego o jugadores) de cada servidor de juego (desde el primer servidor hasta el décimo servidor). Esta muestra una situación en la cual tres clientes en el lobby 75 han completado su conexión a la red, y están en la etapa de decidir cuál juego seleccionar. Entretanto, los clientes que han entrado en un cuarto (en la figura 27, los cuartos 01 ó 02) pueden jugar el juego ofrecido en ese cuarto.

Como se muestra en la figura 27, la comunicación es posible entre cada uno de los dispositivos de juego 1a, 1b y 1c poseídos por una pluralidad de clientes que han entrado en el cuarto (en la figura 27, el cuarto mostrado bajo cuarto 03), con el servidor de juego 73a (o los servidores del 73b hasta el 73j) en el centro, y los mensajes referentes a reglas (a las reglas especiales establecidas por los usuarios), los cambios de tarjetas, y la notificación de terminación de las preparaciones del juego son enviados y recibidos vía la transmisión de paquetes. Esta información está bajo la dirección de todo los servidores de juego desde el 73A hasta el 73J. Por ejemplo, si el cuarto es un cuarto en el cual son jugados juegos de cartas, entonces el servidor de juego 73A administra las tarjetas que fueron inicialmente distribuidas a todos los jugadores, o las tarjetas que han sido distribuidas durante el juego, en una manera integrada.

La operación del sistema de juego ahora será explicada. En la explicación de la operación de este sistema de juego, la operación que tiene lugar cuando la terminal de juego es conectada a la estación central de juego y el juego es empezado será explicada primero, y la operación que tiene lugar cuando la información personal referente a los jugadores que manejan los dispositivos de juego son intercambiados entre los jugadores será luego explicada.

Conexión y juego del juego entre el dispositivo de juego 1 y la estación central de juego 7

La figura 4 es un diagrama de flujo para explicar la operación de conectar la terminal de juego y la estación central de juego, así como también la operación del juego que es ejecutado por las terminales de juego después de que la conexión es hecha. La figura 5 es un diagrama de flujo del procesamiento realizado por los sub-servidores. La figura 6 es un diagrama de flujo del procesamiento realizado por los servidores del primero al décimo.

ES 2 292 425 T3

5 Cuando el jugador hace configuraciones para la conexión del dispositivo de juego 1 al sub-servidor 73, e introduce en la computadora una solicitud de conectarse al sub-servidor 73 en el dispositivo de juego 1, comienza la secuencia mostrada en el diagrama de flujo de la figura 4. El dispositivo de juego 1 determina si las operaciones de las configuraciones prescritas han sido efectuadas en el dispositivo de juego o no (S101 en la figura 4). Si el dispositivo de juego 1 determina que las configuraciones son insuficientes (NO en S101), entonces aparece el mensaje “Las configuraciones no se han completado”. en el monitor de video 4 (S102), y el dispositivo de juego 1 espera hasta que las configuraciones son entradas otra vez.

10 Si el dispositivo de juego 1 determina que las configuraciones son correctas (SÍ en S101), entonces el dispositivo de juego 1 realiza el proceso de conexión al proveedor de Internet especificado 5 de conformidad con el procedimiento de conexión almacenado en la RAM 1e en el dispositivo de juego 1 (S103). El dispositivo de juego 1 luego determina si la conexión ha sido hecha o no (S104), y si la conexión no ha sido hecha (NO en S104), entonces es visualizado el mensaje “La red está congestionada”. en el monitor de video 4 (S105), y el dispositivo de juego 1 regresa al comienzo del proceso mostrado en el diagrama de flujo.

15 Incidentalmente, el proceso de conexión del paso S103 mostrado en la figura 4 normalmente toma varios minutos. Consecuentemente, para usar este tiempo de espera de conexión productivamente, un juego adicional (el mini juego) que el jugador puede jugar es visualizado en la pantalla.

20 La rutina de control de ejecución del juego adicional será ahora explicada con referencia a la figura 23. Esta rutina comienza basada en una determinación SÍ en el paso S101 en la figura 4, y procede en paralelo con el proceso de conexión del paso S103 en la figura 4. Sin embargo, para asegurar que el juego adicional pueda ser jugado durante el tiempo de espera de conexión, el juego adicional es un mini juego que tiene reglas simples.

25 Como se muestra en la figura 23, el programa de juego es leído de la RAM de trabajo en el paso S1031 en paralelo con el proceso de conexión. El programa de extracción de juego de la memoria es entonces iniciado (S1032) y el juego es empezado (S1033). La pantalla de juego luego se muestra basada en el comienzo del juego (S1034).

30 Como se muestra en la figura 24, el juego adicional es un juego simple en el cual el jugador trata de evitar los obstáculos 520 que obstruyen el objeto principal 500, y el jugador mueve el objeto principal hacia la izquierda y hacia la derecha usando la unidad operativa del dispositivo de juego para evitar los obstáculos.

35 El estado actual de la conexión al proveedor es visualizado continuamente en la pantalla (por ejemplo, a través del mensaje “Conectando...”), Y el tiempo transcurrido desde el comienzo del juego es continuamente visualizado (S1035). El jugador por consiguiente puede saber que la conexión al proveedor está siendo hecha y puede ser consciente del tiempo transcurrido aún al jugar el juego. El número de puntos alcanzados es también visualizado en la pantalla.

40 Cuando la conexión al proveedor se completa o no se logra (S1036), el juego es terminado forzosamente (S1037) aún si el juego adicional está siendo jugado, y el dispositivo de juego 1 regresa al paso S104 en la figura 4. Cuando esto ocurre, mensaje “Conectando...” cambia a “Conectado”. Por otra parte, cuando el intento de conexión no se logra debido a una señal de ocupado o porque el cuarto está lleno, se despliega el mensaje “La conexión falló”.

45 El juego adicional no está relacionado con el programa principal explicado abajo en conexión con la primera realización, y los puntos acumulados durante este juego son borrados cuando el juego acaba. El juego adicional puede ser diseñado para ser apropiado para su estado como “enlace” al proceso de conexión pendiente. Por otra parte, es aceptable si el juego adicional está conectado al juego principal como por ejemplo que los puntos acumulados durante el juego adicional se agreguen a los puntos acumulados durante el juego principal.

50 Como se muestra en la figura 4, cuando es hecha la conexión al proveedor de Internet 5 (SÍ en S104), el dispositivo de juego 1 ejecuta el proceso de conexión al servidor de autenticación 72 (S106). Este luego determina si la conexión al servidor de autenticación 72 es completada o no (S107). Si la conexión al servidor de autenticación 72 no es completada (NO en S107), entonces es visualizado el mensaje “La cantidad de dinero es insuficiente, o las configuraciones son incorrectas”. en el monitor de video 4 del dispositivo de juego (paso S108 en la figura 4), y el dispositivo de juego 1 regresa al comienzo del proceso mostrado en el diagrama de flujo.

55 Si la conexión al servidor de autenticación 72 ha sido completada (SÍ en S107), entonces el dispositivo de juego 1 ejecuta el proceso de conexión al sub-servidor 73 (paso S109 en la figura 4). El dispositivo de juego 1 luego espera el resultado de la determinación hecha por el sub-servidor 73 referente al ID del dispositivo de juego (NO en S110 en la figura 4).

60 Como se muestra en la figura 5, el sub-servidor 73 chequea el ID enviado por el dispositivo de juego 1, y si el ID es correcto (paso S201 en la figura 5), el sub-servidor 73 aprueba la descarga de los datos de programa o los datos necesarios de juego del sub-servidor 73 al dispositivo de juego (paso S202 en la figura 5), mientras si el ID es incorrecto, el sub-servidor 73 emite un ID nuevo y lo envía al dispositivo de juego 1 (paso S203 en la figura 5), y aprueba la descarga de datos del sub-servidor 73 al dispositivo de juego (paso S202 en la figura 5).

ES 2 292 425 T3

Regresando a la figura 4, donde la descarga de datos del sub-servidor 73 es aprobada (SÍ en S110 en la figura 4), los datos referentes al estado del juego ejecutándose en el sistema de juego son descargados (paso S111 en la figura 4). Estos datos referentes al estado del juego constan de información referente a los juegos siendo jugados en los servidores desde el 73a hasta el 73j, así como también referente a los torneos siendo jugados actualmente en el sistema. Estos datos son visualizados en cada dispositivo de juego.

El dispositivo de juego 1 visualiza un mapa de red en el monitor de video 4 basado en los datos descargados (S112), y espera a que el jugador seleccione cuál de los juegos en los servidores desde el 73a hasta el 73j será jugado (NO en S113). Cuando el jugador selecciona uno de los servidores entre los servidores desde el 73a hasta el 73j para conectarse (SÍ en S113), el dispositivo de juego 1 ejecuta el proceso de conexión a ese servidor 73x (siendo x cualquier letra desde la a hasta la j) (S114). El dispositivo de juego 1 luego ejecuta el proceso de transmitir el nombre del jugador y el ID asignado al jugador para el servidor (S115).

En respuesta, como se muestra en la figura 6, el servidor 73x envía a todos los dispositivos de juego 1 los nombres, etc., de todos los jugadores conectados usando los dispositivos de juego 1 conectados al servidor 73x (S301 en la figura 6). Después, el servidor 73x envía al dispositivo de juego 1 los datos requeridos para esperar en el lobby (S302 en la figura 6), y espera por que sea hecha una selección desde dispositivo de juego 1 (NO en S303 en la figura 6).

Regresando a la figura 4, el dispositivo de juego 1 visualiza el mapa de red 400 mostrado en la figura 7 en el monitor de video 4, basado en los datos del servidor 73x (paso S116 en la figura 4). Como se muestra en la figura 7, el mapa de red 400 comprende contenidos de juego 401 localizados en el borde izquierdo de la pantalla, tipos de cuarto 402 localizados en lo alto de la pantalla, un botón de comando para crear un cuarto nuevo 403 localizado en el borde derecho de la pantalla, un botón de conexión a cuarto 404 localizado debajo del botón 403, un botón "Atrás" 405 debajo del botón 404, un botón de designación de la posición de intercambio 406 en la izquierda inferior de la pantalla, y un visualización de teclado 407 localizado en la tercera parte inferior de la pantalla. Los propósitos de cada uno de estos componentes serán explicados debajo.

El dispositivo de juego 1 luego espera porque un juego sea seleccionado basado en esta pantalla 400 (NO en S117 en la figura 4). Cuando el jugador introduce en la computadora un comando de selección de juego en el dispositivo de juego 1, el dispositivo de juego 1 realiza el proceso de transmitir el tipo y la naturaleza del juego seleccionado al servidor 73x (S118 en la figura 4).

Como se muestra en la figura 6, cuando el servidor 73x por eso recibe los datos referentes al juego seleccionado (SÍ en S304 en la figura 6), los datos requeridos para ejecutar programa de aplicación de juego son enviados al dispositivo de juego 1 (S304 en la figura 6). El servidor 73x luego recibe los datos de juego del dispositivo de juego 1 y envía los datos a los otros dispositivos de juego 1 conectados a la misma aplicación de juego (S305 en la figura 6), y administra el estado de progreso de la aplicación de juego (S306 en la figura 6).

Como se muestra en la figura 4, mientras está conectado al servidor 73x, el dispositivo de juego 1 recibe los datos y los programas requeridos para procesar la aplicación de juego, realiza el procesamiento requerido, y finalmente procede con el juego (S118 y S119 en la figura 4).

De este modo, en el sistema de juego, un juego de red puede ser ejecutado mientras los dispositivos de juego 1 están conectados al servidor de autenticación 72, un sub-servidor 73 y un servidor subsidiario seleccionado 73x, el cual está subordinado al sub-servidor 73.

El protocolo de comunicación entre las terminales de juego y el servidor ahora será explicado en detalle usando como ejemplo el caso en el cual tres terminales -una terminal A, una terminal B y una terminal C- son usadas, con referencia a la figura 25.

La terminal A es operada por un jugador que va conectarse al servidor para jugar un juego en línea, la terminal B es operada por un jugador que ha estado conectado y está ahora en el "lobby", y la terminal C es un jugador que está ya conectado a un cuarto (cuarto 01) al cual la terminal A le gustaría estar conectado.

Como se muestra en la figura 25, primero, la intención de conectarse se comunica al servidor por la terminal A (señal a).

En respuesta a esta señal a, después de que la conexión está hecha, los tipos de juegos y el estado de progreso son enviados a la terminal A (señal b), y la terminal B es notificada (señal b') del hecho que la terminal A está conectada.

La terminal A inmediatamente notifica el servidor de su deseo de entrar en el cuarto 01 (señal c). El servidor investiga el estado de ocupación del cuarto 01 en respuesta a esta solicitud, y si la entrada es posible, publica una señal de permiso de entrada (señal d). Cuando esto ocurre, el servidor proporciona a la terminal A, en adición al permiso de entrada, la información referente al cuarto 01 e información referente a la otra terminal (la terminal C) que ya ha entrado al cuarto 01.

ES 2 292 425 T3

La terminal A realiza una preparación (comprensión de las reglas, etc.) basada en la información enviada desde el servidor, y envía una señal señalando que la preparación fue completada (señal e). En respuesta a esta señal, el servidor informa a la terminal A y a la terminal C del estado de progreso del juego (señales f y f', respectivamente). Cuando esto ocurre, la señal f' transmitida a la terminal C incluye una notificación de que la terminal A ha entrado al cuarto.

Cuando el juego entonces empieza, una señal basada en la operación de la terminal A es enviada al servidor (señal g), y basada en esta señal g, la información de la operación de la terminal A es devuelta a la terminal A (señal h), así como también a la terminal C (señal h').

Inversamente, una señal basada en la operación de la terminal C es enviada al servidor (señal i), y basada en esta señal i, la información de la operación de la terminal C es devuelta a la terminal C (señal j), así como también a la terminal A (señal j').

El juego es jugado a través de la repetición de estos pasos, y cuando el juego acaba, el servidor envía una señal de confirmación de terminación de juego a las terminales A y C (señales k y k', respectivamente). En respuesta, la terminal A envía el estado del juego después de la terminación (incluyendo el ganador y el perdedor) al servidor (señal l), como lo hace la terminal C (señal m).

Creación de los datos en formato de tarjeta para el intercambio de información personal

El sistema de juego descrito arriba está construido de modo que cada dispositivo de juego puede intercambiar información introductoria referente a los jugadores individuales. Esta información personal de introducción incluye datos apropiados para introducir al jugador individual, incluyendo el nombre del jugador, la fecha de nacimiento, la dirección, el hobby, la foto, y los resultados de juego anteriores. El jugador no necesariamente indica información privada verdadera como su nombre, dirección o fecha de nacimiento real. Alternativamente, él puede usar la información falsa que él crea, o puede escoger no revelar tal información. Estos elementos de información son preferentemente organizados de modo que son visualizados en el dispositivo de la terminal de juego como un objeto en forma de tarjeta. En otras palabras, en este sistema de juego de red, el programa de control de juego ejecuta un proceso de control mediante el cual la información personal de introducción se expresa en forma de una tarjeta en cada dispositivo terminal, y la información organizada en esta forma puede ser intercambiada entre jugadores como si se intercambiaran tarjetas de presentación.

La figura 28 muestra el protocolo de comunicación para los intercambios de tarjeta entre los servidores y los dispositivos de juego. En la figura 28, A, B y C son dispositivos de juego 1, y un ejemplo es mostrado en el cual A, B y C ya han entrado en un cuarto prescrito, y A ha pedido a B intercambiar tarjetas.

Primero, A envía una solicitud al servidor, vía la señal a, que busca un intercambio de tarjeta con B. Después de recibir esta solicitud, el servidor notifica a B (vía la señal b) que una solicitud de intercambio de tarjeta ha sido expedida por A, e informa A por la señal b' que ha enviado dicha notificación a B. Cuando esto ocurre, debido a que ninguna solicitud de intercambio de tarjeta fue expedida para C, el servidor no transmite ningún mensaje a C.

Después, B, que ha recibido la solicitud de A sobre un intercambio de tarjeta, notifica al servidor si desea intercambiar tarjetas, en forma de OK o NO (señal c).

El servidor comunica la respuesta de B a A (señal d), y luego informa a B que el servidor ha enviado la respuesta de B a A (señal d'). Cuando esto ocurre, debido a que ninguna solicitud de intercambio de tarjeta fue expedida para C, el servidor no transmite ningún mensaje a C.

La figura 8 es un dibujo que muestra la pantalla 500 que muestra el estado en el cual la información personal de introducción es dispuesta en forma de una tarjeta. Los datos usados para crear la pantalla de tarjeta incluye códigos de caracteres correspondientes a un personaje que comprenden el equivalente de un autorretrato del jugador, el ID del jugador, el nombre del jugador, los datos de juego referentes a resultados anteriores del jugador, la frecuencia con la cual fue jugado el juego, los porcentajes de tiempo en los cuales fueron seleccionados los diversos tipos de juegos, etc. El dispositivo de juego 1 forma los códigos de caracteres, el ID, el nombre y otra información dentro de los datos de visualización, en forma de una tarjeta, y despliega estos datos en el monitor de video 4 del dispositivo de juego como un gráfico de tarjeta 500 como se muestra en la figura 8. Este gráfico de tarjeta 500 incluye un carácter 501 visualizado en el área cuadrada, el ID personal 502 y el nombre 503.

Operación para intercambiar información personal

La operación para intercambiar información personal será ahora explicada. La figura 9 es un diagrama de flujo para explicar la operación del dispositivo de juego desde el lado del jugador que envía la tarjeta. La figura 10 es un diagrama de flujo para explicar la operación del dispositivo de juego desde el lado del jugador que recibe la tarjeta. La figura 11 es un dibujo que muestra de manera secuencial las pantallas exhibidas cuando son realizados los procesos descritos en los diagramas de flujo de la figura 9 y de la figura 10.

El intercambio de información entre jugadores individuales es efectuado a través del intercambio de tarjetas. Los jugadores no pueden intercambiar las tarjetas mientras está siendo jugado un juego, pero las pueden intercambiar antes

ES 2 292 425 T3

de que el juego haya comenzado o después de que ha acabado. Sin embargo, puede variarse el momento permitido para el intercambio de tarjetas.

5 Cuando los intercambios de tarjetas descrito en los diagramas de flujo de las figuras 9 y 10 son efectuados, son visualizados las pantallas 600 mostradas en las figuras desde la 11 (a) hasta la 11 (d) correspondientes a la etapa actual del proceso. Los contenidos de la pantalla 600 serán explicados simplemente. Los datos 601 que describen al jugador mismo son visualizados en la porción izquierda inferior de la pantalla 600. Además, son visualizados el nombre y otros datos breves 602, 603, 604 y 605 que comprenden datos de auto-introducción referentes a otros jugadores conectados al espacio de juego (cuarto) individual en el cual el jugador está participando. 605 indica breves datos referentes a 10 jugadores que no están presentes actualmente en el mismo “espacio individual (cuarto) de juego”. En el centro de la pantalla 600 son visualizados un botón de intercambio de tarjetas 606 que lleva a cabo un intercambio de tarjeta con un jugador seleccionado de entre los jugadores conectados al “espacio individual de juego” y un botón “Atrás” 607 mediante el cual regresar al proceso descrito en la pantalla previa.

15 Cuando el dispositivo de juego 1 es conectado al servidor 73x, es visualizada la pantalla inicial a partir de la cual se selecciona el tipo de juego. Cuando una pantalla específica de juego es seleccionada, es visualizada la pantalla de juego “lobby” descrita arriba, que comprende la pantalla inicial para ese juego. La figura 7 visualiza la pantalla el juego para este “lobby”. De los tipos de juegos disponibles, es seleccionado “mah-jongg”. “Cuarto” se refiere a la unidad en la cual es jugado mah-jongg, y comprende cuatro jugadores. Los jugadores pueden entrar en espacios de 20 juego en los cuales el número de jugadores aún no haya alcanzado el número cuatro. Para entrar en un cuarto deseado, un jugador selecciona icono “Conectarse al cuarto” 404. Para crear un cuarto nuevo y reclutar participantes de juego de mah-jongg, el jugador selecciona el icono “Crear nuevo cuarto” 403.

25 Cuando el jugador selecciona “Cuarto” o “Crear nuevo cuarto”, el dispositivo de juego ejecuta un proceso mediante el cual es jugado el juego con otros jugadores, y visualiza la pantalla correspondiente. En la figura 7, 406 es un icono que indica una posición donde pueden ser intercambiados las tarjetas. En el ejemplo de la figura 7, las tarjetas son intercambiadas en un “Cuarto” con los otros tres jugadores. 405 es un botón usado para regresar al proceso previo. El “lobby” es un gran espacio de juego diseñado para cada tipo de juego, mientras un “Cuarto” equivale a un espacio individual de juego que comprende un grupo de jugadores que están jugando un juego con cada uno, y es formado 30 bajo el “lobby”. Un jugador fácilmente puede enlazarse con otros jugadores de juego escogiendo un tipo de juego, entrando en el “lobby”, y luego escogiendo un “Cuarto”, por consiguiente simplificando el proceso mediante el cual un jugador puede participar en un juego de red.

35 Cuando un jugador hace clic en el botón “Intercambiar tarjetas” mientras está en un “Cuarto”, empieza el proceso mostrado en el diagrama de flujo de la figura 9.

40 Cuando se hace clic en el botón “Intercambiar tarjetas”, el dispositivo de juego 1 inmediatamente determina si el jugador que desea intercambiar tarjetas ya posee 100 tarjetas obtenidas en intercambios con otros jugadores (S401 en la figura 9). Si ya han sido obtenidas 100 tarjetas (SÍ en S401 en la figura 9), es visualizado el mensaje “Usted ya ha llegado al límite de 100 tarjetas. Por favor organice sus tarjetas”. en el monitor de video 4 (S402 en la figura 9), y el dispositivo de juego regresa al estado inicial.

45 Si el límite de 100 tarjetas aún no ha sido alcanzado (NO en S401 en la figura 9), el dispositivo de juego 1 visualiza la pantalla 600a de mostrada en la figura 11 (a) en el monitor de video 4 y espera porque se determine la persona con la cual una tarjeta será intercambiada (NO en S403). Si se hace clic sobre algún botón (SÍ en S403), entonces el dispositivo de juego 1 detecta el contenido del botón, y si el botón “Cancelar” es seleccionado, el dispositivo de juego regresa al estado inicial.

50 Si se hace clic sobre cualquier botón (SÍ en S403), y es seleccionado un jugador particular entre los otros jugadores en el “Cuarto” después de que el dispositivo de juego 1 determina el contenido del botón, como se muestra en la figura 11 (b), se determina a través de una comunicación con el servidor 73x si el jugador seleccionado está aún en el cuarto (S404).

55 Si se determina que el jugador seleccionado ya ha dejado el “Cuarto” (NO en S404), entonces el dispositivo de juego 1 espera otra vez porque se haga clic sobre un botón (NO en S403). Por otra parte, si el otro jugador aún no ha salido del cuarto (SÍ en S404), entonces es determinado si el otro jugador intercambia o no una tarjeta vía el servidor 73x (S405).

60 Si el otro jugador está intercambiando una tarjeta (SÍ en S405), entonces el dispositivo de juego visualiza el mensaje “Ese jugador está actualmente intercambiando tarjetas con otro jugador”. en el monitor de video 4 (S406), y luego regresa al estado inicial. Por otra parte, si el otro jugador no está intercambiando tarjetas con otro jugador (NO en S405), entonces el dispositivo de juego 1 emite una solicitud de intercambio de tarjeta al otro dispositivo de juego 1, y visualiza el mensaje “Solicitando intercambio de tarjetas...” en el monitor de video 4 (S407).

65 Entretanto, el otro dispositivo de juego 1 que recibe la solicitud de intercambio de tarjeta ejecuta el proceso mostrado en el diagrama de flujo de la figura 10. Primero, siempre que ningún intercambio de tarjeta esté siendo ejecutado con otro jugador (NO en S501 mostrado en la figura 10), es visualizado el mensaje “_____ ha solicitado intercambiar

ES 2 292 425 T3

tarjetas. ¿Está bien?” en el monitor de video 4 conectado al otro dispositivo de juego 1, como se muestra en la figura 11 (c) (S502 en la figura 10). En adición a este mensaje, un botón “Aceptar (el intercambio de tarjeta)” 608 y un botón “No Aceptar” (el intercambio de tarjeta) 609 es visualizado en la pantalla 600c.

5 El otro dispositivo de juego 1 espera por una entrada del jugador durante un tiempo limitado, como 10 segundos (S503 en la figura 10). Si el otro dispositivo de juego 1 no recibe del jugador una entrada aceptando o rehusando el intercambio de tarjeta dentro del tiempo límite (SÍ en S503), entonces son enviados datos que indican una negativa de intercambio de tarjetas al dispositivo de juego 1, es visualizado el mensaje “Debido a que ninguna respuesta fue recibida dentro del tiempo adjudicado, el intercambio de tarjeta no puede tener lugar”. (S504 en la figura 10), y el otro
10 dispositivo de juego 1 regresa al estado inicial en el diagrama de flujo de la figura 10.

Si el otro dispositivo de juego 1 recibe una entrada del jugador dentro del tiempo límite lo mismo aceptando que rechazando el intercambio de tarjeta (NO en S503 en la figura 10), la entrada es confirmada (S505 en la figura 10), y si la entrada rehúsa el intercambio de tarjeta (NO en S505), entonces son enviados datos que indican una negativa de intercambio de tarjetas al dispositivo de juego 1 que solicitó el intercambio de tarjetas, es visualizado el mensaje “La
15 solicitud de intercambio de tarjeta fue rehusada”. en el monitor de video 4 (S506 en la figura 10), y el otro dispositivo de juego 1 regresa al estado inicial en el diagrama de flujo de la figura 10.

Cuando el otro dispositivo de juego recibe una entrada aceptando el intercambio de tarjeta del jugador (SÍ en S505 en la figura 10), el otro dispositivo de juego entonces determina si el número acumulado de tarjetas que han sido intercambiadas ha alcanzado una cantidad prescrita, como 100 (S507 en la figura 10), y si el límite de 100 tarjetas no ha sido alcanzado (NO en S507), entonces el proceso de intercambio de tarjeta es efectuado. Son visualizados los iconos 611 y 612 que indican que un intercambio de tarjeta está en vías de ejecución como se muestra en la figura 11
20 (d), y es visualizado el mensaje “Intercambio de tarjetas completado”. en la pantalla (S508 en la figura 10).

Es entonces visualizado el mensaje “Por favor, no olvide guardar”. en el monitor de video 4 conectado al otro dispositivo de juego 1 (S509 en la figura 10), y el proceso termina.

Regresando a la figura 9, si no es recibida una respuesta lo mismo aceptando que rehusando el intercambio de tarjetas dentro del tiempo límite (SÍ en S408 en la figura 9), es visualizado el mensaje “La respuesta no fue recibida dentro del tiempo adjudicado”. (S409 en la figura 9), y el proceso termina, y el dispositivo de juego 1 regresa al estado inicial en el diagrama de flujo de la figura 9.
30

Si una respuesta es recibida dentro del tiempo límite (NO en S408 en la figura 9), el dispositivo de juego 1 confirma la respuesta (S410 en la figura 9), y si la respuesta es una negativa (NO en S410), entonces el dispositivo de juego 1 visualiza el mensaje “El intercambio de tarjetas fue rehusado”. en el monitor de video 4 (S411 en la figura 9), y luego regresa al estado inicial en el diagrama de flujo en la figura 9.
35

Por otra parte, si es recibida una respuesta aceptando el intercambio de tarjetas (SÍ en S410 en la figura 9), el dispositivo de juego 1 determina si han sido intercambiadas o no 100 tarjetas (S412 en la figura 9), y si no han sido intercambiadas 100 tarjetas (NO en S412), entonces el proceso de intercambio de tarjetas es efectuado, y es visualizado el mensaje “Completado el intercambio de tarjetas con _____”. (S413 en la figura 9).
40

Es entonces visualizado el mensaje “Por favor, no olvide salvar”. en el monitor de video 4 conectado al otro dispositivo de juego 1 (S414 en la figura 9), y el proceso acaba.

Cuando el intercambio actual representa la tarjeta 100 intercambiada (SÍ en S412 en la figura 9, SÍ en S507 en la figura 10), el intercambio de tarjetas es realizado (S415, S511), pero es visualizado el mensaje “El intercambio de tarjetas fue exitoso, pero no pueden almacenarse más tarjetas. Por favor organice sus tarjetas”. en el monitor de video 4 del dispositivo de juego 1 aplicable (S416, S511), y el dispositivo de juego 1 regresa al estado inicial.
50

Cuando son salvadas las tarjetas recibidas en intercambio, como se muestra en la figura 12, son organizadas como una lista de tarjetas 800 y se salvan en un área prescrita de memoria. Esta lista de tarjetas 800 puede salvar en una
55 página cuatro tarjetas desde la 500a hasta la 500d, e incluye la fecha 504 en la cual las tarjetas fueron intercambiadas, y el contenido del juego y los puntos acumulados también pueden ser salvados con la información en las tarjetas desde la 500a hasta la 500d.

Los datos necesarios para estas tarjetas se salvan en un área prescrita de memoria para cada dispositivo terminal de juego o jugador.
60

Un personaje (501 en la figura 8) es visualizado en la tarjeta descrita arriba. El personaje es una agregación de partes especificadas. Seleccionando estas partes apropiadamente, el jugador puede diseñar su personaje.

65 La figura 13 muestra la situación en la cual un código es asignado a cada parte, y las partes y los códigos están interrelacionados en una tabla. Esta tabla se salva en un área prescrita de memoria en cada dispositivo terminal de juego. En otras palabras, en cada dispositivo de juego 1, para crear un personaje 501 en la tarjeta 500, una pluralidad

ES 2 292 425 T3

de personajes 501 son divididos en partes 551, a cada parte 551 le es asignado un código correspondiente 552, y la tabla resultante 550 se salva en la ROM 1b o la RAM de trabajo de cada dispositivo de juego 1.

Las partes 551 que forman a los personajes comprenden varios armazones para el torso superior de un hombre, varios tipos de estilos de cabello para ser insertados en estos armazones para humanos, varios tipos de ojos, narices y bocas, varios armazones animales, varios tipos de ojos, narices y bocas para ser insertados en estos armazones para animales, un armazón para robots, y varios tipos de ojos, narices y bocas para ser insertados en el armazón para robots.

Para crear el personaje 501 en la tarjeta 500, el jugador selecciona partes 551 en el dispositivo de juego 1, las visualiza en el monitor de video 4, y crea el personaje deseado 501. El jugador luego pega el personaje sobre la tarjeta 500.

Cuando es enviado el personaje 501 desde el dispositivo de juego 1 que inició el intercambio de tarjetas hacia el dispositivo de juego 1 que comprende el objetivo del intercambio de tarjetas, son enviados sólo los códigos 552 de las partes 551 que forman el personaje 501 al otro dispositivo de juego 1. El dispositivo de juego 1 receptor extrae las partes 551 de su propia tabla interna 500 basado en los códigos recibidos 552 y crea un personaje 501, y luego visualiza el personaje 501 en el monitor de video 4 como parte de la tarjeta 500. Por consiguiente, debido a que sólo a los datos de texto (datos de letras) son enviados entre el dispositivo de juego 1 que inició el intercambio de tarjetas y el dispositivo de juego 1 que comprende el objetivo del intercambio de tarjetas, y no se necesita enviar los datos de imagen (datos gráficos), la velocidad de transmisión para el intercambio de tarjetas puede ser aumentada.

Como fue descrito anteriormente, debido a que esta realización posibilita que un jugador tenga la percepción de viajar a un área vacacional, trasladándose desde un “lobby” hacia un “Cuarto de juego”, y jugar un juego entretenido, y permite el intercambio de información personal de introducción en el espacio de juego de ese “cuarto”, usando como medio los datos en una tarjeta de presentación, etc., es fácil y agradable para cualquiera jugar el juego, así como también fácil para obtener información personal de introducción referente a otros jugadores.

Segunda realización

La figura 14 es un diagrama de bloques que muestra un ejemplo de red de comunicación relacionado con una segunda realización de la invención presente. Cada dispositivo de juego puede acceder a varias redes por medio de un proveedor de Internet. El dispositivo de juego puede conectarse a una red general descrita arriba conectándose a un servidor especificado de alto nivel en una red especificada. Cada máquina de juego también puede acceder a un servidor especificado de bajo nivel que es subsidiario del servidor especificado de alto nivel, para conectarse a una red especificada de bajo nivel por medio de este servidor de bajo nivel. La red especificada de alto nivel por medio del servidor de alto nivel es una red creada para una máquina doméstica de juego del mismo tipo que este sistema, mientras la red especificada de bajo nivel es una red construida específicamente para el sistema de juego de la invención presente. Hacer la red de juego de bajo nivel subordinada a la red de juego de alto nivel simplifica la administración y el diseño del sistema especificado de juego.

En la realización descrita arriba, la información personal comprende información relacionada a juegos en particular, e incluye resultados individuales de juego y preferencias de juego.

Variaciones de las realizaciones primera y segunda

Las variaciones de las realizaciones primera y segunda descritas arriba ahora serán explicadas.

Primero, una primera variación está caracterizada en que los datos de tarjetas incluyen el número de veces que una tarjeta ha sido intercambiada, y la visualización en la pantalla de la tarjeta se cambia en dependencia de la cantidad de veces que la tarjeta ha sido intercambiada. En otras palabras, los datos DT de tarjeta 500 contienen el número de veces que la tarjeta ha sido intercambiada (un número equivalente al “número de veces que el jugador ha conocido a otro jugador”) en el sistema de juego de red. Este número de intercambios previos es acumulado cada vez que una tarjeta es intercambiada con el mismo jugador, y es salvado como parte de los datos de la tarjeta.

Por ejemplo, como se muestra en la figura 15, un “Número de Encuentros/Tabla de Evaluación” es registrado en el sub-servidor 73 de la estación central de juego 7 como datos de tabla. Como puede ser visto en el dibujo, todos, el “Color de tarjeta CL”, el “Movimiento del personaje MO”, el “Fondo del personaje BK” y el “Título SR”, se modifican de conformidad con el “Número de encuentros”.

El “Número de encuentros” es separado en “uno o más”, “dos o más”, “cuatro o más”, “seis o más”, “ocho o más”, y “diez o más”. Donde un intercambio de tarjetas cae en las categorías desde la “dos o más” hasta la “ocho o más”, el contenido del “Color de tarjeta CL”, el “Movimiento del personaje MO”, el “Fondo del personaje BK” y el “Título SR” se modifican en dependencia de si el género del iniciador de intercambio (uno mismo) y el género del jugador objetivo de intercambio de tarjetas (el otro jugador) son iguales o diferentes, esto es, si los jugadores son del mismo sexo o del sexo contrario, aún si el “Número de encuentros” (esto es, el número de intercambio de tarjetas) con ese jugador es el mismo.

ES 2 292 425 T3

5 Cuando una tarjeta es intercambiada, el dispositivo de juego 1 calcula cuántos intercambios incluyendo el intercambio actual han ocurrido con el mismo adversario, y busca el resultado en el “Número de Encuentros/Tabla de Evaluación” en el sub-servidor 73 de la estación central de juego 7. Luego actualiza los componentes “Color de tarjeta CL”, el “Movimiento del personaje MO”, el “Fondo del personaje BK” y el “Título SR” de los datos de la tarjeta de conformidad con el resultado de la operación de búsqueda, y subsiguientemente realiza el proceso de intercambio de tarjetas usando estos datos de la tarjeta. Debido a que los datos de la tarjeta del jugador que inicia son enviados al otro jugador, y que los datos de la tarjeta del jugador objetivo son recibidos desde el jugador objetivo, ambos elementos de datos son salvados.

10 La lista de tarjetas en la cual los datos intercambiados de la tarjeta son visualizados es mostrada en las figuras desde la 16 (a) hasta la 16 (d). Como puede verse en el dibujo, los parámetros relacionados con la configuración de los objetos visualizados en forma de tarjetas (el “Color de tarjeta CL”, el “Movimiento del personaje MO”, el “Fondo del personaje BK” y el “Título SR”) se modifican de conformidad con el “Número de encuentros”.

15 Cambiando los objetos visualizados en forma de tarjetas de conformidad con el número de cambios de tarjeta (número de encuentros), un sentido de amistad entre usuarios puede agregarse al juego.

20 La segunda variación ahora será explicada basado en las figuras 17 y 18. En la segunda variación, cuando un intercambio de tarjetas tiene lugar, la dirección de correo electrónico del remitente puede ser adjuntada a la tarjeta, de modo que el correo electrónico puede ser enviado a un usuario que adjunta su dirección de correo electrónico desde dentro de la aplicación de juego. Puede ser logrado que esta dirección de correo electrónico sea utilizable en otras aplicaciones también.

25 En esta segunda variación, el dispositivo de juego 1 del lado que envía la tarjeta lleva a cabo el proceso mostrado en la figura 17, y el dispositivo de juego 1 del lado que recibe la tarjeta realiza el proceso mostrado en la figura 18. El proceso mostrado en la figura 17 corresponde a ese mostrado en la figura 9. En la figura 17, sin embargo, son agregados los procesos desde el S404a hasta el S404d. El proceso mostrado en la figura 18 corresponde a ese mostrado en la figura 10. En la figura 18, sin embargo, son agregados los procesos S500a, S500b, S502a, S502b, S505a y S505b.

30 Durante el proceso mostrado en la figura 17 para el lado que envía la tarjeta, si se determina que el otro jugador no ha dejado el cuarto de juego (SÍ en el paso S404), el dispositivo de juego 1 determina si adjunta o no su propia dirección de correo electrónico a los datos de la tarjeta (paso S404a) basado en la entrada interactiva del usuario. Si esta determinación es SÍ, entonces es ejecutado el proceso de adjuntar la dirección de correo electrónico del usuario a los datos de la tarjeta (paso S404b). Si la determinación es NO (esto es, no adjunte la dirección de correo electrónico), es saltado el paso S404 (b).

35 Después es decidido si el otro usuario está ya o no en posesión de un número prescrito de tarjetas (aquí, 100) a través de intercambios anteriores (paso S404c). Si esta determinación es NO, esto es, si puede ser confirmado que el otro usuario aún no tiene 100 tarjetas, y hay suficiente espacio en la memoria de datos de la tarjeta, entonces los procesos de los pasos S405 y los siguientes son efectuados del mismo modo que se muestra en la figura 9. Inversamente, si la determinación es SÍ, esto es, si se determina que el otro usuario ya tiene 100 tarjetas, entonces es visualizado el mensaje “Debido a que el otro jugador ya ha llegado al límite de 100 tarjetas, el intercambio de tarjetas no puede tener lugar”. (paso S404d), y el dispositivo de juego 1 regresa al estado inicial en la figura 17.

45 Por otra parte, cuando el proceso de la figura 18 para el lado que recibe la tarjeta es efectuado, el dispositivo de juego 1 empieza el proceso determinando si este ya tiene o no un número prescrito de tarjetas (aquí, 100 tarjetas) (paso S500a). Si la determinación es SÍ, esto es, si el dispositivo de juego 1 determina que ya tiene 100 tarjetas, entonces es visualizado el mensaje “_____ ha solicitado intercambiar tarjetas, pero debido a que usted ya ha llegado al límite de 100 tarjetas, el intercambio de tarjetas no puede tener lugar”. en el monitor de video 4 (paso S500b), y el dispositivo de juego 1 regresa al proceso del paso 500a. Inversamente, si la determinación en el paso 500a es NO (esto es, el jugador aún no tiene 100 tarjetas), entonces después de que es decidido si un intercambio de tarjetas está en vías de ejecución o no con cualquier otro jugador y la existencia de una solicitud de intercambio de tarjetas es visualizada (pasos S501, S502), son realizados los procesos de los pasos S502a y S502b.

55 En el paso S502a, el dispositivo de juego 1 determina si la dirección de correo electrónico del jugador petionario está adjunta o no a los datos de la tarjeta, y si la determinación es NO (esto es, la dirección de correo electrónico no está adjunta), lleva a cabo los procesos de los pasos S503 y S505. Inversamente, si la determinación es SÍ (esto es, la dirección de correo electrónico está adjunta), es visualizado el mensaje “Una dirección de correo electrónico está adjunta”. en el monitor de video 4 (paso S502b), y el dispositivo de juego 1 regresa al proceso del paso S503.

60 Si finalmente hay una entrada del usuario aceptando un intercambio de tarjeta en el paso S505 (SÍ en el paso S505), entonces el dispositivo de juego 1 determina, basado en la entrada del usuario, si adjuntar o no su dirección de correo electrónico a los datos de la tarjeta (paso S505a). Si la determinación es SÍ, esto es, si la dirección de correo electrónico debe estar adjunta a los datos de la tarjeta, entonces el dispositivo de juego 1 ejecuta el proceso de adjuntar su propia dirección de correo electrónico a sus propios datos de la tarjeta para ser enviados al jugador que solicita el intercambio de tarjetas (paso S505b). Inversamente, si la respuesta es NO (esto es, si la tarjeta debe ser intercambiada de conformidad con la solicitud, pero la dirección de correo electrónico no debe estar adjunta a los datos de la tarjeta),

entonces el dispositivo de juego 1 no ejecuta el proceso de anexo de la dirección de correo electrónico del paso S505b, y procede a los procesos de intercambio de las tarjetas de los pasos S507 y los siguientes.

Excepto los procesos descritos de arriba, los otros procesos son idénticos a esos mostrados en las figuras 9 y 10.

Por consiguiente, las direcciones de correo electrónico pueden ser adjuntadas a los datos de tarjetas e intercambiadas por medio de este proceso de adjuntado de la dirección de correo electrónico. Otra característica de esta variación es que le ofrece a los jugadores la libertad de escoger los elementos a ser intercambiados de conformidad con su grado de afinidad con el otro jugador, como intercambiando una tarjeta pero no su dirección de correo electrónico. De este modo, puede disponerse de un espectro relativamente ancho de comunicación para un juego en línea, aumentando por consiguiente la variedad de oportunidades de juego.

Una tercera parte y cuarta variación ahora serán explicadas. Estas variaciones competen el usar los datos intercambiados de la tarjeta con aplicaciones aparte de la aplicación de juego de la invención presente.

En la tercera variación, los datos de la tarjeta son leídos por otras aplicaciones, de modo que pueden ser manipulados en un formato común no sólo por una aplicación sino por una pluralidad de aplicaciones sobre la red. Para obtener esta construcción, es reservada, en el área de memoria de los datos salvados en esta aplicación de juego, un área común desde la cual los datos de la tarjeta pueden ser leídos por otras aplicaciones. Normalmente, los datos de juego salvados están encriptados, y el usuario ordinario no los puede reescribir ni leer, pero los datos de la tarjeta deberían ser salvados en un formato común en una cierta área que contenga los datos salvados, de modo que los datos de tarjetas puedan ser leídos por medio de un programa prescrito. En ese caso, la confidencialidad es conservada mediante la tenencia de un formato común y el programa prescrito sufre una encriptación prescrita, y mediante el uso de los códigos de encriptación durante el descifrado.

En la cuarta variación, los datos de la tarjeta contienen información de las preferencias individuales. Los datos de la tarjeta contienen información de las preferencias individuales algo semejante como por ejemplo "me gusten los coches". Donde una bandera que indica este tipo de información personal es incluida en los datos de la tarjeta, cuando esta bandera es leída en un juego basado en coches de la red, es visualizada como un elemento priorizado en la tarjeta. Además, puede ser especificado en otras aplicaciones "¿Para qué juegos fue intercambiada la tarjeta?". De este modo, la comunicación al jugar el juego de red puede tomar lugar más suavemente, y a la aplicación se le puede dar mayor flexibilidad. Además, por medio de este sistema, la información puede ser transmitida entre una pluralidad de aplicaciones.

Tercera realización

Una tercera realización de la invención presente ahora será explicada con referencia a las figuras desde la 19 hasta la 22.

El sistema de juego relacionado con esta realización está caracterizado en que un "torneo de juego" es construido en la red, y particularmente en que, con el objetivo de asegurar una administración suave y justa del torneo, son impuestas penas a las violaciones de las reglas que los jugadores están obligados a seguir con el objetivo de jugar el juego (tales violaciones incluyen copiar datos o reanudar el juego mientras el juego está en vías de ejecución, y son conocidas aquí como "malos actos").

El torneo basado en redes de juego es realizado basado en datos de juego proporcionados para un período fijo de tiempo, e implica el anuncio de puntajes. El concepto es mostrado en la figura 19. Debido a que el servidor de la estación central de juego 7 utilizado en el sistema de juego carece de una función de base de datos, una base de datos específicamente dedicada para el torneo es usada con el objetivo de prevenir que los usuarios cometan violaciones (reanudación del juego, copiado de datos, etc.).

El servidor de torneo es construido en la estación central de juego 7. Este servidor de torneo incluye un servidor de planificación de torneo, un servidor de administración de torneo (este papel es realizado por uno de los servidores desde el primero hasta el décimo), un área de almacenamiento de datos de puntaje, y una base de datos de autenticación de torneo, todo lo cual está basado en software. Cada dispositivo de juego 1 participa en el torneo de juego ejecutado en el servidor de torneo aproximadamente en el orden especificado abajo. Con propósitos de explicación, los números de abajo entre paréntesis, los cuales indican la orden en el cual son realizados los pasos, corresponden a los números localizados dentro de las flechas en el dibujo.

- (1) El dispositivo de juego 1 se conecta al servidor de torneo.
- (2) El "servidor de planificación de administración de torneo" comprueba el estado actual del torneo y descarga los datos de estado de torneo al cliente (dispositivo de juego 1).
- (3) Cuando el cliente indica una intención de participar en el torneo de juego, los datos del cliente son registrados en el "servidor de autenticación de torneo". Esto faculta al cliente a participar en el torneo.
- (4) El cliente entra en el servidor de juego que administra el torneo de juego, y juega el juego.

(5) Los datos de juego generados durante el torneo de juego son salvados en el servidor de autenticación de torneo.

(6) Los resultados del torneo de juego se calculan para cada día, y los datos son organizados para crear puntajes.

(7) Para observar los puntajes, el cliente descarga los datos de puntajes.

La planificación de torneos es realizada convirtiendo en datos las diversas informaciones referentes al cronometraje, a la posición y a la naturaleza del juego a ser jugado, y las reglas que los gobernarán, y manteniendo estos datos en el servidor de torneo. El torneo de juego es ejecutado básicamente en días sucesivos durante un período fijo. Debido a que los servidores pueden caerse en cualquier momento, requiriendo la suspensión del juego, estos datos se pueden variar. Los datos administrados durante administración del torneo incluyen, por ejemplo, (1) el número de los jugadores que participan en el torneo, (2) el juego a ser jugado (por ejemplo, Mah-jongg, ajedrez, etc.), (3) las reglas a ser aplicadas (configuraciones de reglas), (4) la fecha en que el torneo comenzó, (5) el período del torneo (esto es, el número de días), (6) el número mínimo de partidos (esto es, el número prescrito de partidos), (7) el nombre del torneo (datos de texto, visualizados mediante descarga), y (8) los datos referente al patrocinador de torneo (visualizado mediante descarga).

Un cliente que desea participar en el torneo debe expresar su deseo de participar en el torneo de juego mientras juega el juego. Si el número máximo de participantes no ha sido excedido, entonces el cliente puede participar. Si el número de participantes grabados en la base de datos de torneo está ya en el máximo, entonces al cliente le es notificado que él no puede participar.

Una regla básica es establecida para el torneo de juego, la cual es que si un usuario que participan en el torneo de juego no ha terminado el “número prescrito de partidos”, entonces el usuario es considerado como que no ha completado su participación, y los resultados finales de juego del usuario no serán salvados. Una condición más es que el número prescrito de partidos debe ser completado durante el período del torneo. Sin embargo, un jugador puede jugar más partidos que el número mínimo prescrito de partidos.

La construcción conceptual del servidor de administración de torneo GS es mostrada en la figura 20. El servidor GS puede tener su propio formato, o puede tener el mismo formato que un servidor estándar de juego. Sin embargo, las personas que no son clientes (los usuarios) elegibles para participar en el torneo no pueden entrar a los cuartos en los cuales están siendo jugados juegos (sin embargo, pueden observar).

Todos los datos referentes a la participación y el juego en un torneo de juego (implicando mah-jongg, ajedrez, etc.) son salvados en una base de datos de autenticación de torneo que reside en la estación central de juego. Un ejemplo de los datos salvados es mostrado en la figura 21. Específicamente, los datos comprenden (1) los datos de nombre del jugador, (2) los datos de la cara del jugador, (3) los datos del número ID de participación del jugador, (4) los datos de los totales del juego de torneo, (5) los datos referentes al número de partidos de torneo, (6) los datos de dirección IP del jugador, (7) los datos del ID personal de jugador, y (8) la información referente a malos actos (el número de reanudaciones, etc.).

En particular, el último elemento descrito en el elemento (8) arriba, información referente a malos actos, se refiere a malas violaciones de fe como reiniciar el juego y dejar el cuarto de juego antes de que el número prescrito de partidos haya sido jugado a pesar de que el jugador participaba del torneo de juego. La próxima vez que tal “usuario malo” trata de participar en un torneo de juego, le es dada una advertencia o evaluada una pena, para desalentar a la comisión de tales actos en el futuro.

Los métodos por los cuales son determinados los malos actos y es dada una advertencia o es impuesta una pena comprenden lo mismo métodos que involucran acciones por parte del servidor de administración de torneo, o métodos que involucran acciones por la aplicación (el software de juego).

1A: Métodos para realizar la determinación vía servidor

Hay dos métodos.

(a): En un método, el servidor de administración de torneo administra continuamente todos los clientes. El número de veces en que un cliente deja un cuarto de juego durante un partido o utiliza un lenguaje prohibido es observado en detalle, y los registros de estos actos están registrados en la base de datos del torneo.

(b): En otro método, los clientes son administrados sólo cuando entran y dejan un juego (esto es, cuando entran o dejan un cuarto de juego). Este método administra a los usuarios que no han dejado un juego (esto es, dejar un cuarto) por medio del método oficial (esto es, los usuarios que han desconectado su teléfono). Comparado con el método previo en el cual los clientes fueron continuamente administrados, este método de administración tiene la ventaja de reducir la carga en el servidor de administración del torneo.

ES 2 292 425 T3

1B: Método para publicar advertencias vía servidor

El método mediante el cual el servidor de administración de torneo publica una advertencia tiene las características descritas abajo.

- (a): En el caso de una máquina doméstica de juego, debido a que el dispositivo de juego 1 está conectado a un servidor pagado (no mostrado en los dibujos), la próxima vez un cliente que ha cometido malos actos se conecta al servidor, el servidor pagado publica la advertencia o deniega el intento de conexión por el usuario. Cuando esto ocurre, una lista negra que contiene los nombres de malos usuarios puede ser compartida entre una pluralidad de juegos. En otras palabras, a un cliente listado en una lista negra para el juego A le puede ser también publicada una advertencia o denegado el acceso al juego B.
- (b): Cada servidor de entrada (no mostrado en los dibujos) administra los ID de usuario, y cuando un cliente que ha cometido malos actos después se trata de conectar, el servidor envía una bandera de lista negra al cliente. Cuando esta bandera es levantada en la aplicación de juego del cliente, una advertencia es publicada por medio de una marca o un mensaje que está superpuesto en la cara del jugador visualizado en el monitor de video que indica que el “Jugador está puesto en lista negra”.
- (c): Cada servidor de entrada (no mostrado en los dibujos) administra los ID de los usuarios, y cuando un cliente que ha cometido malos actos después se trata de conectar, el servidor envía una bandera de la lista negra al cliente. Cuando esta bandera es levantada en la aplicación de juego del cliente, una advertencia es publicada por medio de un “mensaje de advertencia” que es visualizado en la pantalla cada vez que el jugador se conecta a la red.
- (d): Una lista negra de los jugadores que han cometido malos actos es creada en la base de datos de torneos. Los datos en la base de datos de autenticación de torneo son chequeados basados en esta lista, y una advertencia es publicada por correo electrónico en respuesta a los resultados de este chequeo.

2A: Método de determinación vía aplicación

Hay dos métodos.

- (a): En el primer método, son levantadas banderas cuando el juego comienza y cuando acaba. En un juego normal, los resultados del juego y otros datos son salvados cuando el juego acaba. En cambio, cuando es usado este método que usa banderas, una bandera menos es salvada cuando el juego comienza, y cuando el juego acaba, una bandera menos es añadida a los resultados normales del juego de modo que el menos es un offset. Por ejemplo, cuando el juego comienza, “una pérdida” es escrito, y cuando el juego acaba, es regresada al número original esta “una pérdida”. De este modo, un cliente que piensa “Estoy perdiendo, así es que solo abandonaré” y deja el juego adquirirá una “pérdida”, que desalentará abandonos prematuros de los juegos. Este método tiene la ventaja de no imponer ninguna carga en el servidor.
- (b): En este método, ciertas condiciones que determinan la existencia de malos actos son incorporadas en la aplicación, y cuando estas condiciones son alcanzadas, esta información es escrita en un área fija en la RAM de la unidad principal del sistema de juego. De este modo, debido a que las banderas no son levantadas en solo una aplicación, sino que pueden ser compartidas por una pluralidad de aplicaciones, puede ser determinado el “número de operaciones de reiniciado” y el uso de un “lenguaje prohibido”.

2B: Método de publicación de advertencia vía aplicación

El método de advertencia por el lado de la aplicación tiene las siguientes características.

- (a): En el caso de una máquina doméstica de juego, una bandera de “jugador puesto en lista negra” es escrita en la unidad del servidor, y esta advertencia después será generada sin tener en cuenta qué software de juego es ejecutado.
- (b): Una bandera de la lista negra es escrita en la RAM en la unidad principal del sistema de juego, y esta “bandera de la lista negra” es después levantada en todas las aplicaciones.
- (c): Una bandera es insertada en los datos de juego para ser salvada, y son impuestas penalidades que prohíben la selección de algunos (como partes de la cara, juegos, etc.), en dependencia de la seriedad de los malos actos.

Como fue descrito anteriormente, la existencia y naturaleza de malos actos puede ser determinada por fuentes fidedignas tanto desde el lado del servidor o desde el lado de la aplicación, y una advertencia apropiada o sanción puede ser impuesta de conformidad con la seriedad de estos. En otras palabras, cuando un cliente que ha cometido malos actos se conecta después al mismo torneo de juego o a un juego diferente, puede variarse la bandera en los datos salvados, y puede serle dada una advertencia como “No está permitido el reiniciado durante un juego”. Además, cuando la seriedad del mal acto excede un estándar prescrito, al cliente puede serle negado el acceso en el siguiente intento de conexión.

De este modo, la ocurrencia de malos actos como los abandonos prematuros de las partidas (reinicios) pueden ser eliminados o inhibidos, y puede ser creado un ambiente de torneo de juego que sea atractivo para los clientes que participan en el juego.

Además, los datos referentes al jugado del juego son salvados en la base de datos de autenticación de torneo. Esto datos son procesados diariamente, y el puntaje de los primeros 100 clientes, por ejemplo, es salvado en un área de almacenamiento de datos de puntaje. Esta información de puntaje puede ser descargada haciendo un clic sobre un botón de descarga de un menú, y después puede ser vista por un usuario. La información descargable está limitada a los elementos listados desde el 1 hasta el 5 en la figura 21.

Cuando el período de torneo acaba, se calculan los puntajes finales, y sólo los clientes que han completado el número mínimo de partidos son ordenados por rango. Cuando el período del torneo acaba, los puntajes finales continuarán siendo visualizados hasta el siguiente torneo. La relación entre el torneo de juego y la visualización del puntaje es mostrada de un modo sumario en la figura 22.

En las realizaciones de la invención presente, el servidor de autenticación realiza operaciones de control para asegurar que se les cobra a los jugadores cuando acceden al servidor especificado de juego. Además, cuando un mal jugador accede al sistema, el servidor especificado de juego o el servidor de autenticación realiza operaciones de control mediante las cuales su dispositivo terminal de juego es informado que el jugador es un mal jugador.

Aplicabilidad industrial

Según la invención descrita arriba, una pluralidad de jugadores conectados a un servidor especificado fácilmente puede disfrutar de un juego de un modo relajado, y puede ser intercambiada información personal referente a los adversarios de juego, de modo que pueden ser hechas nuevas relaciones y amigos mientras disfrutan del juego.

Referencias citadas en la descripción

Esta lista de referencias citadas por el solicitante ha sido confeccionada exclusivamente para conveniencia del lector y no forma parte integral del documento de patente europea. A pesar de que se puso sumo cuidado en la compilación de las referencias, no se pueden excluir errores u omisiones y la EPO no asume ninguna responsabilidad en ese sentido.

Documentos de patente citados en la descripción

- JP 10320354 A

REIVINDICACIONES

1. Un sistema de juego de red construido de modo que una pluralidad de dispositivos terminales de juego (1) son mutuamente conectados y cada uno de los dispositivos terminales de juego puede ejecutar un programa de aplicación prescrita de juego, que comprende:

una pluralidad de servidores de juego (77; 73) para administrar la información relacionada con los programas individuales de aplicación de juegos; y

un servidor de autenticación (900; 72) que es proporcionado independientemente de los servidores de juego, y es establecido para actuar como un servidor común para la pluralidad de servidores de juego, y para tener una función para determinar si a un dicho dispositivo terminal de juego se le debería permitir o no acceder a cada servidor de juego,

en donde el servidor común de autenticación es establecido para ejecutar la inscripción inicial para permitir al dispositivo terminal de juego acceder a cada servidor de juego, y para hacer una determinación en lo que se refiere a si al dispositivo terminal de juego se le debería permitir o no acceder a cada servidor de juego después de que la inscripción es realizada,

y en donde el establecimiento es tal que la información relacionada con los dispositivos terminales de juego es entrada a y registrada en el servidor común de autenticación de la pluralidad de servidores de juego.

2. Un sistema de juego de red según la reivindicación 1, en donde la información comprende información que especifica los dispositivos terminales de juego en los cuales han sido cometidos malos actos que dan lugar a negativas de acceso a los servidores de juego.

3. Un sistema de juego de red según la reivindicación 2, en donde la negativa de acceso a los servidores de juego es determinada basado en la seriedad de los malos actos, y esta determinación incluye la imposición por fases de condiciones que involucren el período para el cual es denegado el acceso o los tipos de juegos que les son vedados.

4. Un sistema de juego de red según cualquier reivindicación precedente, en donde cada dispositivo terminal de juego tiene medios de control (10) con los cuales puede ser intercambiada información personal de introducción del jugador con otros dispositivos terminales de juego.

5. Un sistema de juego de red según la reivindicación 4, en donde los medios de control son construidos de modo que los jugadores puedan intercambiar información personal de introducción con cada uno entre dispositivos terminales que pertenecen a un grupo de tales dispositivos que ejecutan una aplicación prescrita de juego.

6. Un sistema de juego de red según la reivindicación 4 ó la reivindicación 5, en donde la información personal de introducción incluye grupos de elementos de datos que son visualizados en forma de una tarjeta de presentación virtual en cada dispositivo terminal.

7. Un sistema de juego de red según cualquiera de las reivindicaciones desde la 4 hasta la 6, en donde los medios de control son construidos de modo que realizan el intercambio de información personal de introducción mientras el juego del programa de aplicación de juego es ejecutado o después de que el juego haya acabado.

8. Un sistema de juego de red según cualquiera de las reivindicaciones desde la 4 hasta la 7,

en donde los medios de control envían una solicitud de intercambio de información personal de introducción de jugador hacia el dispositivo terminal del grupo con quien el jugador desea intercambiar la información personal de introducción;

en donde, cuando una solicitud de intercambio es recibida desde otro dispositivo terminal, los medios de control transmiten hacia el dispositivo terminal que envió la solicitud de intercambio el resultado de la entrada del jugador referente a si es aceptada o no la solicitud de intercambio; y

en donde, si es hecha una entrada que indica que la solicitud de intercambio es aceptada por el jugador, entonces los medios de control realizan el intercambio de información personal de introducción con el otro dispositivo terminal y almacenan acumulativamente la información personal enviada desde el dispositivo terminal del grupo con el cual es intercambiada la información personal.

9. Un sistema de juego de red según la reivindicación 4, en donde la información personal de introducción incluye datos relacionados con los resultados de los juegos jugados por medio del programa de aplicación de juego.

10. Un sistema de juego de red según cualquiera de las reivindicaciones desde la 4 hasta la 7, en donde:

la información personal de introducción incluye un personaje que es dividido en partes;

cada dispositivo terminal de juego tiene un área de memoria en la cual los datos referentes a cada parte y su código correspondiente son salvados; y

los medios de control son construidos de modo que reproducen el personaje enviado por el dispositivo terminal de juego con el cual la información personal es intercambiada determinando las partes de los personajes basados en sus códigos recibidos.

11. Un sistema de juego de red según la reivindicación 4 ó la reivindicación 6, en donde la información personal de introducción incluye datos referentes a la historia de intercambios de información personal de introducción.

12. Un sistema de juego de red según la reivindicación 11, en donde las configuraciones de los objetos que comprenden la información personal de introducción organizada en forma de una tarjeta de presentación son cambiadas de conformidad con la historia de intercambios de información personal de introducción.

13. Un sistema de juego de red según la reivindicación 12, en donde los datos relacionados con los objetos que visualizan la tarjeta de presentación comprenden al menos uno del color de la tarjeta, el movimiento de los personajes en la tarjeta, el fondo detrás del personaje en la tarjeta, y el título de la tarjeta.

14. Un sistema de juego de red según cualquiera de las reivindicaciones desde la 4 hasta la 13, en donde la información personal de introducción incluye la dirección de correo electrónico del jugador, que es adjuntada a los datos visualizados en forma de una tarjeta de presentación.

15. Un sistema de juego de red según la reivindicación 1, en donde dicha pluralidad de dispositivos terminales de juego es conectada a una estación central de juego (7) sobre una red (3) y el programa de aplicación de juego puede ser ejecutado entre los dispositivos terminales de juego por medio de la estación central de juego de modo tal que una pluralidad de jugadores puede participar, en donde la estación central de juego comprende dichos servidores de juego y dicho servidor común de autenticación,

dicho servidor común de autenticación, cuando realiza dicha determinación, determina cuándo un jugador ha violado las reglas prescritas con respecto al programa de aplicación de juego; y

unos medios para sancionar siendo proporcionados de modo que, cuando el jugador violatorio después intenta participar, implementan medidas con respecto a la violación.

16. Un sistema de juego de red según la reivindicación 15, en donde los medios para sancionar son medios que implementan medidas como la publicación de una advertencia o la negativa de acceso de un jugador ofensivo a los medios de los servidores.

17. Un sistema de juego de red según la reivindicación 1, en donde los dispositivos terminales de juego tienen unos medios de control que ejecutan un programa de juego en paralelo con el proceso de conexión a un dicho servidor de juego.

18. Un sistema de juego de red según la reivindicación 17, en donde los dispositivos terminales previamente leen ambos el programa que indica el proceso de conexión al servidor y el programa de juego, y en donde los medios de control comienzan la ejecución del programa de juego cuando el usuario emite una instrucción para ejecutar el proceso de conexión al servidor.

19. Un sistema de juego de red según la reivindicación 17 o la reivindicación 18, en donde los dispositivos terminales sirven de dispositivos de visualización para realizar la visualización de la ejecución del programa de juego, y también visualizan el estado de conexión al servidor.

20. Un sistema de juego de red según cualquiera de las reivindicaciones desde la 17 hasta la 19, en donde el dispositivo terminal ejecuta el programa de juego hasta que sea terminada la conexión al servidor o hasta que sea confirmado que no es posible la conexión al servidor.

21. Un sistema de juego de red según cualquiera de las reivindicaciones desde la 17 hasta la 20, en donde los medios de control ejecutan el programa de juego hasta que sea terminada la conexión al servidor o hasta que sea confirmado que no es posible la conexión al servidor.

22. Un medio de almacenamiento en el cual es almacenado un programa para hacer que el dispositivo terminal de juego ejecute los medios de control según cualquiera de las reivindicaciones desde la 4 hasta la 21.

23. Un dispositivo terminal de juego que constituye el sistema según cualquiera de las reivindicaciones desde la 6 hasta la 22.

FIG.1

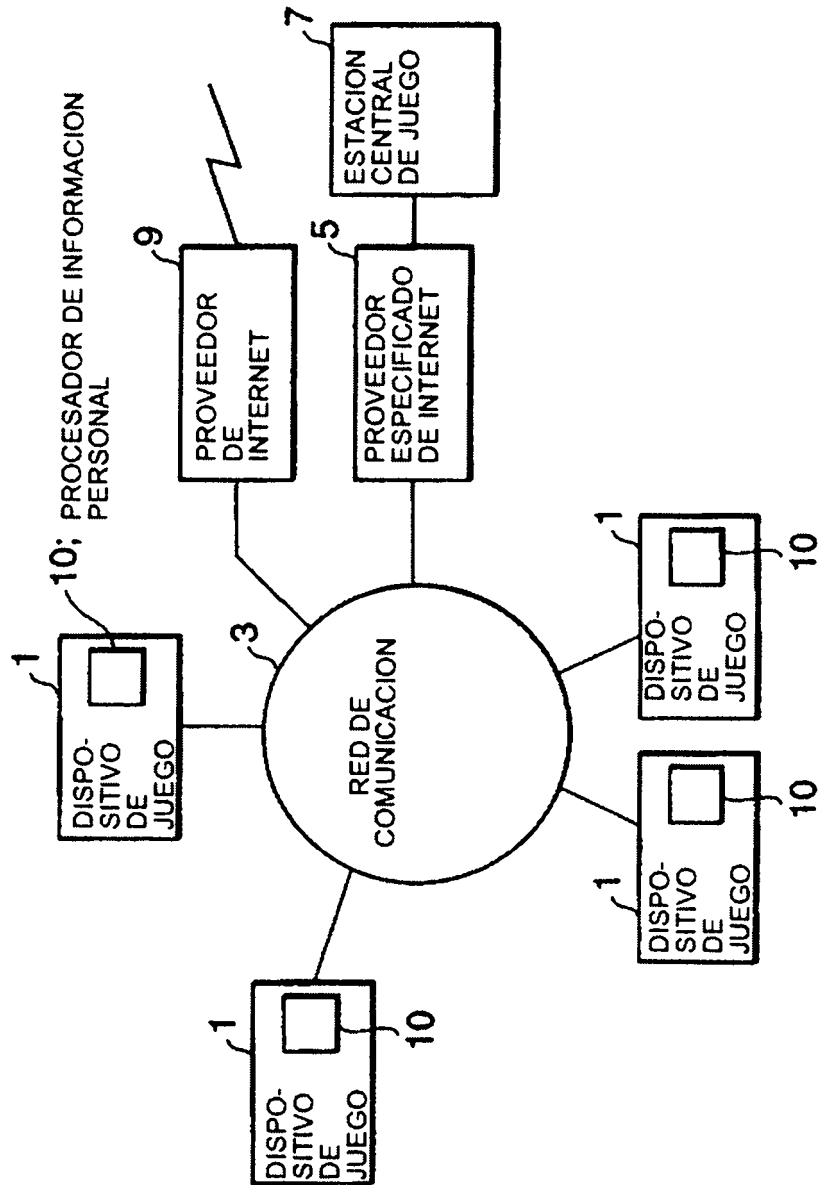


FIG.2

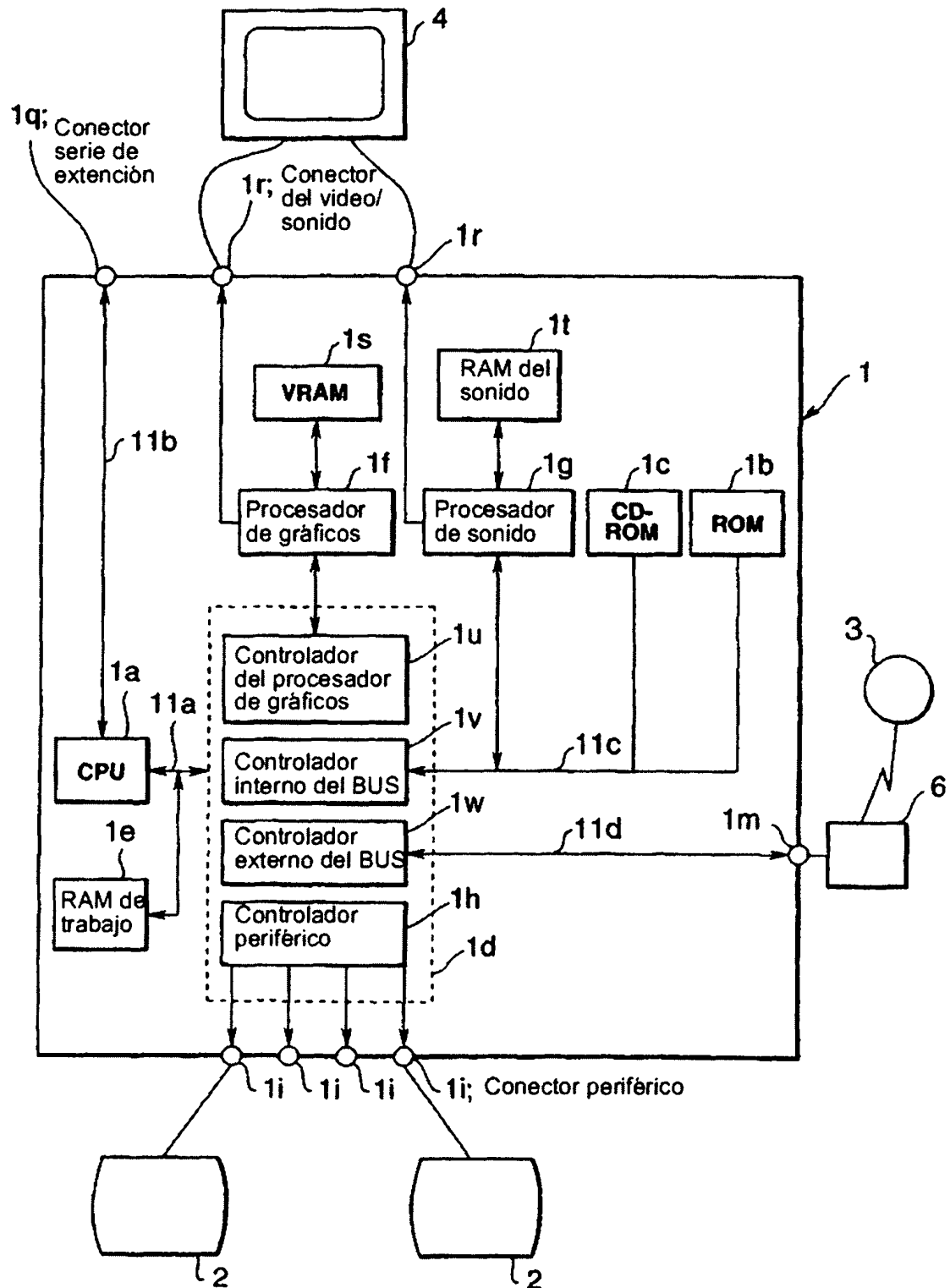


FIG.3

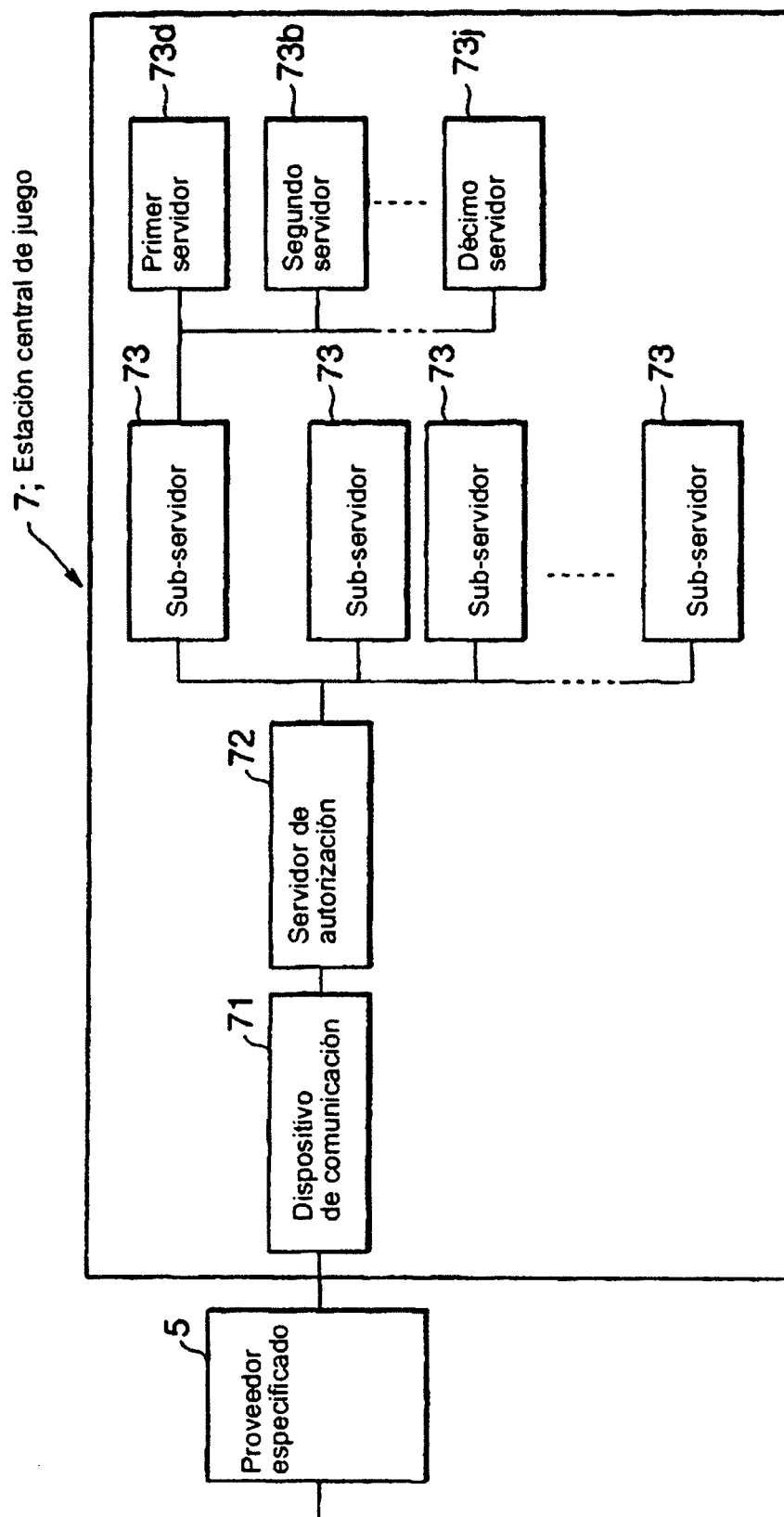


FIG.4

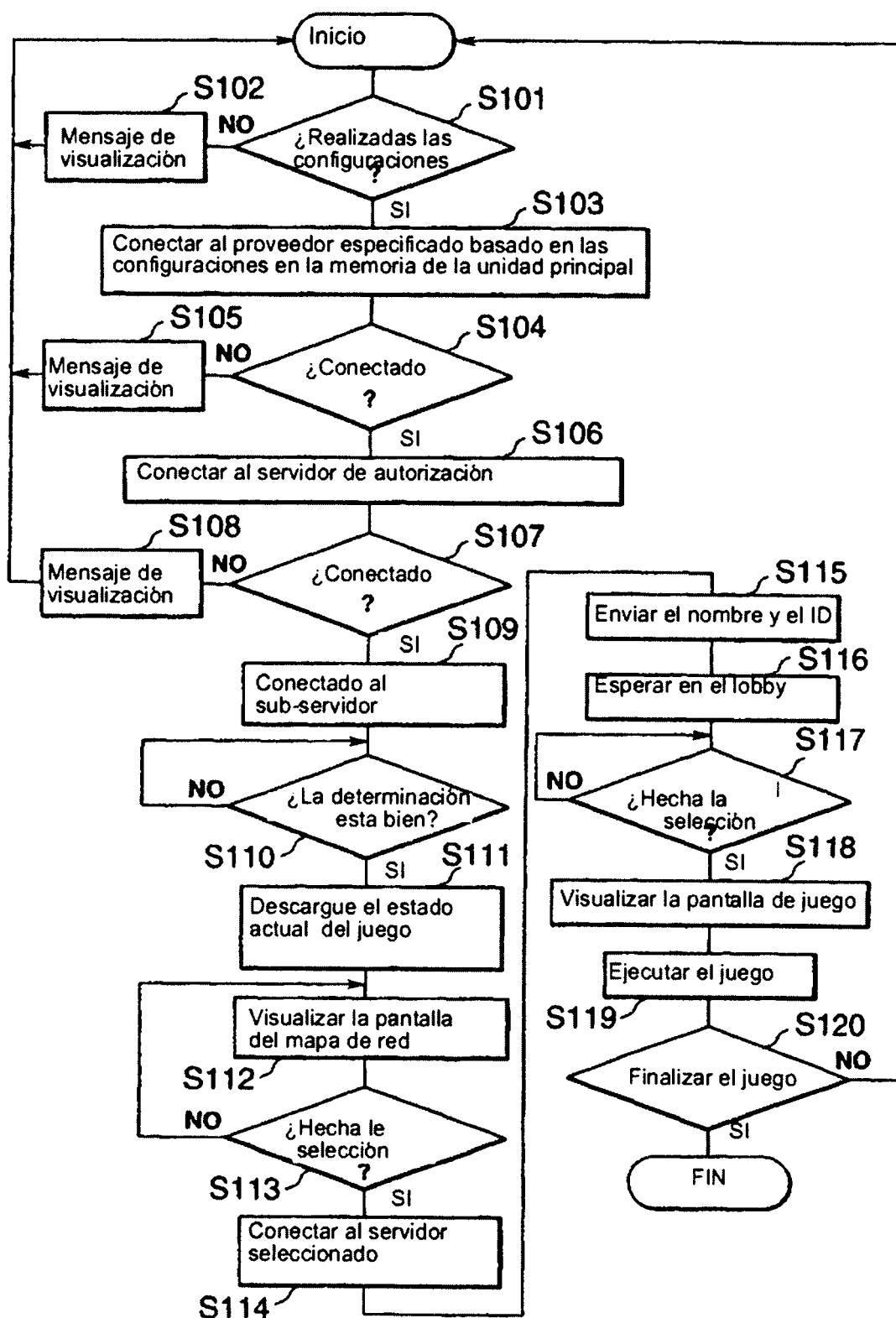


FIG.5

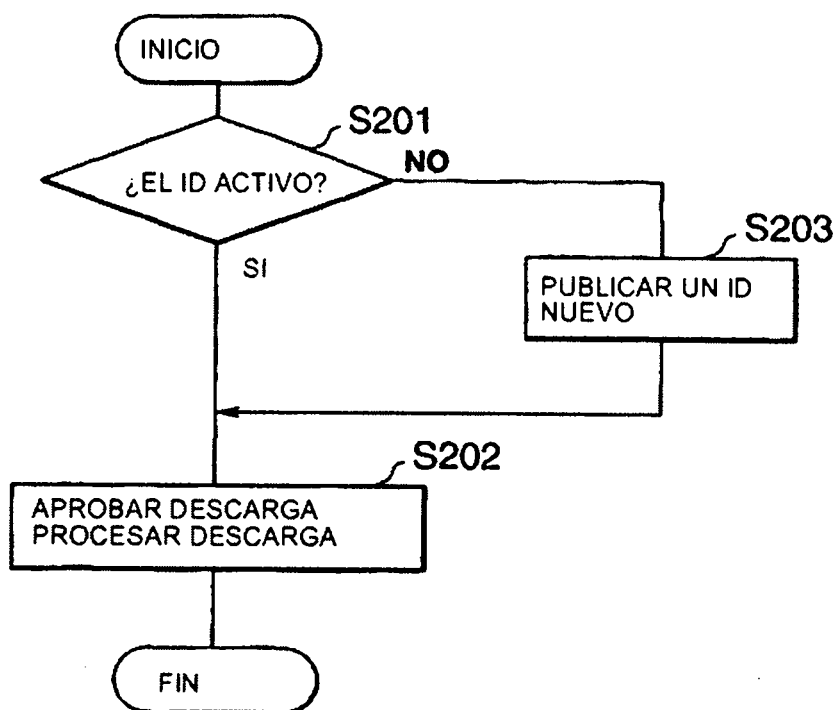


FIG.6

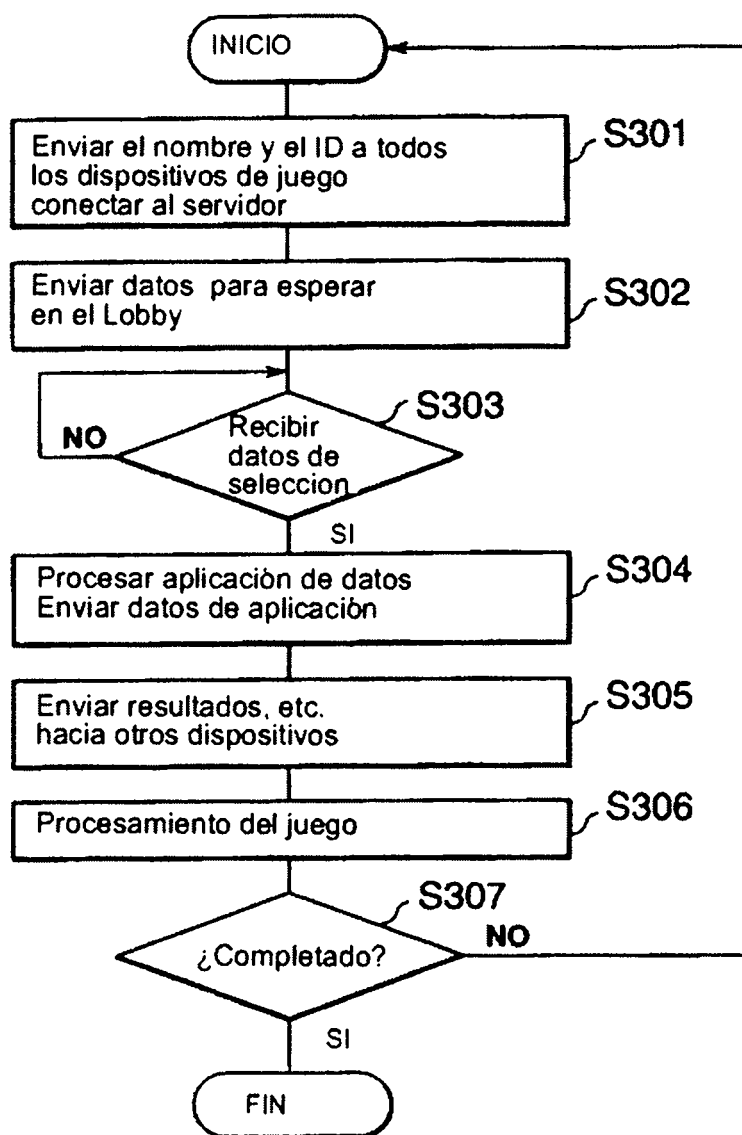


FIG.7

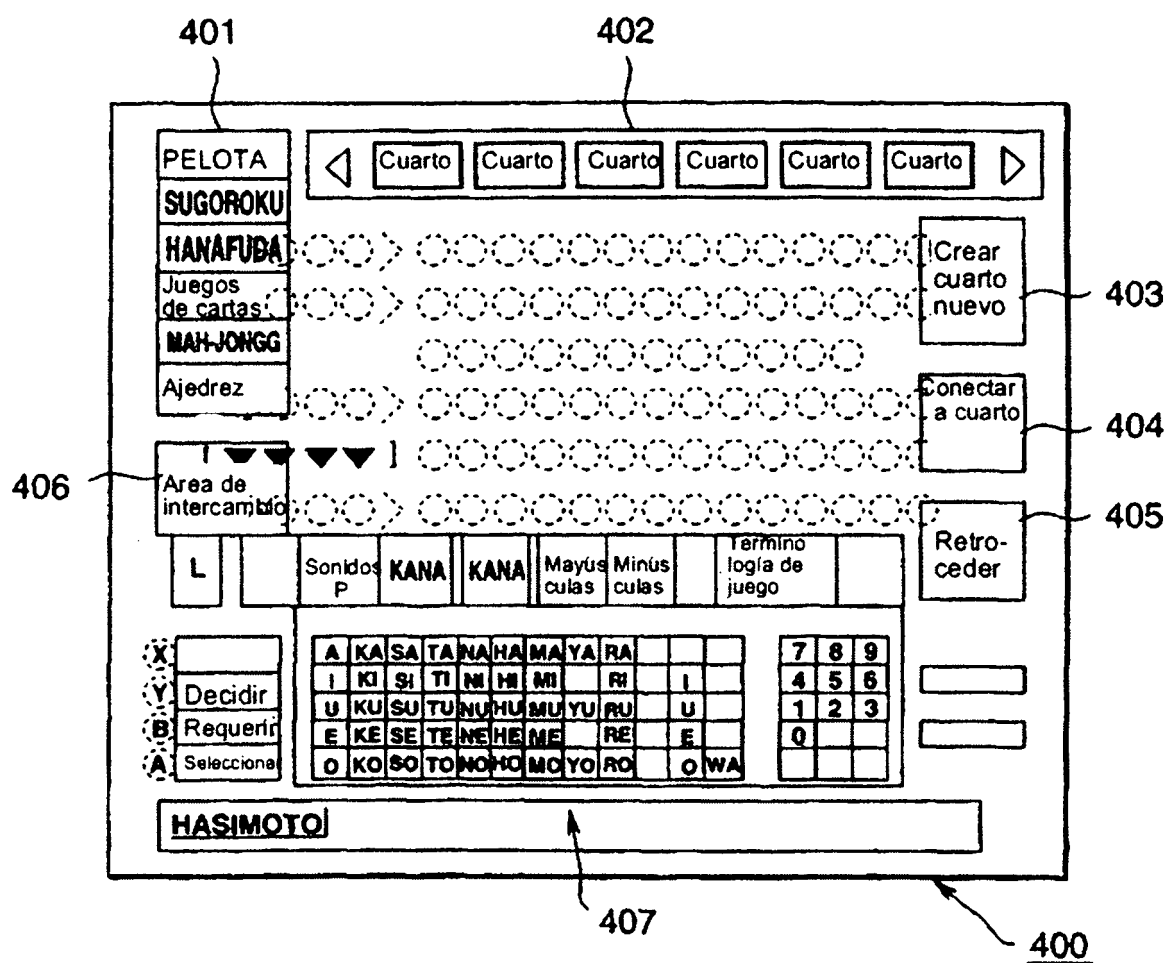


FIG.8

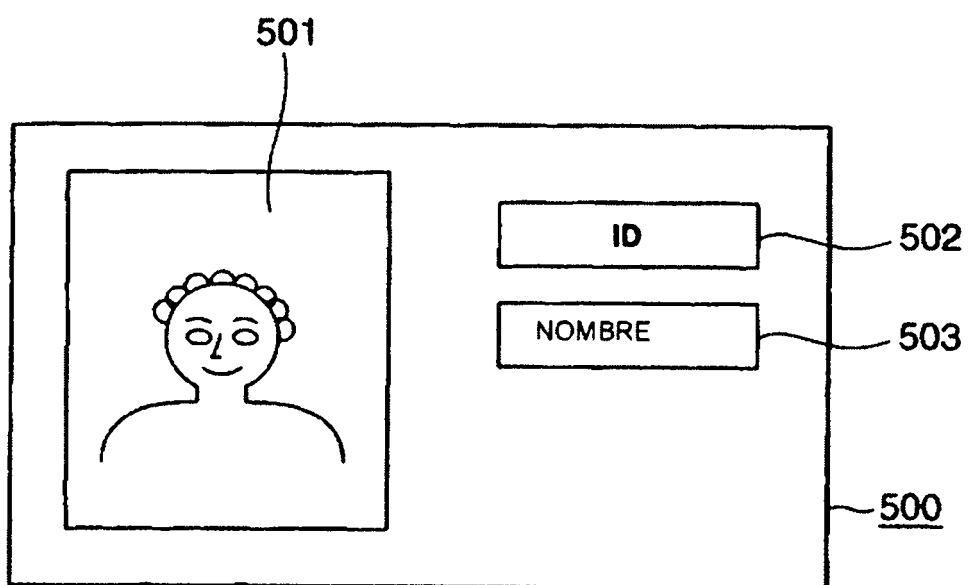


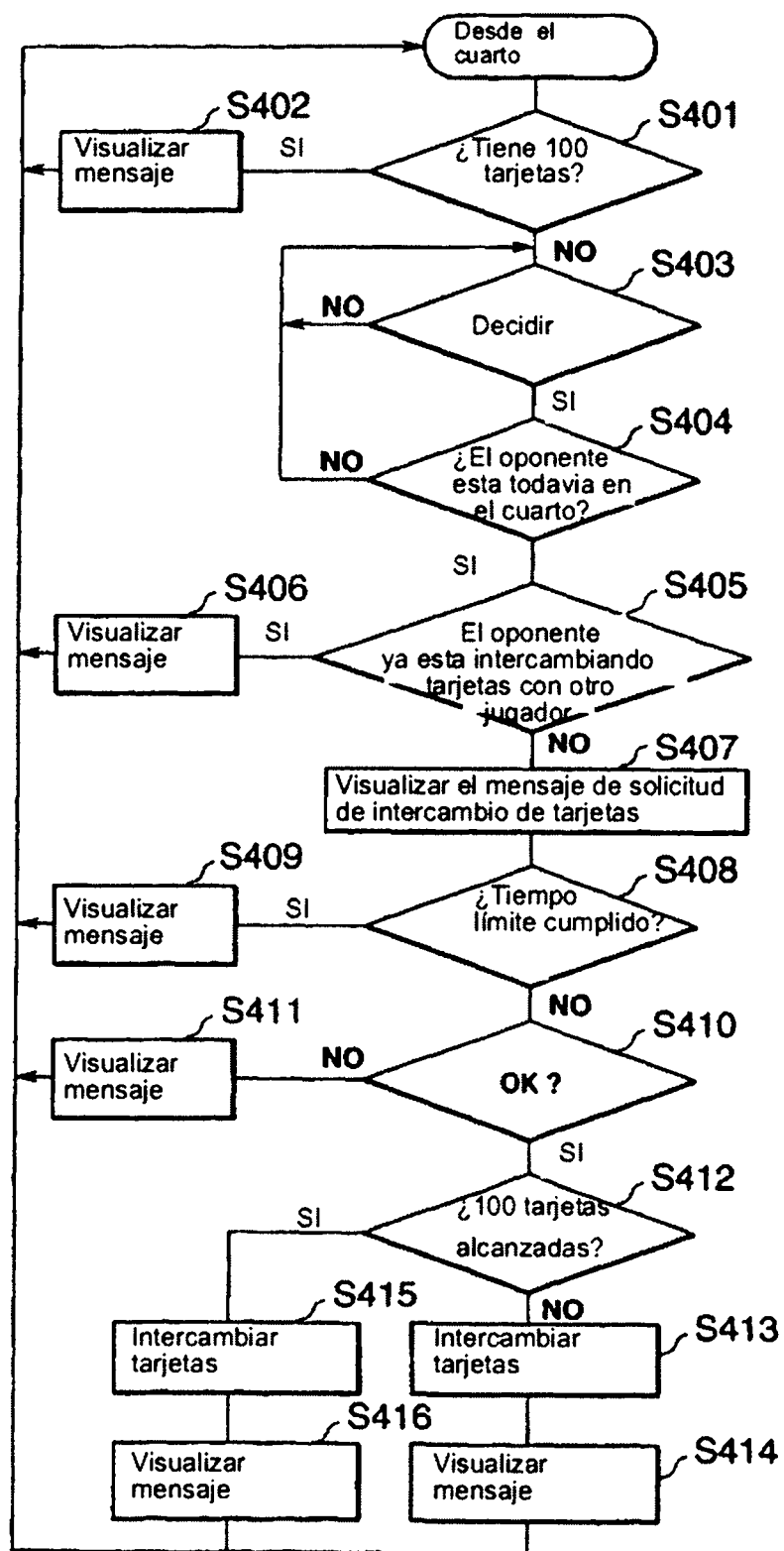
FIG.9

FIG.10

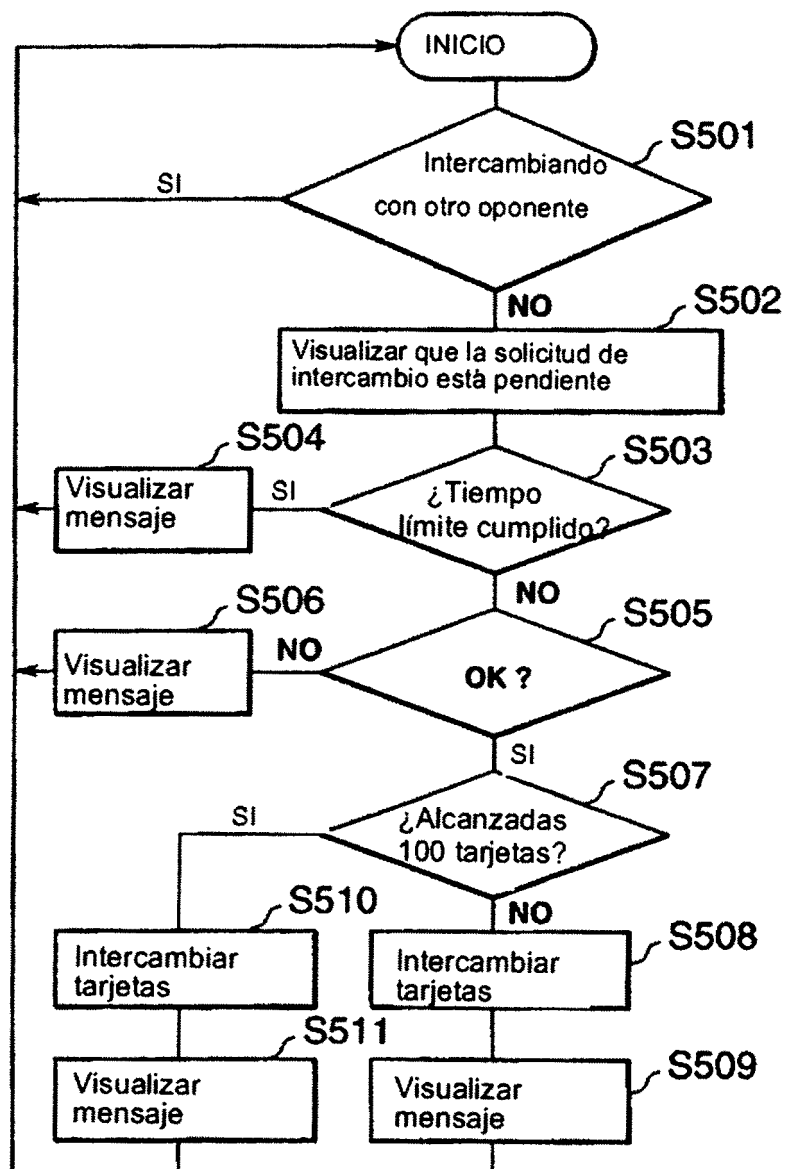


FIG.11

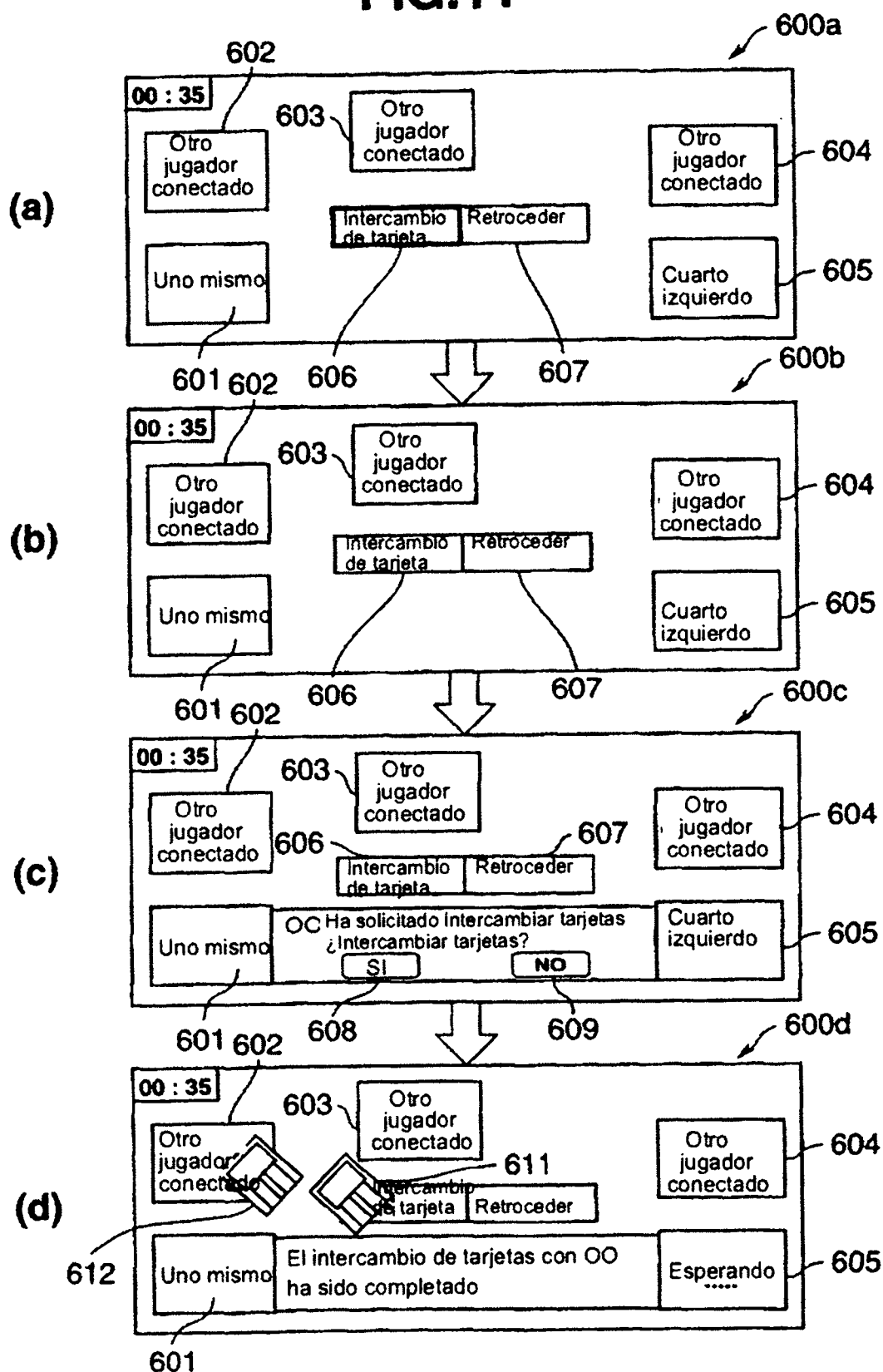


FIG.12

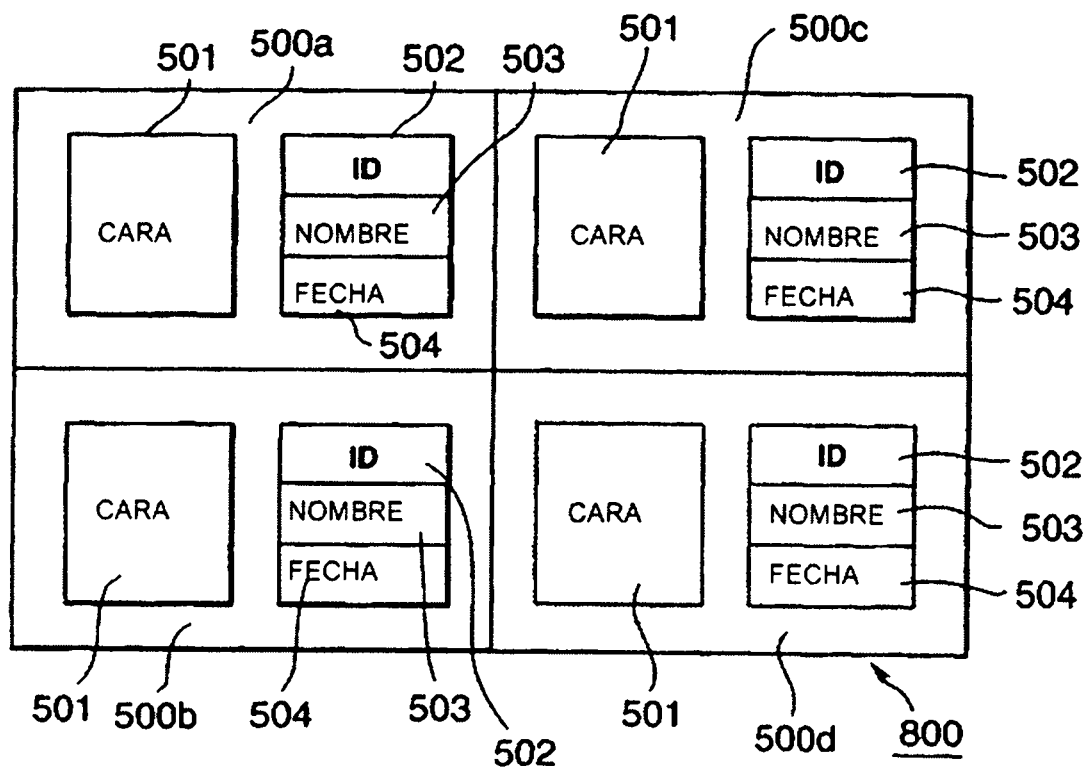


FIG.13

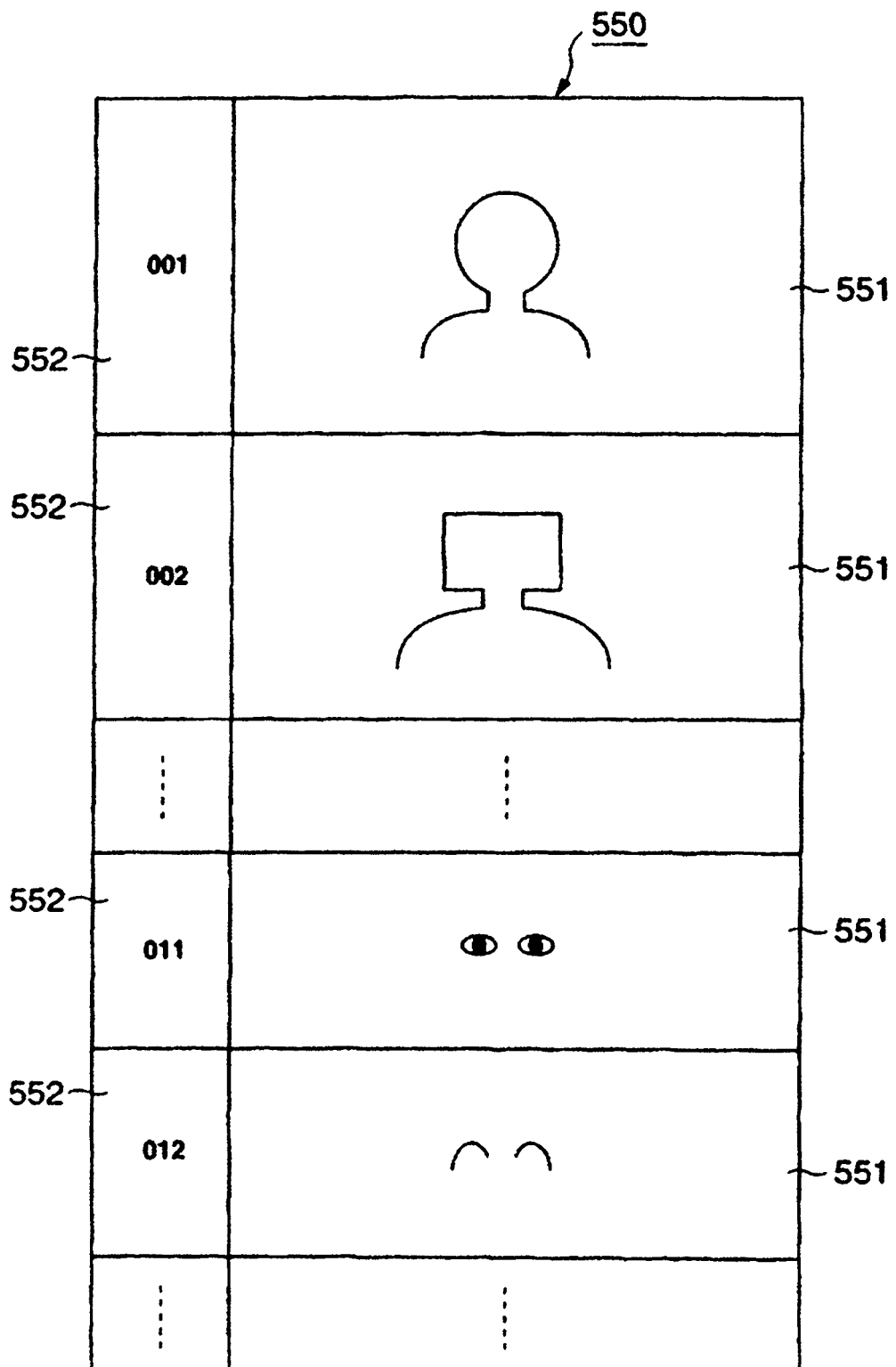


FIG.14

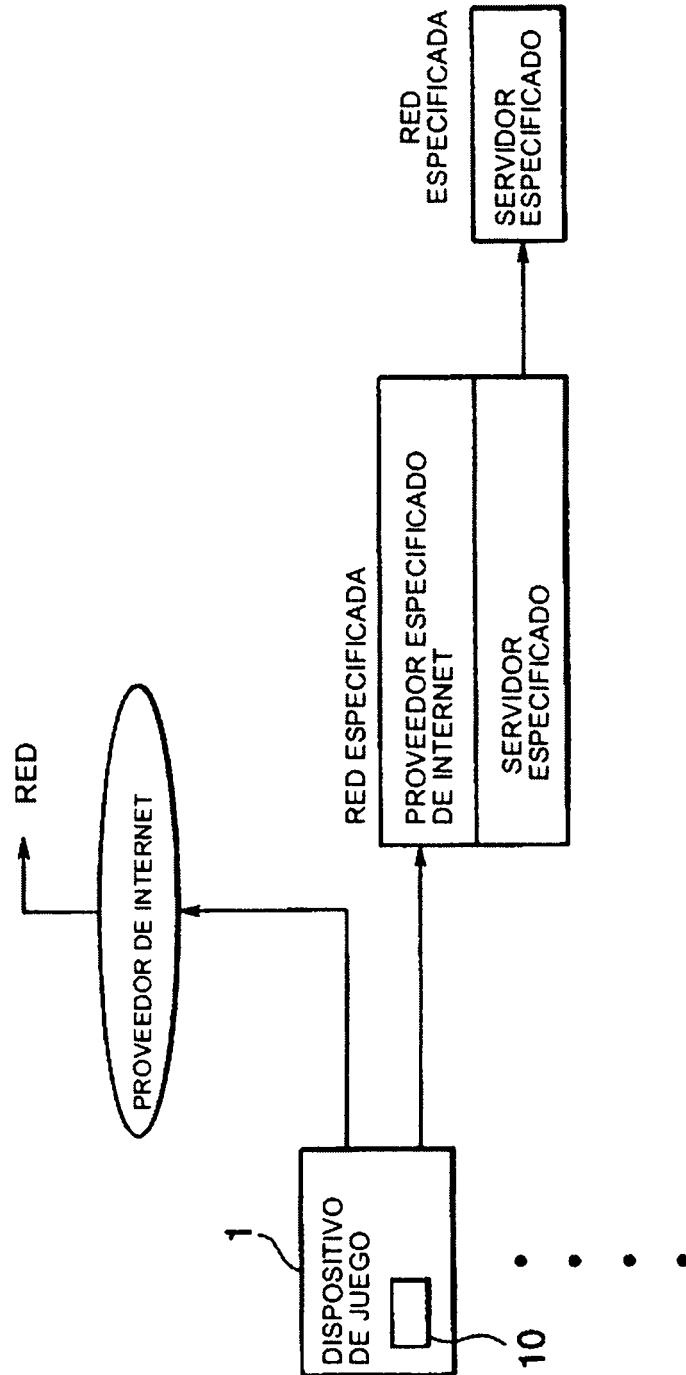


FIG.15

No.	Número de encuentros	Color de tarjeta: CL	Movimiento del personaje: MO	Fondo del personaje (P1) : BK	Título: SR	Género propio - género del oponente	Observaciones
001	1 O MAS	1RA FASE	Recurso básico	22	AMIGOS	M/F → M/F	
002	2 O MAS	2DA FASE	Recurso básico + saludo	4	AMISTAD FUERTE	M → M	
003	2 O MAS	2DA FASE	Recurso básico + saludo	4	AMISTAD	M → F, F → M	
004	2 O MAS	2DA FASE	Recurso básico + saludo	4	AMIGOS CERCANOS	F → F	
005	4 O MAS	3RA FASE	Recurso básico + expresión de felicidad 4	3	CAMARADAS	M → M	
006	4 O MAS	3RA FASE	Recurso básico + expresión de felicidad 4	3	RELACION AMIGABLE	M → F, F → M	
007	4 O MAS	3RA FASE	Recurso básico + expresión de felicidad 4	3	AMISTAD APRECIABLE	F → F	
008	6 O MAS	4TA FASE	Recurso básico + expresión de felicidad 3	2	AMISTAD INTENSA	M → M	
009	6 O MAS	4TA FASE	Recurso básico + expresión de felicidad 3	2	AMISTAD INTIMA	M → F, F → M	
010	6 O MAS	4TA FASE	Recurso básico + expresión de felicidad 3	2	RELACION RESERVADA	F → F	
011	8 O MAS	5TA FASE	Recurso básico + expresión de felicidad 2	10	AMISTAD MASCULINA	M → M	
012	8 O MAS	5TA FASE	Recurso básico + expresión de felicidad 2	10	BUENA RELACION (+MARCA DE CORAZON)	M → F, F → M	
013	8 O MAS	5TA FASE	Recurso básico + expresión de felicidad 2	10	AMISTAD BELLA	F → F	
014	10 O MAS	6TA FASE	Recurso básico + expresión de felicidad 1	1	MEJORES AMIGOS	M/F → M/F	

FIG.16

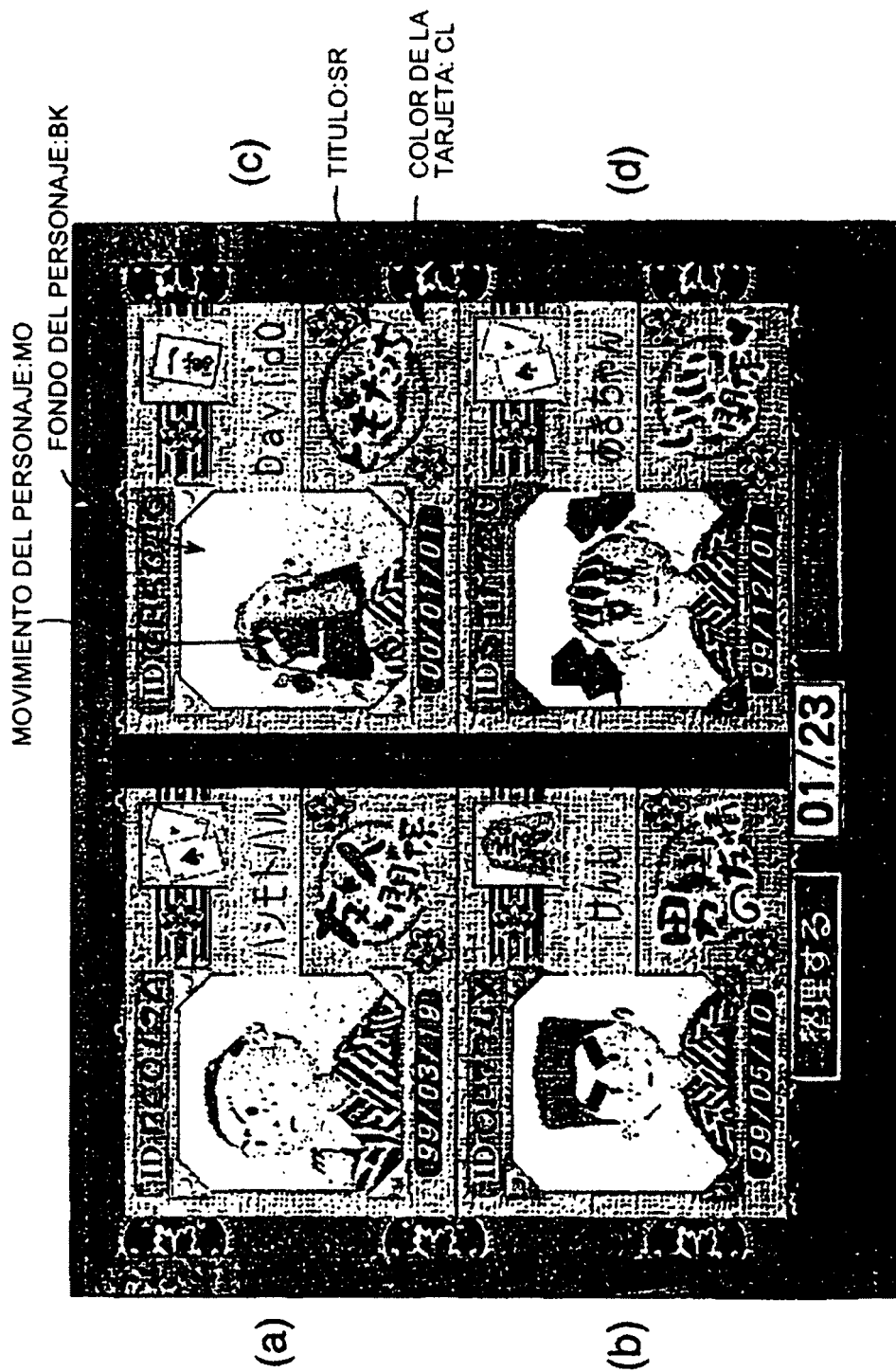


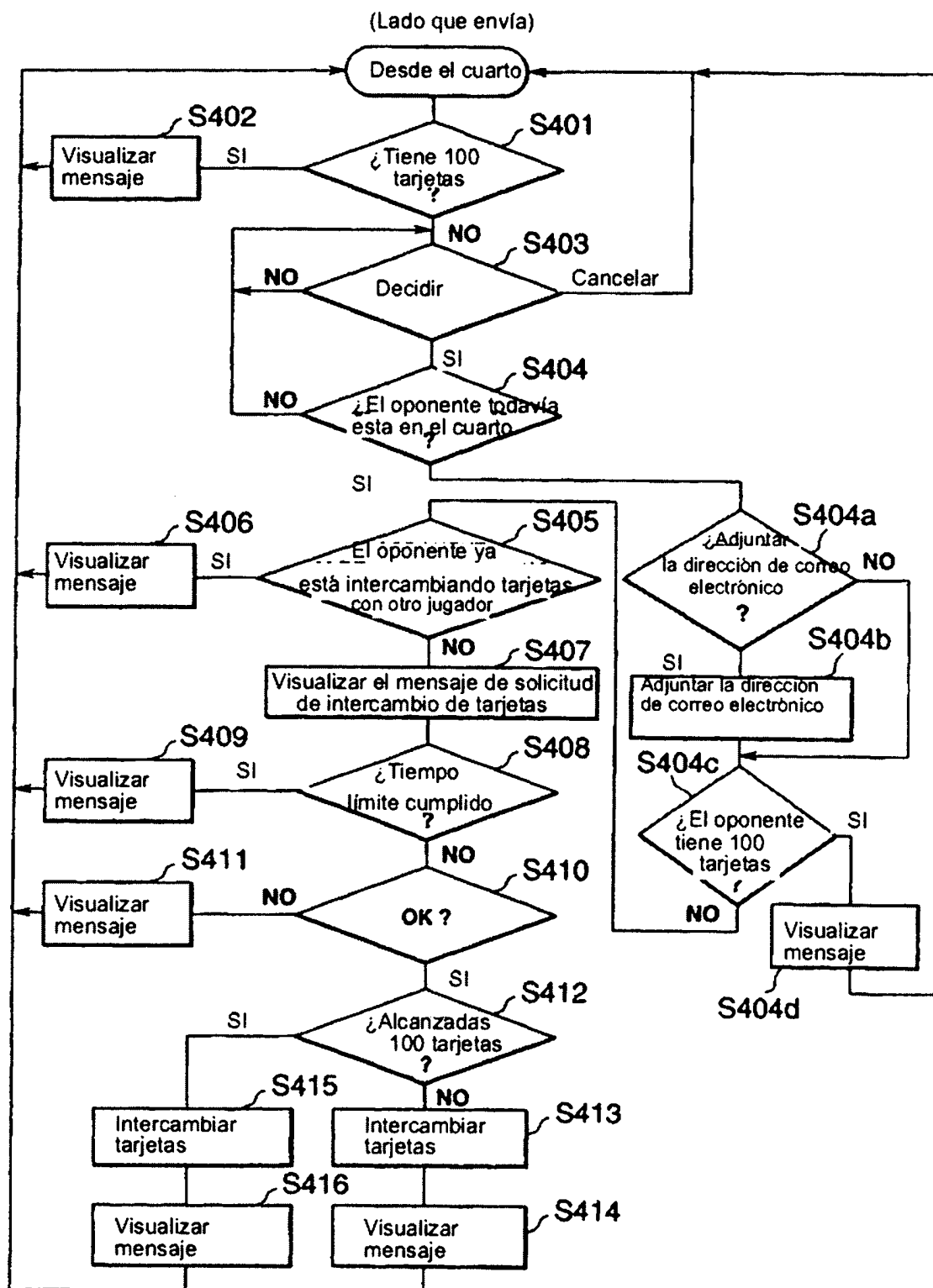
FIG.17

FIG.18

(Lado que recibe)

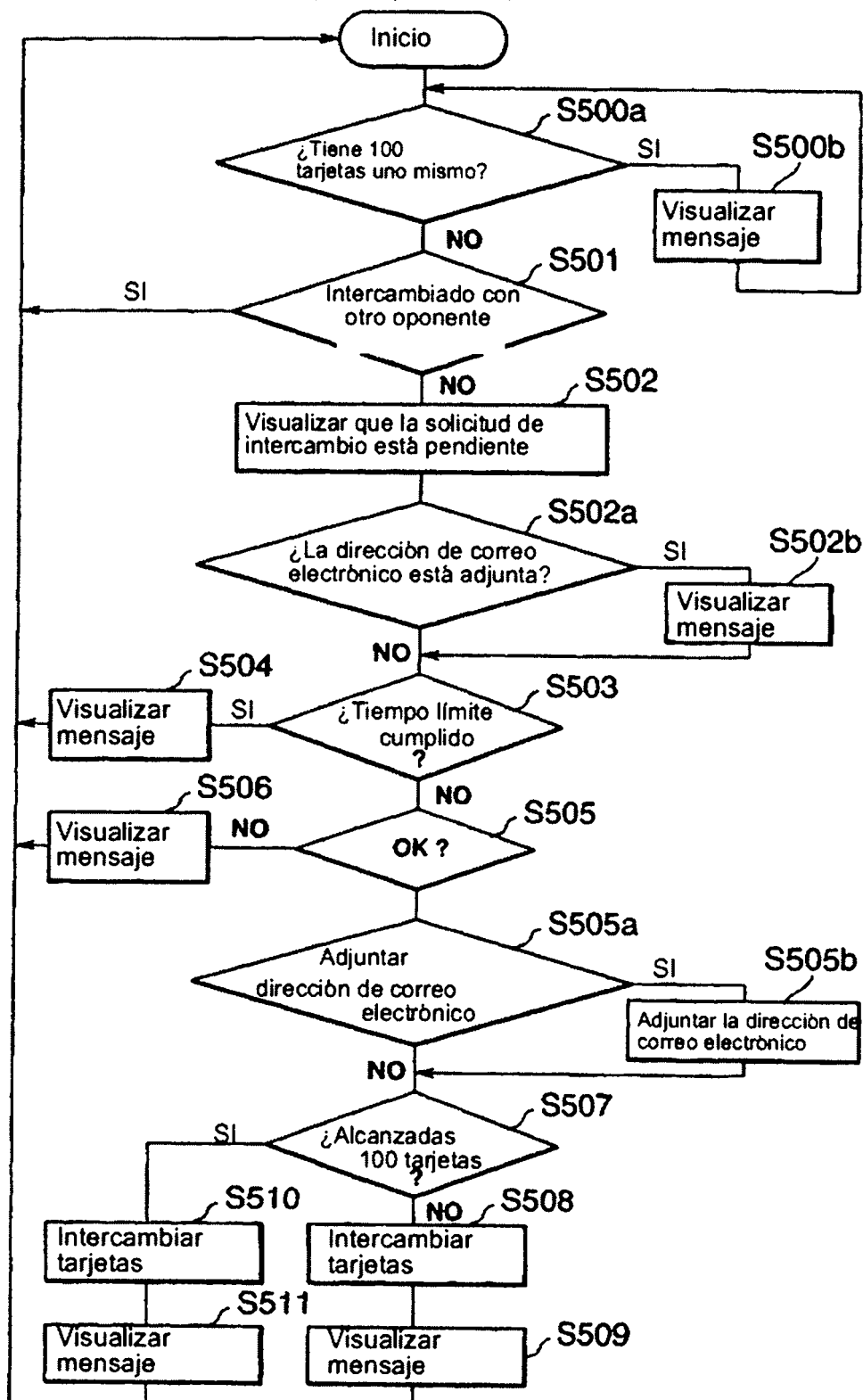


FIG.19

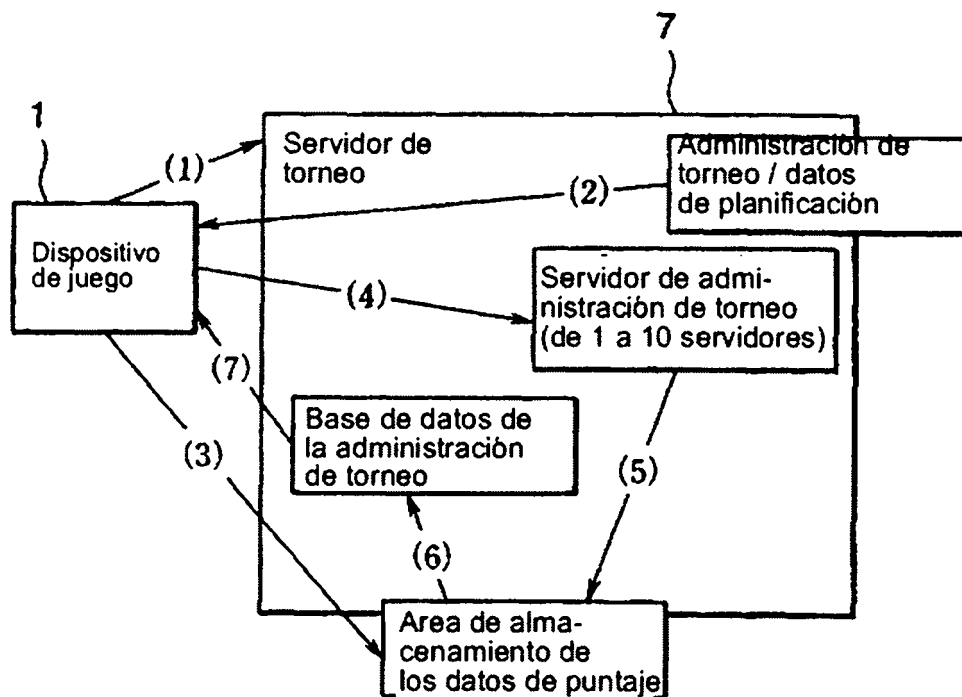


FIG.20

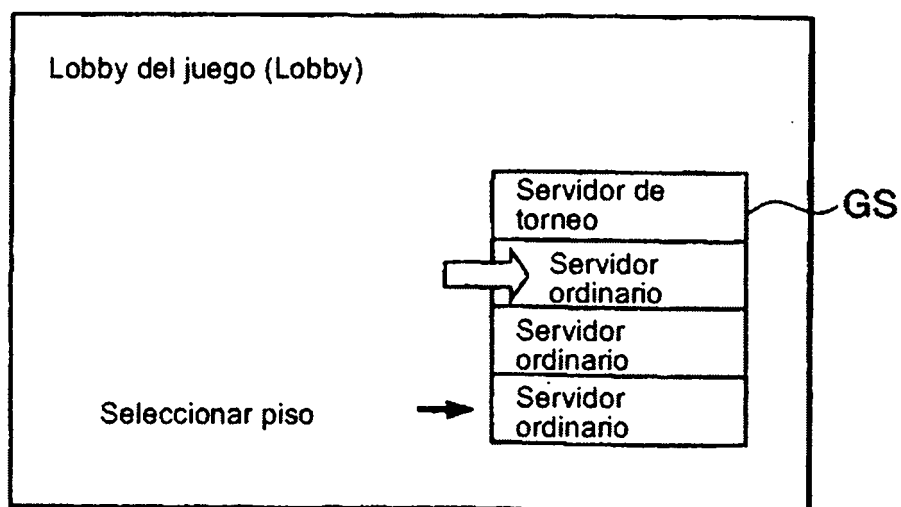


FIG.21

①	DATOS DE NOMBRE DEL JUGADOR
②	DATOS DE CARA DEL JUGADOR
③	NUMERO DE MEMBRECIA DEL JUGADOR
④	TOTALES DE LOS DATOS DE JUEGO DEL TORNEO
⑤	NUMERO DE JUEGOS DE TORNEO
⑥	DIRECCION IP DEL JUGADOR
⑦	IP PERSONAL DEL JUGADOR
⑧	INFORMACION DE MALOS ACTOS

FIG.22

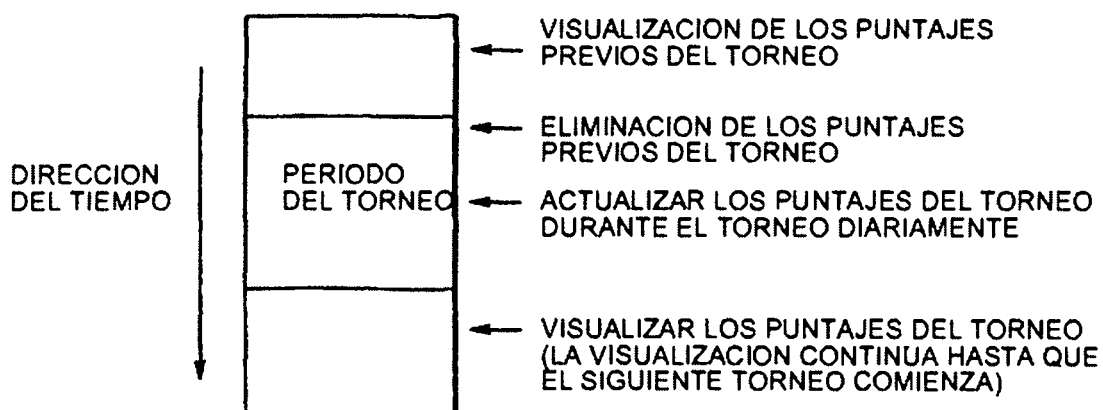


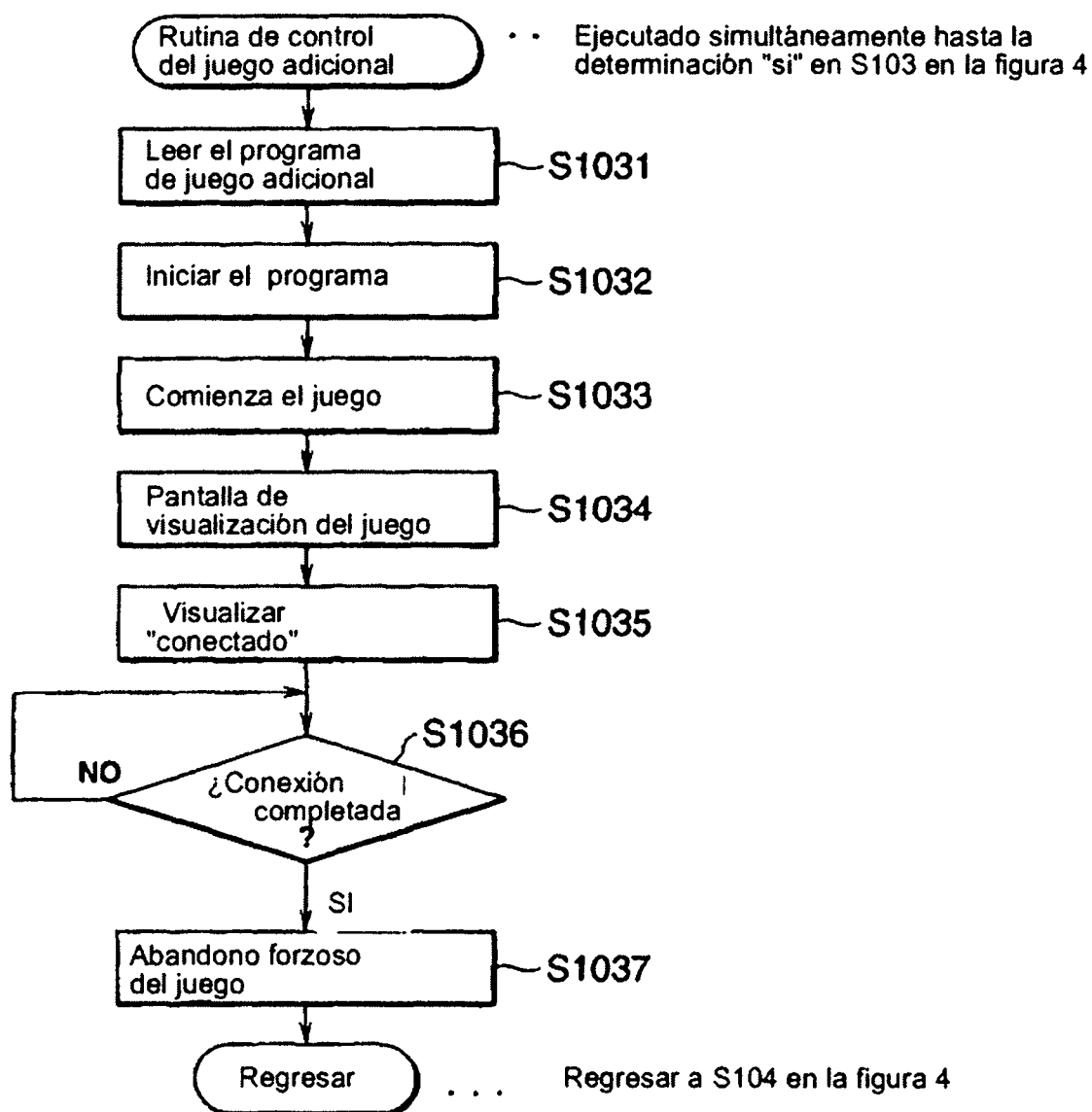
FIG.23

FIG.24

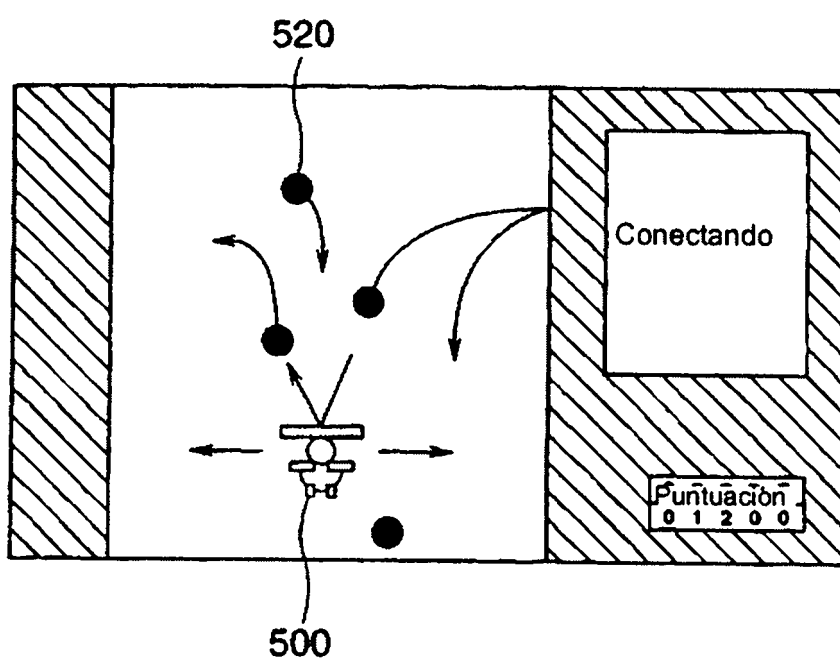


FIG.25

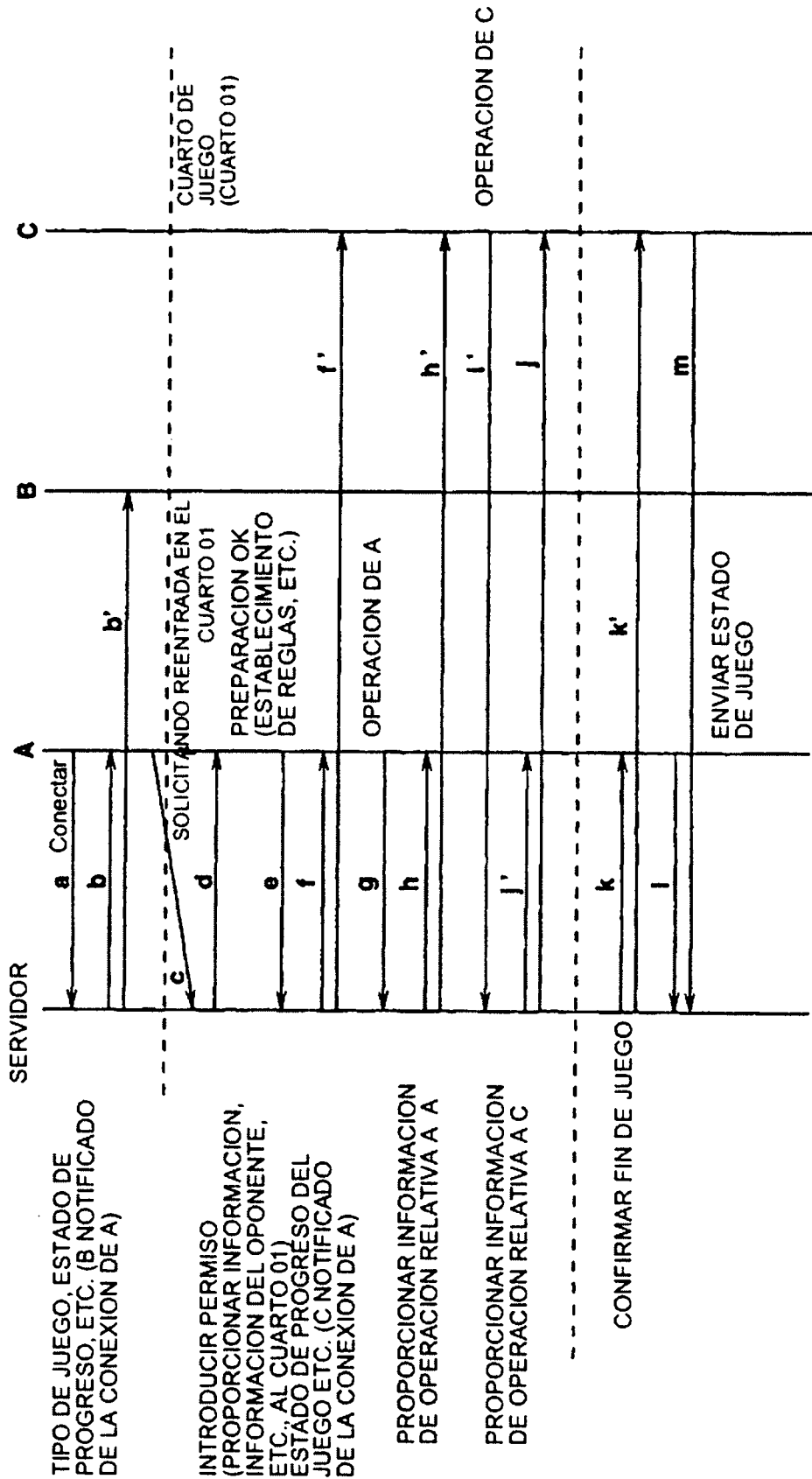


FIG. 26

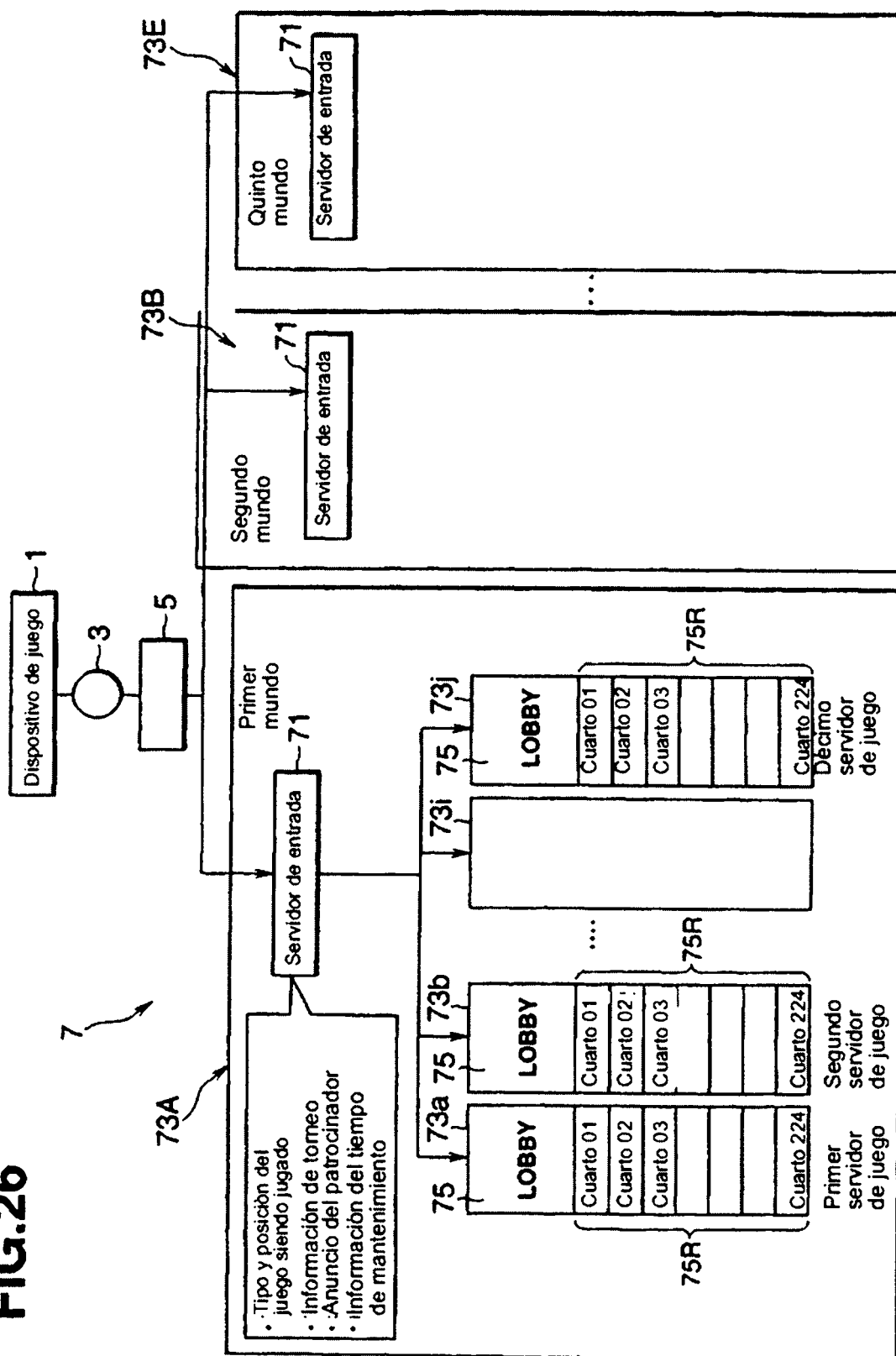


FIG. 27

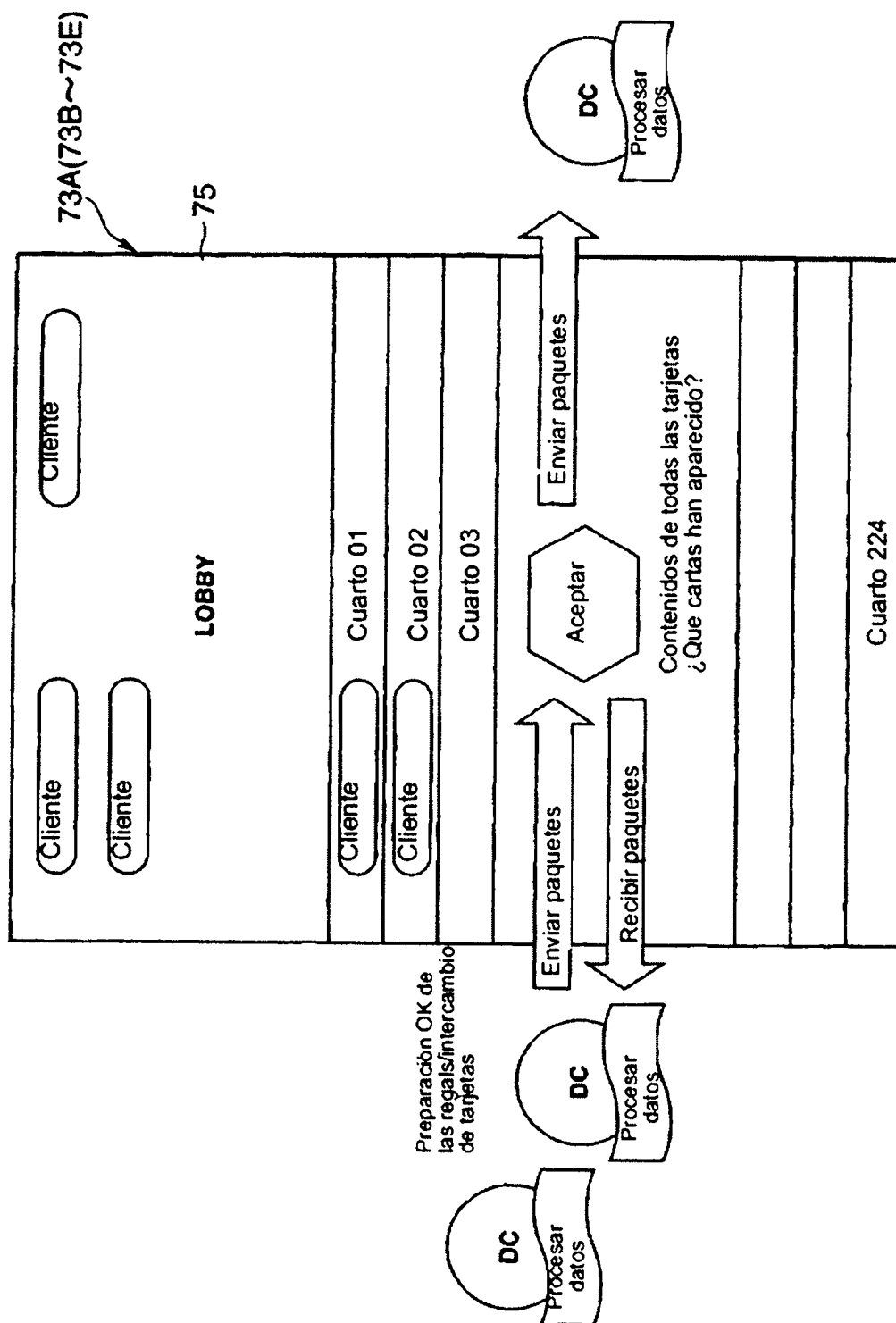


FIG.28

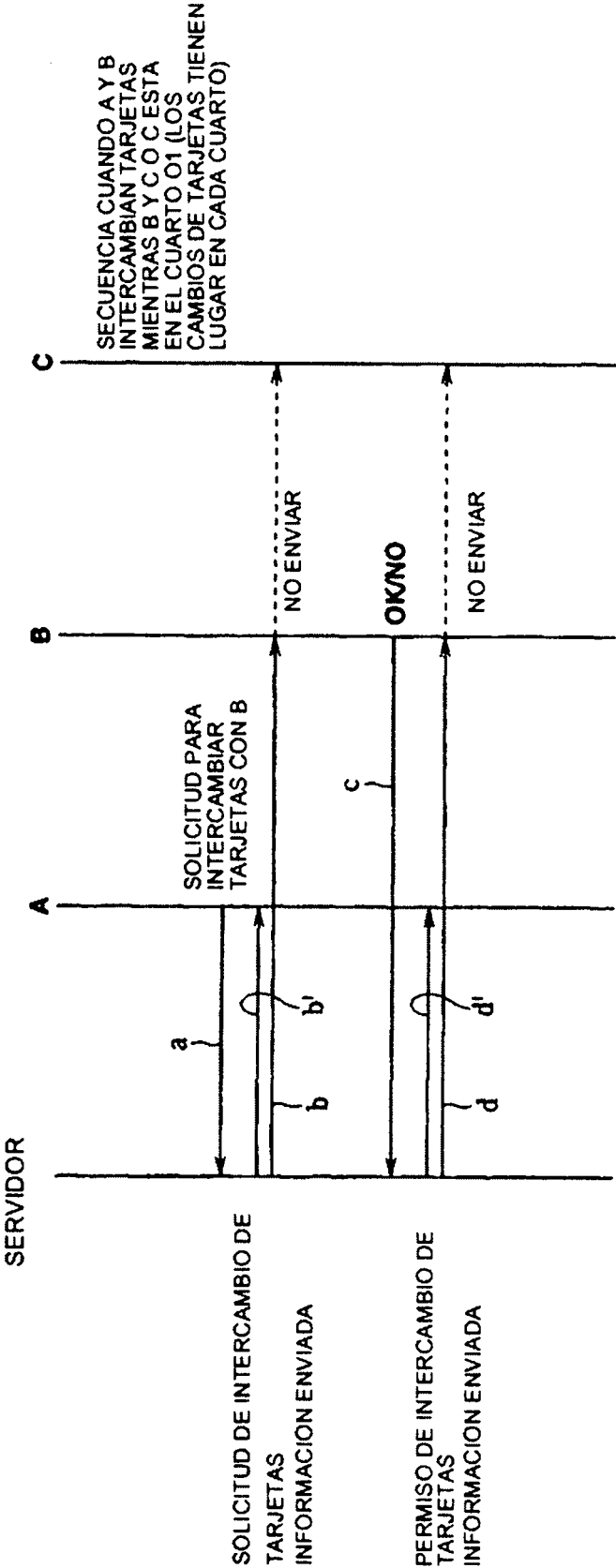


FIG.29

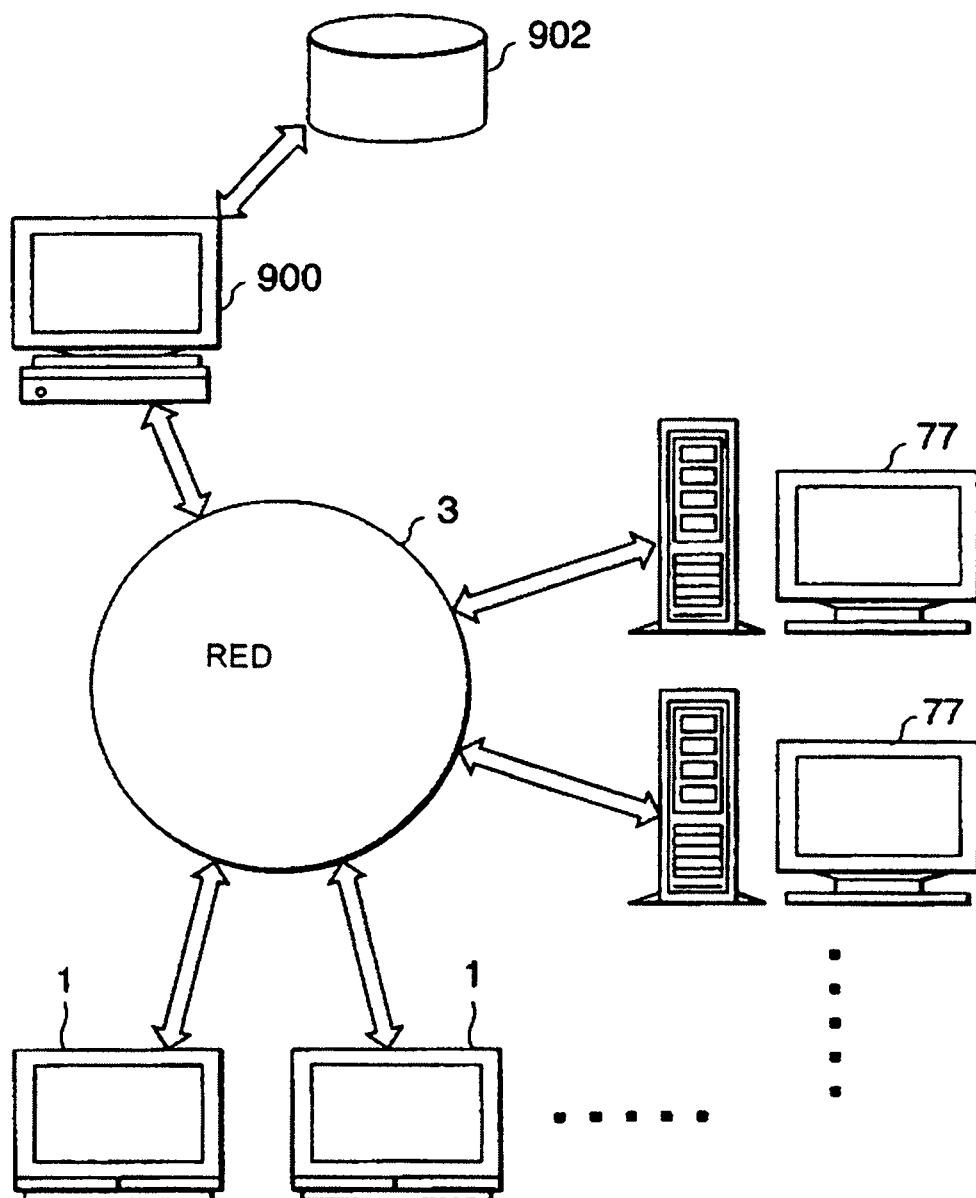


FIG.30

